

Die Chroniken von Avel: Neue Abenteuer

Prolog

Die Bestie ist gefallen, die Monster sind geflohen – das Fest kann beginnen! Das Volk von Avel ehrt die Heldinnen und Helden mit einem Empfang in der Burg unter dem Licht des Heiljuwels. Doch im kosmischen Abgrund, zur dunkelsten Stunde, werden Rachepläne geschmiedet ...

„Brüder! Seht euch Avel an! Der Plan unseres Herrschers ... ist gescheitert!“, sagt eine kühle, totengleiche Stimme. „Und Oberon und Titania, die Elfen aus vergangenen Zeiten, haben ihr Ziel fast erreicht.“

„Wer hätte damit gerechnet, dass die Sterblichen so hartnäckig sind?“, sagt eine weinerliche, nuschelnde, schmierige Stimme, die an Schlamm und den Gestank von Sümpfen erinnert.

„Aber seht doch!“, schreit eine dritte, wütende Stimme. „Sie sind so voll Freude, dass ihr Glück sie blendet! Lasst uns unsere Diener wecken und sofort handeln!“

„Ja ...“, erwidert die erste, totengleiche Stimme. „Für Kurodar! Lasst uns Avel auf seine Rückkehr vorbereiten. Auf unsere Weise!“

„Auf unsere hinterlistige ... äh ... durchtrieben hinterlistige Art!“ raunt die zweite Stimme.

„Vergesst nicht, dass jeder von uns vor Urzeiten einen Splitter seines Throns in Avels Wurzeln hinterlassen hat“, flüstert die erste Stimme. „Ich als Unsterblicher bin mir dessen bewusst, sie aber wissen von nichts.“

„Unsere Diener werden die Macht dieser Splitter nutzen, um die Mauern der Burg zu überwinden und das Heiljuwel zu zerstören“, jubelt die dritte Stimme.

„So ist es beschlossen!“, sagt die kühle Stimme. „Drache, lass deine listigsten Lakaien alles planen. Zigza, wecke die Kreaturen der Unterwelt, lass sie Tunnel graben und bis unter die Burg vordringen. Und ich werde dafür sorgen, dass Oberon und Titania ihr Volk und einander nicht finden.“

Die Stimmen verstummen. In den dunkelsten Ecken Avels erwachen die Kreaturen, die Zigza, Mare und dem Umbri-Drachen gehorchen, und beginnen mit der Umsetzung ihres hinterlistigen Plans.

Geschichten einer Bardin

Diese Geschichte dient als Einführung in das Spiel mit dem Mondmonster.

Saria richtet noch einmal ihren mit bunten Swiffedern verzierten Hut und versucht, sich zu beruhigen. Dies ist ihr erster großer Auftritt! Im großen Saal der Taverne „Zur Mondscheinsonate“ warten fast fünfzig Leute. Saria ist noch nie vor einem so großen Publikum aufgetreten. Es ist Zeit, die Bühne zu betreten!

Sie beginnt zu singen, erst nur ganz leise, dann aber immer lauter. Ihre Finger streichen sanft über die Saiten der Laute, ohne den Rhythmus zu verlieren. Die Luft ist erfüllt von einem Lied über die Auserwählten der Königin und ihre Heldentaten.

Ihre Reisen zu geheimnisvollen Orten und Kämpfe mit Ungeheuern – Saria verliert sich in diesem bis zur Perfektion geübten Lied und nimmt das Publikum nur beding wahr.

Das Publikum aber ist sichtlich gelangweilt. Jemand gähnt. Zwei Leute verlassen demonstrativ den Saal. Saria gerät in Panik, verfehlt den Ton und gerät aus dem Takt. Kurz vor dem besten Teil!

„Aus dem Rauch des Kraters taucht das Biest auf; Haltet euch fest, jetzt wird es spannend ...“

„Alles schon gehört!“, schreit jemand aus dem Publikum.

„Riesig, kräftig gebaut, umhüllt von Feuer“, fügt jemand anderes hinzu. Viele aufgebrachte Stimmen erheben sich. Eine faule Tomate verfehlt Saria nur um wenige Zentimeter. Die Bardin sammelt ihre Gedanken und beschließt, ihrer Intuition zu vertrauen. Mit einem überraschenden Akkord beendet sie das Lied und senkt bedrohlich ihre Stimme.

„Ah, ihr kennt also die falsche Version! Ich habe persönlich mit Belvara der Großzügigen – einer der Heldinnen – gesprochen, die mir die von Kurodar gesandte Bestie beschrieben hat: Es war ein dreiköpfiges Mondmonster!“

Das Publikum verstummt und lauscht Sarias Worten.

