

Swafnir's Vater

Der Pantheonstein des Efferd

Ein Abenteuer im Rahmen der Pantheonstein-Kampagne in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1998
Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy-Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Als eines der letzten Abenteuer aus der Kampagne der Pantheonsteine bin ich der Meinung es wird einmal Zeit, daß die Helden mehr über das Wesen der Steine erfahren und was Ihre Herkunft ist. Das Wissen über den Ursprung der Pantheonsteine führt dann auch zum Stein des Gottes um den es hier geht: Efferd's Stein liegt unter Wasser, tief im Meer der sieben Winde. Das Abenteuer beginnt aber

natürlich wie immer auf trockenem Land. Nun sollten die Helden eines Tages die Nachricht erhalten, ein gewisser Farderd, Efferdgeweihter in Havena, sei im Besitz wichtiger Informationen, die vielleicht Lage des Steins offenkundig legen könnten. Die Helden begeben sich also nach Westen ins schöne Albernia und machen in dem schönen Städtchen halt.

Havena

Allgemeine Informationen :

Nach dem Ihr euch die schöne Stadt ein wenig genauer angesehen habt und auch eine Taverne bereits zu euren Opfern gehört macht Ihr euch auf die Suche nach dem Efferdtempel. Natürlich ist dieser, als einer der wichtigsten Tempel Aventuriens nicht schwer zu finden : Jeder halbwegs Garethi sprechende Mensch kann euch weiterhelfen. So steht Ihr auch nach kurzem Fußweg vor dem Tempel, der einen schönen Anblick abgibt. Daß das Gebäude auf einem Marmorsockel errichtet wurde hebt ihn nicht nur würdevoll von den anderen ab, sondern auch die Tatsache, daß diese Gebäude sein hohes Alter mit Stolz zur Schau trägt. Ihr geht durch den Delphin verzierten Eingang ins innere. Ihr seht eine Geweihte mittleren Alters in fließendes Blau und Grün gekleidet. In Ihrer Hand trägt sie einen großen Dreizack, gerade als wollte sie den Altar bewachen. Als Kulisse dient Ihr dabei ein blauer Vorhang, der einen weiteren kleinen Raum abtrennt.

Meisterinformationen :

Wer mehr über den Efferdtempel erfahren möchte, der kann die Beschreibung in „Das Fürstentum Albernia“ S.51 nachlesen. Damit kann das Gespräch mit der Geweihten sehr vertieft werden, wenn gewünscht.

Spezielle Informationen :

Zusätzlich zum möglichen Smalltalk werden die Helden nach dem Geweihten Farderd fragen. Nach dem die Geweihte den Grund für diesen Besuch erfahren hat, wird sie die Helden in einen Nebenraum des Tempels führen. Dort befindet sich ein großer Marmortisch vor dem zwei ebenso steinerne Bänke stehen. Hinter dem Tisch, auf einem weiteren Schemel sitzt ein alter Mann, der

Kleidung nach ebenfalls Geweihter des Meeresgottes in einen großen Folianten vertieft, der in merkwürdiges Leder gebunden ist. Es wirkt faßt so als hätte man die schuppige Haut eines Herings als Einband benutzt.

Allgemeine Informationen :

„Ahhh ! Die Herren und Damen von denen ich schon so viel gehört habe ! Setzt euch ! Ich habe euch viel zu erzählen.“ Die Begeisterung kann der alte Mann nur schwer unterdrücken, was ihn irgendwie jung und unverbraucht erscheinen läßt. Er stellt sich vor : „Ich bin Farderd, schon lange im Dienste unseres Herrn des Gottes des Wassers. Ich habe die letzten Jahre ... nein ... Jahrzehnte damit verbracht dieses Buch hier zu verfassen. Es sind gesammelte Werke anderer Bücher, neuer Schriften und Ansichten die alle den Gott des Windes und des Wassers betreffen, damit jeder der sich dafür interessiert über ihn lernen kann, was er denn wünsche. Ich habe bei meinen Jahrelangen Nachforschungen einiges Erfahren, was in verstaubten Bibliotheken in Vergessenheit zu geraten drohte und habe es aus dem Bosperano ins Garethi übersetzt, damit es jedermann lesen kann. Ich habe dabei auch einen zwei Abschnitte gefunden, die euch bei eurer Mission helfen kann, den Stein unseres Gottes zu bergen.“ Bei dem Wort „bergen“ habt ihr schon begriffen, daß es sich hierbei nicht um einfaches Holen handeln wird, aber viel schlimmer als es euch bereits ergangen ist, kann es ja eigentlich nicht mehr kommen.

