

In den Tiefen des Thasch

Der Pantheonstein des Ingerimm

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)

Natürlich ist klar, daß der Pantheonstein des Ingerimm (nicht zu Verwechseln mit Ingerimms Stein, einem Mindoriumerzkumpen, dem Talisman des Gottes) irgendwo in den Tiefen eines Gebirges zu finden ist, dorthin geschafft von Ingerimm's eigenem Volk, den Zwergen. In diesem Fall ist das Gebirge der Thasch, der das Svellttal von der Messergrassteppe trennt und im Osten an den Finsterkamm grenzt. Im nördlichen Mittelreich und im Svelltschen Städtebund sowie in Andergast sollte es daher genügend Leute des kleinen und großen Volkes geben, die zumindest über die ungefähre Lage informiert sind. Man kann von diesen Leuten erfahren, daß es im Zentrum des

Thasch eine kleine Hütte gibt, in der ein zwergischer Ingerimmgeweihter mit Frau und Kindern nichts weiter tut als Bier zu brauen und den Stein zu behüten. . Wer die vollständige Kampagne nicht spielen möchte, trotzdem aber an 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.

Im Gebirge

Allgemeine Informationen :

Je höher die Berge, desto kälter die Luft – eine Weisheit die bestimmt nicht zu den neuesten Gehört. Langsam versaut euch auch genau das die Stimmung. Aber das schlimmste ist das nicht, denn schließlich wußtet ihr ja, was euch im Gebirge erwartet. Was euch stört ist, daß ihr nicht mehr wißt als "mitten im Gebirge". Natürlich folgt ihr den Wegen die euch möglichst tief ins Gebirge bringen und erklimmt ab und zu mal einen Gipfel um eine möglichst große Übersicht zu bekommen. Zum Glück ist bislang das Wetter noch nicht umgeschlagen, so daß Ihr trocken seid.

Spezielle Informationen :

So soll es zunächst auch bleiben. Wenn die Wanderung lange genug dauert und vielleicht ein Kampf gegen einen kleinen Trupp Orks gewonnen ist, dann soll den Helden auffallen, daß auf dem nächsten Hügel Hopfen angebaut wird, die typischen Pfähle stecken in der Erde und die Pflanzen wachsen froh und munter. Bei genauerem hinsehen kann man sogar drei Leute bei der Arbeit sehen.

Allgemeine Informationen :

Ihr werdet noch außerhalb Hörweite gesehen und einer der Zwerge rennt zu einem älteren und informiert ihn über euer erscheinen. Dann kommen euch drei Zwerge entgegen. Ihr werdet, sobald in

Hörweite, mit den Worten "Ingra zum Gruße stolze Recken !" begrüßt.

Spezielle Informationen :

Bei dem älteren Zwerg handelt es sich um Rondosch, Sohn des Irm und seine Zwillingssöhne Waldosch und Fordosch. In der Hütte befindet sich die Frau des Geweihten – Branscha. Nachdem man sich vorgestellt hat – und Rondosch weiß schon so gut wie Bescheid – geht man in die Hütte.

Meisterinformationen :

Rondosch lebt mit seiner Familie schon seit 30 Jahren hier oben in den Bergen. Er hat dieses Gebiet trotz seiner für Zwerge beängstigenden Höhe gewählt, weil hier der Hopfen so gut wächst – denn das ist seine Beschäftigung. Der Dienst am "Tempel" wie er den Eingang zu einer kleinen Höhle nennt ist trotz seines Amtes als Geweihter praktisch null. Er hat eigentlich nur die Aufgabe das Heiligtum zu bewachen – was in dieser abgelegenen Gegend kein Problem darstellt. Was das Anliegen der Helden betrifft, so weiß Rondosch schon längst Bescheid (er weiß es eben ist seine Meinung dazu). Die Helden sind gekommen da sie den Pantheonstein wollen. Er scheint im Prinzip nichts dagegen zu haben, aber die gefahren erläutert er folgendermaßen :

Allgemeine Informationen :

"Ihr seid also auf der Suche nach Ingra's Pantheonstein. Da seid ihr richtig. Für eine Mission wie die eure ist es natürlich klar, daß ihr den Stein

bekommen dürft. Trotzdem müßt ihr euch auch im Sinne des Feuerväterchen als würdig erweisen." Natürlich kennt ihr das, denn eigentlich müßtest ihr bisher jeden Stein auf diese Weise ergattern. "Ich werde euch hinab führen in die Tempelhöhle. Dort werde ich euch verlassen. Ihr könnt den Stein nehmen und eurer Wege ziehen. Wenn ihr euch Ingerimm würdig erweist, habt ihr auch keine Probleme."

