

# Im Tempel des Namenlosen

Das Ende der Kampagne „Die Pantheonsteine“  
Ein Abenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1998  
Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy-Productions

## Einführung (Meisterinformationen)

Nachdem die einzelnen Abenteuer durchgespielt sind und alle Pantheonsteine einen neuen Besitzer gefunden haben (egal ob nun die Helden oder die Namenlosen) kommt es zu einem Showdown. Denn obwohl zunächst alles gut zu sein scheint, scheitert das ganze Unternehmen beinahe an der praktisch nicht vorhandenen Kampfkraft Rhajinas. Es ist nun die Aufgabe des Meisters, Rhajina die Idee einzugeben (oder sie mit diesem Plan oder Befehl wieder bei den Helden auftauchen zu lassen) : Die

Steine gehören an einen sicheren Aufbewahrungsort, und Rhajina weiß einen. An diesem Punkt des Abenteuers ist es angebracht den Zeit-Aspekt einzubringen. Während es keinerlei Problem darstellt alles bisherige in einem Zeitraum von Wochen, Monate oder vielleicht sogar innerhalb eines Jahres darzustellen so sollte es den Helden am Schluß des Abenteuers wirklich bewußt werden, daß nicht mehr viel Zeit bleibt (genaueres siehe unten). Wir schreiben den 28. Rahja.

## Schon gewonnen ?

### Allgemeine Informationen :

Ein schöner Tag. Ein wenig Brot zum Frühstück und schon wird das Lager aufgeräumt, denn ihr wollt an diesem Tag, an dem euch Praios wohl gesonnen zu sein scheint eine weite Strecke zurücklegen. Kurze Zeit später habt Ihr eure Rucksäcke vollgepackt und es geht weiter den Weg entlang. Ihr geht ein halbe Stunde eures Weges, als Ihr vor euch Pferde hört. Es muß eine ganze Gruppe galoppierender Pferde sein, die auf euch zu rast.

### Meisterinformationen :

Es ist anzunehmen daß die Helden sich eher Kampfbereit machen oder aber verstecken um nicht vielleicht von einer Horde wilder Namenloser Geweihte niedergetrampelt zu werden. Wenn die Helden sich allerdings im umliegenden Buschwerk verstecken sollten Sie sehen, daß es Rhajina ist, die mit einem ganzen Gefolge an Kaiserlichen und Praiosdienern daher geritten kommt – und sich bemerkbar machen.

## Rhajina ist wieder da

### Spezielle Informationen :

Ob Verfolgungsjagd oder nicht : Hier ist das, was die Helden von Rhajina zu hören bekommen, wenn das nächste Gespräch stattfindet : „Den Göttern sei dank ! Ich habe euch gefunden. Wir müssen schnell handeln. Ich komme direkt aus Gareth. Ich war in der Stadt des Lichtes und habe den Auftrag die Pantheonsteine dorthin zu bringen. Ich habe diese Soldaten als Eskorte bekommen , denn es gibt Nachricht von Überfällen größerer Banden von Geweihten des Namenlosen. Dir Zeit drängt, denn die namenlosen Tage stehen vor der Tür.“

### Meisterinformationen :

Folgende Situation ist eingetreten und wird von Rhajina gerne geklärt. Sie hat in Gareth an einer Konferenz von Hohen Geweihten aller Götter teilgenommen. Dort hat die Delegation aus Kuslik (Hesinde-Geweihte) berichtet, daß in genau diesem Jahr um Mitternacht zwischen 5. Namenlosen und 1. Praios das Madamal exakt zwischen dem Sternbild des Praios und der Rhaja steht. Folglich bietet dieser Zeitpunkt eine ideale, aber glücklicherweise auch einzige Möglichkeit große Mengen astraler Energie zugunsten des Namenlosen fließen zu lassen. Durch große Mengen Mondsilber könnte diese Energie dann fokussiert werden und auf diese Weise eine starke Verschiebung von fester astraler Energie und Macht auslösen. Die Gelehrten nehmen also an, daß dieser fokussierte astrale Energiestrahle durch die Pantheonsteine gejagt wird und so die göttliche Macht die den Steinen innewohnt in einen neuen Stein Transferieren. Dies könnte den Göttern tatsächlich schaden und einen Großteil Ihrer Macht dem Namenlosen zur Verfügung stellen. Glücklicherweise kann dies nur funktionieren, wenn alle Götter einen Teil Ihrer Macht opfern, ansonsten gäbe es immer noch welche unter ihnen, die dem Namenlosen gewachsen wären.

