

Aussaat ohne Segen

Der Pantheonstein der Peraine

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)

Das Bornland konnte wohl noch nie als Kornkammer bezeichnet werden, zu lang und zu streng sind die Winter und die Bauern wären froh, hätten sie einmal eine Ernte, wo der Horasier sagen würde „da hatten wir schon mal bessere Ernten“. Gerade das elende Dorf Peransum, das 5 Meilen östlich des Ortes Helsum (oder 25 Meilen südwestlich Firunen) liegt, kann kaum hoffen über die Runden zu kommen, wo sie befürchten den Segen der Störchin verloren zu haben. Ihnen ist nämlich ein besonderer „Talisman“ abhanden gekommen, der in dem so einsam gelegenen

Tempel des Dorfes versteckt war. Das es sich bei diesem Gegenstand um den Pantheonstein der Göttin handelt, sollen die Helden auf einer ermüdenden Wanderschaft erfahren, wo sie einem zufällig auf reisenden befindlichen Bronnjaren begegnen. Dieses Abenteuer eignet sich gut, das Leben im Bornland zu schildern. Dazu empfehle ich die noch relativ neue Box „Rauhes Land im hohen Norden“ wo auch eine geeignete Karte drin zu finden ist. Die Geschichte spielt im Frühjahr, die Helden treffen ungefähr drei Wochen nach der Aussaat in Peransum ein.

Kleiner Tempel

Allgemeine Informationen :

„Ich bin Bruder Koli“ stellt sich euch der hauptsächlich in grün gekleidete junge Mann vor. Seine braunen Haare und vor allem sein gutmütiges Gesicht machen einen gepflegten Eindruck, was man vom Rest des Dorfes nicht unbedingt behaupten kann. Man sieht dem Mann an, daß er als einziger Geweihter des Dorfes ein wichtiges Amt innehat. Trotzdem kann er eine gewisse Sorge nicht verdecken, als er euch in den kleinen Holzbau bittet, der wohl sogleich Heimstatt des Peraine-Geweihten, als auch Tempel ist.

Spezielle Informationen :

Koli informiert die Helden im folgenden Gespräch über die Geschehnisse, die sich zuletzt in Peransum zugetragen haben. Vor mehr als einem Monat kam er eines morgens in den Tempel (er nennt die Hütte wirklich so) und fand den Altartisch leer vor. In diesem Tempelbau, der innen kaum mehr Platz bietet als einer Familie gleichzeitig zum Beten offen zu stehen ist ein einziger Stein als wirklicher Schatz des Tempels vorhanden. Während die Bevölkerung von Peransum diesen in erster Linie für einen Talisman hält, was ebenfalls dazu führt, daß kaum ein nicht einheimischer diesem Stein eine Bedeutung zumißt, ist dem Geweihten Koli wohl bekannt, daß es sich hierbei um den Pantheonstein der Störchin handelt. Aber auch er ist nicht informiert, welche große Bedeutung diese Steine in letzter Zeit für Aventurien haben. Euer Schreiben des Boten des Lichtes führt also auch dazu, daß er sich schnell bereit erklärt, euch den Stein zu überlassen, aber – er hat ihn nunmal nicht mehr.

Der Stein wurde, wie bereits angedeutet gestohlen. Während aber die Tür des Tempels sich nicht geöffnet hatte (das hätte er am lauten Quietschen der alten Tür bestimmt gemerkt) hatte er just an diesem einen Abend das einzige kleine Fenster in ca. 2 Schritt Höhe an der Wand offen gelassen.

