



DAS SCHWERT DES ELFENKÖNIGS VOM EISWINDTAL

VON SIEGFRIED CORDES

Der alte einarmige Elf hatte recht gehabt, als er die uralte Karte an die Helden übergab und meinte, dass der Weg über den Bergpass in den Blenden sehr beschwerlich sein würde. Nach tagelangen Märschen durch Eis und Schnee, war die letzte Etappe entlang des reißenen Gletscherstroms die beschwerlichste.

Hatten sich die Strapazen gelohnt? Würden die Helden, wie versprochen das magische Schwert des letzten Elfenkönigs vom Eiswindtal finden, um damit die Frosthexe Glacéria zu töten, die seit Jahren die Heimat der Abenteurer mit ihrem eisigen Zauber gefangen hielt?

Endlich hatte die kleine Gruppe den Eingang der versteckten Höhle erreicht. Die Vorräte waren am Ende und die Füße der Abenteurer waren so kalt, dass sie nicht einmal mehr schmerzten.

Dunkelheit herrschte in der Höhle. Erst als die erste Fackel entzündet wurde, schimmerten die eisbedeckten Decken und Wände wie tausend Kristalle.



Wären die Helden nicht so geschwächt gewesen, hätten sie die rot funkelnden Augen der hungrigen Eiswölfe hinter sich bemerkt. Der Angriff der Kreaturen kam unvermittelt und so überraschend, dass die Abenteurer fast keine Zeit mehr hatten, ihre Waffen zu ziehen.

Der Boden in den Höhlen und im Grabmal ist sehr glatt, deshalb kann bei Bedarf eine Geschicklichkeitsprobe wegen Glätte gewürfelt werden

WOLFSHÖHLE (01)

Hier greifen SC+1 Eiswölfe (Wolf) an.

EISBRÜCKE (02)

Kann nur einzeln passiert werden! Ansonsten Einsturz (4m). Eisbrocken und Trümmer der Brücke liegen dann im Fluss, können aber überquert werden (Geschicklichkeit – 2).

EISHÖHLE (03)

Auf der Nordseite ist ein Eingang im Eis erkennbar. Wenn man sich nähert, erscheint an der Wand folgendes Rätsel:

*Ich glitz're wie ein Diamant
und fall vom Himmel auf die Erden,
ganz allein bin ich sehr klein,
berührt man mich,
dann muss ich sterben !*
(Lösung: Schneeflocke).

Bei Nennung öffnet sich die Tür.

(?) VARIIERENDE KREUZUNGEN: Jedes mal wenn man sich so einer Kreuzung nähert, würfelt man W20. Bei 1-7 geht der Weg linksrum, bei 8-15 rechtsrum und bei 16-20 geradeaus

RÜSTUNGSRAUM (04)

Hier lagert die Rüstung des Königs (Helm +2, Schild +2, Arm- und Beinschienen +2) und auch einer von vier Eissplintern zum Beseitigen des Eispanzers bei (11).

WAFFENKAMMER (05)

In der Waffenkammer warten SC +1 Eisskelette (Skelette), die mit begrabenen Wachen des Elfenkönigs. Wenn die Helden die Rüstungen aus Raum (4) nehmen, verlassen die Skelette Raum (5) und greifen in Raum (4) an. Hier findet man ein Langschwert +1, einen Langbogen +1, und eine Armbrust +1.

GEBETSRAUM (06) – Hier liegen auf einem Altar drei eingefrorene Heiltränke (können aber wie Eis gegessen werden).

FALLE (07)

Auf dem Boden vor dem Raum steht (VVLLV). Dies ist eine Anweisung wie man sich im Raum bewegen muss. Auf allen anderen Feldern erleidet man W20/5 Frostschaden. Auf dem letzten Feld befindet sich ein weiterer Eissplitter für Raum 11.

SCHATZKAMMER (08)

Hier lagern die Schätze des Königs (450 GM und 540 SM). Auch hier ist einer von vier Eissplintern zum Beseitigen des Eispanzers bei (11). Es gibt einen Geheimgang von (8) nach (9) (von hier kommt der Drache).



KERKER DES EISDRACHEN (09)

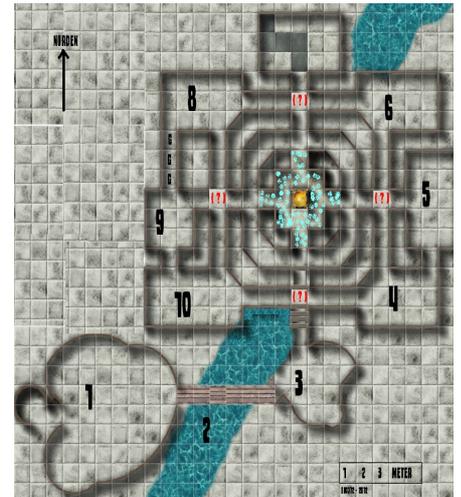
Hier befindet sich ein Eisdrache (Drachewelpe), das Haustier des verstorbenen Königs und bewacht die Schatzkammer. Kommen die Helden von Osten, greift der Drache in Raum (8) an (kommt durch Geheimgang).

RHMESHALLE (10)

In dieser Halle sind auf Eisfresken an den Wänden die Heldentaten des Königs vom Eiswindtal zu sehen. Man sieht den König mit einem Schwert in vielen Schlachten. Auf einem Bild sieht man, wie ein Drache den Arm des Königs abbeißt. An einer Wand befindet sich einer von vier Eissplintern zum Beseitigen des Eispanzers bei (11).

GRABMAL (11)

Die Gänge des Kerns der Grabanlage, mit dem König und dem Schwert, sind mit massivem Eis verfüllt. Wie durch Glas kann man den einarmigen König (Es ist der Elf der am Anfang die Karte an die Helden gegeben hat) durch das Eis sehen. An den vier Eingängen müssen die vier Eissplitter eingesetzt werden, um das Eis zu tauen (Feuer und Gewalt sind hier nutzlos). Sobald die Helden die Splitter einsetzen stürzt das Grabmal in sich zusammen, und die Helden werden durch den unterirdischen Fluss ins Freie gespült.



Ende des Abenteurers: Die Helden erwachen völlig durchnässt und frierend am Ufer des Flusses. Sie haben ihre erbeuteten Waffen und die Schätze noch. Das magische Schwert konnten sie nicht retten. Während sie bewusstlos waren, erschien allen nochmal der einarmige Elfenkönig in einer Vision und sagte ihnen, dass das Schwert vernichtet werden musste, damit es der Eishexe nicht in die Hände fällt. Einen neuen Hinweis, wie Glacéria besiegt werden kann, findet sich in den ältesten Minen unter der Festung der Stadt Eisenhall. Werden die Zwerge die Helden dort hineinlassen?

Das Abenteuer basiert auf Dungeonslayers von © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet. Verwendung der Illustrationen mit Genehmigung des Uhrwerk-Verlags, Erkrath