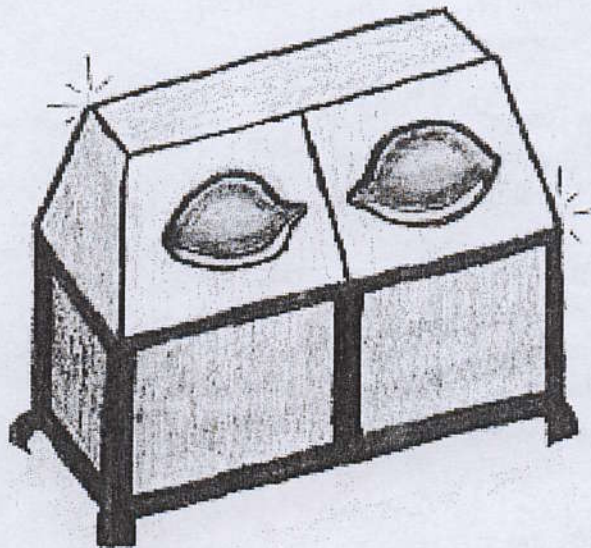


Die Büchse der Pardona

von Dennis Maciuszek

Ein Gruppenabenteuer der Erfahrungsstufen 5-10 (empfohlen)
für den Meister und 3-6 Helden

Beitrag zum Autorenwettbewerb "*Braunschweiger Schelmin '98*"



Das Schwarze Auge

ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Fantasy Productions.
Das Abenteuer ist inoffiziell und soll niemandes Copyright verletzen.

Inhalt

Inhalt	2
Vorwort	4
Hintergrund	5
Das Abenteuer	6
Der Auftrag	7
Anwerbung	7
Ankunft	8
Angriff	10
Spielregeln	11
Zeitplan	11
Bewegung	11
Wetter	11
Zufallsbegegnung	12
Begegnung mit einem Dämon	15
Begegnung mit Untoten	16
Im Totenmoor	17
Der Weg zum Totenmoor	17
Der Fluß ins Totenmoor	17
C13 Kreiben	18
C14 Hotel "Zum Berge"	19
C15 Kreibener Hochland	21
F13 Shuhejla, die Seherin	21
F14 Hydra I	23
F15 Stadt der Toten	23
G5 Hain des Levthan	26
G7 Hamsterdamm	27
G13 Ginayas Kräutergarten	28
G15 Hydra II	29
H4 Brandthusen	29
H7 Spur	30
H10 Krocs Waffenladen	30
H18 Schrein der Dunkelelfen	31
H19 Truhe	32
I11 Ratten	33
I12 Brückentrolle	33
I13 Raubüberfall	34
I14 Koboldin	34
I15 Skelett	36

I16	Räuberlager	36
I17	Zoll	36
I18	Steinkreis	37
I19	Höllenfalle.....	38
I20	Irrlichter	39
J8	Biansala	39
J11	Riesenspringegel	41
J14	Algendämon.....	41
J15	1. Untotenwache	42
J17	Piraten auf Schatzsuche	43
J20	Zeitreise	43
K10	Wulfjew, der Jäger	44
K11	Einhorn	45
K14	Strudel.....	46
K15	Totes Schwein.....	46
K16	Hafen der Dunkelelfen	46
K18	Swanda & Tsaja, die Kämpferinnen	47
K20	Turm des Ele-Barn	47
L11	Lynn, die Vila	48
L12	Grab des Hane.....	49
L13	Drumbosch & Grendel, die Zwerge.....	50
L14	Harpyien.....	51
L16	2. Untotenwache	51
L18	Sumpfgase.....	52
L19	Sumpfmönster.....	52
M17	Schwarzer Berg	52
	Das Ende des Abenteuers	59
	Das Finale.....	60
	Ungeklärte Thronfolge.....	60
	Die Prüfung.....	60
	Die Büchse der Pardona ist geöffnet !	62
	Anhang.....	64
	Andere Rollenspielsysteme	64
	Verwendete Abkürzungen	64
	Liste der Zaubersprüche	65
	Enzyklopaedia Aventurica.....	65
	Karte 1: Das Totenmoor (Meisterinformationen !)... ..	66
	Karte 2: Das Totenmoor (Spielerinformationen in K10).....	67
	Karten 3 - 6: Stadtpläne (Spielerinformationen in C13, H4, F15, J8).....	68
	Karten 7 - 9: Geheimnisvolle Orte (Meisterinformationen !)	69
	Formular: Zeitplan.....	70

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser...