Meisterinformationen :

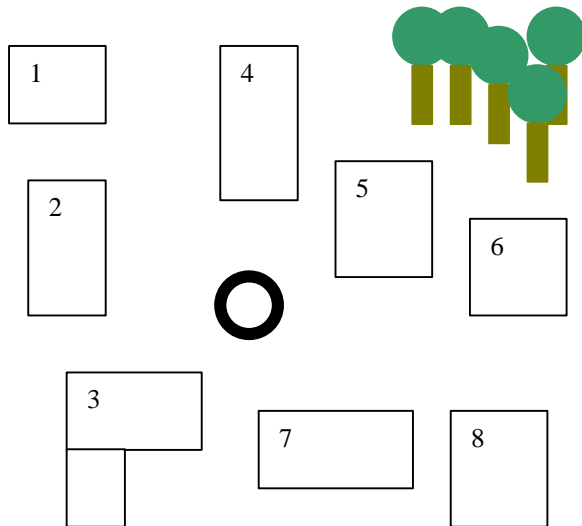
Nun ist klar, daß die Helden den Stein Peraine's wieder finden müssen, bevor es ein anderer tut. Sie dürfen ihn in diesem Fall behalten. Aber sie haben ja bekanntermaßen einen sehr tatkräftigen Gegenspieler. Wenn die Helden sich nun daran begeben Nachforschungen anzustellen, dann gibt es eigentlich zwei Möglichkeiten : Spurensuche und Verhören. Die Bevölkerung wird ein paar Hinweise geben können, diese sind aber bei der Erkundung des Dorfes einzuholen. Die andere Möglichkeit ist eine Untersuchung des Tatortes selber. Spuren werden die Helden keine finden können. Dies läßt wiederum auf magischen Diebstahl schließen, oder aber jemand ist klein genug durch das Fenster zu fliegen und den Stein zu nehmen.

Wenn die Helden bemüht sind den Tatort einer magischen Untersuchung zu unterziehen, dann gönnen sie ihnen ein paar Erfolgserlebnisse mit einem ODEM ARCANUM oder ähnlichen Hellsichtzaubern. Mit einer wirklich gelungenen Probe oder alchimistischer Zutat (z.B. Feensalbe) kann man erkennen, daß es sich um die Anwesenheit von Feen handelte, die das Verschwinden des Steins durch das kleine Fenster erklären.

Peransum

Meisterinformationen :

Gerade weil die Befragung von Leuten eine gute Möglichkeit ist, den Helden ein wenig Freiheit im Abenteuer zu gönnen, werde ich hier zwei Personen unter Volk mischen, die etwas zu sagen haben. Die anderen Einwohner Peransums loben nur Ihre Freiheit (es befinden sich keine Leibeigenen in Peransum), fürchten den Zorn der Göttin, bangen um die Ernte und sind ziemlich arm. Peransum sieht so aus :



Spezielle Informationen :

Der Kreis in der Mitte ist ein Brunnen, der einzige des Armen Dorfes. Nördlich des Dorfes befindet sich ein Waldstück in dessen Mitte es einen kleinen Teich gibt (Spiegelteich genannt). Um das Dorf herum (wie die Helden auch auf dem Hinweg gesehen haben sollten) ist das Dorf wie üblich umgeben von Feldern, auf denen diverse Getreidesorten aber auch Gemüse und Rüben angepflanzt werden. Folgende Einwohner hat es in Peransum :

1. Alda Zubenhalt, alte Alleinstehende Frau, wird von allen als wunderlich beschrieben, erzählt den Helden solche Neuigkeiten, wie z.B. daß Reto von Gareth seine Verwandten, die kaiserlichen Zwillinge vom Thron verjagt haben soll. Sie hat ansonsten nichts gesehen, gehört oder bemerkt.
2. Berold der Knecht. Er lebt dort mit seiner Familie und hat einen eigenen großen Garten, eigentlich arbeitet er aber beim Bauern Urm (3), dem auch dieses Haus gehört, gesehen hat er nichts.
3. Bauer Urm. Er ist der wohlhabenste der Leute des Dorfes (soll heißen er hat meistens genug zu essen) und wettet gegen das größere

Nachbardorf Helsum. Er ist überzeugt das diese dem Stein geraubt haben (falsch).

