

Der Turm von Phexcaer

Der Pantheonstein des Diebesgottes

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)

Der Turm von Phexcaer ist ein Abenteuer aus der Kampagne „Die Pantheonsteine“, in dem die Helden den Pantheonstein des Diebesgottes Phex gewinnen können. 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. So wäre es möglich, daß die Helden die Hilfe der Geweihten benötigen, einen Einbruch durchzuführen und mit dieser Geschichte beweisen müssen, daß sie dieser Hilfe würdig sind. Wem dieses Abenteuer nicht gefällt, dennoch aber die Kampagne durchspielen möchte, der kann dieses Dokument auch gerne vergessen und ein eigenes Abenteuer ersinnen.

Phexcaer

Meisterinformationen :

Fast könnte man selber drauf kommen, daß der Stein des Diebesgottes in Phexcaer zu finden ist, aber natürlich kennen die meisten geweihten Nachtschatten (1-4 auf W6) den Aufenthaltsort. Ansonsten werden nur wenige Bescheid wissen, denn selbst in Phexcaer selber hat den Stein kaum jemand zu Gesicht bekommen. Gerade aber die, die man eigentlich nach solchen Dingen nicht fragen würde haben hier viel Ahnung : Die Streuner und Diebe. In einer Taverne wird es bestimmt einen solchen Kartenspieler geben, der (nachdem er die Helden ordentlich übers Ohr gehauen hat) verraten kann, an welchen Geweihten in welchem Tempel man sich wenden muß, um an den Pantheonstein des Phex heranzukommen.

Allgemeine Informationen :

Ihr steht vor einem zwar deutlich als Tempelbau gekennzeichneten Gebäude, aber irgendwie fehlt euch der Rechte glaube, das hinter diesem baufälligen Portal sich ein Gotteshaus befinden soll. Aber wie jeder Tempel ist natürlich auch dieser nicht für euch verschlossen, so daß Ihr ihn ungehindert betreten könnt. Innen sieht's zwar nicht ganz so schlimm aus, aber das einzige, wo das Wort „Prachtvoll“ wirklich angebracht wäre, ist prompt der überdimensionierte Opferstock, natürlich zu beiden Seiten des Altars und zu beiden Seiten des Tors. Über dem Altar ist neben einer Fuchsstatue eine Silbertafel zu sehen die die Aufschrift trägt : „Wer sein Habe mit dem Fuchse teilt, der soll immer genug haben, um zu teilen.“ „Wieviel möchtet Ihr spenden ?“ erreicht euch der schwer zu mißverstehende Aufruf aus dem hinteren Teil des Tempels, eine bläulich-violett gekleidete mit grauem Umhang kommt auf euch zu.

Spezielle Informationen :

Der Mann, der offensichtlich ein Geweihter ist stellt sich als Ricoro vor. Er hört euch Aufmerksam zu, als Ihr ihm eure Geschichte und damit auch euer Begehrt offenbart und so stellt er schließlich recht kurz angebunden fest, daß es in diesem Fall am besten sei, ein paar Dukaten in den Opferstock zu werfen, bis er wieder da sei. Nach einer Zeit kommt Ricoro wieder, jetzt mit einem dunkleren Mantel und einem schwarzen Hut mit breiter Krempe. „Folgt mir !“ ist sein Befehl, dem Ihr natürlich gehorcht, da Ihr ja keinen Grund habt, einem Geweihten zu mißtrauen.

Allgemeine Informationen :

Nach zehn Minuten Fußweg seid ihr in einem anderen, südlicheren Teil der Stadt, der von dicht an dicht gebauten Häusern geprägt wird. In einem von solchen Häusern eingeschlossenen Hinterhof steht das Ziel des kleinen Marsches : Ein Turm. „Da ist der Stein des Fuchses.“ erklärt Ricoro. Ihr braucht nur dort hinein und ihn euch nehmen. Damit erweist ihr euch dem Gott der Diebe würdig genug. Es fällt auf, daß er das Wort „Diebe“ merkwürdig deutlich betont. Danach deutet er auf eine dem Turm gegenüberliegende Herberge und sagt, dort wird man euch einen guten Preis machen, wenn ihr sagt, daß ich euch geschickt hätte. Solltet Ihr den Stein bald in Euren Händen haben, so wäre es freundlich, wenn Ihr mir denn Bescheid geben würdet.

