

Mord ohne Mada

Der Pantheonstein des Boron

Ein Abenteuer im Rahmen der Pantheonstein-Kampagne in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1997/98
Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy-Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Mord ohne Mada ist ein Abenteuer aus der Kampagne „Die Pantheonsteine“, in dem die Helden den Pantheonstein von Boron, dem Gott des Schlafes und des Todes ... leider nicht gewinnen können. Da es in der Kampagne sinnvoll ist, die Helden zunächst nicht alles gewinnen zu lassen damit die Gegner ernst genommen werden, sollen die Diener des Namenlosen diesmal das Rennen machen. Gerade dieses Abenteuer bietet sich besonders dazu an, da zum Gewinn des Steins es zu tun ist, was echte Helden Aventuriens natürlich nie tun würden : Morden ! Wer die vollständige Kampagne nicht spielen möchte, trotzdem aber an

Punin

Allgemeine Informationen :

Schwungvoll öffnet Ihr die Türe. Der Puniner Borontempel ist gewiß eine Sehenswürdigkeit groß und still umgibt er euch sobald Ihr das Portal durchschritten habt. Fast meint man, die Dämmerung des Schlafes hätte euch erfaßt. Eure Schritte auf dem grauen Steinboden scheinen euch so unangemessen laut zu sein, doch leider wollt Ihr nicht Barfuß laufen. Nachdem Ihr dem Gott des Schlafes euren Respekt in barer Münze gezollt habt seht ihr euch in dem Raum um.

Spezielle Informationen :

In einer Ecke liegt ein aufgebahrter Leichnam. Daneben sitzt wachend eine jüngere Frau, der Kleidung nach eine Geweihte. Ihr Gewandt hätte gar nicht so düster sein müssen. Der finstere Blick unter den dunklen, wenn auch schönen Haaren kann nur wenigen Menschen in Aventurien gehören : Wenn es nicht ein Geweihter Borons ist, dann muß es ein Novadi sein !

Allgemeine Informationen :

Leise nähert Ihr euch dem Leichnam und seiner Wache. Vorsichtig, die Ruhe des Toten nicht störend fragt ihr nach Golgor Ransdam. Ruhig, wenn auch ein Anflug von Ärger im Gesicht der Novizin zu sehen ist weißt sie euch mit einer stillen Handbewegung den Weg links am Altar vorbei in einen weiteren Raum. Ihr folgt der Handbewegung verläßt den Altarraum und betretet einen kleinen Flur. Dort seht ihr auch schon den nächsten Geweihten stehen. Eine dunkle Kutte kleidet eine dürre Gestalt, der ovale, zu lang geratene Kopf mit

diesem Abenteuer gefallen findet, kann es auch als „Stand-Alone-Abenteuer“ spielen, in diesem Fall muß sich der Meister nur eine andere Motivation für die Geschichte, sowie ein anderes Ergebnis einfallen lassen. Wem dieses Abenteuer nicht gefällt, dennoch aber die Kampagne durchspielen möchte, der kann dieses Dokument auch gerne vergessen und ein eigenes Abenteuer ersinnen. Zunächst sollten die Helden jedoch irgendwann von irgendwem erfahren, daß bezüglich des Pantheonsteins des Boron von dem Borongeweihten Golgor Ransdam in Punin Informationen zu erwarten sind.

der Halbglatze vermittelt den Eindruck es wäre schnell nötig, die Vorräte mit dem Geweihten zu teilen.

Spezielle Informationen :

Die Helden werden natürlich schnell erfahren, daß sie Golgor Ransdam gefunden haben. Auch bestätigt er, daß er Bescheid weiß über den Pantheonstein Borons. Leider ist die Antwort auf die obligatorische Frage "Wo ?" nicht gerade befriedigend. Er erzählt von einer Legende, die berichtet, wie Marbo, die Boronstochter den Stein an sich nimmt. Wenn also jemand diesen Stein haben wollte, so müsste er es mit ihr aufnehmen, oder aber die Halbgöttin dazu bewegen, den Stein den Helden freiwillig zu überlassen. Goldor gewährt auf bitten der Helden Einblick in ein Buch. Es ist das gleiche Buch aus dem auch er sein Wissen über den Pantheonstein hat.

