

# Erzblumen und Grottenolme

Deutschland, 1887 – (recherchierte historische Daten in kursiv)

V.i.S.d.P.: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin

13. Juni 2003

Abenteurer gemäß Rollenspiel-System „Midgard 1880“; Nachdruck ist ohne Genehmigung des Verfassers nicht erlaubt.

## Zusammenfassung

Die Abenteurer werden beauftragt, mysteriösen Vorgängen in einem Bergwerk im Harz nachzugehen. Dort sabotieren eine Art von Zwergen die Neuerkundungen. Wegen des beginnenden Tourismus in Höhlen und Neuerforschung und Neuausbeutung alter Gruben werden die Zwerge aus ihren angestammten Heimen verdrängt. Es gilt, ihr Vertrauen zu erlangen und eine neue Heimstatt für sie zu finden.

## 1. Berlin

Die Abenteurer erhalten eine schriftliche Einladung von *Prof. Ernst Beyrich* in die *Königliche Preußische Geologische Landesanstalt, Invalidenstr. 44, Berlin*. Dort werden sie von Beyrich und *Wilhelm Hauchecorne* empfangen.

**Ernst Beyrich** (\*Berlin 1815, + Berlin 1896): *Gründer der Königlichen Preußischen Geologischen Landesanstalt, Berlin, Invalidenstr. 44 (jetzt Bundesministerium für Verkehr), verh. mit Clementine Helm (1825-1896, bekannte Jugendschriftstellerin), Vors. der Deutschen Geologischen Gesellschaft, Geheimer Bergrat, Mitglied der Akademie der Wissenschaft, ordentl. Professor der Friedrich-Wilhelm-Universität Berlin, Geolog. Spezial-Kartierung des Harzes.*

**Wilhelm Hauchecorne** (\* Berlin 1828, + Berlin 1900: *Geheimer Bergrat, Dr. phil. h.c., Direktor der Preußischen Geologischen Landesanstalt und der Bergakademie, Träger des EK I (1871)*

*Im Harz wird seit Jahrhunderten Bergbau betrieben. Die meisten Minen wurden vor einigen Jahrzehnten bereits stillgelegt. Nunmehr jedoch, wo aufgrund des technischen Fortschritts andere Rohstoffe benötigt werden als noch vor vielleicht 30 Jahren, werden die alten Bergwerke des Harzes systematisch neu erkundet. Insbesondere hofft man, größere Lagerstätten von Fluorit zu finden. Die Kgl. Pr. Geologische Landesanstalt hatte bereits vor längerer Zeit Prof. Beyrich mit der systematischen geologischen Erkundung des Harzes beauftragt. Darunter fiel auch die systematische Erforschung der Harzer Alt-Bergwerke. Und hier liegt die Ursache dafür, die Abenteurer einzuschalten. Bei der Neuerkundung einiger Bergwerke, insbesondere der Grube Glasebach bei Straßberg ist es zu mysteriösen Zwischenfällen gekommen: eigentlich sichere Stollen stürzten ein, Geräte verschwanden oder wurden beschädigt oder zerstört, und dies, obwohl die Zugänge sogar bewacht wurden. Menschen sind bisher nur leicht zu Schaden gekommen, aber alter Aberglaube lebte wieder auf und es wird immer schwieriger, Bergleute zu finden, die bereit sind, Neuerkundungen durchzuführen.*

Die Abenteurer erhalten darüber hinaus eine Zeichnung mit der Abbildung einer Brosche. Die Brosche wirkt altertümlich und ist mit sogenannten Erzblumen besetzt.

Laut Auskunft von Prof. Beyrich wurde diese Brosche vor kurzem in der Grube gefunden. Sie lag in einem Gang in der Nähe eines Zugangs.

Sie hat eine elementare Aura. Im Dunkeln leuchtet sie schwach in kaltem blauen Licht (**EW: 6. Sinn**). Mit **EW: Kunstverständnis** kann man erkennen, dass die Brosche barocke Elemente enthält, aber ansonsten völlig atypisch für das Barock ist.