Spezielle Informationen :

Hier das erste Schriftstück, daß euch Farderd als Abschrift aus seinem eigenen Buch vorlegt :

„... Efferd ist der dritte Blutstropfen des Los, der, als er zu Boden fiel, in das Urmeer eintauchte, und das Wasser wurde sein Element. Efferd ist der Herr aller Wasser, sein Wort lenkt die Meere, die Flüsse

und den Regen. Seine Macht schafft Leben, bewahrt Leben und nimmt Leben. Efferd ist das Leben und Efferd ist die Ewigkeit. Ohne Efferds Wirken würde das ewige Wasser des Meeres von den Rändern der Welt hinabrinnen und eines Tages versiegen, er schöpft mit seinen Händen die Fluten in endloser Folge zurück auf diese Welt und schafft damit die hohen Wellen.“

Allgemeine Informationen :

So ganz könnt Ihr noch nicht begreifen was eigentlich diese Geschichte mit den Pantheonsteinen zu tun hat. Eigentlich wißt ihr ja längst, daß Dere eine Scheibe ist und das Efferd irgendwie seine Hände im Spiel hat, wenn es um den Wellengang geht kann jeder Seemann berichten. „Ich sehe eure Zweifel, aber lest zunächst auch dieses Schriftstück.“

Spezielle Informationen :

Farderd legt ein zweites Schriftstück vor :

„Als LOS Sumu sah, wollte er sie töten. Bevor sie stürzte, gelang es ihr jedoch, LOS zu verletzen. Aus seinen Wunden fielen zwölf Tropfen, Blut des ewigen LOS, reiner als der edelste Stein der Welt, klarer geschliffen als von Tulamidenhand in allen Farben der Welt. ... Aus diesen Blutstropfen aber entstanden die Götter.“

„Versteht Ihr nun ?“, fragt euch Farderd ?

Meisterinformationen :

Als Meister sollen sie an dieser Stelle wissen, was es mit den Blutstropfen nun wirklich auf sich hat, um den Helden entweder als Farderd die letzten Geheimnisse zu offenbaren oder aber für sich zu behalten um den Spielern ein bißchen das Mysterium Pantheonsteine zu erhalten.

In der Schöpfungsgeschichte Aventuriens bzw. Deres ist von LOS und SUMU, der Urriesin die Rede aus denen die Götter und Riesen, Drachen und andere Kreaturen hervorgegangen sein sollen. Speziell die Blutstropfen, die aus LOS' Wunde fielen, sollen der Ursprung der Götter sein. Diese Blutstropfen haben für sterbliche Wesen die Form eines edlen Kristalls, sind aber von derart vieldimensionaler Gestalt, daß sie Gefäß einer Gottheit sein konnten, deren Wahre Macht man nur an den Taten dieser erkennen kann. Die Vorstellung vom Aussehen der Götter wie es die Menschen haben ist derart unvollkommen und kann nur als beispielhaftes Bild dienen. Wenn man von diesen kristallinen Gefäßen, dem Blut LOS' redet, dann redet man von nichts anderem als den Pantheonsteinen. Der kleine Stein, der das eingravierte Symbol der Gottheit darstellt ist nun nicht Träger der Macht wie der Stein selbst, sondern bestimmt das Wesen der Gottheit, letztlich auch repräsentiert durch seinen Namen. Als am Ende des ersten Äon des Namenlosen diesem sein

Name von Seiten der anderen Zwölf genommen wurde taten sie also nichts anderes, als seinen Pantheonstein zu vernichten und damit seinen Namen auszulöschen. Dieser Pantheonstein vermutlich schwarz war mit einem goldenen Stein existiert nicht mehr, soll aber nun neu erschaffen werden, wozu die anderen Steine benötigt werden. Dies wird im letzten Abenteuer „Im Tempel des Namenlosen“ geschehen, wenn die Helden es nicht schaffen, genau das zu verhindern.

Nun aber zurück zum Stein Efferds : Die Schöpfungsgeschichte lehrt den Aventurier, was einzelne Blutstropfen taten, nach dem sie aus der Wunde fielen. Der Stein des Praios entfaltete seine Macht als Sonne und viel vermutlich erst viel später als Stein auf Aventuriens Boden (genau dahin, wo später die Stadt des Lichtes entstehen sollte ...) Genau wie dieses Beispiel zeigt, ist die Macht des Steins als die Gottheit selbst und der Stein „nur“ das Gefäß. Daher haben die Steine selbst auch keine magischen oder überderischen Fähigkeiten.

Während die meisten Steine aber irgendwie auf dem Boden Aventuriens landeten ist der Stein Efferds eine Ausnahme, er tauchte ins Wasser ein und liegt daher seitdem auf dem Grund des Ozeans.