„Kurodar ist der Herrscher des Bösen, und Mare, Zigza und der Umbri-Drache sind seine Diener. Diese Diener haben gemeinsam das Mondmonster erschaffen! Deshalb hatte die Kreatur auch verschiedene Kräfte und konnte sich verwandeln – denn die bösen Götter leben nicht wirklich in Harmonie. Das Monster konnte Feuer, Säure und Gift spucken. Seine Schuppen verwandelten sich in Stein, nur um eine Sekunde später wieder elastisch zu werden. Dadurch war die Kreatur gleichzeitig wendig und gut gepanzert. Das muss man mit eigenen Augen gesehen haben. Aber das war lange noch nicht alles! In ihrem Inneren trug sie andere Monster, und die Kreatur spuckte sie aus, damit sie an ihrer Seite kämpften! Und natürlich hatte sie nur ein Ziel: die Burg zu zerstören. Wollt ihr wissen, was passiert ist?“

Die Zuschauer wollten es wissen. In der ganzen Taverne war plötzlich Musik und Gesang zu hören. Anders als vorher, aber immer noch sehr fesselnd!

Ein Sommernachtsmond

Diese Geschichte dient als Einführung in die Spielmodule „Oberon“ und „Titania“.

Bänder aus Sternenstaub schlängeln sich wie Pfade zwischen den Sternen. Sie durchkreuzen Nebel und verbinden die Welten miteinander. Einer der Pfade läuft an Avel vorbei, der Welt der Tausend Monde. Zwei Gestalten wandern entlang dieses Pfades, obwohl „wandern“ nicht genau beschreibt, wie die zwei tanzen. Die Lichtpunkte Tausende von Meilen zurücklegen, Hindernissen ausweichen und ... sich ihnen plötzlich etwas in den Weg stellt. Eine dunkle Gestalt, die sich von drei düsteren Monden nähert und über dem schönen Globus von Avel abzeichnet, verschlingt die sternumwobenen Elfenpfade. Die Lichtpunkte halten inne, flackern und verwandeln sich in eine Wolke aus Lichtern, die zwei Gestalten offenbaren.

„Titania, haben wir unser Ziel erreicht? Werden wir hier unser Volk finden?“, fragt ein Mann mit müder Stimme. In seinen Augen schimmert die Magie der Sterne.

„Ach, Oberon, lass uns einfach nachsehen! Sieh dir diese Welt an, ist sie nicht wunderschön? Hier können wir uns ausruhen“, antwortet die Frau mit einem Gewand aus Schatten und Nebel.

„Werden dir die Geister dieses Ortes gehorchen?“, fragt Oberon. Er runzelt die Stirn und betrachtet die dunkle Gestalt, die sich auf den Pfad drängt. Mit der raschen Bewegung eines goldenen Zepters erschafft er ein Tor, dann steigen er und Titania vom Himmel herab in einen stillen, grünen Wald irgendwo in Avel. Ihre Ankunft wird von einem überraschten Fuchs beobachtet.

Titantias goldene Augen leuchten auf. Sie hebt ihre Arme und stimmt ein fröhliches Lied an, dessen Sprache man in Avel seit Tausenden von Jahren nicht mehr gehört hat. Die Geister der Erde, des Waldes und des Wassers tauchen auf und fliegen fröhlich quiekend.

„Oh, Oberon, ich habe das Gefühl, das ist der richtige Ort! Die verlorenen Elfen, wir haben sie gefunden, wir sind zu Hause!“

„Liebste, wir sollten erst einmal verborgen bleiben und beobachten. Lass uns entlang der Grenzen dieses Landes reisen, denn die Bewohner sind vielleicht noch nicht bereit für uns. Lass mich einen Zauber wirken, der uns vor neugierigen Blicken schützt.“

Oberon zeichnet mit seinem Zepter Symbole in die Luft, die umherwirbeln und an Kraft gewinnen.

Plötzlich taucht hinter ihm eine schwarze Klaue auf, die das Gewebe der Realität aufreißt und einen neuen Zugang zu den Sternennpfaden öffnet. Aus dem Riss rieseln Tropfen eiskalter Dunkelheit, und die schwarzen Gestalten, die Avel heimsuchen, nehmen schreckliche Formen an: körperlose Gespenster, bizarre Wesen, gestaltwandelnde Monstrositäten. Die Kreaturen greifen Titantias Helferchen an und verschleppen sie. Die Helferchen geraten in Panik, schreien vor Angst und versuchen zu fliehen. Titania versucht in dem Chaos, die Kreaturen zu beruhigen, während sie gleichzeitig den Riss im Gewebe der Realität zu reparieren versucht. Sie bemerkt nicht, dass einige der von Oberon gezeichneten Symbole nicht wirken und in der Leere verschwinden.

