

Die Mumie im Nebelmoor

Ein Abenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1996

Überarbeitete Version 2.0 © 1998

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy-Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Es ist nun schon zweieinhalb Jahre her, daß ich mir dieses Abenteuer ausgedacht und geschrieben habe. Dies allein ist bestimmt kein Grund die "Mumie im Nebelmoor" neu aufzulegen und zu überarbeiten, aber doch war ich selbst überrascht, wie sich meine eigenen Abenteuer weiterentwickelt habe. Zunächst mal ist da das Layout, welches ich damals noch nicht konsequent an das Original Schmidt-Spiele-Layout angepaßt hatte, zum zweiten haben sich bei mir in frühen Abenteuern Fehler eingeschlichen, die daher rührten, daß mir bessere Informationen über diverse Aventurische Regionen fehlte. So hieß

zum Beispiel in der ersten Version dieses Abenteuers der See noch "Rathilsee" (einfach nach dem größten in den See einlaufenden Fluß benannt). Auch in einer dahingehend korrigierten Version war mir nicht klar, daß der Neunaugensee weder von Mensch noch Elf mit irgendwelchen Booten befahren wird, was in dem Abenteuer geschah. Daher präsentiere ich hier die neue Version 2.0 von "Die Mumie im Nebelmoor", mit diversen Korrekturen, Erweiterungen und im neuen Layout.

Elfen

Allgemeine Informationen :

Nach allen vorangegangenen Strapazen habt Ihr euch entschlossen eure Knochen in Baliho ein wenig zu schonen. Dort in den weiten des Herzogtum Weiden hatten alle Gelegenheit, einmal richtig auszuspannen. Es ist Anfang Herbst und die Bäume begeben sich langsam in ein schönes golden schimmerndes rot. Praios beschenkt die Gegend mit viel Sonne und Wärme bevor er in ein Paar Wochen Firuns kalte Winde über das Land fegen läßt. So richtig schön soll es aber noch am großen Neunaugensee sein, an dem die ebenfalls schöne Stadt Trallop liegt. Ihr seid daher bereits auf dem Weg nach Trallop. Die Braunwasser ist überquert, Braunsfurt liegt eine Stunde hinter euch. Wenn ihr euch dran haltet, werdet Ihr im Laufe des nächsten Vormittags in Trallop sein.

Meisterinformationen :

Der Meister kann an dieser stelle ruhig noch weiter machen mit Lobreden über Land und Wetter, die Helden sollen das Gefühl vermittelt bekommen, alles wäre in bester Ordnung und kein Stückchen namenlosen Unheils könnte sie heute befallen. Aber dies wäre kein richtiges Abenteuer wenn es nicht plötzlich ganz käme...

Allgemeine Informationen :

Wie aus dem nichts erscheint plötzlich hinter euch in einer Kurve ein Streitwagen. Das eine Pferd galoppiert als würde es vom Namenlosen persönlich verfolgt. Auf dem Wagen sind zwei sehr unterschiedlich große Personen, die in Wirklichkeit das Pferd zu diesen Aktionen antreiben. Doch

während Ihr eben diese Erkenntnisse sammelt sind sie schon sehr nahe an euch heran gefahren. "Obacht !" ist das einzige was der größere der beiden zu sagen hat.

Meisterinformationen :

Um dem Wagen rechtzeitig auszuweichen müssen alle Helden eine Probe auf Akrobatik (Gewandtheitsprobe) ablegen. Gelingt diese, so können die Helden rechtzeitig zur Seite springen, andernfalls landen sie unsanft auf dem Bauch und bekommen eine LE abgezogen. Sollte ein Elf unter den Helden sein, so erkennt dieser, daß es sich bei den Personen um einen ausgewachsenen älteren Auelf handelt und um ein kleines sehr selten in dieser Gegend anzutreffendes Firnelfenmädchen. Für alle anderen handelt es sich schlichtweg um Elfen.

Spezielle Informationen :

Bevor die Helden jedoch irgendwie in die Gelegenheit kommen Maßnahmen zu Ergreifen ist der Wagen schon außer Reichweite. Es bleibt Ihnen also nicht anderes übrig als sich mit dem „Obacht“ des größeren Elfen zu begnügen, sich zu ärgern und wieder auf den Weg zu machen.

Allgemeine Informationen :

Gerade ist der Ärger über eure ungewollte sportliche Leistung verflogen, seht ihr auf dem vor euch liegenden geraden Wegstück am Horizont einen Wagen. Nachdem ihr mißtraisch geguckt habt, was denn da sein könnte seht ihr, daß es sich um den gleichen Streitwagen handelt, der euch eben geärgert hat. Das Bild was sich euch bietet läßt aber sämtlichen noch vorhandenen oder gerade in der

Wiederkehr befindlichen Ärger über die Elfen in großes Mitleid umschwingen : Nicht weniger als sechs Zombies (!) schlagen mit ihren verwesenen Händen auf die Elfen ein. Das Pferd liegt bereits in seinem eigenen Blut auf der Erde und bewegt sich nicht. Der Wagen hat ein Rad gebrochen. Das kleine Elfenmädchen befindet sich auf der Flucht vor ein paar sie verfolgende Zombies, der Auelf hat kaum eine Chance gegen die Übermacht. Während er einen guten Hieb mit seinem Dolch gegen einen Zombie einsetzt bekommt er drei Schläge in die Seiten. Er bemüht sich scheinbar noch mit dem Einsatz von Kampfzauber, doch dieser erreicht nicht genug gegen die Übermacht.