Meisterinformationen :

Bei dem Buch handelt es sich um einen relativ dünnen, mit schwarzem Leder eingebundenen Folianten. Er trägt die mit Silberlack geschriebenen Aufschrift "Vom Steyne des Todes und des Schlafes". Die Sprache ist Bosparano. Sofern kein Gelehrter anwesend ist, ist Goldor auch bereit, die Legende zu erzählen. Hier der wichtige Ausschnitt aus der Geschichte :

Allgemeine Informationen :

"... wurde Grubert von einem Ork erschlagen, der dem Kampf zuvor nur aus einer sicheren Entfernung heraus beobachtet hatte und erst einschnitt als er der Meinung war, er könnte ungeschoren davon kommen. Da irrte er sich, den

Grubert's tapfere Kameraden hauten den Ork regelrecht in Stücke. Auch von den anderen Orks blieb niemand mehr am Leben. Leider gab es auch unter den Gefolgsleuten Gruberts nur noch zwei, die nicht zuviel ihres Blutes vergossen hatte. Einer der beiden war Truholt, ein starker, aber finsterner Mann. Die beiden überlebenden begruben Grubert an Ort und Stelle, mit ihm den Pantheonstein des Boron, damit er den Schatz, den er nach Jahrhunderten aus dem Orkland befreit hatte, persönlich seinem Gott überreichen konnte. In der nächsten Nacht jedoch, beschloß Truholt, den Schatz für sich zu behalten um in seiner Heimat als Held gefeiert zu werden. Er erschlug seinen letzten Kameraden im Schlaf und wanderte zurück zum Grabe Gruberts. Er grub tief, bis er den Leichnam gefunden hatte, doch der Stein war nicht mehr da. Marbo, die Boronstochter, die den schrecklichen Tod Gruberts angesehen hatte, dauerte dessen Schicksal und beschloß ihn zu Ihrem Vater zu geleiten. Als sie sah, welchen Schatz er bei sich hatte, nahm sie diesen an sich und überreichte ihn im Namen Gruberts ihrem Vater. Der Gott des Todes jedoch bestimmte, daß Marbo auch weiterhin die Hüterin des Steines sei, denn nirgendwo auf Dere könnte er sicherer sein. Truholts Seele wurde nicht von Boron aufgefangen und stieg weiter empor in die siebte Sphäre, wo sie auch heute noch von allerlei Dämon in den Niederhöllen gequält wird."

Spezielle Informationen :

Nachdem die Helden die Geschichte kennen, sollten sie sicher sein, daß es keinen "normalen" Weg gibt um an den Stein heran zu kommen. Wichtig ist aber, daß die Helden noch erfahren, daß erst wenige Tage zuvor, schon einmal ein Trupp Leute (3 Männer und 2 Frauen) nach dem Stein gefragt haben. Sie seien sehr unfreundlich gewesen so daß er ihnen nur widerwillig von der Legende berichtete. Sie hätten sich ohne ein Wort des Dankes, geschweige denn einer Spende mit den Worten davongemacht : "Dann werden wir mal sehen, ob eine Tochter der Zwölf nicht einem Gefolgsman der anderen Zwölf den Stein geben möchte." Golgor berichtet weiter, daß er ob dieser Äußerung schockiert gewesen sei, doch habe er nichts weiter unternommen, denn solche Aussagen könnten ja nur von schierer Unwissenheit herrühren. Er hoffe daß die armen Seelen, die solche Blasphemie aussprechen doch bald Ihre Läuterung finden.