Spezielle Informationen :

Der Turm hat eine quadratische Grundfläche von gut 20 Rechtschritt und mißt, so gut Ihr das von unten schätzen könnt, 10 Schritt in der Höhe. Oben gibt es ein kleines Dach, das mehrere Spann über den Zinnen schwebt. Dort oben scheint auch die einzige Möglichkeit gegeben zu sein den Turm zu

betreten (so daß euch langsam schwant, was der Haken an der Sache ist), denn es befindet sich weder Tür noch Tor, keine Luke und kein Fenster, ja nicht mal ein schmaler Schießschart an diesem hohen Gebäude. Als Ihr euch den Turm näher ansieht stellt Ihr fest, daß er aus massivem, glatten Stein erbaut wurde, was ein Klettern ohne Haken einfach unmöglich macht. Aber selbst wenn Ihr es schaffen würdet, in diesen Stein Haken zu schlagen würdet Ihr bestimmt mächtig Ärger mit den 4 Wachen bekommen, die ständig das Gebäude bewachen, an jeder Seite eins. Ein Kampf wäre zwar bestimmt nicht ohne Chance für euch, aber ob Ihr gegen diese, offensichtlich zum Kult des Phex gehörenden Wachen angreifen wollt ist eine andere Frage.

Meisterinformationen :

Da die Helden an dieser Stelle wieder einmal tun und lassen können was sie wollen hier nur noch die Lösung des Teilabenteuers - ich hoffe Detailreich genug für den unerfahrenen Meister.

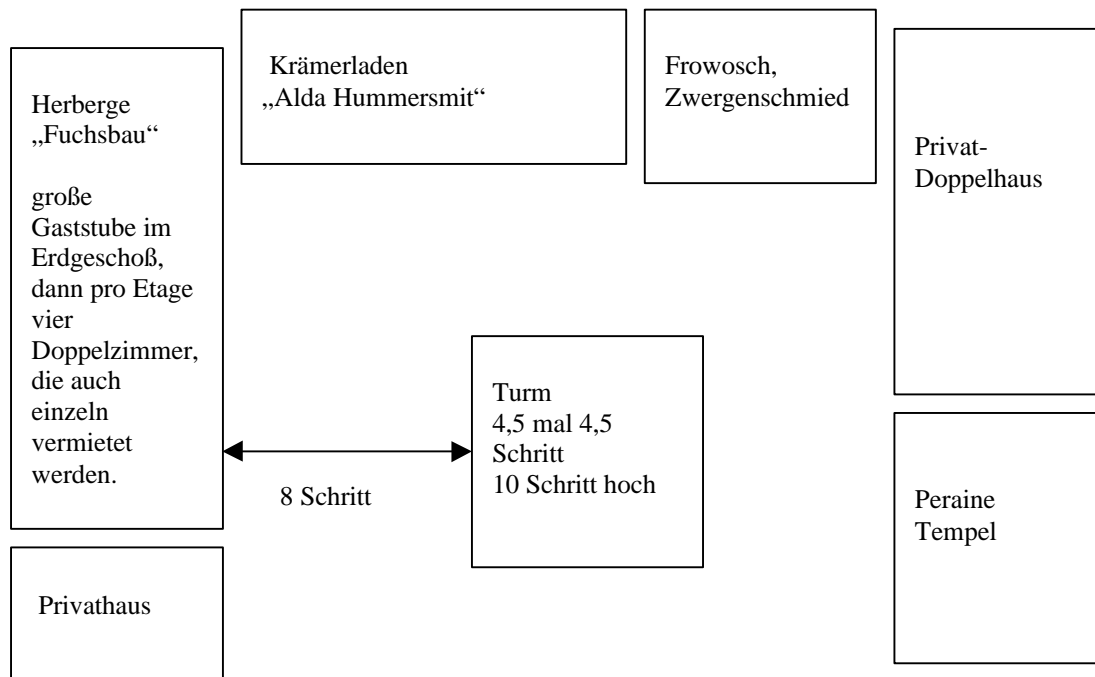
- In der erwähnten Herberge „Fuchsbau“ bekommen die Helden ein Einzelzimmer für 5 Heller die Nacht. Ihre Zimmer liegen im obersten Stockwerk, so daß sie dem Turm Auge in Auge gegenüber sehen, die anderen Zinnen in 8 Schritt Entfernung. Der Wirt Rogan aus Olport ist bemüht den Helden zu Helfen, aber ein Patentrezept hat er auch nicht. Er weiß nur, daß alle Versuche von anderen Leuten, die es ausschließlich von der Straße aus versucht haben gescheitert sind. Um Mißverständnissen vorzubeugen : Er persönlich kennt keinen Versuch, der erfolgreich war.
- Die Helden werden irgendwann versuchen vom Zimmer aus hinüber zu kommen. Da mit einem Sprung nichts zu machen ist (wäre nur vom Stand aus möglich und da schafft die Entfernung niemand) käme also nur ein Seil und ein Wurfhaken in Frage. Das Problem : Aus einem Fenster heraus kann man diesen Haken auch nicht so werfen, wie man es gerne will. Da man aber den Spielern nicht mit einem „Das geht so nicht“ kommen will : Verlangen Sie eine Probe +15 (Je nach System GE, FF oder eine Wurfspeer-Attacke). Andere Möglichkeiten wäre das Befestigen eines Seils durch einen Magier, der mittels NIHILITIO so weit nach oben kommt. Verwandlung in einen Vogel ist problematisch, da so kaum noch die nötigen Lasten mitgeführt werden können. Also zurück zur Idee mit dem Werfen :
- Es gibt in der gleichen Gasse einen Zwergenschmied Frowosch, der auch Armbrüste baut. Nach Wunsch fertigt er eine Armbrust an, die einen ungewöhnlich dicken Bolzen verschießt: Nämlich einen Wurfhaken ! Mit dieser Armbrust ist es eine Kleinigkeit eine Verbindung zwischen Turm und Fenster herzustellen, wenn auch das herüber klettern