Spezielle Informationen :

Obwohl die Lage aussichtslos ist und man Zombies ja in der Regel ganz gut weglaufen kann gibt der Elf nicht auf. Es scheint als würde er etwas mit seinem Leben verteidigen. Ihr könnt jedoch nicht erahnen, ob sich dabei um das kleine Mädchen handelt, oder ob noch etwas anderes im Spiel ist.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden eingreifen dann sollten Sie die Schlacht auch gewinnen. Dies kann Sie ruhig ein paar Federn kosten, denn sie werden noch genügend Zeit zur Regeneration haben. Wenn Sie es nicht tun dann zeugt dies von sehr wenig Heldenmut. Die Helden sollten dann mit Strafen bezüglich Abenteurpunkte bedacht werden. In diesem Fall soll nachdem der Elf tot ist das kleine Mädchen ein schwarzes Bronzekästchen mitgenommen haben, welches nach der Schlacht wieder auftaucht. (In der Hand des Mädchens natürlich.) Sonst wird dieses Kästchen noch im Wagen gefunden, wenn die Zombies geschlagen sind. Zunächst muß aber auch das Mädchen wieder gefunden werden. Diese hat sich nämlich in ein kleines Waldstück geflüchtet und wird dabei von zwei der sechs Zombies verfolgt. Die restlichen vier machen den Auelfen nieder. Wenn diese besiegt sind folgt die Verfolgung des Mädchens. Letzteres kann, wenn sich die Gruppe teilt, auch gleichzeitig erfolgen.

Allgemeine Informationen :

Ihr seid nun ebenfalls zu dem kleinen Waldstück gelaufen und habt dabei die beiden Zombies eingeholt. Diese scheinen zwar keine Lust zu haben sich mit euch zu prügeln, aber sie werden dazu gezwungen.

Spezielle Informationen :

Wenn dieser Kampf gewonnen ist und die Helden nach der Firnelfe suchen, dann ist dies nicht einfach, denn die kleine hat sich gut versteckt. Plötzlich steht sie mitten unter euch, mit dem Rücken an eine Steineiche gepreßt.

Meisterinformationen :

Die Helden sind soeben Zeuge eines CHAMAELIONI geworden, mit dem sich die kleine fast unsichtbar gemacht hat um so den Zombies zu entgehen. Die Befragung des kleinen Mädchens bringt dann folgende Geschichte zu Tage : Das kleine Schwarze Bronzekästchen ist ein magisches Artefakt, daß sehr starke schwarze Magie ausstrahlen soll. Es befand sich im Besitz eines Magiers aus Ysilia, der mit diesem Kästchen experimentiert hat. Jedoch ist es jetzt sehr wichtig, daß das Artefakt zu Inuan Wolkenflüster, einem alten Elfen, nach Trallop gebracht wird. Mehr weiß Abilena Himmelszelt, die kleine Firnelfe auch nicht.

Spezielle Informationen :

Selbstverständlich versprechen die Helden, die kleine Abilena mitzunehmen, ebenso wie das Artefakt nach Trallop zu bringen. Mehr werden die Helden von der Firnelfe nicht erfahren. Inuan, so kann gehofft werden, wird die Sache wohl aufklären können. Jedenfalls ist es mittlerweile dunkel geworden und eine Rast wäre angebracht. In dieser Nacht jedoch werden die Helden aufgeschreckt, da zwei Skelette beginnen den Wagen zu durchsuchen.

Allgemeine Informationen :

Im ersten Moment begreift ihr gar nicht, woher das klappernde Geräusch kommt, aber um so eher werdet ihr wach, denn es ist einfach zu fremdartig. Es scheint als würden Knochen aufeinander schlagen , ohne daß Fleisch dazwischen wäre. Als ihr dann endlich die Augen weit genug aufgerissen habt seht ihr, daß dem tatsächlich so ist ! Zwei Skelette machen sich an den Überresten des Wagens zu schaffen. Wonach sie suchen müßte klar sein : Das kleine bronzene Kästchen !