Meisterinformationen :

Tatsächlich werden die Helden keine Möglichkeit haben den Stein Borons selbst aus den Händen Marbo's zu bekommen. Ihnen bliebe ohnehin nur die Möglichkeit durch viel Spenden und Beten auf sich aufmerksam zu machen. Dabei wird es wohl keinen Zweifel auf göttlicher Seite geben, was die

durchaus ehrbaren Motive der Helden angeht. Aber natürlich ist man in Alveran sicher, daß die Helden dem Artefakt nicht die Sicherheit geben können, wie Marbo es bietet. Eine einzige Möglichkeit bietet sich jedoch, den Stein direkt aus Marbos Händen zu entreißen. Diese steht den Helden zwar nicht zur Verfügung, da sie einen direkten Angriff auf die Gefilde Alverans darstellt, aber natürlich sehr gerne von den Anhängern des Namenlosen angewandt wird. Um eben diese Leute handelt es sich natürlich bei den 3 Männern und 2 Frauen, die vor den Helden Goldor besuchten. Die Aufgabe der Helden ist es also, sich an die Fersen der Namenlosen zu hängen, um entweder zu verhindern, daß sie den Stein bekommen, oder aber ihnen diesen wieder abzunehmen, sollten sie ihn bekommen (was beides in diesem Abenteuer nicht gelingen soll). Sinn macht es also, in den ortsansässigen Herbergen und Tavernen nachzufragen, ob die Namenlosen Anhänger hier übernachtet haben oder wenigstens gesehen worden sind. Nach ein paar Nachforschungen sollen die Helden folgendes herausfinden :

- Die Namenlosen sind einquartiert in einer sonst eher als ungastlichem Ort bekannten Herberge mit dem Namen "Zur Goldenen Maske"
- Sie haben eine momentan leerstehende Scheune gemietet, wenige Meilen westlich an der Straße Richtung Madasee.

Die Frage die sich den Helden nun stellt ist, was die Namenlosen vor haben. Mitten in diese Grübelei hinein soll jedoch Golgor die Helden aufsuchen.

Allgemeine Informationen :

Golgor scheint sich sichtlich Mühe geben gefaßt zu wirken, wie es die Art eines Borongeweihten ist. Jedoch gelingt ihm dies nicht sehr gut. Er berichtet euch, daß seine Novizin Elidira Klingenspreu (ihr habt sie im Tempel getroffen) verschwunden ist. Man soll sie zuletzt in Begleitung zweier Männer gesehen haben, wie sie den Tempel verließ. Goldor hat den Verdacht, daß es etwas mit den unfreundlichen Leuten zu tun hat – und mit dem Pantheonstein. Er bittet euch um Hilfe.

Spezielle Informationen :

Unter diesen Voraussetzungen ist der Geweihte dazu bereit euch mehr zu erzählen. Er könnte sich folgendes Vorstellen : Elidira soll rituell geopfert werden. Je grausamer ihr Tod, desto eher findet sich Marbo ein um die frisch verstorbene zu Ihrer letzten Ruhestätte in Borons Hallen zu geleiten. Es müßte aber möglich sein, gerade in der heutigen Neumondnacht (Mada ist verhüllt) Marbo bei Erfüllung Ihrer Aufgabe aufzuhalten. Jetzt

bekommt auch die Aussage der Namenlosen eine Bedeutung bezüglich eines der "Anderen Zwölf". Die Beschwörung eines Dämon könnte einen echten Gegner für eine Halbgöttin darstellen. Die vielleicht durch mächtige Magie zu schwächenden Marbo könnte ein Opfer eines Dämons werden – die Namenlosen Anhänger hätten sich die Belohnung des Dämons (den Pantheonstein) redlich verdient !

Die Scheune

Meisterinformationen :

Die Helden brauchen nur 1 und 1 zusammenzählen und kommen auf folgende Situation : Genau dieses Szenario soll sich abspielen und zwar noch diese Nacht in der angemieteten Scheune. Also nichts wie hin um zu versuchen, die arme Elidira retten. Leider haben die Namenlosen einen nicht einzuholenden Vorsprung.