Konzentriert auf den mächtigen Zauberspruch, schließt Oberon die Verzauberung ab, bevor er bemerkt, was passiert ist.

„Keine Augen sollen uns sehen und keine Ohren uns hören.“

Der Zauber explodiert mit goldenen Funken, die in die Luft gezeichneten Symbole steigen in den Himmel und fallen wie ein unsichtbarer Regen auf Avel herab.

Plötzlich ist der Wald von Stille erfüllt. Verängstigte, gerettete Helferchen klammern sich an Titania.

„Titania? Welchen Weg hast du eingeschlagen?“, fragt Oberon.

„Oberon? Wo bist du?“, fragt Titania und geht langsam vorwärts.

Die Erkenntnis kommt unerwartet. In ihren Köpfen brennen die letzten Worte der misslungenen Verzauberung: „keine Augen ... und keine Ohren ...“.

Sie entfernen sich voneinander und wandern an den Grenzen Avels umher, auf der Suche nach einander und ihrem Volk.

Der Kröterich-Coup

Diese Geschichte dient als Einführung in die Kampagne und das erste Szenario „Der Kröterich-Coup“. Lest den ersten Teil während der Spielvorbereitung vor.

„Was habt Ihr für Neuigkeiten, Ritter?“, fragt Gilea, die unruhig im Zimmer umhergeht. Hin und wieder bleibt sie neben der großen, bunten Karte von Avel stehen. Sie spürt, dass etwas bevorsteht. Auch wenn die Heldinnen und Helden von Avel das Biest besiegt haben, können sie nicht davon ausgehen, dass das Böse ruht. Der Ritter, der die neueste Meldung brachte, sieht zerlumpt aus. Er trägt nur noch Überreste einer Rüstung und sein Gesicht ist zerkratzt, aber seine Augen glänzen noch immer konzentriert.

„Lady Gilea! Wir haben etwas gefunden! Weit weg von hier sind wir auf eine Höhle voll seltsamer Monsterspuren gestoßen. Sie sind wahrscheinlich Diener des Drachen, wenn man sich die Spuren genauer anschaut. Vermutlich gibt es mehr als nur ein Monster, und sie könnten riesig sein. Wir haben Pläne gefunden, aber dann wurde alles mit Wasser aus versteckten Tunneln geflutet. Wir haben es gerade noch rechtzeitig raus geschafft!“

Gilea schlägt mit geballter Faust in ihre Hand.

„Ich wusste, dass etwas nicht stimmt. Ruft die Heldinnen und Helden von Avel zusammen! Sie müssen in die Wildnis reisen und mehr über diese Monster und ihren Plan herausfinden.“

Einige Dutzend Meter unter ihr – unter den Gemächern, Gängen und Kerkern der Burg, in einer seit Tausenden von Jahren vergessenen Höhle – regt sich etwas. Drei käferähnliche Kreaturen, jede so groß wie ein Nilpferd, graben mit ihren mächtigen Kiefern einen Tunnel in den massiven Fels. Das Rumpeln des zerbrochenen Gesteins verstummt für einen Moment, als die Kreaturen den Schutt einsammeln und ihn an die Wände der Höhle schieben, vorbei an einem seltsamen unterirdischen Teich mit einem kleinen Haufen flacher Steine im Zentrum. Darauf sind unnatürliche Linien, Kreise und Symbole gemalt.

Die gepanzerten Beine der Käfer schieben kleinere Felsen in das schlammige Wasser. Als Antwort sprudelt das Wasser und drei schleimige Kreaturen kriechen aus ihrem Versteck. Ihre stämmigen Körper und ihre raue Haut ähneln der von Kröten, aber im Gegensatz zu diesen sind ihre Gliedmaßen stark und beweglich. Sie haben unheimlich menschlich wirkende Gesichter, und ihre großen, schwarzen Augen schimmern listig.

Das größte der Wesen, die von den Gelehrten Kröteriche genannt werden, verschlingt geräuschvoll etwas Unkenntliches, das noch lebt. Dann rülpst es laut und wendet sich an die beiden anderen:

„Brog spricht jetzt. Die Aufgabe, die uns der Herrscher der Umbri in unseren Träumen vermittelt hat, muss gelingen!“

Die zweite Kreatur, deren Körper mit besonders großen Warzen übersät ist, klettert auf den dritten Kröterich.