Meisterinformationen :

Natürlich finden sie dort nichts. Das Kästchen, was sie suchen hat entweder Abilena oder einer der Helden an sich genommen. Die Helden können sich natürlich in den Kampf stürzen, aber genauso gespenstisch wie die Skelette gekommen sind, genauso gehen sie auch wieder - erfolglos natürlich. Am nächsten Morgen geht es weiter. Sie können den Helden, sollten sie der Meinung sein ein paar zusätzliche Abenteurpunkte per Kampf verteilen zu müssen, dann kann die letzte Brücke von 3 Räufern bewacht werden, die freundlich nach "Wegezoll" fragen bis sie ihn heraus zu prügeln beginnen.

Die kleine Elfe wird niemals eine Waffe in die Hand nehmen, doch können die Helden bei bedarf überrascht sein was für gewitzte Zauber die kleine zu sprechen fähig ist. Damit meine ich vor allem die speziellen Firnelfenzauber.

Trallop

Allgemeine Informationen :

Trallop ist fast genauso wie ihr es euch vorgestellt habt. Eine große Stadt, belebt. Zudem hat sie noch das Flair fast schon vergangener Zeiten. Die Pracht mit der ihr eine Ritterin vorbeiziehen sehen könnt wäre in südlicheren Teilen des Mittelreiches oder gar im so fortschrittlichen lieblichen Feld nicht denkbar. Trotz der Lage an dem großen See und des entsprechenden Klimas vermißt ihr jedoch jegliche Form von Hafenanlagen.

Spezielle Informationen :

Abilena weiß leider nichts genaues über den Aufenthaltsort von Inuan Wolkenflüster, doch schon in der ersten Taverne kennt man den Elfen. Er ist aufgrund seines hohen Alters (die Leute schätzen ihn auf über 300 Jahre) recht bekannt in Trallop. Er wohnt in einer kleinen Gasse in einem robusten Holzhaus im Nordosten der Stadt, nahe des Weges nach Olat.

Allgemeine Informationen :

Als Ihr das Haus gefunden habt klopft ihr vorsichtig. Schon kurz darauf öffnet ein alter Elf (tatsächlich schon so alt, daß man es einem Elfen ansieht !) und fragt nach dem Begehr. Er scheint die Antwort nicht abzuwarten, denn als er die kleine Firnelfe sieht ist dies für ihn Antwort genug. Er bittet euch herein und serviert Brot und Bier.

Spezielle Informationen :

Natürlich wird Inuan nun die Geschichte erzählen. "Shuvual das Kind von einem schwarzhäutigen, ich glaube ihr Menschen nennt sie mohisch, Magier der einer Schwester des Firnvolkes eine unheilige Brut in den Schoß legte – machte sich die Zauberfertigkeiten seiner Eltern zunutze und versuchte ein Reich der Finsternis über die Salamandersteine zu legen. Zu den richtigen zeiten, denn er kannte sich mit mit den Sternen aus, beschwörte er Mächte des Bösen, erschuf sich untote Diener und wurde so bald selber eine große Macht des Bösen. Eines Tages, als seine Heere von Skeletten und Zombies weite Teile der Salamandersteine unsicher machten und das Reich des Waldvolkes bedrohte, vergaßen die Waldelfen für einen Moment Ihre Friedfertigkeit mit allem sie umgebenden und zogen im Bündnis mit Elfen der anderen Völker aus , sich mit Shuvual und seinen Gefolgsleuten zu schlagen. Dank einiger Zauber der Antimagie waren sie Erfolgreich, vernichteten hunderte seiner untoten Sklaven, gelangten schließlich zu Shuvual, entrissen ihm sein Herz und schlossen es in ein magisches Kästchen - eben diesem aus Bronze. Den Leichnahm salbten Sie jedoch und versenkten ihn im Nebelmoor – wohl als Zeichen dafür daß der Körper nicht Schuld hatte

an dem Geist der ihn bewohnt. Leider hat sich gezeigt, daß, da es immer noch ein Gefäß für die verirrte Seele des Bösen gibt, Shuvual zurück kehren kann und wird. Die Sterne verbinden sich bereits zu den notwendigen Formen. Das auftreten der Untoten Kreaturen ist Beweis genug dafür daß ich recht habe : Shuvual kehrt zurück ! Sollte er in Besitz seines Herzen kommen, so könnte die Salamandersteine ein größeres Unheil erschüttern als es das gesamte Orkenheer zu tun vermochte. Daher muß Shuvuals Herz vernichtet werden, bevor es in die Hände des Bösen gelangen kann, den nicht toten, sterblichen Überresten Shuvuals : Der Mumie im Nebelmoor. Leider hat das Schicksal einen Streich gespielt : Durch den Tod des Freundes aus dem Auvolk habe ich niemanden mehr, der mir die Klinge Salamus bringt."