### Spezielle Informationen :

Rhajina nimmt also alle Steine, die Ihr im Besitz habt an sich und verabschiedet sich mit Ihrem Gefolge. Sie hat vor, die Steine mit in die Stadt des Lichts zu nehmen, wo sie über die Namenlosen Tage sicher sein werden. Der Auftrag, der den Helden bleibt, ist, einen Ort zu finden, an dem es

genügend Mondsilber gibt, der als Fokus dienen könnte.

#### *Meisterinformationen :*

Den Helden sollte klar werden, daß es sich bei Mondsilber (in Rogolan heißt es Platin) um das wertvollste Metall Aventuriens handelt, mit extrem guten magischen Eigenschaften – viel besser als normales Silber.

#### *Allgemeine Informationen:*

Euer Weg führt euch weiter geradeaus. Die Landschaft verändert sich den Rest des Tages kaum bis Ihr abends früh einen Unterschlupf sucht, da sich das Wetter rasch zugezogen hat und es scheint, als wolle es schon bald zu regnen beginnen. Ihr sucht schnell Holz zu sammeln um unter ein paar alten hohen Bäumen, wo ihr etwas vor Regen geschützt seid, ein Feuer zu machen.

#### *Spezielle Informationen :*

Es ist Zeit genug für Pflanzensuche und ein wenig Jagd, wenn den Helden danach der Sinn steht. Sie sollten jedoch den Eindruck bekommen, etwas unheilvolles zöge heran – so will es jedenfalls das Wetter.

### **Der Mann im Dunkeln**

#### *Allgemeine Informationen :*

Ein rascheln ! Es scheint vom Weg her zu kommen, doch ist in der Finsternis nichts zu erkennen. Es dauert nur einen Augenblick, der gerade reicht zu den Waffen zu greifen, da steht eine Gestalt vor euch, groß genug um im kaum nennenswerten Licht der Mada bedrohlich zu wirken. Doch noch bevor euch die Idee zum Kampf kommt bricht die Gestalt mit den Worten „Zu Hilfe“ zusammen.

#### *Spezielle Informationen :*

Die Helden können im Licht des Lagerfeuers erkennen, daß es sich bei dem Mann um einen Praiosgeweihten aus Rhajina's Gefolge handelt. Seine einst goldrote Prachtkleidung ist nunmehr nur noch rot : Von seinem eigenen Blut. Nach ein paar Heilkunde-Versuchen oder Zaubern ist der Mann im Stande zu sprechen : „Es waren zuviele ! Vielleicht 30, vielleicht 50 – Sie griffen aus einem Hinterhalt an und brachten mit Armbrüsten 10 von uns sofort zur Strecke, der Rest wurde ein Opfer Ihrer Säbel – wir hatten keine Chance – Jetzt haben Sie die Pantheonsteine – alle 12 und Frau Vinosund ist in Ihrer Gewalt – diese verfluchten ohne Namen und diese verblendeten kleinen Leute ...“ Mit Haß und Verzweiflung in den Augen wird er von Boron ewigen Schlaf verhüllt und sein Geist entschwindet der dritten Sphäre.

#### *Meisterinformationen :*

Jetzt stehen die Helden leider wieder alleine da und Hilflosigkeit macht sich breit. Für den Meister seien hier nochmal alle Fakten zusammengetragen:

Die Geweihten des Namenlosen haben alle Pantheonsteine und Rhajina in ihrer Gewalt. Es ist der 28. Rhaja, somit bleiben exakt eine Woche um das Hauptquartier der Namenlosen zu finden, unerkannt einzudringen und die Verwendung der Pantheonsteine zu verhindern. Die einzigen Hinweise, die die Helden haben sind erstens : Es muß eine große Menge Mondsilber vorhanden sein und zweitens scheinen die Namenlosen verbündete beim kleinen Volk, den Zwergen zu haben.

Zum ersten Hinweis : Jedem ernsthaft Magiebegabten (und damit meine ich vor allem Magier, Druiden, weniger Hexen, aber Geoden, vielleicht Scharlatane, aber keine Elfen und Schelme) kann abschätzen wieviel Mondsilber eigentlich nötig wäre um einen Machtverschiebenden astralen Strahl zu fokussieren. Es scheinen viele Quader dieses Materials nötig zu sein – und das solche Mengen überhaupt in der Geschichte bereits an Mondsilber gefördert ist, kann man bezweifeln.