4. Bäuerin Isentrog. Sie hat vor Jahren Ihren Mann verloren und erst vor kurzem sind Ihre Kinder (Beorn und Pila, Zwillinge von 8 Jahren) verschwunden, hat mit ihren verheulten Augen nichts gesehen.
5. Taliada, ältere Norbardin, die sich hier zur Ruhe gesetzt hat. Sie weiß einiges über den Spiegelteich zu erzählen, (meist frei erfundene Schauergeschichten) aber sie hat recht mit der Annahme es handele sich hier um ein Tor zu einer anderen Welt. Tatsache ist auch, daß die Bewohner sich vor diesem Ort fürchten und daher üblicherweise den nördlichen Wald meiden.
6. Perainetempel. Diesen haben die Helden schon durchsucht.
7. Bauer Lagankoppel. Seine Frau und er betrachteten ungefähr zum Zeitpunkt des Verschwindens des Steins ein kleines Licht (sie sagen „Riesenglühwürmchen“) das sich auf den Tempel zu bewegte um einzudringen. Noch bevor sie reagieren konnten, kam es auch schon wieder heraus und verschwand Richtung Firun.
8. Die noch junge Thama hat nichts gesehen, ist ein sehr schüchternes Mädchen und eine schlichte Schönheit. Verliebt sich in einen wackeren Krieger oder ähnliches, wenn in der Heldentruppe vorhanden.

Meisterinformationen :

Zählt man die Fakten (offenes Fenster im ansonsten Verschlusenen Tempel, „Riesenglühwürmchen“ und Spiegelteich als Tor zu einer anderen Welt) zusammen sollte sich die Theorie aufdrängen, daß Fremde Wesen einfach den Stein gemopst haben. Tatsächlich handelt es sich um eine Fee, die sich scheinbar einbildet, sich einen guten Scherz zu erlauben, aber die Maßstäbe der Feen sind nun mal völlig andere als die der Menschen und seien sie noch so unlogisch und unverständlich. Letztendlich müssen die Helden den Spiegelteich aufsuchen, denn nur so kommen sie dem Stein wieder etwas näher.

Der Spiegelteich

Allgemeine Informationen :

Der Spiegelteich ist so wie ihr ihn euch vorgestellt habt. Er bildet die Fläche einer kleinen Lichtung, ist fast kreisrund und das Wasser ist silbrig undurchsichtig, kein Tier scheint im oder am Wasser zu sein und keine Bewegung erschüttert die glatte Oberfläche des Teiches. Ihr beugt euch vorsichtig über den Rand und seht eure eigenen überhaupt nicht verschwommenen Spiegelbilder.

Meisterinformationen :

Nehmen sie den Helden mit dem niedrigsten Klugheitswert und lassen sie ihn vor Schreck seine Waffe ziehen.

Spezielle Informationen :

Irgendwann werden sich die Helden entschließen müssen ins Wasser zu gehen oder zu springen. Sie werden im einen Moment auf den anderen in einer ähnlichen nur Knöcheltiefen Pfütze stehen, der Wald ist dann verschwunden und es handelt sich um einen kleinen Gras bewachsenen Hügel. Die merkwürdige grünlich-lila erscheinende Farbe des Himmels lassen euch wissen, daß Ihr ganz bestimmt nicht mehr da seid, wo ihr zuvor noch wart.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden vorsichtig einzeln in den Teich steigen, werden sie natürlich auch einzeln verschwinden. Dieses „Schwupp weg“ passiert so, als wäre der See unerwartet tief. Auch dämpft das Wasser diesen „Fall“ nicht um mindesten, so daß die Aussenstehenden den Eindruck bekommen sie wären in einer gut getarnte bodenlose Fallgrube gelaufen.

Schließlich sind die Helden nun im (in einem) Reich der Feen. Dort werden sie den Stein zwar finden können, aber ob sie ihn bekommen ist sehr fraglich, denn sie sind nicht die einzigen Menschen die sich nun dort befinden

Im Feenreich

Allgemeine Informationen :

Als Ihr euch umschaud bemerkt Ihr entfernt Wälder, mit sehr hohen dichten, fremdartig erscheinenden Bäumen, aber ein eurer direkten Umgebung gibt es kein Zeichen von Zivilisation. Das Gras ist hoch gewachsen, die seltsamsten und schönsten Blumen sprießen daraus hervor. Manche Blüten scheinen euch beschnüffeln zu wollen, aber sie sind doch allesamt friedlicher Natur. Ihr könnt, wenn Ihr zum Himmel schaut weder Wolken noch eine Sonne erkennen, trotzdem ist alles hell, der lila-grüne Himmel sendet ein sanftes und helles, diffuses Licht ab.