Allgemeine Informationen :

Farderd : „Nun, auch wenn ihr nun wißt, wo ihr den Stein Efferds suchen müßt, so sind die Meere doch weit. Ohne die leitende Hand des Gottes werdet ihr ihn nie finden können. Es gibt aber Leute die euch Helfen können. Geweihte die dem Meer verbunden sind haben die Fähigkeit zum Gesang der Wale. Um diese Hilfe zu bekommen müßt Ihr nach Thorwal reisen und dort mit den Geweihten des Swafnir sprechen. Sie haben den Gesang gemeistert.“

Meisterinformationen :

Bei dem „Gesang der Wale“ handelt es sich um ein Ritual bei dem der Swafnir-Geweihte seine Hände ins Wasser taucht und einen seltsamen Gesang anstimmt. Bei gelingen des Rituals erscheinen dann ein oder mehrere Wale oder Delphine und sind dem singenden zu Diensten. Farderd hofft, daß die Meeressäuger dann den Ort des Steines verraten oder diesen sogar beschaffen können.

Allgemeine Informationen :

Die Schriftstücke und den Segen des Geweihten mitnehmend verlaßt ihr den Tempel und Havena und macht euch auf Richtung Norden ins Land der Hjaldinger – nach Thorwal.

Spezielle Informationen :

Wie die Helden diese Reise angehen ist letztlich egal. Von Havena aus würde sich eine Schiffs Passage anbieten, diese ist nicht nur geruhsam genug, sondern umgeht auch die oftmals nur mit Ärger zu durchquerenden nostrischen Gebiete. Die Reise wird einmal von angreifenden Piraten unterbrochen, die, wenn man deren Schiff und Ausrüstung durchsucht, mehrere Anhänger des Namenlosen an Bord gehabt haben müssen. Es ist also auch für die dümmsten Helden nachzuvollziehen, daß sie nicht unbeobachtet geblieben sind.

Thorwal

Meisterinformationen :

Es ist nun nicht sehr wichtig, in welcher Stadt das weitere Geschehen seinen Anfang nimmt. Sollten sie es nicht unbedingt in der Hauptstadt der Thorwaler ansiedeln wollen steht ihnen das frei. Eigentlich ist nur ein Geweihter und eine Otta nötig.

Allgemeine Informationen :

Ihr durchstreift die Stadt auf der Suche nach einem Geweihten des Swafnir, aber niemand fällt euch auf, der danach aussehen könnte, so beschließt ihr einen Tempel zu suchen. Nach dem ihr auch davon keinen finden konntet fragt Ihr den erst besten Passanten. Ihr erwischt (zufällig) einen bestenfalls erst seit kurzem dreißigjährigen Hünen von ... Frau. Als Ihr sie anspricht dreht sie sich um und schaut von Ihnen gut 2 Schritt und 5 Finger auf euch herab. Zwei riesige Karottenrote Zöpfe hängen Ihr über die Ohren. Auf Ihren Rücken trägt sie ein rundes, mit einem weißen Wal verziertes Rundschild, während eine Skraja in Ihrem Gürtel ruht, der die Krötenhaut eng um den gestählten Körper bindet. „Was wollt Ihr, Fremde?“ fragt sie mit einem Organ, für das sie an der Vinsalter Oper (aber auch nur dafür) geschätzt würde.

Spezielle Informationen :

Die Helden werden die Dame, die sich als Zulida Farsdotter vorstellt wahrscheinlich nach einem Swafnirtempel fragen. Das beantwortet die Gute mit „Wahrlich, Ihr seid wirklich nicht von hier!“ und erklärt darauf hin, daß Swafnirtempel in Thorwal unüblich sind, auch wenn es in Thorwal selbst und anderen orten ab und zu mal welche gibt. Die meisten Geweihten des Pottwal ziehen durch die Lande. Ihr erkennt sie, wenn sie nicht zufällig den silbernen Delphinhelm tragen oder aber den blauen Mantel anhaben, an dem runden Schild mit dem weißen Wal.

Allgemeine Informationen :

Ihr wollt euch gerade für diese Auskunft bedanken, als euch auffällt, daß sie wie selbstverständlich von

einem Ausrüstungsgegenstand geredet hat, den sie selbst mit sich herumträgt. Als ihr noch einmal prüfend auf das Schild schaut, beantwortet sie euch die drohende Frage von selbst : „Ja, wenn euch eine Geweihte reicht und ihr es nicht nur auf ein Gebäude abgesehen habt, dann seid Ihr bei mir richtig ! Das Wohl ! Womit kann ich denn dann behilflich sein?“

Spezielle Informationen :

Nach dem Ihr kurz berichtet haben, um was es geht und die Thorwalerin kurz nachgedacht hat, nimmt sie sich den vorne stehenden Helden kräftig am Arm und zieht ihn um die nächste Häuserecke. Bevor sie sagt, was sie dort eigentlich vor hat bemerkt Ihr, daß sich dort der Eingang zu einer Taverne befindet. „Thorwaler!“ denkt Ihr bei euch und folgt Ihr in das trotz der frühen Nachmittagsstunde gut bevölkerte Etablissement.