Was liegt also näher, als das Vorkommen unter der Erde, also noch in einer Mine zu vermuten. Und wen fragt am besten nach einem solchen Vorkommen : Na klar ! Zwerge ! Womit wir beim Hinweis Nummer 2 wären. Wie schon eingangs erwähnt, sollten sich die Helden jetzt ungefähr einen Tag westlich von Greifenfurt befinden. Dort sollte es genügend Zwerge geben, die einem Auskunft geben können. Allzuweit entfernt kann die Miene ja auch nicht sein – selbst die Namenlosen müssen sich mit Pferden begnügen.

### **Greifenfurt**

#### *Allgemeine Informationen :*

Eigentlich ist auch Greifenfurt eine schöne Stadt, doch ihr könnt euch nicht so recht am aventurischen Leben erfreuen, zu gegenwärtig ist euch das drohende Unheil, ein drittes Äon des Namenlosen über Dere. So erscheint euch die friedliche, nichtsahnende Gesellschaft Greifenfurts als unwirklich – wie in der Feenwelt. Ihr macht euch auf die Suche nach einem Zwerg.

#### *Spezielle Informationen :*

Die Helden können sich gerne durch Tavernen durchfragen – sie werden schließlich an den besten Schmied der Stadt verwiesen. Uposch, Sohn des Igomon ist nicht nur für seine Handwerkskünste berühmt, sondern auch für sein Wissen im Bereich der Schmiedekunst, Erzverhüttung und Bergbau. Ihr könnt ihn in einem großen dunklen Steinhaus im Norden der Stadt finden.

#### *Allgemeine Informationen :*

Uposch ist das, was man sich unter einem Zwerg vorstellt, er macht den Eindruck, als hätte er seinen 200sten Geburtstag schon längst hinter sich gebracht, was aber wohl auch an dem ungepflegten

Äußeren liegen mag. Jedenfalls hat er Kraft und jugendlichen Elan genüge um euch gehörig die Leviten zu lesen als ihr ihn um so später Stunde aus dem Bett haben wollt. „Ihr unverschämten Riesen ! Alles nur kleine Kinder, die einem braven Zwerg die Ruhe stehlen wollen ! Was führt euch hierher, wo es doch verboten sein sollte, andere Leute um diese Zeit zu belästigen.“

#### *Spezielle Informationen :*

Hinter der mürrischen Fassade scheint aber doch ein guter Charakter zu Hause zu sein, denn er fragt euch im folgenden auch in einem etwas gemäßigeren Ton nach eurem Wunsch und ist sichtlich überrascht was ihr für ein Anliegen habt. Er bittet euch herein, holt noch ein paar Sitzgelegenheiten zusammen und um einen niedrigen Tisch herum sitzt ihr nun bei einem guten gebrannten Wein und erzählt. Schließlich scheint Uposch verstanden zu haben und erzählt seinerseits. „Bedauerlich daß ihr großen Leute mit eurer unheimlichen Magie ausgerechnet das Beste der großen Berge haben wollt. Aber ein wirklich großes Mondsilbervorkommen hat es in den letzten Jahren kaum gegeben. Es waren ein paar stattliche Mienen in den Blutzinnen, aber da hat man nicht tiefer gegraben als 5 Schritt, weil die Ork kamen. Als sie sahen, daß sich das Mondsilber nicht für Waffen eignete haben sie die Mienen verschüttet. Dann gibt es noch kleinere Mienen, aber das ist alles nicht so mächtig viel. Jedenfalls nicht so viel ihr sagt, da sein müßte. Aber ich glaube wonach ihr sucht ist gar nicht so weit von hier entfernt. Etwa einen Tag ziemlich genau östlich von Yrramis liegt im Finsterkamm eine kleine Goldader, die schon bald erschöpft war. Als man dort grub legte man eine größere unterirdische Höhle frei. Es wird berichtet, daß sich dort eine größere Menge Mondsilber befinden soll, aber oberhalb der Höhle, in hartem Gestein eingeschlossen, hundert Schritt unter einem Berg. Es bedarf eines ganzen Clans um diesen Stollen zu nutzen. Der Besitzer der Goldader starb durch einen herunterfallenden Felsbrocken, als er versuchte das Mondsilber zu bergen. Seitdem gehört der ganze Schatz seiner Witwe. Seit nunmehr 3 Jahren (solange ist der Vorfall her) streiten sich 2 Verehrer von großen Familien um die Witwe um so auch in den Besitz des Platinums zu kommen.“

#### *Meisterinformationen :*

Die Helden werden keinen besseren Hinweis bekommen können, abgesehen davon daß ihnen ohnehin die Zeit davonläuft scheint die besagte Höhle wie geschaffen für die finsternen Machenschaften von Namenlos & Co. Den Helden bleiben noch sechs Tage. Mit Pferden können sie es in Eile schaffen in 5 Tagen Yrramis zu erreichen und dann so schnell es geht nach Osten – in der Hoffnung noch vor der Nacht vom 5. N. zum 1. Praios die Höhle zu finden. Auch wenn sie

nicht wissen, was sie dann tun sollen ! Falls die Helden keine Pferde haben so stellt Ihnen die Stadtgarde welche zur Verfügung. Das Schreiben vom Boten des Lichtes wirkt wie immer Wunder.

