



## INSELN IM NEBEL: DIE SCHLACHT UM DEN KESSEL

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Gerrit Reininghaus  
[gerrit@alles-ist-zahl.de]

© Gerrit Reininghaus



**DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA** und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## EINLEITENDE WÖRTE

Das Ritual um die Wiederbelebung Faelanthiers / Adernaths, das die Helden und ihre Verbündeten im Turm des Schlangenkönigs durchführen müssen, ist eine der zentralen Episoden des Abenteuers auf den Inseln im Nebel. Diese Spielhilfe bietet Vorschläge und Regelmechanismen, um die Nacht des Kampfes um den Kessel unvergesslich zu machen – die beiliegende PowerPoint-Datei beschreibt die entsprechenden Regeln ausführlich, daher hier nur eine kurze Übersicht.



Das Ritual benötigt 20 "Ritualpunkte" um beendet zu sein, also bis Faelanthir mit Adernaths Erinnerung wieder erwacht. Zur Visualisierung des Ritualverlaufs kann der beiliegende „Zeitzähler“ verwendet werden. Jede Stunde können maximal drei Punkte gesammelt werden; jede Störung bedeutet Verlust eines Punktes, der in dieser Stunde gesammelt werden könnte. Damit das Ritual erfolgreich verläuft, ist die Mithilfe der Helden nötig – die einzelnen Aktionen sind ebenfalls in der PowerPoint-Datei erläutert.



Als Hilfe für die Kämpfe um den Kessel kann man den Helden Talismane an die Hand geben, also Artefakte, die die Wilden ihnen herstellen – diese Artefakte können von den Spielern selbst entworfen werden; auch hier enthält die PowerPoint-Datei einige Regeln und Vorschläge.