Meisterinformationen :

Es handelt sich hierbei um eine beliebige Taverne. Der Wirt (Talar Ghorgendir) hat nicht viel zu erzählen, aber viel Bier und vor allem Premer Feuer auszuschenken. Gerade von letzterem bestellt Zulida einen Schank (!) für jeden. Sollten die Helden den (nach dem halben Glas eine Zechen-Probe) großen Schluck nicht schaffen, dann nimmt Zulida nur zu gerne den Rest.

H'Rangarschreck

Allgemeine Informationen :

Zulida scheint nicht voller zu werden, egal wie viel sie von dem leckeren Zeug trinkt. Sie spricht : „Also, wenn ich das jetzt richtig verstanden habe, dann seid Ihr auf der Suche nach Steinen, wo es zu jedem der Zwölfe einen geben soll um sie vor dem Zugriff dieses namenloses Gesocks zu schützen. Und ich soll jetzt helfen, den Stein Efferds zu suchen, der irgendwo im Meer liegen soll. Hmm.“ Sie winkt dem Wirt zu der gerade vorbei geht und auch prompt einen großen Humpen auf den Tisch stellt, aus dem sie euch allen außgießt. Ihr eigenen Glas läßt sie leer und setzt statt dessen den Humpen an und leert ihn mit nur einem Zug. „Ihr seid an die richtige geraten. Ich denke, ich weiß was zu tun ist.“ Ihr habt den Eindruck, daß ihre Zunge nun endlich doch ein wenig schwerer geworden ist. Trotzdem scheint sie am sichersten auf den Füßen zu sein, als Ihr aufsteht und das lokal verläßt. Sie wird ja aber auch nicht wie Ihr durch solche Nebensächlichkeiten wie Zahlen (5 Taler 4 Heller) behindert. Ihr bemüht euch, der Swafnirgeweihten zu folgen, doch ihr habt mühe, den langen und schnellen schritten ohne zwischenzeitliche Lauf-Einlagen nach zu kommen. Schon bald, im Süden der Stadt kommt ihr aber an einer kleinen grob eingezäunten Siedlung vorbei, durch dessen Tor

man euch zwar ungehindert eintreten läßt, besonders euch aber deutlich beäugt.

Spezielle Informationen :

Es handelt sich, wie die Helden erfahren können, hierbei um die Heimstätte der Otta der Schlangenschrecker. Dabei handelt es sich um eine vergleichsweise kleine Gemeinschaft von nicht mehr als 50 Krieger und ebensoviele „nicht Seefahrer“, von denen insgesamt 40 bereit sind, mit Ihrem Drachenboot „H'Rangarschreck“ in See zu stechen. Um dieses Thema kümmert sich Zulida, denn sie verhandelt mit dem Hetmann Jolf Klabengodir, ob er denn der richtige wäre, eine Fahrt im Auftrag des Wals zu fahren.

Meisterinformationen :

Schildern sie, wenn sie wollen, das Gespräch, aber es ist nicht weiter wichtig. (Wenn, dann wird Zulida zunächst nur mißtrauisch fragen, ob er denn fähig sei, eine solche Fahrt zu machen. Der beleidigte Hetmann wird seine Ehre unter Beweis stellen wollen, ohne weiter nachzufragen, ob es überhaupt eine im materiellen Sinn „lohnende Fahrt“ ist. Jedenfalls kann Zulida euch bald den Kapitän vorstellen und euch informieren, daß man am nächsten Tag auf die Suche fahren wird. Ich hoffe den Helden gefällt die Vorstellung mit einem Drachenboot auf See zu sein. Sollten sie, wenn überhaupt schon auf See gewesen, den Komfort einer Kusliker Schivone vermissen, dann haben die Helden Pech gehabt.

Auf See

Allgemeine Informationen :

An diesem Morgen wart Ihr schon früh wach, denn auch wenn euch als besondere Gäste der Fahrt niemand wecken wollte, so ist der Lärm um euch doch so groß, daß ihr schon bald von der allgemeinen Aufbruchstimmung angesteckt werdet, eure Sachen packt und mit an Bord geht, wo euch Hetmann Jolf und Zulida bereits erwarten. Nach kurzer Zeit schon ist der letzte Proviant an Bord und unter viel Winken der am Ufer zurückbleibenden Männer und Frauen rudert die Mannschaft mit voller Kraft die H'Rangarschreck vom weg. Nach wenigen zehn Schritt prüft der Hetmann den Wind und befiehlt das Segel los zu lassen. Darauf hin entfaltet sich vom Mast ein großes Rot-Weiß gestreiftes Segel, der Wind faßt in es und treibt das Schiff auch ohne weiteres Rudern hinaus aufs Meer der Sieben Winde, hinein in den Golf von Prem.

Spezielle Informationen :

Nach einer halben Stunde kommt Zulida zu euch und sagt, daß es jetzt soweit sei. Interessiert tretet Ihr mit an den Bug des Schiffes (das ist vorn) und beobachtet, wie Zulida sich hinkniet, dann die

Bauch über die Reling hängt und sich so tief rutschen läßt, bis sie die Hände ins Wasser tauchen kann. Dann beginnt sie zu singen. Kräftig, wenn auch nicht schön, schmettert Zulida einen Text in Richtung Wasser, der ein wenig die Welt des Wassers beschreibt.