„Brugga unterbricht! Hör auf, so laut zu quaken, Brog! Die Wühlkäfer graben schon so heftig, dass die ganze Burg erzittert!“

Der braun gefleckte dritte Kröterich wirft Brugga ins Wasser und benutzt seine Schwimmhäute, um auf Brog zu klettern.

„Brug fragt! Sind die Splitter der Herrscher wirklich in dieser Schatzkammer? Bist du sicher, mein schleimiges Bruderherz, dass die Menschen sie nicht schon vor langer Zeit zerstört haben? Hm?“ Sie schließt leise die Augen und atmet tief durch.

Brug wird von Brog kurzerhand abgeworfen und landet mit einem protestierenden Krächzen im schlammigen Wasser. Der größte Kröterich bläht sich so weit wie möglich auf und zischt:

„Brog verkündet! Die Menschen sind dumm, sie leben kurz, sie vergessen schnell. Sie haben diesen Schatz vergessen! Eine solche große Macht! Aber wir werden ihn zurückholen und in unsere Höhle bringen. Und die Kraft der Mondsplitter wird sich vereinen und unsere Nachkommen werden die Welt wieder mit Dreck und Schlamm überfluten!“

Alle drei Kröteriche quaken, und die Wühlkäfer machen sich wieder an die Arbeit. Tag für Tag kommt der Tunnel der Schatzkammer näher, deren dunkle Abzweigungen durch das schwache Mondlicht der Wutsichel, des Aventurinsplitters und des Umbri-Drachens erhellt werden. Einige Dutzend Meter über ihnen geht Gilea nervös neben der Karte von Avel auf und ab. Sie wusste, dass irgendetwas nicht stimmt ...

Hört hier auf zu lesen! Beginnt nun mit dem Szenario „Der Kröterich-Coup“.
Wenn das Astrolabium das letzte Feld auf der Mondleiste erreicht, lest den zweiten Teil der Geschichte vor.

Eine Wand der Schatzkammer erzittert, und es entstehen Risse – einer ... zwei ... zu viele, um sie noch zu zählen –, als plötzlich mit einem furchtbaren Krachen herabfallender Steine drei riesige Wühlkäfer die Kammer betreten. Die drei Splitter der bösen Monde, die über Generationen in Vergessenheit geraten sind, ruhen im Zentrum einer kleinen Nische, geschützt durch ein undurchdringbares Siegel. Mit mechanischen Bewegungen schieben die Käfer die Splitter wie Trümmer zur Seite und bewegen sie in Richtung Tunnel. Fäden und Tentakel grausamer Magie greifen in das Innere der Kreaturen und verändern sie. Die Wühlkäfer versuchen zu kämpfen, bäumen sich auf und winden sich, zerstören die Schatzkammer und die Säulen, die die Decke stützen.

Das haben Brog, Brug und Brugga bei ihrem Plan nicht bedacht! Die Kröteriche krabbeln in den einstürzenden Tunnel und sehen, dass die speziellen Kisten zum Transport der Splitter unter Tonnen von Gestein und Erde begraben sind. Brog reagiert blitzschnell und greift mit seiner klebrigen Zunge nach einem der Mondsplitter. Im nächsten Moment hat er ihn verschluckt. Brug und Brugga tun dasselbe. Der größte Kröterich spürt, wie ihn die Magie des Mondsplitters erfüllt und die Macht des Umbri-Drachen von ihm Besitz ergreift. Die Kreatur nimmt Anlauf und stößt mit all ihrer Kraft gegen die stählerne Tür der Schatzkammer. Sie fällt krachend aus dem Rahmen, und einen

Moment später rennen die drei Kröteriche durch die Gänge. Die uralte Schatzkammer bricht unter der Last der Trümmer zusammen, als sich die Wühlkäfer durch den Felsen beißen und in den Tiefen der Erde verschwinden. Die Kröteriche rennen durch die Tunnel, Kerkergänge und Burkkammern und springen dabei übereinander – die Splitter brennen in ihren Mägen. Die Wachen, die von diesem unterirdischen Angriff überrascht werden, springen zur Seite und schreien.

„Alarm! Wir werden angegriffen! Feind im Schloss! Schützt die Königin! Schützt das Juwel!“

Aber die Kröteriche wollen nur fliehen. Glas zerbricht, als sie durch die Fenster in den Burghof springen und sie Gilea nur knapp verfehlen. Brog grinst die Ritterin schadenfroh an. Mit zwei weiteren gewaltigen Sprüngen überwinden die diebischen Kröteriche die Mauern und rennen, wie vereinbart, jeder in eine andere Richtung, um die Verfolger zu verwirren.