Den Helden sollte klar sein, daß ein Eilmarsch durchs Gebirge ein echtes Wagnis ist, besonders weil die Namenlosen Tage immer näher rücken ! So sollen die Helden sowohl vom Wetter her ärger bekommen, sowie es mit allerlei Kreaturen zum Kampf kommen soll. Harpyien, Wölfe, Waldlöwen, Schröter, Spinnen und anderes Ekelgetier sollen so ziemlich jede Nachtruhe zu verhindern wissen – so daß Mensch und Pferd völlig erledigt aber glücklicherweise schließlich doch noch in Yrramis ankommen.

#### *Allgemeine Informationen :*

Aladae ist der Namen der guten Wirtin, die euch zunächst ängstlich, dann aber doch herzlich empfangen hat und euch sofort mit dem nötigsten versorgt. Als ihr berichtet habt, wer ihr seid ist sie wahrhaft angetan und sagt, daß Kunde von euren Taten auch schon bis hierhin, in den Svelltschen Städtebund vorgedrungen sind. Ihr seid froh, eine so gute Seele gefunden zu haben und begeben euch nach einem ausgiebigen Mahl in ein gutes Bett.

#### *Spezielle Informationen :*

In dieser Nacht haben alle Helden den gleichen Traum. Alle erhalten nacheinander eine Liebkosung, gehen durch ein wohltuend, aber brennend heißes Feuer, können sich am Wachstum der Pflanzen erfreuen, an der Kühle der Nacht, am ausschlüpfen eines Salamanders aus einem Ei, an einer verschneiten Landschaft, an der Erleuchtung des Geistes, am wohltuenden Schlaf, an der Gastfreundschaft und Herdwärme, erfrischendem Regen, Stolz und der strahlenden Sonne. Als sie am nächsten Morgen aufwachen fühlen sie sich wie neu geboren.

#### *Meisterinformationen :*

Regeltechnisch bedeutet dies, daß in dieser Nacht nicht nur eine Regeneration stattgefunden hat : Alle Werte der Helden befinden sich auf dem Grundwert !

#### *Spezielle Informationen:*

Die Helden werden sich beim Frühstück noch einmal mit Mutter Aladae unterhalten die Dank Ihrer Eigenschaft als Klatschtante auch Bescheid weiß : Es gibt etwa einen Tag östlich von hier eine kleine Zwergenhöhle. Man müsse nur am Rande des Waldes entlang gehen. Wenn man einen kleinen Bach überquert hat nach ca. 1 Meile nach rechts in den Wald abbiegen – dort müsste sich eine große Felswand erheben, wo ein Eingang ist. Die Helden können sich verabschieden und auf den Weg machen.

## Die Mondsilberhöhle

### Allgemeine Informationen:

Schon von weitem könnt ihr die den Wald überragende Felswand sehen und so habt Ihr auch, nachdem Ihr euch an

Aladae's Ratschläge gehalten habt, keinerlei Probleme an die richtige Stellen zu kommen. Es dauert nicht mehr lange bis die Dämmerung herein bricht, so daß ihr euch im sicheren Abstand von ein paar hundert Schritt von dem Felsen postiert um nicht von Wachen entdeckt zu werden, bis ihr euch beraten habt.

### Meisterinformationen :

Jetzt gehen sie wieder los – die ewigen aber oftmals sehr unterhaltsamen weil obskuren und phantasiereichen Planungen einer Heldengruppe. Um in die Höhle hineinzukommen muß natürlich ein Eingang gewählt werden. Folgende Situation kann durch einen Späher mit ein wenig Schleich-Talent ausgekundschaftet werden :