**Fluorit** (auch: Flussspat, Erzblume (veraltet)):

säurebeständig, löslich nur in konz. Schwefelsäure unter Bildung von Flusssäure, knistert beim Erhitzen unter Aufleuchten (Thermolumineszenz); Farben: violett/gelb/grün/blau/rosa/braunfarblos/weiß/farblos; Schmuckstein, wichtiger Rohstoff von Flusssäure, Fluor und Flussmitteln (z.B. für die Aluminium-Herstellung, zum Ätzen von Glas, klare Kristalle für optische Geräte)

Für die Lösung des Rätsels lobt die Kgl. Pr. Geologische Landesanstalt eine Belohnung von 500 Mk aus. Nehmen die Abenteurer die Aufgabe an, erhalten sie von Prof. Beyrich ein Empfehlungsschreiben und eine Genehmigung, die Bergwerke zu besichtigen.

Informationen, die in Berlin recherchiert werden können:

#### **Der Harz**

Der Harz sowie das Harzvorland besteht aus kleinen Fürstentümern, die sich Preußen (Provinz Sachsen als auch Hannover), Braunschweig und Anhalt-Bernburg teilen. Im nördlichen Vorland spricht man Plattdeutsch, im Harz selbst Harzer thüringisch. Bergbau, Industrie, aber auch der beginnende Tourismus haben dazu geführt, dass der Harz durch die Eisenbahn gut angeschlossen ist (Harzer Schmalspurbahnen seit 1886). Bergbau ist seit dem 5. Jht. nachgewiesen. Neuere Forschungen lassen sogar vermuten, dass bereits seit Tausenden von Jahren Bergbau betrieben wird, beginnend mit der Bronzezeit über die frühen Germanen, Thüringer, Sachsen, Ottonen, Billinger (auch Amelunger genannt) bis zum jetzigen Zeitpunkt. Der Harz kennt eine Fülle von Sagen und Legenden.

Der beste Kenner örtlicher Sagen und Legenden ist der gebürtige Quedlinburger Dichter **Julius Wolff**. Der Dichter wohnt in Charlottenburg. Dies lässt sich in einem Zeitungsarchiv mit **EW:Archivwesen** oder mit einem **EW:Allgemeinbildung-4** herausfinden. Wolff wird die Abenteurer freundlich empfangen. Er kann folgende Sagen und Legenden des Harzes, die mit dem Bergbau in Verbindung stehen, zum besten geben:

- Die Baumannshöhle
- Die neugierigen Weiber von St. Andreasberg
- Die Erznase
- Teufelsspuk und Hexerei

Die Texte erhält man unter [www.highlights.harz-urlaub.de/harzer-sagen/sagen.htm](http://www.highlights.harz-urlaub.de/harzer-sagen/sagen.htm).

Des weiteren empfiehlt er den Abenteurern einen Besuch seiner Heimatstadt. Er erklärt sich bereit, seinem Freund, dem Pfarrer von St. Nikolaus zu schreiben, der ein profunder Kenner der örtlichen Sagen und Legenden ist.

Zeigt man ihm die Abbildung der Brosche, kommt ihm diese zwar bekannt vor, er kann sich jedoch nicht erinnern, wo und wann er diese bereits schon mal gesehen hat.

**Julius Wolff** (\* Quedlinburg 1834, + Berlin 1920): Dichter, „Der Raubgraf“, „Der Rattenfänger von Hameln“

In der *Friedrich-Wilhelms-Universität (jetzt: Humboldt-Universität zu Berlin)* können die Abenteurer bei **Prof. Georg Waitz** (*Spezialist für frühmittelalterliche Geschichte Deutschlands*) oder im *Gewerbemuseum* oder auch bei einem Kunsthändler in Erfahrung bringen, dass die Brosche sehr ungewöhnlich ist. Vom ersten Eindruck wirkt sie wie ein Stück des Barock, wobei die Erzblume als minderer Schmuckstein auf niederen Adel oder Bürgerliche als Auftraggeber hinweisen. Andererseits sind die filigranen Metallarbeiten in der silbernen Fassung eindeutig der Völkerwanderungszeit, d.h., dem 5. bis 8. Jht. zuzuordnen. Prof. Waitz würde sich freuen, wenn er mehr darüber in Erfahrung bringen könnte und hätte natürlich gerne das Stück für seine Sammlung.