Gilea steht auf und wischt sich den Staub von der Rüstung. Obwohl sie innerlich vor Wut zittert, gibt sie ruhig Befehle:

„Überbringt die Nachricht, informiert die Heldinnen und Helden von Avel. Der Feind hat uns besiegt und etwas aus der Burg gestohlen. Wir müssen diese Kreaturen aufhalten, bevor sie ihren Plan verwirklichen!“

Sieg!

Nach einer erbitterten Verfolgungsjagd ist es euch gelungen, Brog, Brug und Brugga gefangen zu nehmen. Ihr habt den Diebstahl vereitelt! Wie aufregend! Noch während sie die Flucht ergriffen, spuckten die Kröteriche etwas aus ihren Mägen: seltsame Mondgesteinsplitter, die in einem unheilvollen Licht schimmern. Sie strahlen eine mächtige Magie aus!

Niederlage!

Entweder haben die Monster die Burg überrannt oder Brog, Brug und Brugga konnten fliehen und kehrten in ihr Versteck zurück. Dort spuckten sie die gestohlenen Splitter aus und setzten sie zusammen; ihre gebündelten Kräfte erschaffen das Zerstörungsjuwel, einen dunklen und bösartigen Zwillingsheiljuwel! Diese Macht wird es den Monstern ermöglichen, Avel zu übernehmen ...

Wertvolle Waren

Diese Geschichte dient als Einführung in das Szenario „Wertvolle Waren“. Lest sie während der Spielvorbereitung vor.

Das schwache Licht des Sonnenaufgangs dringt durch ein kleines Fenster in die Kammer. Die Strahlen beleuchten goldene Buchstaben, die einen dicken Folianten auf dem Boden zieren. Ein paar kleinere Bücher liegen darüber, und obenauf – in Form eines pilzförmigen Papierstapels – liegt ein riesiger Atlas, bedeckt mit einem Haufen von Notizen, Pergamenten und Zetteln. Neben dieser seltsamen Konstruktion stehen weitere Buch- und Manuskriptpyramiden, die jeweils mit aufgerollten Karten gestützt und mit winzigen Papierschnipseln verziert sind.

Als jemand niest, zerfällt die kunstvoll arrangierte Konstruktion und fällt zu Boden. Das Geräusch von raschelnden und flatternden Seiten erfüllt den Raum. Ein junger Zauberer namens Mirko taucht aus dieser Lawine aus Papierschnipseln auf. Er wischt sich mit dem Ärmel seines Gewandes über die Nase und blickt mit müden Augen zur Decke. Seit Tagen sucht er vergeblich nach Informationen über die geheimnisvollen Mondsplitter, die die bösen Kröteriche zu stehlen versuchten.

Sein Blick wandert über die verstreuten Bücher und Dokumente. Viele von ihnen gehörten dem verschwundenen Zaubermeister Dergar. Moment mal! Dieses Symbol, genau dort! Mirko hat es schon einmal gesehen ... Der Zauberer flitzt durch den Raum, wühlt sich durch Haufen voller Papiere und hebt weitere Bücher und Dokumente auf.

Er bemerkt nicht einmal die beiden Personen, die den Raum betreten – Ritterin Gilea und Saria, eine junge Bardin, bei deren Anblick Mirko jedes Mal ein bisschen rot wird. Die Frauen besprechen etwas, halten aber sofort inne, als sie den jungen Zauberer entdecken. Er umkreist den Papierteppich, hebt hier und da etwas auf und schreit: „Ja! Ja! Ja! Ja!“.

„Oh nein, jetzt spielt er verrückt!“, sagt Saria laut. „Meinst du, er wurde verflucht?“

Gilea rollt mit den Augen und schafft es mit zwei großen Schritten, Mirko zu packen, ihn hinzusetzen und zu fragen:

„Konntest du etwas herausfinden?“

„Ja!“

„Du weißt also, was diese Splitter sind?“

„Ja!“

„Können wir deinen Fluch der Einsilbigkeit rückgängig machen?“, fragt Saria besorgt.