Meisterinformationen :

Bei Salamus handelt es sich um einen Zweihänder, der in Vorbereitung der großen Orkschlacht von Zwergen geschmiedet wurde – bestimmt für Elfenhand. Laut Aussage der Zwerge muß deren Gott (Ingerimm) seinen Segen über diese Waffe gegeben haben, denn es handelt sich dabei um mehr als nur irgendeinen guten Zweihänder. Salamus ist ein magisches Schwert, daß besonders kräftig in seinem Schlag ist, je böser der Gegner. Daher ist es wohl als einziges Fähig, das Bronzekästchen mitsamt Herz zu zerschlagen, was sich sonst weder zerstören, noch öffnen ließe. In der Annahme daß sich die Helden bereit erklären, den toten Auelfen bei der Queste nach Salamus zu ersetzen beschreibt Inuan Wolkenflüster den Ort, an dem das Schwert vermutet wird.

Allgemeine Informationen :

Geht nach Norden ans andere Ufer des Sees, folgt dann dem Donnerbach bis ihr nicht mehr weiter kommt. Von Dort an müßt ihr selber suchen – aber es wird dann nicht mehr sein !

Die Salamandersteine

Meisterinformationen :

Mehr als das werden die Helden auch in Donnerbach nicht erfahren. Es liegt auf der Hand, daß es sich bei Salamus nicht um ein weit verbreitetes Geheimnis handelt – sonst läge es bestimmt nicht mehr da, wo es sein sollte. Abilena bleibt bei Inuan. Von ihm bekommt man ärztliche Hilfe, sollten die Helden von der vorangegangenen Reise einen Heiler nötig haben. Wenn es denn unbedingt sein muß rückt der alte Elf auch ein paar Silberstücke Spesen raus.

Da also auf dem Neunaugensee kleine Schiffe fahren gibt es für die Helden zwei Möglichkeiten der Reise, die beide um den See herum führen. 1. Über die östliche Seite am See vorbei (Trallop-

Mandelihl-Niritul) oder einen weiteren aber mit besseren Straßen ausgestatteten Weg : Trallop-Rathila-Hardorp-Niritul. 2. Für Wagemutigere Helden die kürzeste und auch mit Wegen ausgestattete Route über Olat – leider muß man hier, wenn auch nur am See entlang bereits durch das Nebelmoor. Gönnen sie den Helden für ein wenig Wagemut auch ein paar zusätzliche Abenteuerepunkte – Schwierig soll die Reise aber auf jeden Fall werden. Die Wahl der Strecke beeinflusst mehr die Art der Gegner. Im Nebelmoor sollen Zombies und Skelette (Diener Shuvuals) vorhanden sein, während die friedlichere Strecke nur das übliche bietet : Räuber, Goblins und ein paar Orks. Ähnliches gilt auch für die Reise von Donnerbach aus in Richtung Salamandersteine. Ohne Pferde beträgt die Gesamtreisedauer bis zu zehn Tage. Wenn die Helden aber, wie Inuan sagte, dem Lauf des Donnerbachs folgen, dann kommen sie irgendwann an ein kleines felsiges Tal, welches mit hohen Steinen an jeder Seite gesäumt ist. Hier käme man auf keinen Fall weiter (es sei denn man klettert wieder raus).

Allgemeine Informationen :

Es ist direkt majestätisch anzusehen wie das klare Wasser des Donnerbachs von der mindestens 10 Schritt über euch befindlichen Felsplatte auf der ein kleiner See zu sein scheint herunterfällt und dabei auf dem rein beigen Hintergrund des Felsen einen weiten schwarzen Vorhang hinterläßt. Spritzend gleitet dann das Wasser wieder in eine steinerne Rinne um zunächst rauschend, dann friedlich das kleine Tal zu verlassen um hinaus durch die Wälder in die Wiesen zu fließen, die ihr in den letzten Tagen bereist habt.

Spezielle Informationen :

Hoffentlich erkennen die Helden die Stelle – daß es hier nicht weiter geht. Der Hinweis daraus, daß es sich um einen schwarzen Vorhang aus Wasser handelt ist hoffentlich ausreichend – warum sollte das Wasser beim Fallen eine andere Farbe haben ? Die Lösung ist eben die daß sich hinter dem Wasserfall eine Höhle befindet – die man am besten schwimmend erreicht.

Allgemeine Informationen :

In der Höhle ist es so finster, daß man meint, Praisos' Kraft könnte das Wasser nicht durchdringen. Ihr bemüht euch schnell Licht zu machen, aber das Zunderkästchen verbirgt sich ziemlich weit unten im Rucksack ... und ahhh ... ja ... ich hab es gleich ... In dem Moment jedoch wo es euch gelingt Licht zu machen erscheint eine Gestalt, selbst von leuchtender Kraft und Schönheit daß es euch die Sprache verschlägt. Daß von dem Wesen – ist es ein Alveranide – ein wachender Geist oder gar Rondra persönlich – keine Gefahr ausgeht ist so

offensichtlich daß niemand auch nur auf die Idee kommt seine Waffe zu erheben. Die Gestalt beginnt zu sprechen : „Zwei Dinge werde ich euch, Reisende die ihr gekommen seid das Schwert zu finden, anvertrauen. Das erste ist : Nehmet das schönste Schwert und Ihr werdet haben was ihr sucht. Das zweite ist : Nur ein einziges mal sage ich die Wahrheit.“

Danach verschwindet Sie. Im nächsten Augenblick seid ihr umringt von einer wahren Pracht an Zweihänderschwerten.