Das Buch, das Du in den Händen hältst, sollte eigentlich mein erster Versuch werden, ein eigenes Rollenspielabenteuer für **Das Schwarze Auge** komplett auszuarbeiten und so aufzuschreiben, daß man es an andere Spielleiter weitergeben kann. Es sollte eine nette kleine Geschichte über eine Dämonenbeschwörung im geheimnisvollen *Totenmoor* werden, in der ich (wie "originell") auch die *Dunkeelfen* in Aventurien einführen wollte. Für meine Spielwelt wollte ich die Beschreibungen aus **Das Bornland** (mit der *Bornlandkarte* in **Stromaufwärts**) als Grundlage verwenden; für die Geschichte begann ich, in den Büchern der **Elfen** und der **Magiebox** zu lesen.

Ich ahnte damals nicht, auf was ich mich einlassen würde... *Hast Du schonmal probiert, einen Drachen zu füttern?* Du hältst ihm einen Happen aus dem Proviantpaket hin, und er beißt Dir gleich den ganzen Arm ab (wenn Du Glück hast...). Soll heißen: Wenn man einmal damit anfängt, ein Abenteuer für eine so großartig ausgearbeitete Welt wie Aventurien zu schreiben und auch nur ein wenig von der Mythologie des Landes einfügen will, um den Spielern "fantastischen Realismus" bieten zu können, dann kommt man vom Recherchieren nicht mehr los. Viele Teile der aventurischen Mythologie sind miteinander verbunden oder, noch "schlimmer", können miteinander verbunden werden. So gerät man dann vom hundertsten ins tausendste, und die Geschichte spielt sich nicht mehr "im Kleinen" ab, sondern nimmt "weltumspannende" Ausmaße an, um mal den Flyer des **Schelmin**-Wettbewerbs zu zitieren, zu dem ich das Abenteuer inzwischen einschicken wollte.

Aventurien ist keine Welt, in der *alles möglich ist*, sondern eine, in der es *alles schon gibt!* So mußte ich natürlich auch feststellen, daß die "*Schwarzalben*" in Aventurien längst existierten. Erstaunlicherweise stimmte deren Hintergrund im Modul **Folge dem Drachenhals** ziemlich genau mit dem "meiner" *Dunkeelfen* überein, ihr Äußeres und ihre Spielwerte dage-

gen überhaupt nicht. Ich habe also versucht, mein Manuskript soweit wie nötig der Hintergrundwelt anzupassen (obwohl echte **DSA**-Experten natürlich immer noch sagen können, daß ich ab und zu übertrieben habe, zu ungenau war oder Informationen aus neueren Büchern wie **Unsterbliche Gier** oder *Ulrich Kiesows Das zerbrochene Rad* nicht berücksichtigt habe). Gleichzeitig wollte ich so viele eigene Ideen wie möglich einfließen lassen. Für die *Stadt der Toten* z.B. habe ich nur das allerwichtigste aus dem Roman **Zeit der Gräber** übernommen und dafür ein paar neue Details hinzuerfunden. Inspiriert haben mich etliche Quellen, u.a. *Terry Brooks'* Buch **Die Elfensteine von Shannara**, das ich besonders Elfenfans empfehlen kann. Meine Ausführungen sollten jetzt niemanden abschrecken, ich wollte nur erklären, warum das Abenteuer gerade so und nicht anders geworden ist! Der Meister muß zum Gelingen der Spielabende nicht alle mythologischen Feinheiten perfekt verstanden haben. Die Spieler schon gar nicht, denn ihre Helden werden sich keine exakten Vorstellungen von Machtkämpfen unter den Göttern, Sphären oder Zeitreisen bilden. Es genügt ein vages Gefühl, daß eine "Wahrheit irgendwo dort draußen ist" oder so etwas. Gedanken muß man sich im Spiel eher um die geschickte Anwendung von Gegenständen und den richtigen Umgang mit den NSCs machen. Genug geredet! Ich verabschiede ich mich nun auch von dem letzten Spieler, der hier immer noch weiterliest... Dir als Meister empfehle ich, vor der ersten Sitzung das Abenteuer einmal zu lesen und die Dokumente zu kopieren, die die Spieler im Spielverlauf ausgeteilt bekommen:

- 3 *Stadt der Toten*-Texte, 6 NSC-Charakterblätter und einige Zeichnungen aus dem Kapitel **Im Totenmoor**,
- die 5 **Karten** des **Anhangs** mit *Spielerinformationen*
- und das **Formular: Zeitplan** für Dich.