„Ja! Ich meine nein!“ Mirko holt tief Luft und beruhigt sich. „Jetzt verstehe ich alles.“ Er fängt an zu erklären, immer schneller und schneller, präsentiert alte Berichte, Notizen, Symbole, Zeichnungen und Briefe. Er fasst Legenden zusammen, nennt lange Buchtitel und noch längere Namen alter Autoren; er versucht, witzig zu sein und erzählt eine Geschichte über einen von ihnen, aber Gilea runzelt nur die Stirn und unterbricht seinen Redeschwall. Das beruhigt Mirko ein wenig und er beendet seinen Monolog über halbfertige Geschichten und Theorien. Jedoch beginnt er jetzt, über höhere Magie und damit verbundene Ideen zu sprechen, bis die zwei Frauen schließlich genug haben. Gilea hebt auffordernd ihre Hand und Mirko verstummt, atmet ein und hält den Frauen eine Hand voller Papiere entgegen.

Saria lächelt Mirko an, und er errötet augenblicklich.

„Wenn ich das richtig verstanden habe“, sagt die Bardin, atmet tief ein und redet nun im selben Tempo wie Mirko, indem sie ihre Zusammenfassung so schnell wie möglich wiederholt, „wurden vor langer Zeit Splitter dreier böser Monde gefunden: Umbri-Drache, Wutsichel und Aventurinsplitter. Sie fielen auf Avel, wo sie zu Urzeiten den Mächten des Bösen dienten, um das, äh ..., Böse zu verbreiten, und dann, als Kurodar verbannt wurde, landeten sie in der Schatzkammer unter unserer Burg und wurden vergessen, weil seitdem soooooo viel Zeit vergangen ist.“ Sie holt noch einmal tief Luft: „Und jetzt haben wir sie und können sie einsetzen, um verschiedene magische Kugeln zu erschaffen, die ihre böse Macht für das Gute nutzen und unser Königreich vor weiteren Angriffen schützen. Aber um diese Maschinen herzustellen, brauchen wir Mondgranit von den Zwergen, magische Siegel von den Druiden und die filigranen und präzisen Teile, die die Elfen für ihre Fallen verwenden, und natürlich die drei Splitter, die wir zusammen mit allen anderen Materialien zu einer Werkstatt bringen müssen, die sich an einem abgelegenen Ort befinden muss, falls etwas schief geht.“ Sie schafft es gerade noch, den letzten Teil ihrer Beschreibung herauszukrächzen, bevor sie nach Luft schnappt.

Mirko starrt Saria mit weit aufgerissenem Mund und funkeln den Augen an. Saria schenkt ihm ein breites Lächeln. Gilea rollt mit den Augen und fasst alles noch einmal zusammen:

„Wir müssen die Scherben und das Material so schnell wie möglich in die Zauberwerkstatt bringen. Alles klar. Macht euch an die Arbeit! Ich werde den Verteidigern von Avel die Befehle erteilen.“

Sieg!

Trotz vieler grausamer Monsterangriffe habt ihr es geschafft, alle benötigten Materialien zur Herstellung der Mondmaschinen in Mirkos Zauberwerkstatt zu bringen. Freundliche Zwerge, Elfen und Naturgeister beginnen mit ihrer Arbeit. Sie stellen die komplizierten Teile her und füllen sie mit Magie. Mirko überwacht persönlich den Transport und den Einbau der bösen Mondsplitter. Bald sind die Maschinen einsatzbereit, und Avel wird in Sicherheit sein!

Niederlage!

Ihr habt es nicht geschafft, die für die Herstellung der Mondmaschinen erforderlichen Materialien rechtzeitig zu sammeln. Die böse Magie, die in den Splittern enthalten ist, geriet außer Kontrolle, und die Königin befahl Mirko, die magischen Steine zu zerstören. Avel wird immer noch von Monsterangriffen bedroht, und die Heldinnen und Helden müssen weiter gegen die schrecklichen Diener von Kurodar kämpfen ...

Mondmaschinen

Diese Geschichte dient als Einführung in das Szenario „Mondmaschinen“. Lest den ersten Teil während der Spielvorbereitung vor.

„So wahr ich Hrugnir heiße, diese Scheibe steckt fest und lässt sich nicht bewegen“, verkündet Meister Hrugnir und zwirbelt seinen Schnurrbart. Kritisch betrachtet der Zwerg die filigranen, vergoldeten Scheiben der seltsamen Maschine, die auf einem Sockel aus Mondgranit steht. Dies ist die erste von drei Mondmaschinen, die Avels Sicherheit garantieren sollen. „Und wer hat ...“

„Wahrscheinlich ich. Ich bin Ayara“, unterbricht eine kühl wirkende Elfin in grün-grauer Kleidung mit kurzen, schwarzen Haaren.