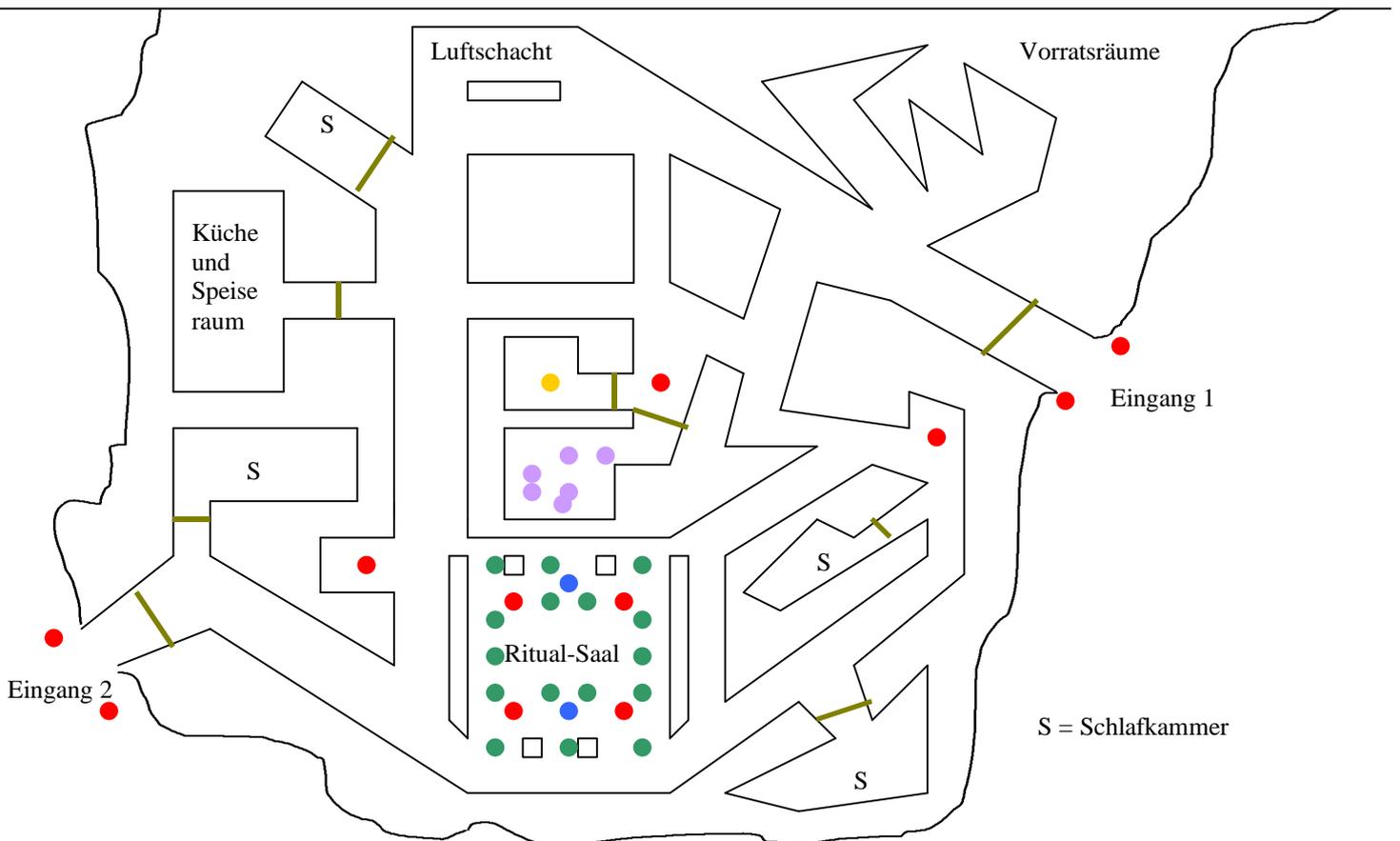
### Spezielle Informationen:

Es gibt 2 richtige und einen halben Eingang. Beide Haupteingänge sind mit mindestens 2 Wachen besetzt. Der „halbe“ Eingang ist nur eine Felsspalte die als Entlüftungsschacht dient, aber so beschaffen ist, daß man dort hinunter klettern kann. Die

können die Helden über eine Sinnesschärfeprobe erfahren, da sie so bemerken, daß der Felsen über ihnen schwach angeleuchtet wird.

### Meisterinformationen :

Ich überlasse es wieder dem Meister hier nun zu entscheiden, wie genau die Helden nun die Höhle betreten. Es sollten aber immer wieder vereinzelt Wachen erscheinen, die den Helden das Leben schwer machen. Sollte es einmal so sein, daß ein Geweihter des Namenlosen Alarm schlägt bleibt den Helden nichts anderes übrig als die Flucht zu ergreifen, denn es sind zu viele. Wichtig ist, daß es inmitten der Höhle (also der eigentlichen Haupthöhle) eine vorbereiteter Zeremonienplatz ist, wo scheinbar die Macht der Pantheonsteine übertragen werden soll. Desweiteren gibt es eine Kerkerzelle, wo Rhajina versteckt wird. Bevor ich aber den Zeitablauf beschreibe, was bei dem Ritual geschehen wird, hier eine hoffentlich ausführliche Beschreibung der Höhle. Dabei sind rote Punkte Wachen, grüne Punkte unbewaffnete bzw. kaum bewaffnete Namenlose, gelb Rhajina und blau Schwarzmagier (vorsicht : Mächtig !), lila sind Zwerge.