Spezielle Informationen :

Eine Sinnesschärfeprobe läßt die Helden aber darauf aufmerksam werden, daß unter Ihnen (sie stehen bald drauf) noch eine fast verrostete Klinge liegt, die vielleicht vor längerer Zeit mal ein schöner Zweihänder war.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden sich die Worte der Fee einmal auf der Zunge zergehen lassen ist es nicht schwer zu erraten, daß es die häßlichste und nicht die schönste Klinge ist, die sie nehmen müssen. Jede falsche Klinge (sie sind sowieso nicht von Schönheit zu unterscheiden) löst 1W6 Schadenspunkte aus. Nur wer die rostige Klinge aufnimmt bekommt den Talentwert „Zweihänder“ um einen Punkt gesteigert. Niemand anders wird mit Salamus umgehen können außer dem der es aufgenommen hat. Ganz davon abgesehen sollte eigentlich nur ein Krieger die Waffe zu fassen kriegen, oder sonst wer der zumindest damit umgehen könnte. (Das unvermeidliche Murren des Kriegers muß man eben mal hinnehmen – letztlich ist die Klinge für Elfen gemacht, somit ist es also auch nicht blödsinnig, wann das liebe stille Waldelfchen in der Gruppe mit dem großen Zwergenstahl-Klotz rumläuft.) Die LE des Helden, der dann aber Salamus trägt ist wieder auf den Maximalwert regeneriert. Der Vorgang des erstmaligen Berühren sollte natürlich sehr ausführlich und interessant beschrieben sein. Dabei sollte auch ruhig von Lichteffekte, Schmerzen, kurzer Ohnmacht und himmlische Gefühle Gebrauch gemacht werden. Der Rückweg nach Trallop soll relativ leicht sein (es geht ja auch zunächst mal bergab), es wäre jedoch interessant bekommen die Helden den Eindruck die Mächte der Finsternis wären auf dem Vormarsch, also deutlich mehr Skelette und Zombies, solange das nicht Überhand nimmt.

Inuan's Haus

Allgemeine Informationen :

Zurück in Trallop steht Ihr vor Inuan's Haus – oder dem was davon übrig ist. Wenn ihr es nicht vor seiner Zerstörung gekannt hättet könnte man sagen, daß es aus Holzkohle gebaut wäre. Türen und

Fenster sind nicht mehr vorhanden und ob das obere Stockwert noch betretbar ist muß man bezweifeln, scheint doch das Haus beim nächsten Windstoß zu Asche zu zerfallen.

Spezielle Informationen :

Fragt man Nachbarn oder in einer Taverne so erfährt man, daß niemand einen Löschversuch unternommen hätte da das Haus von gut bewaffneten Skeletten und Zombies überfallen und schließlich in Brand gesteckt worden wäre. Demnach sind die Helden die ersten die das Haus betreten.

Meisterinformationen :

Dies ist die einzige Möglichkeit für die Helden das zu erfahren, was wichtig ist. Wenn Sie es nicht tun können Sie zwar auch zufällig zum Nebelmoor gehen (was vielleicht gar nicht so abwegig ist), aber gesagt bekommen Sie es nur wenn sie das Haus untersuchen.

Allgemeine Informationen :

In dem hinteren der beiden Räume im Erdgeschoß macht ihr eine schauerliche Entdeckung : Eine vollständig verkohlte Leiche liegt den Helden zu Füßen. Die Haltung läßt die Helden erkennen, daß das Opfer gefesselt war und so bei lebendigem Leibe in den Flammen umgekommen ist. Kein Zweifel daß es sich dabei um Inuan Wolkenflüster handelt. Die zweite Entdeckung betrifft die kleine Abilena. Sie ist eingefroren in einen Eisblock, ebenfalls gefesselt und geknebelt, aber ansonsten unversehrt.

Meisterinformationen :

Wer jetzt Abilena mittels HARTES SCHMELZE befreit hat sich ein paar Punkte verdient – ansonsten taut sie auch von selber auf. Wer sich jetzt wundert wieso sie eingefroren ist : Entgegen der Meinung der Elfen ist Ifirn, die Firunstochter viel mehr Interessiert an dem Firnelfenvolk als man meinen würde. Daher wollte sie die kleine nicht verbrennen lassen sondern bewahrte sie innerhalb ihres Elementes : dem Eis. Vielleicht schaffen es die Helden ja, die kleine Firnelfe zum Ifirn/Firun-Glauben zu bekehren.

Spezielle Informationen :

Abilena weiß zu berichten, daß die Skelette das Herz mitgenommen hätten und das Inuan noch etwas verschluckt hätte, wovon Sie aber nicht wußte, was es war.

