

Der Frevel des Magiers

Der Pantheonstein der Mutter der Weisheit

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)

Nicht nur die Helden dieser Kampagne bemühen sich die Steine in die Hände der guten zu bringen, auch andere Geweihten tun Ihr möglichstes um einen Pantheonstein in einen sicheren Hafen zu bringen. So ist es in der Zwischenzeit in Kuslik geschehen, daß man den Pantheonstein Hesindes gefunden hat und ihn derzeit sicher und gut bewacht im Haupttempel des Kultes befindet. Die dort ansässige Geweihte Felaria von Olkat hat nun den Auftrag, den Stein in die Hände der Helden zu geben, da diese ja letztlich unterwegs sind, die Steine zu sammeln und zu bewahren, bis die Gefahr für Aventurien erst einmal wieder gebannt ist. Der Meister sollte sich zu Beginn des Abenteuers einen

Helden aussuchen, den die Kusliker Geweihte persönlich anschreibt, um sie/ihn (und seine Freunde) einzuladen, nach Kuslik zu reisen und dort den Stein an sich zu nehmen. Dieser Held sollte idealer Weise sich einer hesindegefälligen Kunst verschrieben haben oder einfach Magier sein. Ansonsten kann auch der Held angeschrieben werden, der anfangs im Sonnentempel die Szepter-Prüfung bestand. Es wird im folgenden angenommen, daß der auserwählte Held männlich ist, sollte das nicht der Fall sein, so ändern Sie bitte auch das Geschlecht des im Abenteuer auftauchenden Gegenspielers.

Der Beilunker Reiter

Allgemeine Informationen :

Gerade habt Ihr euch zu einer Rast hingesezt, da hört Ihr Hufgetrappel, welches sich im schnellen Galopp nähert. „Wahrscheinlich nur ein Sproß eines hiesigen Adligen, der mit seinem neuen Hengst angeben will ...“ denkt Ihr euch und kümmert euch nicht weiter um das Pferd. Als es allerdings genau in dem Moment, als es den staubigen Weg passiert, an dessen Rand Ihr rastet, eine scharfe Bremsung hinlegt und der Reiter euch genaustens mustert, gewinnt Ihr auch an Interesse an dem Mann.

Spezielle Informationen :

Am Zeichen das der Mann auf seiner Kleidung trägt, könnt Ihr erkennen, daß es sich um einen Beilunker Reiter handelt. Er fragt euch, ob unter euch ein Mann namens (ausgewählter Spieler) ist. Selbstverständlich meldet sich der Wahrheitsgetreue Aventurier und fragt worum es geht. Dann bekommt er die Nachricht überreicht, die in einem Pergamentcouver enthalten ist. Die Nachricht lautet folgendermaßen : "Wir, das Gremium zur Beschaffung des Pantheonsteines der Mutter der Weisheit unter Vorsitz ihrer Comtessa Felaria von Olkat bitten euch, uns umgehend in Kuslik aufzusuchen, um HESindes Stein entgegenzunehmen wie es Euer Auftrag ist. Mit Hochachtungsvoller Ehrerbietung, Ugulan Tekos, Geweihter"

Meisterinformationen :

Dieser „Wunsch“ der Comtessa sollte natürlich befolgt werden, scheint es doch diesmal sehr einfach zu sein, einen Stein der Götter in den Händen zu halten. Die Helden sollten und werden sich demnach aufmachen, nach Kuslik zu reisen. Je nach dem wo die Helden sind wird dies eine mehr oder wenig lange und beschwerliche Reise. Auf dieser Reise sollte es dem Meister möglich sein, einmal einen Gasthof ins Spiel zu bringen, der sich nicht nur im Sinne Travias bemüht euch Gastfreundschaft zu erweisen, sondern auch noch in dem Rhajas ...

Der Gasthof

Allgemeine Informationen :

Der Wirt des Gasthofes hört auf den Namen Jakohal Pjolak und scheint sehr bemüht zu sein, euch die besten Zimmer zu überlassen. Da Ihr schon oft mehr Geld als 1 Silberstück pro Nacht habt ausgeben müssen um ein Bett (das scheinbar wirklich sehr sauber ist) zu bekommen seid Ihr schnell damit einverstanden. Für ein weiteres Silberstück steht euch Essen zur Verfügung (es gibt ein Menü) mit „Betreuung“.