Spezielle Informationen :

Lassen Sie die Helden ein wenig herum laufen, aber schließlich dann doch mit einer kleinen Fee zusammen treffen.

Allgemeine Informationen :

Eine kleine Gestalt, höchstens zwei Spann lang, nackt, nur mit extrem langem und braunen Haar „bekleidet“ fliegt mit Ihren orange-schwarzen Schmetterlings-Flügeln auf euch zu. Von der Nähe

betrachtet erkennt Ihr kleine, elfenartige Spitzohren und große Augen. Fast könnte man dieses Gesicht wirklich als elfisch bezeichnen, wenn es nicht so klein und anders wäre. Die kleine Fee flattert von einem verdutzten Gesicht zum anderen und flüstert schließlich etwas in einer fremdartigen Stimme : „Quad ulajm jablaquadauad laguaq“. Auch wenn Ihr ganz bestimmt wißt, das auf eurer Seite der Welt niemand dieses Sprache spricht, so seid ihr euch aber trotzdem sicher, was sie gesagt hat : „Wenn Ihr den Stein sucht, folgt mir !“

Meisterinformationen :

Auch wenn die Helden angebrachter Weise mißtrauisch ob einer solchen Einladung werden, so müssen sie dieser doch Folge leisten, scheinen sich ja keine sinnvollen Alternativen zu zeigen. Die Fee wird die Helden dann führen, eigentlich lange Zeit in eine Richtung Querfeldein, danach wird ein kleiner Wald umrundet und dann sehen die Helden auch schon das Ziel der Reise ...

Allgemeine Informationen :

Vor euch erscheint die majestätische Ansicht ... eines Zeltlagers. Tatsächlich scheint es nur aus einfachen Quadratischen Zelten zu bestehen, aber vor den Eingängen der Zelte befinden sich meist ebenso quadratische Blumenkübel in denen die buntesten Pflanzen wachsen, die Ihr je zu sehen bekommen zu haben scheint. Ebenso bunt, und das ist es auch, was diesen majestätischen Eindruck verschafft, sind die Zelte selbst. Nicht eine Seite der Zelte ist mit irgendeiner anderen Seite eines anderen Zeltes identisch und so taucht Ihr, als ihr euch diesem Zeltlager nähert ein in ein Meer aus Farben.

Spezielle Informationen :

Kurze Zeit später als Ihr durch ein paar der Gänge zwischen den Zelten der Mitte des Zeltlagers näher gekommen seid, tretet Ihr hinaus auf einen größeren Platz. Die Fee deutet auf eine Reihe von Bänken, auf die Ihr euch scheinbar setzen sollt. Ihr gehorcht und laßt euch nieder. Um euch herum sind immer noch die Zelte, viele andere Feen schwirren hier herum, genauso welche wie die, die Ihr soeben noch zwischen den Zelten umherflitzen gesehen habt. Allesamt haben Sie die langen Haare und die Flügel (von den verschiedenen Farben abgesehen) genauso wie die Fee, die euch hergebracht hat.

Links von euch stehen zwei Pfähle senkrecht in der Erde und gegenüber gibt es eine zweite Bankreihe. Auf den zweiten Blick, es ist etwas entfernt, erkennt ihr daß auch da Menschen sitzen ! Aber ...das darf ja wohl nicht wahr sein ! An den Kleidern, den dunklen Kutten könnt Ihr erkennen um was für Leute es sich dabei handelt : Es sind Geweihte des Namenlosen !