## 2. Quedlinburg

### Der Pfarrer von St. Nikolaus (Friedrich Gotthilf Meininger)

- Er kann den Abenteurern die „Zwergelöcher“ am *Münzenberg* zeigen, die den Löchern im Bergwerk sehr ähneln.
- Wird ihm die Abbildung der Brosche gezeigt, führt er die Abenteurer zum Grab der Aurora von Königsmark in der Stiftskirche. Der mumifizierte Leichnam trägt eine Brosche, die der gefundenen sehr ähnlich ist. (Liegt hier Schneewittchen begraben?!)

**Aurora von Königsmark** (gest. 1728, Quedlinburg), ehemalige *Pröbstin des Feiweltlichen Frauenstifts zu Quedlinburg, ehemalige Mätresse August des Starken, sie soll von großer Schönheit gewesen sein; sie wurde in der Stiftskirche von Quedlinburg beerdigt; ihr Leichnam ist als einziger mumifiziert und lässt sogar noch ihre Schönheit erahnen.*

### Freimaurer „Zur beständigen Freiheit“, Quedlinburg

Die örtlichen Freimaurer sind örtliche Honoratioren, (darunter *Steinle & Hartung, Erfinder des Ferntemperaturwächters, Quedlinburg, seit 1877*), der Bürgermeister und der Landrat. Sie unterstützen die Abenteurer und verschaffen ihnen Zugang zum Bergwerk, falls es Probleme geben sollte.

## 4. Straßberg

*Straßberg* ist ein kleines Dorf inmitten des Harzes. Es liegt direkt an der Grenze zu Anhalt-Bernburg. Man erreicht es nach kurzer Kutschfahrt von *Lindenberg* aus, wohin die *Harzer Schmalspurbahn von Gernrode* aus führt. Dorthin gelangt man von Quedlinburg mit der Bahn. Die Abenteurer können in einem in der Nähe gelegenen Gasthof (*einem alten Fachwerkbau mit dem Namen „Berghütte“*) übernachten. *In Straßberg wird seit dem 15. Jahrhundert Bergbau betrieben (vorwiegend Silber).*

Außerhalb von Straßberg liegen zwei Bergwerke direkt nebeneinander. Zur Erforschung des Glasebachstollens benötigt man einen halben Tag, für die komplette Erforschung der Grube Glasebach zwei Tage.

*Die Grube Glasebach bei Straßberg sowie der Glasebachstollen sind 1887 seit mehreren Jahrzehnten geschlossen, Neuerforschung 1887, Abbau von Fluorit seit 1888. Das Bergwerk ist jetzt ein Museum.*

Die Abenteurer erhalten zuerst keinen Zugang zum Stollen. Alle Eingänge werden von der örtlichen Polizei bewacht, seitdem ein junger Geologe namens Heribert Garz und sein Assistent vor zwei Tagen allein in die Grube gegangen und verschollen

sind. Darüber hinaus ist der Haupteingang zur Grube Glasebach seit gestern verschüttet. Der Gendarmeriehauptmann Karl-Otto Schultheiß lässt sich vom Brief des Prof. Beyrich nicht beeindrucken. Er lässt sie nur nach einem erfolgreichen **EW: Beredsamkeit** in die Mine, oder aufgrund eines ausdrücklichen Befehls seiner Vorgesetzten (der Regierungspräsident in Magdeburg).