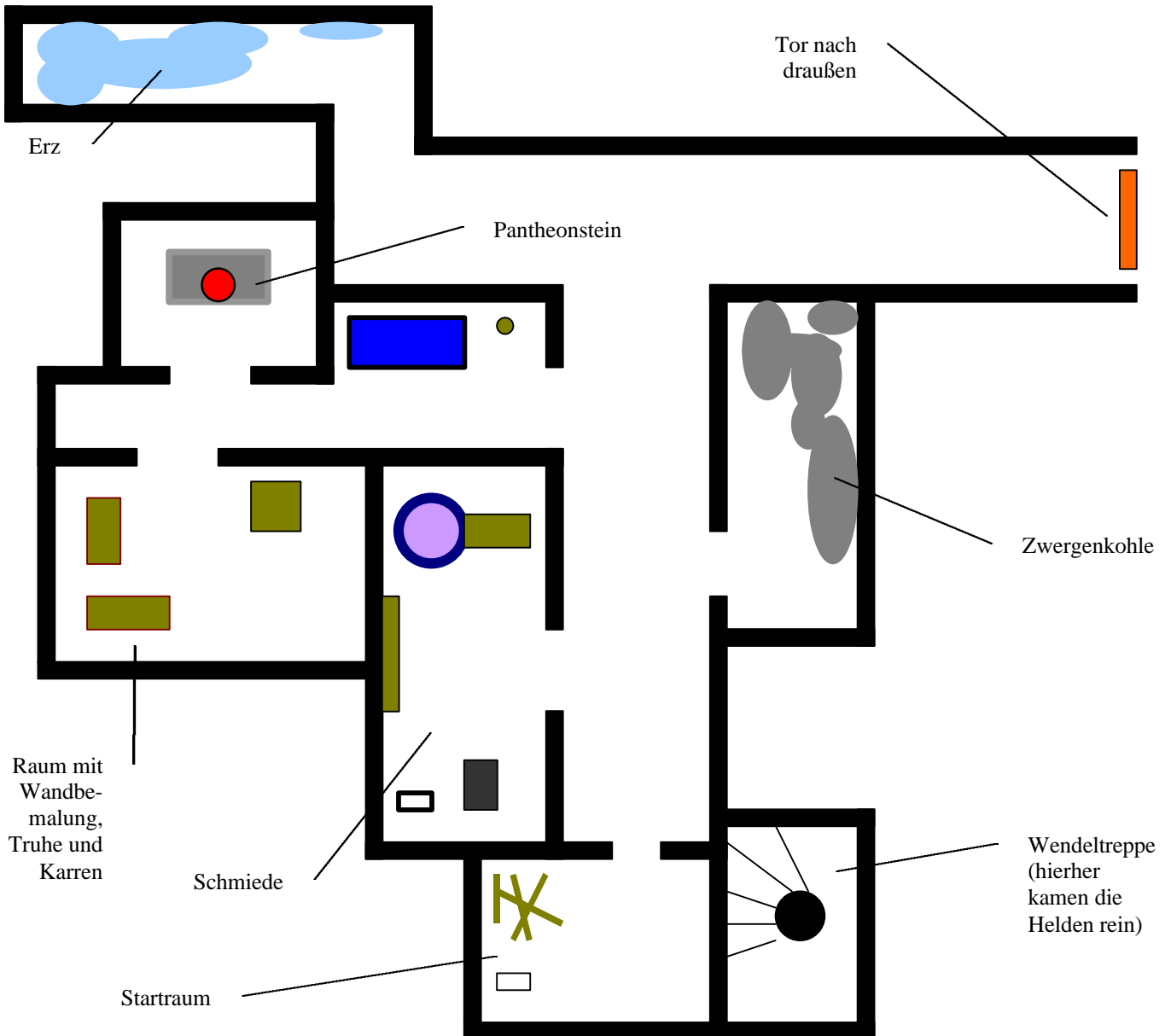
Spezielle Informationen :