„Oder Ihr meint mich, Zwergenherr“, sagt ein langbärtiger Druide namens Gottsand, der hinter dem Sockel der Maschine hervorkommt, wo er letzte Korrekturen an magischen Symbolen vorgenommen hat.

Meister Hrugnir räuspert sich und beginnt, sich unbeholfen zu entschuldigen, aber Gottsand stoppt ihn mit einer Handbewegung, als wäre er ein stoischer Lehrer.

„Lasst uns beginnen!“

Hrugnir zieht den Hebel, Gottsand lenkt die Magie der Symbole und Siegel im Inneren der Maschine, und Ayara überwacht die Arbeit der sich drehenden goldenen Scheiben, Zeiger und Zahnräder. Die Mondmaschine beschleunigt und rüttelt an ihrem Fundament, aber der perfekt geschliffene Granitsockel hält die durch Magie angetriebenen Elemente an ihrem Platz. Hrugnir zieht an einem weiteren Hebel, und einer der Mondsplitter, der die Maschine antreibt – derjenige, der mit dem grünlich-grauen Licht von Mare leuchtet – bohrt sich tiefer in die Maschine rein.

Die Maschine arbeitet nun mit voller Kraft und Blitze zucken über die Scheiben. Die Energie hebt kleine Steine und den Bart von Gottsand an und erschreckt eine Mäusefamilie, die darin wohnt.

Der Druide, die Elfin und der Zwerg starren mit wachsender Hoffnung auf die rasende Maschine. Plötzlich werden die Lichter schwächer, und das Pfeifen hört auf, als ob etwas die erwachende Kraft im Keim erstickt hätte.

Im selben Moment ertönt am Rande des nahen Waldes eine Kakophonie aus knackenden Ästen und fliehenden Vögeln – ein wütender Golem tritt zwischen den Bäumen hervor. Angetrieben vom Willen seines Gottes, beginnt dieser Diener der Wutsichel sofort mit seinem Angriff! Doch der Hammer von Hrugnir, die Pfeile von Ayara und die Magie von Gottsand machen dem Feind schnell den Garaus.

„Wir sind vielleicht nicht die mächtigsten Helden von Avel, aber mit einem Golem werden auch wir fertig.“ Freudig zertrümmert Hrugnir die letzten Teile der Kreatur mit seinem Hammer.

„Xlathu!“, flucht die sonst so ruhige Ayara in der Sprache der Elfen. „Seht euch die Maschine an! Sie gewinnt plötzlich an Kraft!“

Die Maschine läuft wieder auf vollen Touren und steigert ihre Kraft.

„Jetzt verstehe ich“, sagt Gottsand und schaut zwischen den Überresten des Golems und der Maschine hin und her. „Die Kraft der bösen Monde blockiert die Kraft der Maschine.“

„Je mehr Monster wir also besiegen ...“, reflektiert Ayara.

„Je mehr Monster wir besiegen, desto besser funktionieren die Maschinen!“, ergänzt Hrugnir. „Und das ist es, was mir gefällt! Aber wir können uns nicht um alle Monster kümmern. Wir müssen die Maschinen am Laufen halten.“

„Mach dir keine Sorgen, Hrugnir“, lächelt Gottsand. „Die Heldinnen und Helden von Avel werden sich um die Verfolgung der Monster kümmern!“

Hört hier auf zu lesen! Wenn das Astrolabium das letzte Feld auf der Mondleiste erreicht, lest den zweiten Teil der Geschichte vor.

Händchen haltend sitzen Mirko und Saria auf einer Decke auf einem saftig grünen Hügel, von dem aus man einen tollen Blick über Avel hat. Hinter ihnen pfeift eine der drei Mondmaschinen und glüht vor Magie. Seit die Heldinnen und Helden von Avel die Monster bekämpfen, haben die bösen Monde aufgehört, die Magie dieser Geräte zu blockieren. Außerdem ist es Mirko gelungen, einen Teil der erzeugten Kraft umzuleiten, um die Heldinnen und Helden von Avel stärker zu machen. Avel ist in Sicherheit! Wenn Meister Dergar das nur sehen könnte! Mirko blickt zu dem abgelegenen Krater, aus dem das Biest aufgetaucht ist.

„Dank Dergar waren wir bereit, uns zu verteidigen ...“, denkt Mirko.

Er runzelt die Stirn, dann schaut er sich den Krater genauer an. Irgendetwas geht dort vor sich! Mirko deutet Saria in die Richtung, dann bereitet er schnell den richtigen Zauber vor, um es sich näher anzuschauen.