Meisterinformationen :

Manche Heldentrupps werden jetzt versuchen, durch einen gezielten Sturmangriff die Namenlosen anzugreifen. Da die Feen anderes im Sinn haben, werden sie durch eine ihnen leicht fallende Magie, die gesamte Gruppe in Ihren Bewegungen Einfrieren. Dieser Zauber hat natürlich Ähnlichkeiten mit dem PARALÜ aber die Helden bleiben verletzbar und können alles Sehen, Hören und die Augen Bewegen, nur sich nicht einen Zwanzigstel-Finger bewegen. Diesen Zauber können die Feen immer dann einsetzen, wenn die Helden sich von der Handlungslinie entfernen. Schließlich sind wir hier im Feenreich und da kann kein Held sich gegen diese behaupten!

Die Namenlosen werden solche Schwierigkeiten nicht bekommen, ob sie einfach nur Glück haben oder ob sie genau wissen, was man in diesem Abenteuer zu tun hat überlasse ich der Phantasie der Spieler.

Der Wettkampf

Allgemeine Informationen :

Nach kurzer Zeit flattert eine euch bis dahin unbekannte Fee die sich durch rein weißes Haar und Flügel auszeichnet in die Mitte des Platzes vor die beiden Pfähle. Sie beginnt zu sprechen, wieder könnt Ihr das gesprochene Wort nicht verstehen. Aber die Gedanken der Fee scheinen sich wie von Selbst zu übertragen, und in Euren Köpfen formt sich das Bild eines Satzes : „Wer sich würdiger erweist, darf den Stein mit in seine Welt nehmen.“

Spezielle Informationen :

Während die Helden noch diskutieren oder wegen der Starre nur denken öffnet sich eines der Zelte weiter hinten, hinter den Pfählen und heraus trippeln zwei Kinder. Diese sind eingewickelt in kleine silbrige Fäden, für Spinnenfäden zu dick, trotzdem sind sie diesen am ähnlichsten. Die Kinder sind bis unter die Nase eingewickelt und können sich demnach kaum rühren, daher trippeln Sie auch nur den jeweils zwei Feen hinterher die sie an einem ebenso silbrigen und nur hauchdünnen Faden hinter sich her ziehen. Als sie jeweils den Pfahl erreichen flattern die Feen ein paar mal um die Kinder herum um sie so mit dem Faden an den Pfählen festzubinden. Aus der kleineren Distanz heraus könnt Ihr sehen, daß es sich bei dem Kind an dem Pfahl auf eurer Seite um ein Mädchen handelt, während an den anderen Pfahl ein Junge gefesselt zu sein scheint. Auf jeden Fall könnt Ihr aber trotz des vielen silbrigen Garns erkennen, daß sich diese Kinder sehr ähnlich sehen. Wahrscheinlich handelt es sich um Zwillinge !

Meisterinformationen :

Die blonden Kinder lassen sich zwar kaum an mehr als der Haarlänge und Figur im Alter und Geschlecht schätzen, aber die Helden können sicher sein, daß es sich hierbei um die verschwundenen Kinder von Bäuerin Isentrog handelt. Beorn und Pila haben wahrscheinlich verbotenerweise im Wald am Spiegelteich gespielt und sind so ins Feenreich gekommen.

Dort haben dann die Feen gedacht „hey, die klauen wir uns dann locken wir die Menschen hierher und machen ein kleines Spielchen !“ Der Pantheonstein war also nicht mehr als ein Lockmittel. Falls Ihnen das Krank vorkommt : Feen haben leider ganz andere Maßstäbe. Ich spekuliere in diesem Abenteuer darauf, daß die Helden eben das zu spät erkennen.

Allgemeine Informationen :

„Ihr könnt nun beginnen.“ Ist die wieder mehr durch Gedankenübertragung bewerkstelligte Verständigung die euch zuteil wird. Die Namenlosen haben sich jetzt von Ihren Sitzen erhoben und scheinen zu wissen was sie tun wollen. Dann aber beginnt die Fee erneut zu sprechen : „Halt ! Diese da zuerst. Ihr wart zuerst hier, also haben nun diese dort die Ehre zuerst.“ Damit seid Ihr gemeint. Ihr seid nun aufgefordert etwas zu tun. Jetzt rühren sich auch die Kinder. Unter den Spinnenweben, oder was das nun auch immer sein soll, gelangen gedämpfte Schreie wie „Hilfe, holt mich hier raus“ und „bitte helft uns“ zu euch.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden meinen, immer noch mit oder gegen die Namenlosen etwas unternehmen zu können, dann werden sie eine magische und unsichtbare Wand vorfinden, die den Platz in zwei Hälften teilt. Diese behindert die Feen nicht, wohl aber die Namenlosen.