Meisterinformationen :

Was die Geweihte da vollführt, ist nichts anderes als der Gesang der Wale. An dieser Stelle müssen die Helden vielleicht mit Hand an Legen, damit Zulida nicht ins Wasser fällt, vielleicht passiert ja auch das, was dann ein „Geweihte über Bord“-Mänöver zur Folge hat, um den Helden etwas mehr Action zu bieten, die bislang ja eine ziemlich passive Rolle in dem Abenteuer hatten. Nach etwa 5 Minuten ist jedoch der Gesang vorbei und die Helden können sehen, was dann passiert.

Allgemeine Informationen :

Wie aus dem nichts springen auf einmal drei Delphine aus dem Wasser um mit einem lauten „Jiiiiik Iiiiiik“ die Thorwaler Gemeinschaft zu begrüßen. Auch Zulida schmettert ihnen ein „Willkommen Ihr Efferdskinder“ entgegen. Begeisterung macht sich auf dem Schiff breit, als die Mannschaft bemerkt, daß der Geweihten Gesang tatsächlich die Aufmerksamkeit des Gottes erzeugt hat und so drei der kleinen Meeressäuger gekommen sind. Nachdem diese einen kleinen Tanz aufgeführt haben springen sie auffällig in eine bestimmte Richtung davon, nicht ohne des öfteren mit einem weiteren „Jiiiiik Iiiiiik“ auf sich aufmerksam zu machen. „Wir sollen Ihnen folgen“ bemerkt Zulida kühl, obwohl eine Anspannung auch in Ihrer Stimme nicht zu überhören ist. „Ihr habt es gehört Thorwaler“ ruft darauf hin Jorf der Hetmann und auf seine weiteren Kommandos reagieren die Seeleute mit Ruderbewegungen, die sie zusätzlich zur Segelkraft in Richtung der Delphine bewegen läßt. Efferd scheint auch den Wind zur Unterstützung gesandt zu haben, denn die H'Rangarschreck mach erstaunlich viel fahrt, jedesmal wenn die starken Leute in die Ruder greifen hebt sich der Drachen im Bug über die Wellen. Ja man könnte meinen, er gleitet förmlich auf der Wasseroberfläche.

Meisterinformationen :

Um wieder einmal mehr Aktion ins Spiel zu bringen, lassen sie die Delphine trotzdem zu schnell sein. Zusätzliche Kraft am Ruder oder zusätzlicher Wind (Zauber) können hier Abhilfe schaffen. Vielleicht reicht es ja auch aus, etwas Ballast abzuwerfen. Wenn die Helden mit Rudern (und in dieser Hinsicht sollten sie wirklich dem Beispiel der Geweihten folgen) das Schiff zusätzlich auf Fahrt bringen, dann machen Sie die Anstrengungen mit Körperkraft-Proben deutlich, sollten diese mal nicht gelingen, dann müssen die

Spieler pausieren, was die Gefahr eines Zurückfallens mit sich bringt.

Allgemeine Informationen :

Nach etwa einer Stunde wirklich schwerer Ruderei, die trotz kräftig gewölbtem Segel das Schiff noch um einiges Schneller gemacht hat scheint Ihr die Delphine verloren zu haben. Ihr könnt sie so sehr Ihr euch auch anstrengt nicht mehr erblicken. Der Enthusiasmus, der den Männern und Frauen bisher Kraft gegeben hat scheint verfliegen und darüber hinaus ist auch auf einmal der Wind weg. Eine Flaute macht sich um das Schiff breit, was selbst für Schiffe, die mit Ruderkraft immer beweglich sind, eine deprimierende Sache.

Spezielle Informationen :

Mag sein, daß Abwarten hier das beste ist, aber vielleicht ist es auch ratsam in die letzte Richtung der Delphine weiter zu fahren. Die Diskussion, die um dieses Thema zwischen Zulida und dem Hetmann ausbricht mag schon kurz davor stehen, mit den Fäusten entschieden zu werden (geht ja schnell). Aber die Helden können Partei ergreifen. Nach einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe sehen die Helden (sonst Zulida) folgendes :

Allgemeine Informationen :