#### *Meisterinformationen :*

Die Helden werden also schon irgendwie in die Höhle kommen und sich dann umsehen. Die meisten Räume sind Leer, da die Namenlosen das Ritual vorbereiten (siehe Zeichnung). Sie sollen, wenn sie denn Streit mit den Wachen bekommen, ruhig immer die Oberhand behalten, einen Kampf mit zwanzig Leuten im Ritualsaal können sich die Helden ohnehin nicht erlauben. Rhajina zu befreien soll an einer wirklich gut magisch versiegelten Tür scheitern. Verständigen können sich die Helden aber mit ihr. Sie wird den Helden berichten, daß sie während des Rituals geopfert werden soll. Sie hat aber eine Idee, wie man den Plan der Namenlosen im letzten Augenblick scheitern lassen kann. Speziell während der Energiestrahl erscheint muß der Stein des Namenlosen aus seiner Anordnung entfernt werden – somit wäre das Ritual gestört und Aventurien gerettet - wenn man nur den Zeitpunkt richtig trifft – und an den Stein heran kommt. Ob die Helden sich dann selbst noch retten können ist eine ganz andere Frage, aber im Anbetracht des Schicksals der Welt ein kleiner Preis, den die Helden zu zahlen hätten. Die Helden können also bis in den Ritualsaal vordringen um dann die schaurige Zeremonie zu verfolgen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Einer, zwei Gongschläge. Die Töne hallen immer wieder in den zahlreichen, schmalen Gängen, aber dennoch kommen immer neue hinzu. Ihr kommt auf den Gedanken, daß es wohl insgesamt 12 sein werden , oder gar 13 ? Euch bleibt nichts anderes übrig als vorsichtig, immer hinter den zahlreichen Säulen versteckt in den Ritual-Saal zu gehen und zu schauen, was sich dort abspielt. Zwei sehr prächtig ausgezeichnete, wenn auch wie alle anwesenden in Violett und Schwarz gekleidet sprechen Beschwörungsformeln während andere mit violetter Kreide ein großes Zeichen auf den Boden malen – Es ist das Zeichen des Gottes ohne Namen ! Kurz darauf setzen alle in einen tiefen Gesang ein. Und die monotone Melodie wird immer tiefer. Ihr könnt euch nicht erklären, wie jemand eine so tiefe Stimme haben kann, aber bald ist das „deus aureus“ so tief, daß ihr es nur noch fühlen könnt, wie es euren Brustkorb einengt und den Herzschlag anzuhalten versucht. Schließlich ist es still. Unwillkürlich haltet auch ihr den Atem an. Jetzt könnt ihr sehen, wie zwölf der Namenlosen die Pantheonsteine auf einem großen goldenen Kandelaber plazieren, im Kreis genau der Reihenfolge der Monde folgend. In der Mitte und einen Schritt höher liegt ein weiterer Kristall. Das muß der Stein des Namenlosen sein ! Ein Artefakt, das mit diesem Ritual erschaffen werden soll. Ihr seht auch, wie nun Rhajina mit goldenen Ketten, die Glieder voneinander weg gestreckt unter den 4 Schritt im Durchmesser großen Kandelaber gebunden wird. In diese immer noch

unmenschliche Stille schreit dann eine Stimme in Bosperano „Oh Goldener Gott, nehme dies Opfer aus dem Gefolge Deiner Feinde und nimm Dir, was Dein ist ! Die Macht der Pantheonsteine !“ Für einen Moment geschieht gar nichts. Dann jedoch ist es als bebte die Erde und Glas zerspringt. Strahlen von Schwarzem Licht treten durch die Ecke blitzen und zucken mit lautem Krach bis jeder der zwölf Strahlen einen Pantheonstein erfaßt. Nun beginnt auch der Stein des Namenlosen zu leuchten. Langsam bildet sich eine Schwarz-Violett leuchtende Struktur.