Spezielle Informationen :

Preislich ist das natürlich ein gutes Angebot, denn das Essen hat es in sich : Nach einer klaren, aber gut gewürzten Brühe gibt es Wild, das mit

kräftigem Brot gereicht wird. Zur Verdauung danach einen mit Beerenmuß garnierten Bratpfel. Der Wirt serviert dazu einen schweren Rotwein, der (nicht zu süß) besonders mit dem Fleisch eine wohltuende Verbindung im Magen eingeht. Für die durstigen Kehlen gibt es danach Bier. Jakohal Pjolak scheint die Biere die er ausschenkt nicht zählen zu wollen. Nachdem Ihr euch so richtig satt geschlemmt habt werdet Ihr von der Frau des Wirtes in einen Kellerraum gebeten, wo Ihr euren Augen nicht traut. Ihr hättet nicht erwartet, daß es in diesen Räumlichkeiten einen großen Baderaum gibt, in dem Ihr in wohligh warmen Wasser eure müden Knochen entspannen könnt. Die Herren des Hauses versorgen euch mit sauberen Tüchern genauso wie mit Nachschub an warmen Wasser und natürlich duftender Seife.

Meisterinformationen :

Solange den Helden der niedrige Preis nicht zu komisch vorkommt werden sie genießen was ihnen geboten wird. Durch das Bad, das Essen und die einzelnen Zimmer sollte allerdings einer im Haus immer die Möglichkeiten haben, das hab und Gut der Helden zu durchsuchen und dabei den Brief finden können. Diesen werden sie austauschen, allerdings ist die Fälschung auf nicht magischem Wege für die Helden nicht zu erkennen, und eigentlich sind die Helden ja gar nicht mißtrauisch. Was sie nicht wissen ist, daß der Bote, der den Brief überbrachte längst tot ist, da er unter Beobachtung namenloser Gestalten war, seitdem er von Kuslik (und wenn nicht er, dann sein Kollege) losgeritten war. Die Namenlosen wissen also von dem Brief und haben nun den Gastwirt und die Gastwirtin gefesselt im Keller nebenan und bewirten die Helden nun so geschäftsschädigend um sie so zu hintergehen. Warum die Helden nicht einfach getötet werden hat folgenden Grund : Hätte man nichts gefunden, dann wären die Helden die einzige Möglichkeit weiter zu kommen. Und da man jetzt hat was man will, warum einen Kampf riskieren ?

Allgemeine Informationen :

Nach einer wunderbaren Nacht bekommt ihr noch ein schönes Frühstück und verabschiedet euch dann. Die Wanderung scheint euch keine Probleme zu bereiten, allerdings verschlechtert sich das Wetter ein wenig. Der große Wolkenbruch bleibt aber aus, so daß ihr den Tag ganz gut ohne naß zu werden überstehen könnt.

Spezielle Informationen :

An einer für solche Aktionen gut geeigneten Stelle werden die Helden dann von Namenlosen Jüngern angegriffen. Unter Ihnen befindet sich ein Magiekundiger, der den Zauberspruch HÖLLENPEIN leider viel zu gut beherrscht.

Meisterinformationen :

Nach diesem Kampf werden die Helden Ihre Reise etwas mühseliger Fortsetzen müssen. Die Helden können von dem Komplott leider nichts erfahren, da von den Namenlosen keiner lange genug in Reichweite bzw. am Leben bleibt um irgendetwas verraten zu können. Von vorbeikommenden Reitern oder anderen Leuten kann man verschiedenen Dinge erfahren, wie zum Beispiel, daß man die Leiche eines Beilunker Reiters gefunden hätte. Desweiteren wird von einem abgebrannten Gasthof berichtet wo das Wirt-Ehepaar nur noch als verkohlte Leichen geborgen werden konnte. Scheinbar ist das Haus über Ihnen zusammen gebrochen, als sie im Keller waren. Nun, ungehindert all dieser Tatsachen, kommen die Helden schließlich nach Kuslik.

In Kuslik

Allgemeine Informationen :

Nachdem ihr am Hesindetempel nachgefragt habt wurdet ihr zwar sehr komisch und verwundert beäugt, nach dem man euch aber gesagt hat, daß Ihr zwei Häuser rechts vom Tempel klopfen solltet geht ihr dort hin und steht vor einem soliden Steinhaus von zwei Stockwerken, in der die meisten angestellten des Tempels leben. Unter ihnen auch Comtessa Felaria von Olkat , die bewohnt die beiden großen Zimmer unter dem gut ausgebauten Dachgeschoß.

Spezielle Informationen :

Nach dem Ihr geklopft hat, wird euch geöffnet. Der Mann der euch dann herein bittet und mit Namen anspricht ist der Verfasser des Schreibens : Ugulan Tekos. Er geleitet euch in einen großen und vornehmen Salon, die Einrichtung spiegelt alle Arten der Hesindegefälligen Künste wieder. Nach einer knappen Minute Warten kommt die Comtessa herein. Auch sie begrüßt den Helden mit Namen und fragt wieso er denn schon wieder her gekommen wäre (!!!!!) ?.