Die Abenteurer können jedoch keinen ehemaligen, einheimischen Bergmann dazu bewegen, in die Grube zu gehen, da sie Angst vor dem Bergmönch haben. Von den Bergleuten erhalten sie jedoch umfangreiche Informationen über den Bergmönch. Außerdem können sie bei dem uralten Bergmann Friedrich Klopff alte, aber noch brauchbare Bergmanns Kleidung und –Gerätschaften, wie Seile, Schutzhütte und dergleichen erhalten, die er in einer alten Truhe seit Jahrzehnten aufbewahrt. Die Kommunikation mit Friedrich Klopff ist etwas schwierig, da er keine Zähne mehr hat und starken Dialekt spricht (**EW: Sprechen (deutsch)**).

### Die beiden Gruben

In den beiden Gruben hören die Abenteurer ab und an hämmern und klopfen (W%: 50/30 min). Es ertönt mal näher, mal ferner.

### Die Querze

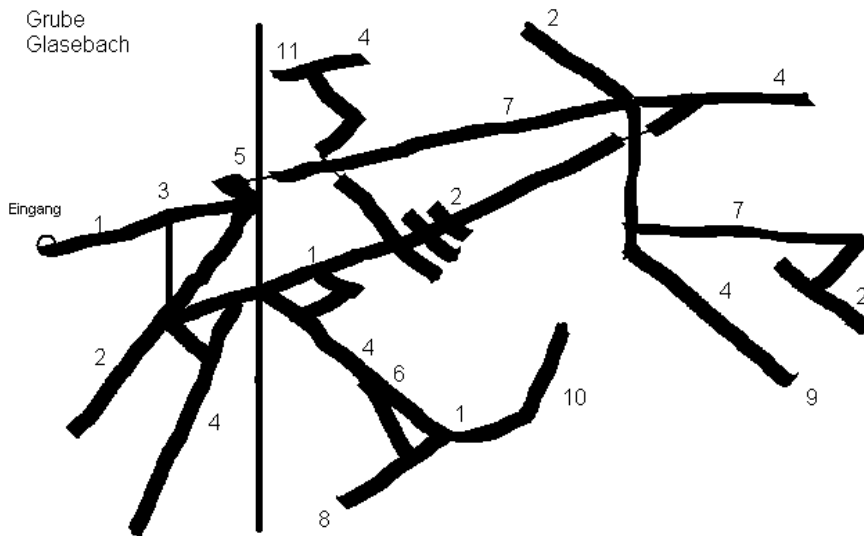
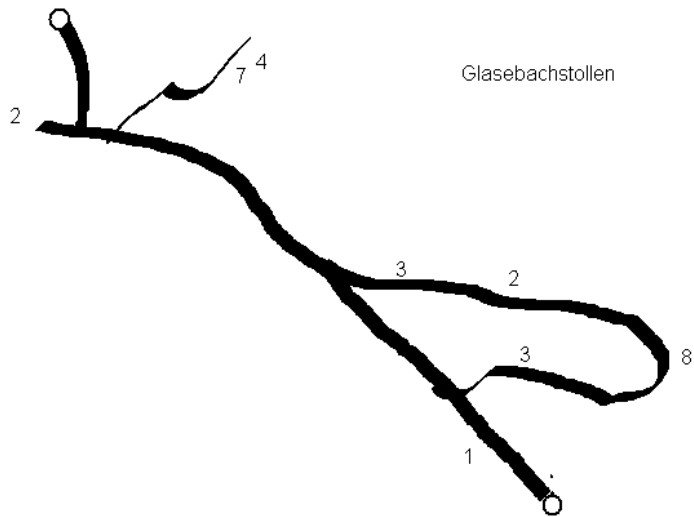
Die Querze sind eine Art Zwerge. Sie sind scheu, wollen ihre Ruhe haben und versuchen die Abenteurer – wenn es sein muss auch mit Gewalt – von der Erforschung der Minen abzuhalten. Querze sprechen althochdeutsch. Sie sind eigentlich sanftmütig, können aber auch rachsüchtig werden, wenn man sie beleidigt oder mit Lärm belästigt. Sie mögen es auch nicht, ihre Gänsefüße zu zeigen, die unter langen Hosen verborgen sind. Ähnliche Wesen kommen auch in den Volksmärchen Skandinaviens, des Baltikums, Englands, Hollands, Polens, Tschechiens und Rumäniens vor. Sie sind aus der Baumannshöhle in der Nacht geflüchtet und haben sich in den beiden Minen häuslich eingerichtet. Insgesamt sind es 48 Querze, wobei diese sich so ähnlich sehen, dass man sie nicht unterscheiden kann. Jeder von ihnen besitzt eine Tarnkappe. Die Querze haben eine elementare Aura, die Tarnkappe eine magische.