nicht unbedingt einfach ist.

- Andere Gäste der Herberge können natürlich Tips zu dieser Lösung geben, wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen - für ganz andere, aber dennoch logisch sinnvolle und unblutige Lösungen sollte der Meister offen sein - gerade die fantastischen Lösungsvorschläge mancher Spieler machen das Rollenspiel zu einer wahren Freude – was auch mit zusätzlichen Abenteurpunkten belohnt werden sollte.
- Nach näherer Überlegung fällt mir ein, daß Flugfähige Helden (ADLER WOLF und HAMMERHAI oder Hexen) es etwas zu einfach haben. Aber ein antimagisches Feld um den Turm könnte hier abhilfe schaffen (und satuarische und elfische Knochen brechen ...)
- Wenn die Helden dann den Turm betreten haben führt dort eine einfach Treppe hinab, bis die Helden wieder am Fuße des Turmes sind, wo eine schwere Eichentür mit metallenen Beschlägen sich den Helden in den Weg stellt. Diese Tür ist nicht besonders gesichert, aber eine ordentliche Schlösser-Probe muß schon bestanden werden (FORAMEN tut's von mir aus auch), denn das ist das Handwerk der Diebe. Hinter dieser Tür gibt es eine ebenso gesicherte Truhe in einem winzigen Raum, in der sich der Phex-Stein befindet.
- Die Helden sollten sich bei Ricoro „abmelden“ wenn sie mit dem Stein die Stadt verlassen, was er mit der Bitte um Rückgabe auch gutheißt. Natürlich erwartet Ricoro eine Spende ...

Auf dem Weg nach und von Phexcaer sollte es Probleme mit Orks geben. Eine Konfrontation mit den Dienern des Namenlosen gibt es hier jedoch nicht, Vermutlicherweise haben diese finsternen Burschen immer dann Schwierigkeiten, wenn sie mit Geweihten der Zwölfe in direkten Kontakt treten müssen, ohne daß ein schöner Mord ein für sie positives Ergebnis brächte, wie es hier der Fall war. Weitere Informationen über das Orkland und Phexcaer gibt es in der entsprechenden Spielhilfe über „Das Orkland“ in der auch Karten der Region vorhanden sind. Der hier beschriebene Turm ist allerdings nicht im offiziellen Aventurien vorhanden und sollte vom Meister an eine geeignete Stelle in oder um Phexcaer plziert werden. In diesem Abenteuer gibt es außer der Lösung des Rätsels selbst kaum Gelegenheit Punkte zu machen, daher bleibt es bei den pauschalen 150 Punkten.

Auf der nächsten Seite noch eine Skizze, wie ich mir die Örtlichkeiten in Phexcaer vorstelle. Es handelt sich dabei einerseits um eine Aufsicht sowie eine Seitenansicht speziell für die Herberge und den Turm.



Beschreibung des Pantheonsteins des Phex :

Den Sockel bildet ein gräulich schimmernder Kristall, (ca. 3 Finger im Durchmesser) der mit einem kleinen runden Stein gekrönt wird. Dieser ist dunkelblau und trägt einen Fuchs als eingraviertes Symbol.

Hier die Werte der möglichen und wahrscheinlichen Gegner :

Ork

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

Oger

MU : 20	AT : 9	PA : 5
LE : 40	MK : 20	2W6+6 ¹⁾
AU : 30	MR : -2	RS : 3

¹⁾ Eigentlich hat der Oger nur eine Keule, dafür ist er aber mächtig kräftig

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 Turm von Phexcaer

© 1997/98 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)