Notiere Dir noch einige TaW der SCs für geheim gewürfelte Proben (Sinnesschärfe, Gefahreninstinkt...), und dann kann's losgeh'n. Viel Spaß in Aventurien (oder anderswo: s. **Anhang**) wünscht... Autor **DennisM.** ☺

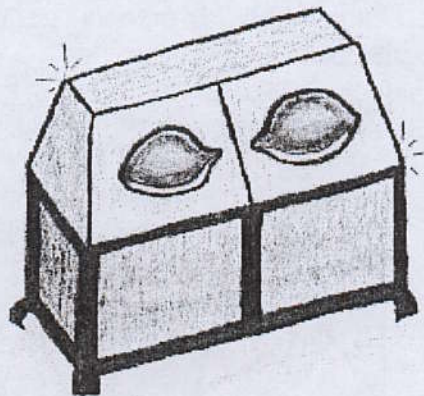
Hintergrund (Meisterinformationen)

Pardona ist zurück!

Und diesmal hat die größte Dämonenbeschwörerin aller Zeiten einen Plan geschmiedet, dessen Ausführung nicht nur Aventurien, sondern die gesamte Welt, wie wir sie kennen, in ihren Grundfesten erschüttern wird! Um ihren größtenwahnsinnigen Traum, gottgleiche Macht zu erlangen, verwirklichen zu können, hat sie mit Unterstützung des Namenlosen ein teuflisches Zauberritual entwickelt, welches Pardonas treueste Diener, die einst von ihr erschaffenen Dunkelelfen, nun im bornländischen Totenmoor verwirklichen sollen.

Das galaktische Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos, zwischen den Zwölfgöttern und den zwölf Erzdämonen, ist in Gefahr, gesprengt zu werden, falls der Zauberspruch der unsterblichen Schwarzmagierin gelingt, und darauhin Pardona als *dreizehnte Erzdämonin* in die Niederhöllen hinabsteigen kann, um Chaos und Zerstörung über Aventurien zu bringen...

Deine Spieler haben genau einen Monat Zeit, um die unheilvolle Verwandlung noch zu verhindern - auch, wenn sie anfangs noch nichts davon wissen!



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Helden werden von einer verzweifelten Elfensippe aus dem nördlichen Bornland um Hilfe gebeten. Diese wurden mehrfach von blutrünstigen Dämonen attackiert, die drei der Auelfen töteten und einige Schafe aus ihrer Herde raubten.

Die erste Aufgabe Deiner Spieler besteht darin, in den verfluchten *Totensümpfen* nach den Beschwörern zu suchen, die die Dämonen aus den Niederhöllen nach Aventurien gerufen haben. Sie werden feststellen, daß es sich bei den Schuldigen um ein paar der legendären *Schwarzalben* oder *Dunkelelfen* handelt, welche die Widder stehlen lassen, um sie ihrem Gott *Levthan* zu opfern.

Die Erkundung des riesigen Moorgebietes stellt den Hauptabschnitt des Abenteuers dar.

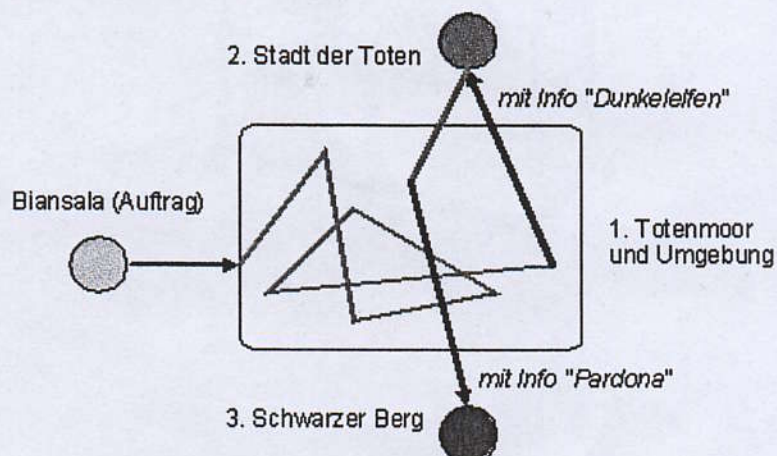
Während die Helden auf ihrer Reise mehr und mehr *Schlüsselinformationen* sammeln und diese nach und nach aneinanderfügen, kommen sie schließlich der Verschwörung der *Pardona* auf die Spur. Einzelheiten zu dem Ritual, mit welchem die Dunkelelfen ihrer Herrin die Macht eines Erzdämons verschaffen wollen, erfahren sie bei einem Be-

such in der *Stadt der Toten*, einem gigantischen Friedhof auf einer Insel im Totenmoor. Die Schwarzalben erwecken an diesem Ort verstorbene Bornländer zu Untoten, die ihnen als Soldaten und Wächter dienen.