Querz				Raufen+4			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
20	40	TR	120	120	24	+18	+18
Klettern+16, Nachtsicht+16, Schleichen+16, Tarnen+16							

### Der Bergmönch

Er ist ein hilfreicher Geist, wohnt in Minen und Steinbrüchen und ist ein Geschickter und tüchtiger Bergmann. Bergmönche sind auch in vielen anderen europäischen Volksmärchen bekannt (Britannien, Jugoslawien, Rumänien, Italien, Österreich). Er taucht immer dann auf, wenn die Abenteurer in Gefahr sind. Er wirft dann mit Kieselsteinen oder versucht auf andere Weise die Abenteurer zu vertreiben. Er ist nicht sprachfähig. Ihn stört es nicht, wenn das Bergwerk neu in Betrieb genommen wird. Gegenüber den Querzen verhält er sich wie gegenüber den Menschen.

Bergmönch				Raufen+14			
LP	AP	RK	RW	HGW	B	Abwehr	Ausweichen
20	30	LR	100	80	24	+18	+18
Klettern+16, Nachtsicht+16, Schleichen+16, Tarnen+16							



### 1. Beschädigte Maschinen

Mit **EW: Sehen** kann man erkennen, dass die Maschinen und Geräte beschädigt wurden, mit **EW: Mechanik** oder **Maschinenwesen** weiß man, dass kleine Metallwerkzeuge dafür benutzt wurden.

## 2. „Zwergelöcher“

In dem Wandabschnitt befinden sich rundliche Löcher; mit **EW: Naturkunde** ist erkennbar, dass sie erst vor kurzem geschaffen wurden. Die Zwergelöcher wurden von den Querzen geschaffen; sie haben eine elementare Aura. Dort brennen – für menschliche Augen unsichtbar – kalte blaue Lichter, die an verstorbene Querze erinnern sollen. Bei einem gelungenen **EW: 6. Sinn** läuft es dem Abenteurer kalt den Rücken herunter.

## 3. Fallgrube

Die Querze haben eine Fallgrube angelegt, um Menschen fern zu halten. Der Bergmönch warnt die Abenteurer vor der Fallgrube, in dem er sie mit Kieselsteinen bewirft.

## 4. Frische Abbauspuren

Hier haben die Querze den Abbau aufgenommen (W%:01-50: Flussspat, 51-90: Pyrit, 91-100: Silber im Wert von W% x10 Mk).

## 5. Historischer Aufzug

Ein hölzernes Aufzugssystem kann mit **EW: Mechanik** oder **Maschinenwesen** wieder in Gang gesetzt werden. Nach 1 min Fahrt (bei gefährlich klingendem Ächzen) bringt es die Abenteurer die halbe Strecke den Schacht hinunter. Dann bleibt der Aufzug stecken.

## 6. Tarnkappe

Einer der Querze hat hier seine Tarnkappe verloren. Man kann sie nicht sehen, aber fühlen (**EW: 6. Sinn**, danach **EW: Tasten**). Sie wirkt wie der Zauber „Unsichtbarkeit“, jedoch ohne Einschränkungen. Die Tarnkappe hat eine dämonische Aura.

## 7. Zwergenwerkzeug

An dieser Stelle findet man Werkzeuge für den Bergbau in „Kindergröße“.