Rondosch tut dergleichen. Ihr geht in eine kleine Höhle in der zunächst nichts weiter gibt als das in die Wand gravierte Symbol des Gottes (Hammer und Amboß) und ist nur so groß daß zwei große Zwerge nebeneinander stehen könnte. Die Höhle ist auch nur 10 Schritt lang, am Ende ist eine enge Wendeltreppe die direkt hinab führt. Dort geht es weit hinunter bis die Helden in einen kleinen Raum kommen. Rondosch der eine Fackel in der Hand hält, bleibt bei einem kleinen Durchgang stehen und läßt

die Helden in den Raum eintreten. Dann wünscht er ihnen Glück – Viel Erfolg beim Kampf gegen den ohne Namen und tschüß.

Meisterinformationen :

In diesem Moment, wo Rondosch sich verabschiedet geht er einen Schritt zurück und eine Tür schließt sich, welche die Helden von ihm trennt. Sobald die Helden Licht gemacht haben werden sie sehen, daß es sich nunmehr weniger um eine Tür sondern eine Felswand handelt. Es ist nicht herauszubekommen, wo dort ein Verschuß sein könnte, da sich nichtmal mehr Fugen oder Nähte an der Wand ertasten lassen. Die Helden sind also eingeschlossen. Bevor ich nun des Rätsels Lösung beschreibe möge der Meister die weiteren Spielrelevanten Fakten aus der Zeichnung der Höhle entnehmen. Es folgt ebenfalls eine Beschreibung der einzelnen Räumlichkeiten.



In der Höhle

Allgemeine Informationen :

Ihr entdeckt in dem Raum in dem ihr euch befindet, der ungefähr 3 mal 4 Schritt groß ist und eine Deckenhöhe von 2 Schritt aufweist auf dem Boden eine Ansammlung von 4 Fackeln. Daneben liegt ein Zunderkästchen voll ausgestattet, so daß ihr alles habt um auf Dauer genug Feuer und damit auch Licht zu haben.

Spezielle Informationen :

In der Wand rechts von der, die sich soeben geschlossen hat ist ein schmaler Durchgang, hinter dem es wahrscheinlich noch mehr zu entdecken gibt. Tatsächlich verbirgt sich dahinter ein breiter Gang.

Meisterinformationen :

Licht gibt es in den meisten Heldengruppen genug (FLIM FLAM, 2. Stabzauber oder eben Laternen und Fackeln) Sollten sich die Helden aber auf magische Dinge verlassen, dann müssen sie spätestens beim Feuer machen mit Ärger rechnen !

Der Schmiederaum

Allgemeine Informationen :

Der erste Raum im Gang, der nur wenige Schritt links liegt, nachdem man den Raum mit den Fackeln verlassen hat scheint besser ausgerüstet zu sein, also so mancher Schmied dem ihr schon mal eure Waffen zur Reparatur anvertraut habt. Es gibt einen Ofen mit einem großen Blasebalg, einen kleinen Wassertrog in dem sich jedoch keine Flüssigkeit befindet, sowie einen großen Amboß. Direkt gegenüber der Tür steht an der Wand ein breites Regal in dem sich fast alle nur erdenklichen Werkzeuge befinden – vom Schmiedehammer über Zangen bis hin zu Feilen verschiedenster Form und Feinheit.

Spezielle Informationen :

Für den Fachmann, sollte denn ein Zwerg oder anderer Kundiger unter den Helden sein, ist ersichtlich daß es sich hierbei um allgemein gute Qualität handelt. Es fehlen lediglich die Rohstoffe Erz, Kohle und Wasser um hier etwas ordentliches herzustellen.

Meisterinformationen :

Tatsächlich ist das die Aufgabe der Helden – etwas herzustellen – und hier haben sie die Möglichkeit dazu. Sollten die Helden auch ein noch so merkwürdiges Werkzeug haben wollen – in diesem Regal sollten die Helden es finden. Natürlich mit Ausnahme des All-Aventurischen-"Passt-Immer"-Universal-Schlüssels. Aber sogar an eine schwere Lederschürze wurde gedacht.