#### *Meisterinformationen :*

Wenn die Helden jetzt nicht handeln wird es zu spät sein Zwar dauert der Vorgang einige Minuten, doch auch die sind irgendwann einmal zu Ende. Die Frage ist nun, was den Helden als Möglichkeit bleibt. Zunächst mal können Sie wenigstens einen der Pantheonsteine entfernen und so das Zeremoniell stören. Am wirkungsvollsten ist jedoch, den Stein des Namenlosen selbst vom Kandelaber zu stoßen, worauf er kaputt geht. Damit es den Helden aber nicht zu einfach erscheint, sollte es zu einem Kampf kommen, in dem die Helden natürlich nicht an der Menschenmenge vorbei kommen. Auch mit Pfeil und Bogen zu hantieren wird wegen der Nötigen Vorbereitungen nicht einfach, vielleicht tut es hier aber ein Silentium. Lassen Sie den Helden aber soviel Zeit, daß sie es auch bei einem Kampf und Verfolgungsjagd quer durch die Mondsilberhöhle immer wieder Gelegenheiten ergeben, den Stein des Namenlosen vom Kandelaber zu nehmen. Machen Sie es den Helden schwerer in dem sie im letzten Moment noch gegen Ivash, einem Feuerdämon und niederen Dämon aus dem Gefolge des Namenlosen antreten lassen. Sollte ein Held hierbei zu Tode kommen – lassen sie ihn ruhig sterben – das Abenteuer ist noch nicht zu Ende. Selbst wenn nur einer übrig ist um den Stein weg zu werfen – es reicht.

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Stein des Namenlosen zerspringt in mehrere Teile, aber Du hast kaum Gelegenheit das zu sehen, denn es entsteht eine Wolke tiefster Schwärze und Schmerz die die gesamte Höhle aufzunehmen scheint. Als Ihr wieder etwas erkennen könnt bemerkt Ihr wie die Höhle erzittert – Nichts wie raus ! Ihr versucht noch schnell Rhajina's Ketten zu lösen, was zum Glück auch gelingt, doch auch sie ist überwältigt von der Panik die die ganze Höhle ergreift, mit Schrecken in den Augen rennt Ihr zum Nächstbesten Ausgang. Niemand der Namenlosen Anhänger stellt sich euch in den Weg, sie haben das gleiche Ziel : Nichts wie raus ! Es scheint ein so langer Weg bis nach draußen zu sein – schwarzer Rauch, angefüllt mit Ruß der den Haß der ganzen Welt geladen zu haben scheint schneidet sich seinen Weg in eure Lungen, doch da ist endlich die

Freiheit. Nachdem ihr euch keuchend zu Boden geworfen habt seht ihr wie die Höhle einstürzt und die Unmengen Mondsilber die sich in dem Felsen befanden violett silbrig schimmernd dahin schmelzen und zu schwarzem Stein werden. Leider bemerkt Ihr erst jetzt daß ihr nicht allein seid. Zu viele, wenn nicht alle der Verdammten Seelen der Namenlosen sind hier versammelt und haben euch in einem Kreis eingeschlossen. Nachdem die Verzweiflung aus dem Scheitern ihres Planes in Wut und Haß euch gegenüber gewandelt wurde werdet ihr von 20 finsternen Gestalten mit Schwertern und Dolchen angegriffen. Auch die Schwarzmagier tun ihr bestes, euren Tod langsam und qualvoll zu gestalten.

#### *Meisterinformationen :*

Würfeln Sie ruhig ein bisschen an diesem Aussichtslosen Kampf herum, die bestimmt nicht mehr taufrischen Helden werden aber schon bald so viele Schläge kassieren, daß die ersten von Ihnen, genau wie Rhajina, blutüberströmt sterben. Doch dann soll es sich endlich lohnen, was die Helden , für die Menschen, für Dere und die Götter getan haben.

#### *Allgemeine Informationen:*

Es ist ein schimmern und scheinen, daß um euch herum ist, aber diesmal ist es kein schneidendes grausames Licht, es ist ein warmes, wohliges Erwachen. Die Schreie der Namenlosen bestätigen euch diesen Eindruck. Jetzt könnt Ihr sehen, was es tatsächlich ist : Eine Armee, viele, viele leuchtend schöne, geschlechtslos zu sein scheinende Gestalten in goldener Rüstung mit langen blinkenden goldenen Schwertern deuten nur auf die Anhänger des Gottes ohne Namen worauf sie dahinschmelzen und bei lebendigem Leib verbrennen. Die Alveraniden sind gekommen um euch zu retten.