Meisterinformationen :

Nach einem ersten Augenblick der Verwunderung, klärt sich wohl, daß zumindest die Comtessa der Meinung ist, der Held wäre gestern schon da gewesen (wenn auch mit anderen Freunden) und hatte auch das richtige Schreiben dabei. Der vermeindlich andere war mit 2 Kameraden gekommen, die sich nicht sonderlich zu Wort gemeldet hatten. Da sie eher wie Diener und Begleiter wirkten fragte man nicht weiter nach den Namen, Die Beschreibung die man vom Helden hatte paßte, so daß man, als er das (echte) schreiben vorzeigte keine Bedenken hatte und ihm den Stein Hesindes aushändigte. Ugulan wird das neue Schreiben als Fälschung entlarven. Wenn sich der Held aber freiwillig einem

RESPONDAMI unterzieht (Felaria hat die Kraft) dann wird man den Helden glauben. Natürlich können sich die Leute dann auch zusammen reimen, was es mit dem Gasthof auf sich hatte, wenn nicht, auch egal. Der Comtessa tut ihr mangelndes mißtrauen zwar leid und bittet die Helden (und vor allem die Göttin !) um Entschuldigung, allerdings sind ja auch die Helden nicht ganz schuldlos an der Misere. Um jetzt dem Stein hinterher zu jagen gibt es nur eine einzige Spur : Man hatte für die Herren Zimmer in der Herberge „Warmer Herd“, nur zwei Straßen weiter gemietet. Vielleicht sind sie noch da.

Der warme Herd

Allgemeine Informationen :

Der „warme Herd“ trägt seinen Namen zu recht, denn Mittelpunkt dieser Gaststätte ist die riesige Küche, die im Erdgeschoß untergebracht ist. Auf einer riesigen Platte, die vom Feuer darunter erwärmt wird fleißig gebraten und gekocht. Die Gäste nehmen an einem Hufeisenförmigen Tisch darumherum Platz und schauen zu wie gekocht wird, während sie mit kleinen Portionen der bereiteten Nahrung versorgt werden, dafür aber alle Zehn Minuten frisch. Wenn es draußen Kalt ist, aber auch für Leute die Freude an schöner Nahrungsaufnahme haben eine herrliche Gaststube. Das meiste Geld scheint aber hier mit den Zimmern verdient zu werden, denn dafür dienen die oberen Stockwerke in dem dreigeschössigen Bau. Der Wir Galagan Hrosch empfängt die Helden mit offenen Armen und fragt nach deren Begeh.

Spezielle Informationen :

Er weiß von drei Männern, die letzte Nacht bei ihm übernachtet haben. Die Begleitung des einen war ihm nicht bekannt, der andere aber, wie er aus einem Gespräch anderer Gäste belauschen konnte, scheint ein berühmter Magier zu sein, der firunwärts der Stadt an einem Waldrand in einem Turm wohnt – alleine und zurückgezogen.

Meisterinformationen :

Tatsächlich spricht der Wirt von dem Mann, der in der Gestalt des auserwählten Helden den Stein Hesindes an sich gebracht hat. Da der Zauber, der ihm die Gestalt eines Mannes verleiht, den er niemals gesehen hat, nicht sehr lange aufrechterhalten werden konnte, hatte er, als er die Nacht verbrachte wieder seine eigene Gestalt. Diese Informationen reichen aus, damit die Helden Kuslik nach Firun (Norden) verlassen können und so sich zum Turm durchfragen (ist nicht schwer zu finden). Die Helden müssen nur, der Reichsstraße folgend, sobald auf der linken Seite ein Wald kommt, abbiegen und an dessen Rand entlang gehen. Dies können Sie vom Wirt, oder von sonst wem erfahren.

Der Turm des Magier

Allgemeine Informationen :

Nach dem Ihr eine halbe Stunde am Rande des Waldes gegangen seid und ihr nicht so recht wißt, ob ihr vielleicht doch falsch gegangen seid, macht der Weg eine Biegung und plötzlich steht ihr vor dem Turm. Er ist drei Stockwerke hoch und scheint nicht so groß zu sein, daß er mehr als einen Raum pro Stockwerk haben könnte. Die Schwarzen Stellen über den Fenstern im Erdgeschoß und im ersten Obergeschoß und der leichte Rauch lassen euch erahnen, daß es dort noch nicht lange her ist, daß es gebrannt hat.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden den Turm betreten, fallen sie praktisch über die Leiche des Magiers, der da wohnt(e). Er hat mehrere Dolche im ganzen Körper verteilt stecken. Sein Gesicht ist zerkratzt in den Zeichen des Namenlosen.