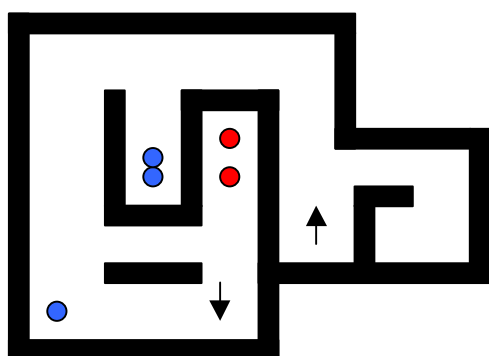
Meisterinformationen :

Tatsächlich können die Helden im Mund von Inuans Brandleiche eine zerknüllte Karte entdecken. Sie zeigt eine Abbildung des Nebelmoors mit einem eingezeichneten Weg und einem Kreuz. Dort liegt der Dungeon des Shuvual. (Das müssen die Helden aber noch nicht unbedingt wissen.)

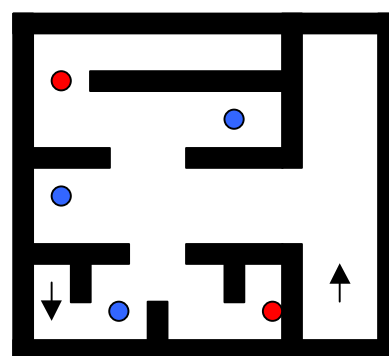
Wenn Du Gruppe nicht ganz blöd ist werden sie sich aufmachen ins Nebelmoor und der Karte folgen – dort Shuvual bzw. das Kästchen suchen und es mit Salamus' Hilfe zerstören. Abilena geht mit – egal was die Helden davon halten oder dazu sagen, schließlich ist sie nun ganz alleine. Mit Schlingpflanzen evtl. Räubern und hier und da (bei Nacht) mit einigen Zombies werden es die Helden zu tun haben. Die recht beschwerliche Reise im tiefen Sumpf soll den Helden das Gefühl vermitteln, sie hätten trotz Karte bald jegliche Orientierung verloren, und wären desgleichen. Schließlich entdecken sie dann doch auf der Karte eingezeichnete Merkmale wider, so daß sie in einer zerfallenen Hexenkate in einer modrigen Truhe den Eingang in ein unterirdisches Höhlensystem finden.

Nun folgt eine kleine Karte des Dungeons. Dieser kann auch gerne selbst entworfen werden. Ich denke jedoch daß die von mir präsentierten sechs Level viel Interessantes bieten, so daß man diesen gut übernehmen kann. Die Pfeile nach oben und unten bezeichnen Leitern und Treppen in die entsprechende Richtung, Shuvual ist gelb, Abilena grün eingezeichnet, rot sind Zombies und blau Skelette. Schließlich gibt es noch Rosa Teleport-Zonen, die mit Pfeil gekennzeichnet auf ein Ziel hin teleportieren. Diese können überschritten werden in dem man Rückwärts geht. Graue Stellen in Wänden sind Geheimtüren. In Level 4 soll der Eindruck unendlicher Gänge entstehen.

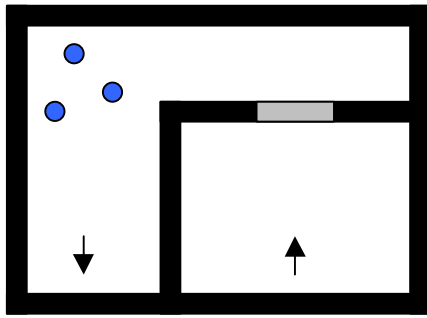
Level 1



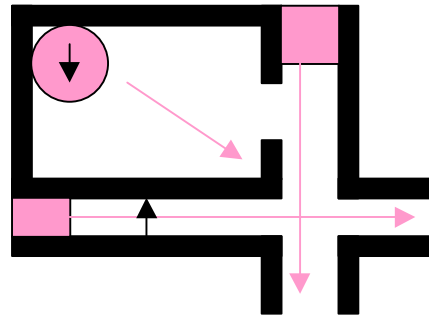
Level 2



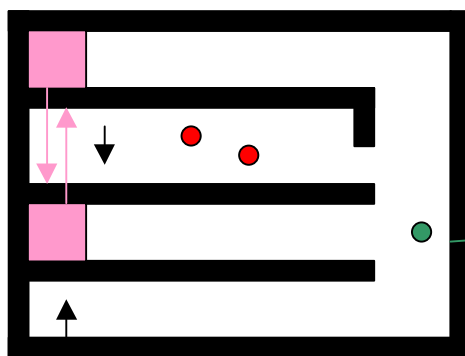
Level 3



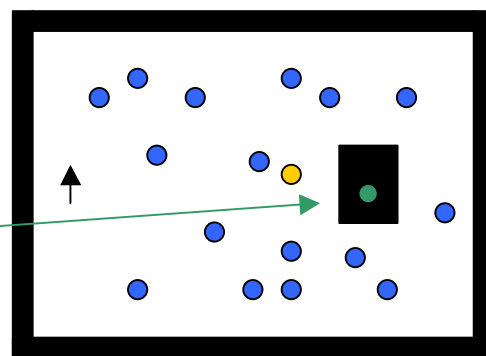
Level 4



Level 5



Level 6



Shuvual

Meisterinformationen :