Die Tür

Allgemeine Informationen :

Wenn man den Hauptgang durchschreitet, und dann an der T-Förmigen Abzweigung nach rechts geht folgt nach weiteren 12 Schritt eine große rot wirkende massive metallene Tür. Diese schließt den Gang völlig ab. Es sind kaum Scharniere zu finden, auch gibt es nicht mal eine Ritze, die breit genug wäre ein Brecheisen einzuführen. Das einzige, was Hoffnung macht diese Türe ohne Zauberei aufzubekommen scheint das große Schlüsselloch zu sein.

Spezielle Informationen :

Das Schlüsselloch ist einen Schritt über der Erde und verlangt nach einem Schlüssel der schätzungsweise einen Spann lang ist und immer noch 5 Finger hoch und einen Halbfinger breit ist.

Meisterinformationen :

Damit die Helden gezwungen sind sich um den Schlüssel zu kümmern dürfen die Zauber, die magiebegabte Helden natürlich ausprobieren wollen nicht funktionieren. Begründen sie dies mit einer scheinbar dagegen wirkenden astralen Kraft, ohne daß diese böse wirken muß. Natürlich ist dies die Kraft INGerimms, der natürlich nicht vorhat die Helden aus seinem Tempel zu entlassen, bevor sie den Test nicht bestanden haben oder endgültig gescheitert sind. Es steht den Helden frei sich mit ODEM ARCANUM oder PENETRIZZEL einen Einblick bzw. Ausblick (in die Bergwelt) zu verschaffen, aber auch durch MARMOR ERZ geht es hier nicht hindurch.

Wasser

Allgemeine Informationen :

Kurz bevor der große Gang zu ende ist geht es einmal nach links ab, dort wirkt der folgende Gang zunächst breit, es steht aber auf der rechten Seite ein großer Trog voll Wasser, rechts daneben ein hölzerner Eimer. Später verjüngt sich der Gang wieder.

Spezielle Informationen :

Nach näherer Untersuchung kann man merken, daß das Wasser, obwohl nicht zu sehen ist wo es herkommt und schon eine Weile hier unten sein muß frisch und trinkbar ist.

Zwergenkohle

Allgemeine Informationen :

Der einzige Durchgang der sich auf der rechten Seite des Hauptganges befindet ist nicht sonderlich groß aber dennoch ausreichend für den Raum dahinter. Dieser ist nämlich auch nicht breiter als

der Gang selber und hört schon nach wenigen Schritten wieder auf.

Spezielle Informationen :

Was in diesem Raum auffällt ist jedoch die unregelmäßig zerklüftete Wand von schwarzer Farbe.

Meisterinformationen :

Bei dem Material an der Wand handelt es sich um Zwergen- oder Steinkohle. Sie brennt länger und heißer als die dem Menschen bekannte Holzkohle und ist daher zum Herstellen hochwertiger Metallwaren unerlässlich. Die Helden können sich bedienen, wenn sie das nötige Werkzeug haben.

Erz

Allgemeine Informationen :

Geht den Hauptgang zum Ende durch und endet in dem zweiten Gang nördlich, der an der rechten Seite mit der großen Türe endet, so findet man an der linken Seite einen weiteren Raum, der ähnlich dem mit der Kohle ist. Hier schimmert die Wand jedoch silbrig glänzend.

Spezielle Informationen :

Die Helden haben eine Erzader gefunden. Auch hier kann ein Fachkundiger zu verstehen geben, daß es sich um hochwertiges Erz handelt.

Wandbemalung

Allgemeine Informationen :

An dem Wassertrog vorbei verjüngt sich der Gang wieder und endet auch bald. Zuvor gab es jedoch einen Durchgang auf der linken Seite. Dahinter verbirgt sich ein größerer Raum – der größte den ihr bisher zu sehen vermochtet. Ihr stellt erstaunt fest, daß die gesamte Wand voll ist mit Zeichnungen und Schrift. Des Weiteren stehen zwei kleine Karren mit Spitzhacke und Schaufel bereit, Dienst zu tun. Schließlich ist links hinter dem Durchgang noch eine Truhe.

Spezielle Informationen :

Die Schrift auf der Wand ist in Rogolan abgefaßt. Es scheint, als würde dort beschrieben werden, wie man Eisenwaren im allgemeinen herstellt. Die Bilder unterstreichen diesen Gesamteindruck. In der Truhe befindet sich eine Pergamentrolle auf der eine Zeichnung ist. Sehr detailreich ist dort die Beschreibung eines Schlüssels zu lesen, mit allen erforderlichen Maßen, maßstabsgetreu aufgezeichnet.