Drei riesige Käfer tauchen aus dem Krater auf. Ihre Chitinpanzer leuchten im kränklichen Grau, trüben Grün und schlammigen Braun der drei Götter. Ihre mächtigen Kiefer bewegen sich ständig, auf der Suche nach Opfern. Eine der Kreaturen wendet sich Mirko zu, und der Zauberer hat das Gefühl, dass sie ihn trotz der Entfernung direkt anschaut ... Nein! Sie hat die Maschine ins Visier genommen! Die anderen Wühlkäfer wenden sich den beiden anderen Maschinen zu, die in anderen Teilen des Königreichs errichtet wurden. Mirko bemerkt kleinere Kreaturen, die sich auf die hell erleuchtete Burg in der Ferne zubewegen. Saria springt auf.

„Mirko! Das Böse schlägt zurück! Wir müssen die Heldinnen und Helden sofort warnen!“

Sieg!

Ihr habt es geschafft, das Böse zu verjagen! Die Mondmaschinen arbeiten ohne Unterbrechung, und ihre Kraft, kombiniert mit der Macht des Heiljuwels, umgibt Avel mit einer schützenden Barriere. Es ist an der Zeit, das Königreich wieder aufzubauen und die Erinnerung an diejenigen, die sich für seine Verteidigung geopfert haben, zu bewahren. Mirko und Saria legen Blumen vor dem Denkmal von Meister Dergar nieder. Die erstaunliche Statue, die von den besten Bildhauern des Königreichs geschaffen wurde, präsentiert den alten Zauberer mit ausgestreckter Hand, die auf die Kammer des Heiljuwels deutet. Plötzlich dreht sich die Statue, und ihre Hand deutet in Richtung Meer! Was kann das bedeuten?

Niederlage!

Die furchtbaren Wühlkäfer haben die empfindlichen Mechanismen der Maschinen zerstört und die mächtigen magischen Energien unterbrochen. Gewaltige Explosionen verbreiten den Einfluss der bösen Monde über Avel. Monster – verstärkt durch die dunkle Magie – kriechen aus ihren Verstecken, und bald wird Avel zu einem Land der Finsternis. Und dann kehrt Kurodar zurück ...



Bestiarium



Das Mondmonster

Den Chroniken zufolge nahm die Kreatur, die von Kurodar nach Avel geschickt wurde und das Heiljuwel zerstören sollte, die Gestalt eines schrecklichen dreiköpfigen Monsters an. Angeblich wurde sie vom Orden Kurodars erschaffen, aber in Wirklichkeit waren es mehrere bösertige Götter – weshalb sie Eigenschaften aufweist, die mit all diesen Göttern verbunden sind. Diese Kombination von Kräften machte sie zu einem unglaublich mächtigen Gegner.



Kröteriche (Brog, Brug und Brugga)

Kröteriche sind seltene Kreaturen, die gerne Banken, Märkte und andere Orte voll wertvoller Dinge überfallen. Man darf sich von ihrem Aussehen nicht täuschen lassen! Sie sind schnell, stark und SEHR gerissen. Normalerweise planen sie alles sehr sorgfältig, und wenn etwas schief geht, haben sie immer einen Plan B, C und Z.



Wühlkäfer

Diese Kreaturen, die gepanzerten Käfern ähneln, sind Diener von Mare und sehen selten das Tageslicht. Sie sind der Schrecken aller Bergleute und werden von den gerissenen Kröterichen befehligt. Durch die Magie der bösen Splitter sind sie besonders stark geworden.



Tiefseangler

Als bizarre Diener der Wutsichel hausen sie in der Dunkelheit und locken ihre Opfer mit bunten Lichtern an. In Avel haben sie jedoch herausgefunden, dass man den Menschen oder Zwergen mit anderen Ködern eine Falle stellen kann: Spielzeug, Süßigkeiten oder – im Falle der Heldinnen und Helden – entführte Helferchen.



Gespenster

Zuerst hört man nur das Rasseln von Ketten, dann ein schreckliches, pfeifendes Heulen. Dann erscheint ein Gespenst, um sein Opfer mit Ketten zu fesseln und ins Land von Zigza zu entführen!

Mimik

Mimiks können die Form eines beliebigen Gegenstands annehmen und überraschen ihre Opfer dann mit ihren riesigen Mäulern. Jeder Überlebende eines Mimik-Angriffs verbringt den Rest seines Lebens damit, jegliche Gegenstände zu hinterfragen. Ist dieser Schrank wirklich ein Schrank oder doch ein bedrohliches Monster? Was ist mit diesem Bett ... diesem Baum ... diesem Löffel?