Auf ein ausgewogenes Kampf-Entspannungs-Kampf-Verhältnis muß der Meister achten. Im Dungeon selber wird man es dann mit Zombis und Skeletten zu tun haben. Allgemein etwas unangenehm für die Helden. Folgendes wesentliches Ereignis findet auf der vorletzten Ebene statt :

Allgemeine Informationen :

Aus den Wänden kommen sie geflogen - Stoffetzen, ehemals weiß aber schon länger unter der Erde - und ergreifen Abilena, sie zerren Sie nach unten durch den Boden, der sich magisch öffnet und wieder verschließt. Ihre Entsetzensschreie kann man noch länger hören bis Sie endlich verstummen.

Spezielle Informationen :

Die vielen Stoffbänder verhindern es, daß die Helden der kleinen Firnelze zu Hilfe kommen. Irgendwann einmal werden die Helden aber den untersten Level erreicht haben. Dort finden Sie einen Altarraum auf dem wie man sieht schon des öfteren geopfert wurde. Jetzt liegt dort die kleine Abilena, (schon wieder) mit Stoffetzen

angebunden. Unzählige Skelette umzingeln blitzschnell die Gruppe. Und vor dem Altar steht eine Mumie, die sich langsam zu der Gruppe umdreht und spricht : „Ich bin Shuvual, Beherrscher der Salamandersteine - Ihr, die mir mein Leben raubtet werdet eure Gefährtin geopfert wissen - aber ich will euch einen Platz in meinem Reich der Dunkelheit einräumen wenn Ihr das Herz des Shuvual aus seinem Gefängnis befreit.“

Meisterinformationen :

Den Helden bleibt natürlich jede Wahl überlassen. Doch ob sie Shuvual nun behilflich sein wollen oder nicht - es wird zum Kampf kommen. Entweder sind die Helden so mutig, daß sie lieber ehrenvoll in Boron's Reich gehen als sich zum Handlanger des Bösen degradieren zu lassen, oder sie schließen sich Shuvual an - nur dann wird dieser sich nicht an seinen Vorschlag halten. Daß Abilena obwohl sie gefesselt ist den Kampf überlebt ist wohl mehr Glück, aber Gewinnen können die Helden nur, wenn Sie Shuvual vernichten - die vielen Skellete, die sonst niemals besiegt werden könnten, fallen dann in sich zusammen und bilden nur noch einen kümmerlichen Knochenhaufen mit verrosteten Klingen (wertlos). Was zu tun ist wird Abilena von Zeit zu Zeit als Tip ausrufen, wenn die Helden

nicht von selber darauf kommen. Schließlich und endlich wird dann auch das Herzkästchen zerschlagen was Shuvual endgültig besiegt. Eine Schwierigkeit im Kampf wird noch sein, daß Shuvual Stoff verschießen kann, das sein Opfer fesselt, auch wenn man sich nach einer weiteren Kampfrunde wieder befreien kann.

Spezielle Informationen :

Der Aufstieg aus dem Dungeon mit der befreiten Abilena ist keine Schwierigkeit mehr. Auch der Rückweg nach Trallop sollte nur flüchtig beschrieben werden. Dort erwartet die Helden ein Empfang von einer Delegation der Elfen. Diese überreichen ein paar Geschenke zum Dank für die große Hilfe. Dabei gibt es Ballettschuhe für Gaukler (Tanzprobe um 3 erleichtert), Dietriche für Streuner, Krötenhaut passend für Zwerge, eine mit Silber verzierte Edelholzflöte die einen Klang hat mit dem man bei einer bestimmten Melodie (wird erklärt) einen Kobold anlocken kann für Elfen. Rezept für einen Heiltrank für Magier oder andere Alchimiebegabte. Schmuck oder ähnliches für andere Helden. Viele Dukaten können die Helden von Elfen natürlich nicht erwarten. Jedoch gelten alle als immer willkommen im Reich der Elfen, jenseits der Salamandersteine. Die Arme Abilena, die nun ganz alleine auf der Welt ist, kann sich natürlich den Elfen anschließen um wenigstens in Ihre Heimat und zu einer verwandten Sippe zurück zu kehren, aber vielleicht findet sich ja auch unter den Helden jemand der sich dauerhaft um die kleine Elfe kümmern will. (Andere Elfen und Magiebegabte bevorzugt.)