Allgemeine Informationen :

Ihr erreicht die Scheune erst spät nach Einbruch der Dunkelheit. Die Diener des Namenlosen haben sich höchst wahrscheinlich schon längst zu Ihrem schaurigen Ritual eingefunden, denn man kann leise einen monotonen Gesang vernehmen. Die Scheune liegt etwas abseits des Weges. Eine hohe Hecke umschließt das Grundstück. Es scheint nur ein Tor zu geben.

Spezielle Informationen :

Das Tor wird natürlich bewacht wie die Helden leicht erspähen können. Zwei Anhänger des Namenlosen stehen dort und halten Wache. Es gibt aber die Möglichkeit die Hecke zu umgehen und sich an einer nicht sehr dichten Stelle durch zu schleichen/zwängen/schneiden. Dann können die Helden sich bis zur Scheune aufmachen. Doch egal wie sie sich entscheiden : Sie werden zu spät kommen.

Allgemeine Informationen :

Als Ihr die Scheune betretet hört Ihr den gellenden Schrei Elidira's, als sie den goldenen Dolch in die Brust gestoßen bekommt. Ihr bald verstummender Schrei wird übertönt von einem fauchenden Lachen von dem ihr nicht wißt wo es her kommt. Ständig gegenwärtig ist der dumpfe Gesang der Diener des Namenlosen der eine Wirkung zu zeigen scheint. Für einen Moment, in dem ihr glaubt die Schwingen Gulgaries hören zu können zeichnet sich eine weibliche Gestalt ab. Bald ist sie wie in ein sanftes Licht gehüllt und schwebt über Elidaria's Leiche. Im selben Augenblick zieht der an vorderster Stelle stehende Hochgeweihte des Namenlosen den blutbesudelten goldenen Dolch aus der Brust der Toten in die Luft und ruft : "Nirraven, Diener von Thargunitoth, erscheine und ergreife Deine Beute !" In diesem Moment scheint

wieder Leben in dem Körper Elidira's zu sein. Doch ihr könnt euch ausmalen, welche unheilige Macht dort manifestiert ist. Elidaria, jetzt größer Wirkend streckt ihre Hand aus, die nun rötlich wirkt und wie die Kralle eines Raben aussieht – und packt – unter dem jubelnden Beifall der restlichen anwesenden - die schwebende schöne Gestalt am Hals.

Meisterinformationen :

Die Helden sind soeben Zeuge einer der größten Dämonenbeschwörungen unserer Zeit geworden. Nirraven, der Seelendieb, Neungehörnter Diener Thargunitoths, höchster Gefolgsmann der Perversion Borons ist beschworen und in den Leib der toten Elidira gefahren – Nur um die Tochter des Gottes, Marbo, in eine Falle zu locken.

Es sollte klar sein, daß man die junge Geweihte nicht mehr retten kann. Doch wer Hilfe bedarf ist klar, wenn auch vielleicht der Gedanke einer Halbgöttin zu Hilfe zu eilen den Helden etwas absurd erscheinen mag.

Allgemeine Informationen :

Ihr seht wie Nirraven auf einmal einen kristallinen Stein in den Händen hält den er sogleich dem Hochgeweihten zuwirft und sogleich wieder auf Marbo einschlägt, die sich mittlerweile zur Wehr setzt, trotzdem eindeutig in der defensive ist. Der Hochgeweihte und die anderen Diener des Namenlosen verschwinden durch eine von euch bisher nicht bemerkte Luke im Boden.