Das bisher so ruhige Wasser wird auf einmal zu ruhig. Es scheint völlig glatt zu sein, bis es sich jedoch auf einmal aufbäumt. Wie eine riesige Wasserblase oder Glaskuppel heben sich die feuchten Massen halb hinter euch und halb unter euch. Die H'Rangarschreck wird nach oben geworfen. Als auch die letzten Gespräche an Bord verstummen klammern sich alle an den Bänken und Rudern des Schiffes fest. Die Otta bewegt sich nun mit rasender Geschwindigkeit bergab. Als Ihr euch umdreht um einmal zu sehen, was diese Welle verursacht traut Ihr euren Augen nicht. Ein riesiger weißer Wal schwimmt dort nun auf dem Wasser und spritzt ein gewaltige Fontäne in den Himmel. Die Thorwaler, Zulida eingeschlossen sinken im gleichen Moment auf die Knie, wenn sie nicht sowieso schon auf diesen gegangen haben und Ehrfurcht macht sich unter den Seeleuten breit. Um euch herum hört Ihr das Flüstern solcher Worte wie „Swafnir !“ wobei ihr aber nicht ahnen könnt, wer dies Ausspricht, denn alle Nordländer die Ihr um euch herum sehen könnt haben den Kiefer auf halb sieben. Nun bewegt sich der Wal aber wieder. Er taucht ab. Nach einer anfänglichen Flutwelle in die gleiche Richtung wo ihr den bewachsenen Rücken des riesigen Tieres bewundern könnt, dreht sich der Wal während des abtauchens und schlägt mit dem Schwanz einen Kreisbogen im Wasser. Das gewaltige Tier (oder doch der Gott ?!) erzeugen somit einen Strudel, der im Umfang groß, aber auch sehr tief ist. Die H'Rangarschreck mit ihrer immer noch vor erstaunen regungslosen Mannschaft hat

keine Chance, dieser Gewalt zu entkommen. Das Schiff wird sofort in eine Kreisfahrt genommen, aus der es kein Entrinnen mehr zu geben scheint.

Spezielle Informationen :

Nach einem kurzen Schockmoment, denen auch die Besatzung erliegt, da sie nicht wissen, ob sie sich nun mit aller Kraft aus dem Strudel befreien sollen, oder aber sich dem Schicksal, das Efferd und Swafnir wohl für sie vorbereitet haben ergeben sollen, spricht Zulida mit bestimmter Miene und Stimme zu euch : „Nun liegt es an euch.“ Sie zeigt mit dem Finger auf das Auge des Strudels. „Dort erwartet euch Tod oder Stein. Gebt euch in Efferds Hände !“

Meisterinformationen :

Klarer kann man es wohl nicht mehr ausdrücken. Um nicht das ganze Schiff ins Verderben zu reißen, sollten die Helden also ohne lange Diskussion über Bord springen. Wenn diese nicht folgen, dann wird es mit der Zeit immer gefährlicher für das Schiff, bis die Thorwaler auch Zulida verstehen und die Helden schnell (ohne daß diese sich noch wehren könnten) über Bord werfen. Darauf hin, wenn die Helden unter Wasser sind, schließt sich der Strudel und die H'Rangarschreck ist gerettet. Daher bekommen die Helden 50 AP pro Nase extra, wenn sie von selbst springen. Sie werden das weitere Schicksal des Schiffes jedoch zunächst nicht sehen, denn die Helden werden durch den Kanal, der sich im Zentrum des Strudels befindet nach unten gesogen.

In Efferds Reich

Allgemeine Informationen :

Noch könnt Ihr die Luft anhalten, doch sie wird nicht reichen. Das Tageslicht dringt immer weniger in diese tiefen vor. Der Druck auf euren Schläfen wird immer größer, ihr habt bald den Eindruck, die Ohren würde aufbrechen und sich das Wasser in euren Kopf ergießen. Immer tiefer sinkt ihr. Die Arme und Beine sind so schwer, jedesmal, wenn ihr euch dennoch bewegt, so beschleunigt ihr eure Fahrt nach unten in die Dunkelheit.

Meisterinformationen :

Sie sollten den Spielern in sofern die Verzweiflung vor Augen führen, indem sie ihnen Schwimm- und Körperkraftproben zugestehen. Aber mit gelungenen Schwimm-Proben (+5) können sie die Abwärtsbewegung nur etwas verlangsamen. Wenn eine Körperkraft-Probe (oder Selbstbeherrschung) nicht gelingt, dann müssen die Helden einatmen. In diesem Fall füllt sich die Lunge schlagartig mit Wasser und die Helden glauben, die Lungen werden explodieren. Die Probe wird wiederholt und jedesmal um 2 Punkte schwerer, bis es doch niemand mehr schafft, die Luft anzuhalten. Aber

dann, wenn sie sicher sind ertrunken zu sein, stellen die Helden fest, daß sie nicht tot sind.

Allgemeine Informationen :

Ihr habt längst aufgehört zu atmen, der letzte Gedanke den Ihr hattet war der, daß die Jünger des Namenlosen, selbst wenn es ihnen gelingt ebenfalls bis hierhin zu kommen, ein Nasses Grab finden werden. Das beruhigt ein wenig. Aber was macht euch so sicher, daß ihr überhaupt in der Nähe des Pantheonsteins seid. Die Lösung ist einfach, aber um so schwerer zu glauben : Denn ihr seid gar nicht tot. Als ihr euch umseht könnt ihr benommen die minimal beleuchtete Umgebung wahrnehmen. Ihr befindet euch unter einer Kuppel die vollkommen mit Wasser umgeben, aber nicht gefüllt ist. Trotzdem atmet ihr nicht. Immer noch sind eure Lungen mit Wasser gefüllt. Wie in Trance schaut ihr euch um und entdeckt in der Mitte der Kuppel, ganz unscheinbar aber schwach leuchtend einen bläulich grünlichen Punkt.