Allgemeine Informationen :

Eine Untersuchung des Turms ergibt, daß im Untergeschoß eine Küche untergebracht war, die wohl teilweise als Labor diente. Viele zerbrochenen Glasgefäße gab es hier, zusätzlich aber auch die üblichen Küchengeräte. Ein vollständig verkohlter Ofen war wohl hier Mittelpunkt des ganzen. Es stinkt bestialisch, da wohl einige Alchemistische Schätze dem Brand zum Opfer gefallen sind. Im Keller ist nichts weiter als eine Vorratskammer. Hungerige Helden können hier alles bekommen, um das Magenknurren abzustellen. Es gibt Käse, verschiedene Sorten Hartwurst und zwei gigantische Schinken. Im ersten Geschoß hat auch das Feuer gewütet. Hier erinnern nur noch Aschehaufen an den Wänden, daß sich hiermal eine Bibliothek befand. Das Dachgeschoß ist von den Flammen verschont geblieben, da durch die steinerne und runde Wendeltreppe die Flammen nicht durch kamen. (Was auch bedeutet das die beiden Zimmer bewußt einzeln in Brand gesteckt wurden.) Dort ist ein Schlafgemach eingerichtet und ein Schreibpult in der Ecke des Raumes in der Nähe des Fensters enthält das einzig noch Intakte Buch des Turmes.

Spezielle Informationen :

In dem Buch, welches eine Art Tagebuch des Magiers ist, erfahren die Helden, was geschehen ist. Mit der Kenntnis daß der Magier einen Zauberspruch entwickelte, der es ermöglichte sich, wenn auch nur für kurze Zeit in eine andere Person zu verwandeln, besuchten sie ihn und machten ihm ein Angebot. Die Leute die da kamen müssen gewußt haben, daß der Zauberer ebenfalls auf der Suche nach einem magischen Fokus war (an anderer Stelle schreibt er, daß er probiert, die

permanente astrale Kraft in einem Menschen künstlich zu erhöhen) und war daher einverstanden sein Wissen anzuwenden um den Pantheonstein Hesindes abzuholen, der ihm dann für eine gewisse Zeit zur Verfügung stehen sollte, wenn nur die „rechtmäßigen Besitzer“ ihn danach wieder haben könnten. Was dabei heraus kommt wenn man den Leuten des Namenlosen vertraut, liegt im Eingang des Turms.

Meisterinformationen :

Ab hier verblaßt jede Spur, die die Helden hatten um die Leute des Namenlosen zu stellen. Der Pantheonstein Hesindes ist für die Helden verloren. Trotz Ihrer Unvorsichtigkeit im Gasthof bekommen sie 100 Abenteuerpunkte. Wenn das nicht genug ist, so lassen sie den Helden etwas materiellen Gewinn. Ein Beutel Dukaten (100 Stück liegen unter dem Kopfkissen des Bettes im zweiten Obergeschoß) und ein Artefakt gibt es zu

holen. Letzteres liegt im Aschehaufen links verborgen und ist ein goldener Armreif. Beim Aufstecken muß man intensiv an die Person denken in die man sich verwandeln will, und dann nimmt man für eine Stunde genau diese Gestalt an (inclusive Stimme) allerdings geht dies nicht transsexuell und Mitglieder anderer Völker sind ebenfalls ausgeschlossen. Das das Artefakt allerdings den Zauber beinhaltet dessen Thesen hier verbrannte und der den Helden soviel Ärger gemacht hat, kann nur durch einen ANALÜS +2 heraus gefunden werden. Es sind in dem Artefakt noch zwei Ladungen enthalten. Da man den Zauber aber nicht kennt, wird es nicht wieder aufladbar sein.

Gegner in diesem Abenteuer :

Geweihte des Namenlosen

MU : 12¹⁾ AT : 8²⁾ PA : 8²⁾
LE : 30 MK : 10 1W6+3
AU : 42 MR : 6 RS : 2

¹⁾ gegen Geweihte der Zwölfe schnellst der MU-Wert auf Grund des großen Hasses auch schon mal auf 16

²⁾ die Attacke und Parade-Werte können je nach Hilfe des Namenlosen auch gerne mal sehr hoch sein

Schwarzmagier

MU : 12 AT : 8 PA : 8
LE : 30 MK : 20 1W6+2
AU : 42 MR : 10 RS : 2

Beschreibung des Pantheonsteins der Hesinde :

Den Sockel bildet ein grünlich schimmernder Kristall, (ca. 3 Finger im Durchmesser) der mit einem kleinen runden Stein gekrönt wird. Dieser ist gelb - gold und trägt eine Schlange 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 : Der Frevel des Magiers

© 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)