Meisterinformationen :

Typischerweise denken die Helden zunächst immer an ihren primären Auftrag und werden daher hinter den Namenlosen her wollen. Diese sollen aber, wie eingangs erwähnt diesmal Sieger bleiben. Wenn Ihre Helden also dem Pantheonstein nachjagen wollen, versperren sie den Weg durch die Luke durch den Kampf zwischen der fünften und siebten Sphäre. Was naheliegender wäre, ist also Marbo in ihrem Kampf beizustehen. Natürlich kann der Dämon nur mit den (leider nicht) handelsüblichen magischen Waffen bekämpft werden, aber es gibt ja auch noch Kampfzauber (FULMINICTUS und IGNIFAXIUS) die hier Wirkung zeigen. Nachdem es so aussieht als wäre Marbo schon fast besiegt, sollten die Helden mit ihren (bedauernden) Attacken die Aufmerksamkeit auf sich lenken. Dies gibt Marbo Gelegenheit sich zu sammeln und schließlich Nirraven anzugreifen und in die Flucht zu schlagen. (Natürlich genau in dem Moment, wo es die Helden beinahe erwischt hat – gönnen sie ruhig einem oder zweien den Tod.)

Allgemeine Informationen :

Immer und immer wieder schlägt der Körper Elidira's auf euch ein. Nirraven hat in den

zierlichen Körper der jungen Frau eine ungeheure Kraft hineingepackt, der ihr fast wehrlos ausgeliefert seid. Doch plötzlich gibt es ein verzerrtes Schreien, halb eine euch unbekannt dunkel Stimme, teils die Stimme Elidara's. Der Dämon zuckt, biegt sich unter einem unvorstellbaren Schmerz. Die Lichtgestalt Marbos kommt über ihn und schlägt Nirraven mehrmals. Immer wieder hageln Schläge auf den Dämon ein. Letztlich, in einem weiteren Aufschrei sinkt der Körper Elidara's zusammen, offensichtlich von dem Dämon verlassen.

Ruhig steht die Lichtgestalt vor euch. Ein wohlwollendes Lächeln erwärmt eure Herzen. Eure totgeglaubten Kameraden blicken auf und erfreuen sich des neuen Lebens das in Ihren Körpern weilt. Dann entschwindet auch Marbo.

Meisterinformationen :

200 Abenteuerpunkte zusätzlich zu weiteren guten Ideen sollte ein Kampf gegen einen Dämon dieser Ordnung schon wert sein, auch wenn man Hilfe in Form einer Halbgöttin hatte. Wichtig ist, daß die Helden sich dessen bewußt sind was hier eigentlich passiert ist. Sie haben live und in Farbe Seite an Seite mit einem Wesen aus Alveran

gekämpft, gegen eine der mächtigsten Bosheiten der Welt. Daher soll es keinem Helden ein Schaden sein, hier gestorben zu sein, die Wiederbelebung von Marbo ist ja etwas, was in diesem Fall zu erwarten ist. Zusätzlich werden die Helden aber (und das ist ihr Nutzen aus dem Abenteuer) einen permanenten (!) LE-Punkt bekommen. Dies ist die Belohnung für das Heldenhafte umgehen mit dem Leibhaftigen Tod, sowohl die gute als auch die böse Seite desselben. Der Nutzen für die Kampagne mag den Helden etwas düsterer erscheinen, haben sie doch nach dem Kampf keinerlei Spur von den Geweihten den Namenlosen, geschweige denn von dem Stein. Dieser ist also verloren. Mein Bemühen, gerade mit diesem der vier Abenteuer, bei denen die Helden keinen Stein gewinnen können die Diener des Namenlosen als wirklich ernste Gegner zu präsentieren ist hoffentlich von Erfolg gekrönt. Auch sollte spätestens jetzt ein Bewußtsein für die Mächte bei den Helden entstanden sein, mit denen sie es zu tun haben und daß sie oftmals nur Spielball, bestenfalls Zünglein an der Waage sein können, nicht immer bestimmende Macht.

Beschreibung des Pantheonsteins des Boron :

Den Sockel bildet ein schwarz schimmernder Kristall, (ca. 3 Finger im Durchmesser) der mit einem kleinen runden Stein gekrönt wird. Dieser ist ebenfalls schwarz und trägt ein gebrochenes Rad (Boronrad) als eingraviertes Symbol.

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 fordern. 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 !

Die Pantheonsteine : Mord ohne Mada

© 1997/98 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGEN, 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)