Spezielle Informationen :

Neben diesem Punkt der sich als der Pantheonstein entpuppt ist nichts weiter zu sehen, außer 3 Leichen, die stark vermodert hier herum liegen. Der Kleidung nach sind dies tatsächlich Jünger des Namenlosen, die zwar bis hierhin vorgedrungen sind (wie auch immer) aber ohne Efferds Gunst keine Möglichkeit hatten hier zu überleben. Wenn die Helden den Stein nehmen, was ja schließlich der Sinn des Abenteuers ist, dann ist dies, als hätten sie den Stöpsel aus einem Schiffsboden gezogen.

Allgemeine Informationen :

Rasend schnell füllt sich die Kuppel mit Wasser, ja sie scheint auch verschwunden zu sein. Da ihr ohnehin die Lungen voll Wasser hat stört es auch nicht, daß die Luftleere Blase in sich zusammenfällt und nichts als Wasser um euch zurückläßt. Ihr schließt die Augen, da ihr nicht mehr glaubt, diesmal noch so eine Illusion wie das Vorhin erlebte mit zu bekommen. Alles um euch herum wird schwarz und ihr seht ein, daß es nun vorbei ist. Zu groß war der Leichtsin mit dem ihr euch Efferd anvertraut hat. Der launische Gott ist nicht in der Stimmung sein Heiligtum mit euch zu teilen.

Meisterinformationen :

Nun, die Helden haben dafür 150 AP verdient, daß sie sich so todesmutig in die tiefen der Ozeane hervorgetraut haben. Auch wenn die große Tiefe es überhaupt nicht zuläßt auch nur noch einen Fisch zu sehen, dann halten die Helden aber doch den Stein Efferds in den Händen. Vielleicht könnte eine andere Heldengruppe den Stein aus den Händen der in Thorwal angespülten Leichen weiter benutzen und so vielleicht den Namenlosen einhalt gebieten ...

Allgemeine Informationen :

... aber moment ! Ist da nicht etwas, wovon ihr glaubtet es würde euch nie wieder erreichen können ? Etwas, wovon ihr zwar froh aber auch traurig wart, daß es nie wieder an euren Leibern zerren könnte ? Es ist Schmerz ! Der Schmerz eines Riesenspringegels der sich bis in euren Brustkorb gefressen hat. Er beißt in die Lunge. Doch langsam ist der Schmerz höher, er zieht euch den Hals zusammen, doch es ist besser so. Mit einem mal explodiert das Gefühl und passend zum stoßweisen Druck, der auf euren Körpern lastet hört ihr nun ein kleines Plätschern – und – lauter als jemals zuvor, ein husten. Noch mehr Wasser schießt aus eurer Lunge hervor. Man hilft euch auf, daß ihr jetzt in Bauchlage würgen und husten könnt um all das Wasser aus euren Lungen heraus zu spucken, daß ihr eben in euch eingeatmet habt. Nach dem sich der Schmerz gelegt hat schaut ihr euch um und zählt nicht nur eure eigenen Glieder sondern auch die der Gesichter die euch froh anstarren. Hetmann Jorf und die Thorwaler freuen sich und jubeln laut, als sie sicher sind, daß ihr es alle überstanden habt. „Wir haben euch im Wasser treiben gefunden. Die Geweihte Zulida hat darauf bestanden, euch an Bord zu holen, wir waren zu erst skeptisch, dachten wir daß eure Seelen längst bei Efferd sind.“ „Das waren sie auch“ bemerkt Zulida, die am Bug der H'Rangarschreck steht. „Aber der Herr des Wassers hat euch euer Leben zurück gegeben. Wahrscheinlich wart ihr mutig genug und würdig dafür. Euer Abenteuer ist noch nicht zu ende, aber diesen Teil habt ihr bestanden.“ Sie wirft euch etwas zu, daß ihr gar nicht geglaubt hattet, mit an die Oberfläche gebracht zu haben. Ihr, als die ersten sterblichen Deres überhaupt haltet ihr den Pantheonstein Efferds in den Händen.