Meisterinformationen :

Wie sie vielleicht erkennen, will ich darauf hinaus, daß die Helden die kleine Pila befreien. Denn was sonst sollte man (Held) machen. Aber es wird sich das unguete Gefühl einschleichen, daß es nicht das war, wo die Feen drauf hinaus wollten. Rückfragen werden jedoch vollständig ignoriert. So bleibt den Helden wohl nichts anderes übrig.

Allgemeine Informationen :

Ihr bemüht euch die klebrigen Fäden, die sehr reißfest sind, von dem kleinen Körper abzureißen, doch erst unter zu Hilfenahme von Schneidwerkzeug gelingt es der kleinen Pila eine Bewegungsfreiheit wiederzubringen. Angsterfüllt aber dankbar schaut sie euch an. Dann sieht sie zu ihrem Bruder herüber, der immer noch hilflos ist. Nachdem die weiße Fee „Jetzt Ihr“ gesagt hat begeben sich auch

die Namenlosen zu dem Pfahl. Im ersten Moment glaubt Ihr noch mit der Axt würden, sie eure Erfahrungen nutzend die Fäden durchtrennen, doch der durch Mark und Bein gehende Schrei der kleinen Pila bestätigt euch was ihr nicht glaubtet zu sehen : Der Geweihte des Namenlosen hat die Axt in den Schädel des jungen geschlagen. Der Kopf ist bis zum Brustbein gespalten und hängt gleichmäßig zu beiden Seiten herunter Roter und grauer Matsch bedecken hauptsächlich die grüne Wiese um den Pfahl.

Spezielle Informationen :

Nach diesem grausamen Schauspiel beginnt die Fee wieder zu sprechen : „Ihr habt uns mehr amüsiert als die anderen. Daher dürft Ihr den Stein haben. Ihr könnt nun alle gehen.“ Mit diesen Worten verschwindet die unsichtbare Barriere und die Feen ziehen sich zurück in die Zelte.

Meisterinformationen :

Nach meiner Einschätzung gehen die Helden nun auf die Namenlosen los. Solch ein Verhalten wird von den Feen mit Starre bestraft. Da dies aber im gesamten Bereich der Feenwelt so bleibt und die Spur der Namenlosen hinter dem Teich nicht mehr wiederzufinden ist, haben die Helden verloren. Aber wenigstens können sie eines der vermißten Kinder wieder bringen. Für Beorn kommt jede Hilfe zu spät. In Starre werden die Helden erleben, wie das Zeltlager abgebaut wird und sich in Luft auflöst. Die kleine Pila wird für den Rest des Abenteuers bitterlich weinen, genauso wie Ihre Mutter wenn sie vom Tod Ihres Sohnes erfährt. Wenigstens ist sie aber jetzt nicht mehr ganz allein und Pila in Sicherheit. Das spendet ein wenig trost.

Auch wenn dies kein Ende ist, wie die Helden es sich wünschen, so gibt die Befreiung Pilas aber doch 150 AP für jeden. Materielle Güter werden in diesem Abenteuer bestimmt nicht zu holen sein, erst recht nicht, da es den Helden ja gar nicht möglich war, dem Dorf an sich zu Helfen. Sollten die Helden tatsächlich an den Pantheonstein kommen (durch Tötung von Pila ist die einzige Möglichkeit gegeben) dann gönnen sie Ihnen den, aber wehe sie schenken den Helden auch nur einen einzigen Abenteuerpunkt !

Beschreibung des Pantheonsteins der Peraine :

Den Sockel bildet ein grünlich schimmernder Kristall, (ca. 3 Finger im Durchmesser) der mit einem kleinen runden Stein gekrönt wird. Dieser ist ebenfalls grün und trägt einen Storch 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 : Aussaat ohne Segen

© 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)