Meisterinformationen :

Die Truhe ist nicht gesichert. Wenn in der Gruppe niemand Rogolan spricht oder lesen kann, so sollte es den Helden auch möglich sein, die Herstellung

von Eisenwaren auch nur durch das Anschauen und Studieren der Bilder lernen.

Der Pantheonstein

Allgemeine Informationen :

Kurz vor Ende des schmalen Ganges gibt es auch einen Durchgang nach rechts. Der Raum dahinter ist mittelgroß bietet aber großzügig Platz für einen dunklen, amboßförmigen Altar. Auf einem fest zu dem Altar gehörenden Hammer liegt – der Pantheonstein.

Spezielle Informationen :

Es gibt keine Haken und Ösen – man kann den Stein einfach und ungestraft nehmen !

Meisterinformationen :

Sie erkennen schon, werter Meister, der Pantheonstein ist nicht das Problem – herauszukommen aus der Höhle ist die Frage.

Die Lösung

Meisterinformationen :

Diese läßt sich leicht beantworten. Die Helden haben alles was sie brauchen (sogar die Anleitung) aus den Rohstoffen genau den Schlüssel herzustellen, der ihnen das Große Tor öffnet und in die Freiheit entläßt. Genau das ist es auch, was sie in den Augen Ingerimms als würdig erscheinen läßt. Dazu kann mit den beiden Karren und dem darin befindlichen Werkzeugen Erz und Kohle abgebaut werden. Letztere läßt sich mit den Fackeln entzünden (dauert einen Moment). Im Ofen und mit Hilfe des Blasebalgs kann dann dort eine Hitze erzeugt werden, die Ausreicht, das Erz zu verhütten. Das Metall was man so erhält kann durch Schmieden und viel Kleinarbeit (Feile, Feile Händchen) zu dem gewünschten Schlüssel verarbeitet werden. Wie das genau zu machen ist, können die Helden an der Wand im großen Raum nachlesen, die Maße für den Schlüssel kann man dem Pergament entnehmen. Machen sie es den Helden nicht zu einfach, wenn sie vergessen dem Schlüssel auch ein flaches Ende zu geben kann man ihn nicht drehen, auch sollte das Härten des Schlüssels (heiß machen, im Wasser abschrecken) nicht vergessen werden, sonst ist das Material zu weich und das Schloß verbiegt den Schlüssel beim drehen.

Hinaus in die Freiheit

Allgemeine Informationen :

Als ihr den Schlüssel umdreht und ein leises Klicken eine großen Knorrnung auslöst, die Tür sich fast lautlos aufschwingt und ein herrliches Bergpanorama freigibt – da wißt ihr das ihr es geschafft habt. Als ihr schließlich alle durch die Tür

hindurchgegangen seid schließt sie sich ebenfalls wieder – lautlos und verschwindet im selben Moment zu Gunsten der Felswand.

Spezielle Informationen :

Der Schlüssel bleibt im Schloß stecken, kann also nicht mitgenommen werden. Es ist vielleicht empfehlenswert Rondosch noch einmal zu besuchen (er hat auch ganz bestimmt ein gutes Bier im Keller) und freut sich mit euch über euren Gewinn.

Meisterinformationen :

Die Helden haben sich hiermit 150 AP verdient und kommen in den Genuß zusätzlicher Punkte durch den vorangegangenen Kampf und gute Ideen, für die es in der Höhle bestimmt ein paar Gelegenheiten gab. Alle Helden die halbwegs an der Herstellung des Schlüssels beteiligt waren bekommen das Talent *Schlösser +1* oder auf 0, sollte es gar im negativen Bereich gewesen sein.

Gegner in diesem Spiel :

Ork

MU : 9	AT : 11	PA : 7
LE : 24	MK : 10	1W6+3
AU : 50	MR : -6	RS : 2

Beschreibung des Pantheonsteins des Ingerimm :

Den Sockel bildet ein dunkelbraun schimmernder Kristall, (ca. 3 Finger im Durchmesser) der mit einem kleinen runden Stein gekrönt wird. Dieser ist rot und trägt einen Amboß mit Hammer 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 : In den Tiefen des Thasch

© 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)