Meisterinformationen :

Puh ! Da ist es ja doch noch mal gut gegangen mit den Helden. Die Belohnung haben sie ja bereits, also wäre nicht mehr viel zu sagen, außer daß die Rückreise kurz und schmerzlos verlaufen wird und mit einer Feier in der Otta der Schlangenschrecker endet. Dort werden die Helden einmal mehr ersäuft diesmal aber in Bier und vor allem Premer Feuer. Ein Tip zum Schluß : Da Helden selten so schlau sind, auf Ihre lieben (magischen) Ausrüstungsgegenstände zu verzichten auch wenn sie Schiffe betreten haben sie die Möglichkeit den Helden sehr einfach einmal als die Artefakte zu nehmen, die Ihnen als Meister immer das Leben schwer gemacht haben. Die Spieler würden es zwar bestimmt als unfair bezeichnen, wenn sie ihnen wirklich jeden Ring am Finger entreißen würden, aber vielleicht legen sie ja fest, daß sie 2W6 Ausrüstungsgegenstände verlieren, die nun auf dem Grund der Meere verweilen, bis ein Necker sie findet (hoffentlich war keine Schnapsflasche dabei).

Beschreibung des Pantheonsteins des Efferd :

Den Sockel bildet ein bläulich schimmernder Kristall, (ca. 3 Finger im Durchmesser) der mit einem kleinen runden Stein gekrönt wird. Dieser ist grün und trägt einen Delphin 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 : Swafnir's Vater

© 1998 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, 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)

Eigentlich hatte ich das nicht geplant, aber während des Abenteuers gefiel mir die Figur Zulidas immer besser, so daß ich sie zur eventuellen weiteren Verwendung hier einmal im ganzen Charakter beschreibe. Vielleicht möchte ein Spieler sie sich ja auch zum selber spielen auswürfeln.

Zulida Farsdotter

Swafnirgeweihte

- Herkunft** Zulida stammt aus Efferdun, wo sie bei Ihrem Vater Farsor das Handwerk der Seefahrt lernte. Als Fischer stellte dieser mit seinem Boot die Versorgung der Otta „Dünenkinder“ sicher. Dadurch, daß Ihre Mutter bei der Geburt starb hatte sie keine Geschwister. Als auch ihr Vater starb als sie 20 war mühte sie sich eine zeit lang alleine ab das Boot von der Küste weg zu bewegen. Aber alleine hat sie nicht die Kraft, einem zu schnell aufkommendem Sturm stand zu halten. Als das Boot verloren war, war auch schnell ihre Hoffnung vorbei, noch lebend an Land zu kommen. Doch es war ein Delphin der Zulida noch lebend an Land brachte. So beschloß Zulida, ihr weiteres Leben ihrem Gott Swafnir zu weihen.
- Beschreibung** Zulida ist wirklich eine Erscheinung. Selbst die meisten Thorwaler in Körpergröße überragend gibt es kaum jemand der den muskulösen Körper, der oben mit oft zu Zöpfen gebundenen roten Haaren übersehen könnte. Seit dem sie Geweihte ist, trägt sie immer Kleidung, die zum Kampf taugt um Frevlern an Wasser, Delphin und Wal zu züchtigen. Im normalen Alltag wird sie daher in Krötenhaut und Leder an zu treffen sein, wenn sie nicht im Winter eine rot-weiße Wollhose trägt. Den blauen Mantel und Delphinhelm sieht man nur zu besonderen Anlässen, aber Skraja und Schild sind immer dabei.
- Charakter** Zulida kann ernst sein, wenn es die Situation erfordert, gerade in Glaubensfragen „korrigiert“ den oft naiven Umgang ihrer Landsleute gerne. Ihre begeisternde Art mit Göttern umzugehen konnte schon manchen Thorwaler und manche Thorwalerin dazu bewegen, mehr im Sinne des Walgottes zu handeln. Gegen Frevler, insbesondere an den Meeressäugern kennt sie kein Pardon. In Efferdun erzählt man sich die Geschichte, daß Zulida alleine axtschwingend auf ein Schiff aus Nostria lief weil man sich erzählte es handele sich um einen Walfänger. Glücklicherweise konnte das Mißverständnis schnell aufgeklärt werden, so daß noch kein Nostrier Blut vergossen hatte.

Wenn sie aber „außer Dienst“ ist, dann hat Zulida eine genauso große Vorliebe für Skaldengesänge, Geselligkeit und Premer Feuer wie alle Thorwaler. Sie möchte ein Vorbild sein und ist es, in ganz besonderem Maß, wenn es darum geht ein selbiges zu leeren.

Die Werte im Überblick

Name : Zulida Farsdotter	MU : 15	AG : 2	Bekehren : 12
Typus : Swafnirgeweihte (Thorwaler)	KL : 13	HA : 2	Götter/Kulte : 10
Geboren : 18. Rondra 1 vor Hal	IN : 10	RA : 4	Zechen : 16
zugewendete Gottheit : Swafnir	CH : 13	TA : 2	Berufstalent „Seefahrer“ : 5
Haarfarbe : Knallrot	FF : 12	NG : 4	Äxte : 12
Augenfarbe : dunkelblau	GE : 12	GG : 3	
Größe : 2,10 Schritt	KK : 16	JZ : 3	
Gewicht : 90 Steine			