Meisterinformationen :

Es soll 200 Abenteuerpunkte für die Beendigung des Abenteuers geben. Die Kämpfe (abgesehen vom Endkampf) sollen wie üblich gewertet werden. Wichtig sind die Ideen und Überlegungen der Leute, die den richtigen Weg eingeschlagen haben. Diese machen den Unterschied in der Bewertung mit AP aus. Bei diesem Abenteuer wurden die Helden zwar nicht Reich, aber alleine Salamus, der Zweihänder ist schon eine ganze Menge wert. (Treffer : 3W6, nur 120 Unzen schwer) wie ein ganz normaler Zweihänder zu führen, aber eben magisch, so daß er unzerstörbar ist, genauso wie er einsatzfähig ist gegen alles was schwarzmagisch ist. Sollte er allerdings eingesetzt werden gegen etwas was aus guter oder göttlicher Energie geformt ist, so sträubt sich das Schwert so, daß es Schaden am eigenen Mann hervorruft. Der Eisenrost-Zauber eines Magiers nützt nichts, genauso wie der Armatrutz-Zauber von diesem Schwert durchdrungen wird. Das Schwert kann aber niemals aus der Hand gegeben werden. Wenn es zu lange getragen wird oder wenn es schon viele Kämpfe mitgemacht hat, dann verlangt es nach einer Segnung in einem Rondratempel. (Auch Ingerimtempel sollten es eigentlich tun) Es verwandelt sich dann in ein rostiges Teil, daß gerade mal 1W6 Schadenspunkte bringt und keine magische Eigenschaften mehr hat. Aber wegwerfen und gegen Freunde einsetzen kann man es immer noch nicht.

Liste der Gegner in diesem Abenteuer

Räuber

MU: 12	AT : 10	PA : 10
LE : 30	RS 2	1W+3
MK 10	AU 42	MR 0

Skelett

MU: 30	AT : 7	PA : 7
LE : 15	RS 4	1W+4
MK 18	AU 500	MR 12

Zombie

MU: 30	AT : 7	
LE : 20	RS 0	1W+2
MK 8	AU 500	MR 10

Shuvual

MU: 40	AT : 7	PA : 7
LE : 40	RS 4	1W+4
	AU 900	MR 15

kann mit Stoff fesseln

Ork

MU : 9	AT : 11	PA : 7
LE : 24	MK : 10	1W6+3
AU : 50	MR : -6	RS : 2

Die Werte des Ork können auch ruhig mal für einen Goblin oder andere Kreaturen mißbraucht werden. Die Helden müssen den Unterschied ja nicht erfahren. Die Werte können auch je nach benutzter Waffe und Rüstung variieren, um die Gegner interessanter zu machen.

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fördern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

Mumie im Nebelmoor

© 1996/98 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)

Abilena Himmelszelt

Firnelfenmädchen

- Herkunft** Irgendwo im Norden, wo Firun's eisige Winde das ganze Jahr herrschen ist der Geburtsort der kleinen Firnelfe. Doch die arme verlor schon früh beide Elternteile und lebte danach mehrere Jahre bei entfernten Verwandten aus dem Volk der Auelfen. Ihr Nenn-Onkel Inuan Wolkenflüster war lange Zeit so etwas wie ein neuer Großvater der aber leider im Kampf gegen Shuvual (Mumie im Nebelmoor) das Leben verlor. Seitdem ist Abilena auf sich gestellt.
- Beschreibung** Abilena ist die firnelfische Antwort auf den frühreifen Teenager. Nicht daß sie jede Schandtät mitmachen würde, sie ist vielmehr für jeden Erwachsenen erschreckend weit in Ihrer geistigen Entwicklung. Das wirkt sich auch auf ihr Erscheinungsbild aus. Abilena hat lange und hellblonde Haare, die im Licht fast weiß erscheinen. Ein keckes Näßchen zierte das Gesicht. Sie unterstreicht das zarte äußere durch graziöse Bewegungen.
- Charakter** Das Mädchen hat einfach schon zu viel erlebt um ganz ohne Scheu durchs Leben zu gehen. Sie ist sehr Weltoffen, versteckt sich aber gerne hinterm (Waffen-) Rockzipfel. Sie ist mit Waffen sehr unerfahren, auch wenn sie mittlerweile wenigstens mit Robbentöter und Bogen umgehen kann. Ihre eigentliche Stärke liegt jedoch im Zauber, von denen sie die zur passiven Verteidigung am besten beherrscht. Das sagt schon viel über den Charakter aus. Darüber hinaus ist sie aber ein liebes und braves Mädchen.
- Besonderheiten** Mal abgesehen davon, daß Abilena noch sehr jung ist und sie trotzdem schon voll zu den Helden Aventuriens gezählt werden kann, gibt es keine Besonderheiten.

Werte

Name : Abilena Himmelszelt
Typus : Firnelfe
Geboren : 4. Firun 12 Hal
Gottheit : (Ifirn)
Haarfarbe : weiß-blond
Augenfarbe : grau
Größe : 1,74 Schritt
Gewicht : 61 Steine

Charisma : 13
Chamaelioni : 8
Silentium : 7
Über Eis : 7
Schleichen : 7