Das Finale der Geschichte findet dann in einer im sogenannten *Schwarzen Berg* verborgenen Höhle der Dunkelelfen statt, wo die Helden die gewonnenen Erkenntnisse anwenden können, um die Ausführung des Zauberrituals zu stoppen. Mit der Unterstützung einer der Auelfen aus dem Dorf kann sogar die Bedrohung durch die Schwarzalben im Totenmoor (auf friedliche Weise) ein für allemal beendet werden.

Wenn es den Spielern gelingt, diese schwierigen Aufgaben zu meistern, dann haben sie einen hilflosen Elfenstamm von seinen Peinigern befreit und, ganz nebenbei, auch noch die Welt gerettet!

Viel Spaß wünsche ich Dir und Deinen Spielern auf einer Reise in eine der unheimlichsten und gefährlichsten Regionen Aventuriens...



Der Auftrag

Anwerbung

Allgemeine Informationen:

Die Helden verbringen den Sommer eines beliebigen Jahres irgendwo im Nordosten Aventuriens. Dort treffen sie den Elfen *Kikam Wolfssohn*, der sich auf der Suche nach einer erfahrenen Abenteurergruppe befindet. Er hat von den Heldentaten der Spielercharaktere gehört und hofft, daß sie diejenigen sind, die sein Heimatdorf vor einer drohenden Vernichtung retten können. Der Auelf wird die Helden in ein Gasthaus einladen, wo er ihnen kurz, aber eindringlich seine Bitte unterbreitet.

Spezielle Informationen:

Kikam ist etwa Ende zwanzig, hat schulterlange weißblonde Haare, trägt eine grau-grüne Kutte und ist mit Bogen und Wolfsmesser gut bewaffnet. Im Gespräch wirkt er offen und ehrlich, aber auch sehr nervös, da er offenbar nicht weiß, wieviel Zeit er noch hat. Seine Sippe lebt in der Nähe der bornländischen Totensümpfe und wurde in letzter Zeit zweimal von Dämonen angegriffen. Kikam möchte den Heldinnen und Helden den Auftrag erteilen, nach den schuldigen Beschwörern zu suchen, die es offenbar auf die Elfen abgesehen haben. (Dämonen tauchen nämlich nur auf, wenn sie von jemandem herbeigerufen werden.)

Meisterinformationen:

Schlüpfe nun in die Rolle des Kikam Wolfssohn und überzeuge die Spieler, die Aufgabe anzunehmen. Einige Helden sind sicher von Natur aus hilfsbereit, manche werden dem bedrohten Elfenstamm auch aus reiner Abenteuerlust zu Hilfe kommen, und wieder andere wegen der Belohnung, die der Auftraggeber verspricht. Wenn das Gespräch auf dieses Thema kommt, erwähnt Kikam Geschenke, die die übrigen Elfen während seiner Abwesenheit vorbereiten würden.

Die folgenden Informationen können die

Helden während des Anwerbungsgespräches erhalten. Alles weitere erfahren sie auf der Reise in das Elfendorf *Biansala*, zu der sie aufbrechen, sobald sie den Auftrag angenommen haben.

- Dem Stamm gehören außer Kikam noch fünf Elfen an. Drei weitere sind bei den Dämonenangriffen ums Leben gekommen.
- Als ehemaliger Abenteurer, der erst vor zwei Jahren zu der Sippe stieß, versteht Kikam als einziger etwas vom Kämpfen und der Magie der Menschen. Seine Kameraden sind hilflose Jäger und Sammler. Sie leben schon ewig am Totenmoor, doch von Dämonen hatten sie noch nie etwas gehört.
- Beide Angreifer besaßen acht Hörner, konnten fliegen und sahen fürchterlich aus. (Unter uns: Dieser Dämon heißt *Arjunoor*.)
- Die benachbarten Elfenstämme sind nicht bereit zu helfen, denn die Totenmoorelfen gelten als ausgestoßen und *badoc*. (Ein Spieler-Elf, der bei einer Probe seinen AG-Wert oder weniger würfelt, glaubt an das Gerücht, nach dem diese Elfen Abkömmlinge der gefürchteten Dunkel elfen sein sollen.)

Die Reise selbst muß nicht bis ins kleinste Detail ausgespielt werden. SCs ohne eigenes Pferd fahren in Kikams Kaleschka, einer bornländischen Kutsche, die von seinem kräftigen Apfelschimmel gezogen wird. Beschreibe einfach nur ein wenig das Bornland: Weite Nadelwälder, öde Sumpflandschaften, ständig wechselndes Klima. Nivesische Nomaden, norbadische Händler und Bauern auf ihren Feldern, die einen für "Neureicher" völlig unverständlichen Dialekt sprechen. Bei einer Anreise von außerhalb des Bornlandes kannst Du auch eine