## 8. Verbindungsstollen

Hier haben die Querze einen Stollen zwischen den beiden Minen gegraben, der jedoch sehr niedrig ist, so dass die Abenteurer auf allen vieren kriechen müssen. Er ist mehrere hundert Meter lang.

## 9. Eingeschlossene Geologen

In einer 4 m tiefen Fallgrube sitzen der Geologe und sein Assistent. Sie sind nur leicht verletzt, aber kommen aus der Grube nicht allein heraus. Sie sitzen bereits seit eineinhalb Tagen in der Dunkelheit und sind panisch. Der Assistent ist nicht ansprechbar, der Geologe kann nur stammeln („unheimliche Stimmen“, „der Bergmönch“, „wir werden alle sterben“).

## 10. Querz

Hier befindet sich der Querz, der seine Tarnkappe verloren hat. Er hat sich ein Bein gebrochen und kann sich nicht bewegen. Er heißt Schlumbartz und ist sehr ängstlich. Er spricht althochdeutsch und eine Kommunikation ist nur nach einem **EW: Sprechen (deutsch) –10** oder **EW: Lingustik** möglich. Mit **EW: Beredsamkeit** kann man jedoch sein Vertrauen gewinnen. Er wird versuchen, seine Tarnkappe zurück zu erlangen. Er führt die Abenteurer zu den vermissten Geologen und zum Versteck der Querze. Dort öffnet er den Eingang mittels Magie und verschwindet im Versteck. Kurz darauf erscheinen rd. ein Dutzend Querze und ihr Anführer Grimbartz. Zur Erklärung, warum die Querze in dieses Bergwerk gezogen sind, siehe „5. Baumannshöhle“.

## 11. Wohnort der Querze

Hinter einem Geheimeingang aus Stein (EW: Suchen) befindet sich eine geräumige Höhle, die den Querzen als provisorisches Wohnquartier dient. Sie ist magisch verschlossen (**EW: 6. Sinn**) und nur an einem kleinen Symbol in der Wand erkennbar, das einem Steinmetze-Zeichen ähnlich sieht (**EW: Allgemeinwissen**). Hier befindet sich auch eine verschlossene Truhe mit ihrem Hort (Schmuck, Edelsteine und Edelmetall im Wert von rd. 100.000 Mk). In der Höhle befinden sich mit 50% Wahrscheinlichkeit 1W6 Querze. Versuchen die Abenteurer, den Zugang mit Gewalt zu öffnen, erscheint der Bergmönch, der sie versucht daran zu hindern, indem er mit Kieselsteinen wirft.

## Wohin mit den Querzen?

Die Abenteurer haben nun mehrere Möglichkeiten:

- Sie können die Querze vertreiben,
- sie können die Querze fangen und ausstellen lassen,
- sie können versuchen, die Bergwerksgesellschaft und die Behörden davon zu überzeugen, die Grube zu einem „Querzenreservat“ umzuwidmen,
- sie können versuchen, die Eingänge zum Bergwerk dauerhaft zu verschließen oder
- sie können versuchen, für die Querze ein neues Heim zu finden. Hören sie sich nach geeigneten Orten um, so werden sie auf die Baumannshöhle und die Hermannshöhle verwiesen. Die Baumannshöhle ist der alte, von den Querzen verlassene Wohnort. Die Hermannshöhle wäre als neuer Wohnort geeignet. Die Aktion muss nachts durchgeführt werden. Die Querze brauchen ihre Tarnkappen. Sie werden den Abenteurern keine überlassen. Auf welche Art die Querze dort hingebbracht werden, bleibt ihnen überlassen. Die Querze sind natürlich ängstlich und vorsichtig. Mit **EW: Beredsamkeit** lassen sie sich eventuell in eine Kutsche verladen. Zum Dank erhalten sie jedoch jeder ein wertvolles Schmuckstück in der Art der eingangs beschriebenen Brosche.

## 5. Baumannshöhle

*In der Baumannshöhle werden Besichtigungen seit 1664 geführt, seit 1892 mit elektr. Licht, bekanntester Besucher war Goethe, nach dem eine Grotte „Goethesaal“ benannt wurde.*

Diese Höhle war Heimstatt für die Querze seit langer Zeit. Selbst gelegentliche Besichtigungen waren nur lässliche Störungen. Seitdem jedoch die Harzer Schmalspurbahn in der Nähe vorbeiführt, kommen immer mehr Menschen, so dass eigentlich nur noch nachts Ruhe herrscht. Seitdem aber elektrische Leitungen verlegt werden, ist es selbst mit der Nachtruhe zu Ende.

## 6. Hermannshöhle

*Die Hermannshöhle wurde 1866 entdeckt. Sie ist heute eine Tourismus-Attraktion. U.a. leben dort Grottenolme.*

Die Höhle hat zahlreiche, noch unerforschte Nebengänge, so dass sie als neue Heimstatt der Querze geeignet ist. Dort können die Abenteurer auch Grottenolme entdecken, was sie als zoologische Sensation veröffentlichen können.

*Grottenolme sind 1887 bereits entdeckt. Es gibt sie nur – außer in Mexiko – in den Karsthöhlen Dalmatiens. Seit Ende des 20. Jhts. werden sie von Aquarianern in heimischen Höhlen ausgesetzt. Grottenolme sind eine zoologische Sensation gewesen, da sie zum damaligen Zeitpunkt die größten Höhlenbewohner waren, die*

*man gefunden hatte. Ferner sind sie annähernd pigmentlos und verbleiben – im Gegensatz zu anderen Molcharten – lebenslang im Larvenstadium, d.h., sie besitzen Kiemen, die nicht durch Lungen ersetzt werden.*

## **Ruhm**

Die Abenteurer erhalten für die Rettung des Geologen und seines Assistenten aufgrund der Verbreitung in den Zeitungen 1W6/1 Ruhmpunkte, die beteiligten Frauen 1W6/3 Ruhmpunkte (da es für Frauen unschicklich ist, in Bergwerken herumzukriechen). Für die Veröffentlichung der Existenz des Bergmönches oder der Querze gibt es 1W6/2 für Berüchtigt, selbst wenn einschlägige Beweise vorgelegt werden, weil dies dann eher in den Zeitungs-Glossen Verbreitung finden würde. Für wissenschaftliche oder journalistische Artikel über den Schmuck (inklusive der Überlassung eines Teils des Schmuckes an ein Museum) oder die Entdeckung der Grottenolme können weitere Ruhmpunkte vergeben werden, genauso für eine eventuelle literarische Umsetzung des Abenteurers.

Die Bergleute glauben den Abenteurern jedoch jedes Wort und werden auch wieder die Erkundungen aufnehmen.

Die Kgl. Pr. Geologische Landesanstalt wird den Bericht der Abenteurer mit Erstaunen zur Kenntnis nehmen. Da aber die mysteriösen Vorfälle sich erledigt haben, zahlt man ihnen die versprochenen 500 Mk aus.

Überlässt man Prof. Waitz ein Schmuckstück, erhalten die Abenteurer für Berühmt einen 1W6/1-Wurf. Der Gegenstand wird dann in einer historischen Sammlung der Friedrich-Wilhelms-Universität als frühmittelalterlicher Fund – gespendet von den Abenteurern – ausgestellt.

## **Weitere Informationen**

Der Hintergrund ist weitestgehend unter folgenden Internet-Adressen recherchiert worden:

[www.highlights.harz-urlaub.de/harzer-sagen/sagen.htm](http://www.highlights.harz-urlaub.de/harzer-sagen/sagen.htm)

[www.grube-glasebach.de](http://www.grube-glasebach.de)

[www.strassberg-harz.de](http://www.strassberg-harz.de)

Darüber hinaus war das Buch „Die Naturgeister“ von Nancy Arrowsmith sehr hilfreich.