#### *Spezielle Informationen:*

Nachdem die Gefahr gebannt ist könnt Ihr sehen, wie die Alveraniden zu den Überresten des großen Felsens gehen, wo einst die Höhle drin waren. Zwölf von Ihnen heben jeweils einen der Pantheonsteine auf und entschweben bis auf wenige. Unter denen ist einer, der mit wunderbarer Stimme zu sprechen beginnt : „So spricht Ucuri, Sohn des Götterfürsten. Ihr, die Ihr für uns gekämpft und das größte aller Opfer zu bringen bereit gewesen wart, sollt wissen, das die Zeit kommt, in der ihr in unsere Paradiese eingeht. Bis dahin jedoch wandelt weiter auf dem Boden Deres daß ihr euren Ruhm mehret und eure Namen bekannt macht. Geht mit Alverans Ehrerbietung, Helden Aventuriens !“

Nachdem diese Worte gesprochen sind, entschwindet auch der letzte der göttlichen Erscheinungen und ihr bemerkt, daß die Dämmerung eingesetzt hat und die Praiosscheibe ihre warmen strahlen auf die Erde absetzt. Es ist der 1. Praios, ein neues Jahr hat begonnen, in dem die

Welt wieder mit Zuversicht in Ihre Zukunft schauen kann, genauso wie Ihr alle, die ihr, Rhajina eingeschlossen, lebendig seid.

#### *Meisterinformationen :*

500 Abenteuerpunkte ist alleine dieses Abenteuer wert. Hinzu kommen Punkte für bezwungene Gegner, gutes Rollenspiel, besondere Einfälle und Ideen. Damit werden die Helden aus dieser Kampagne (also mit allen Teilabenteuern) weit mehr als 1000 Punkte bekommen haben – genug um als Anfänger über die 5. Stufe hinaus zu kommen. Ob es ob dieser Glorreichen Taten für mehr als einen Anfänger in der Gruppe sinnvoll ist dieses Abenteuer zu spielen, ist fraglich, aber da es letztlich um ein Spiel geht will ich niemandem im Wege stehen, sich ein Vergnügen zu bereiten.

Für die Helden sind es natürlich nicht die Punkte, sondern die Bedeutung dieser Kampagne mit der Begegnung mit Ucuri , die die Zukunft des Helden Nachhaltig bestimmen sollte. Gesellschaftlich sorgt schon Rhajina dafür, daß die Geschichte eine der begehrtesten auf dem ganzen Kontinent sein wird, und so wird kaum noch ein Dorf geben, in dem die Helden nicht, sobald sie sich auch nur andeutungsweise zu erkennen geben als Ehrengast behandelt werden. Es sollte schon so sein, daß, wenn die Helden nicht vorher schon hochstufig waren (ab 15. Stufe) dann sollten sie von nun an große Berühmtheit erlangt haben.

Spieltechnisch möchte ich zusätzlich zu den charakterlichen Verbesserungen durch den Stufenanstieg keine weiteren Freiwürfe oder Punkte auf Talente verteilen, von einer Ausnahme mal abgesehen. Das Talent Götter/Kulte sollte um 2 Punkte gesteigert werden – durch den Tiefen Einblick in den Kult des Namenlosen. Am wichtigsten ist aber folgendes :

Die Helden erlangen durch Ihre Taten die Fähigkeiten eines Geweihten. Dabei bedient sich jeder seines Lieblingsgottes (oder Geburtsgott, je nach Auslegung) und hat fortan Fähigkeiten dieses Geweihten. Die Werte des Helden ändern sich nicht, auch der Typus bleibt unangetastet. Hinzu kommt allerdings bei jedem Helden der Geweihten-Startwert der Karmaenergie, bei magiebegabten addiert er sich zur Astralenergie (permanent !) und kann als solche genutzt werden. Die Stoßgebete, aber auch andere Wunder sind durchführbar. Den Ruf den die Helden sich durch diese Kampagne verdient haben, wird sie in Tempeln ohnehin beliebt machen, den Rang eines Geweihten werden sie jedoch nur bekommen, wenn sie sich ganz auf den neuen Heldentyp einstellen, aber das werden die wenigsten tun wollen. Problematisch wird es hier für Helden, die nicht Zwölfgöttergläubig sind. Ich halte es allerdings für ziemlich blöde, dieses Abenteuer mit einem Novadi zu spielen, auch sind Mohas keine

geeignete Wahl. Zwerge werden natürlich nur Ingerimm zugetan sein, Hexen, die fanatische Satuaris Anhängerinnen sind könnten sich einen Gott aus dem Bereich der ehemaligen Giganten wählen, während Elfen ein Problem darstellen. Vielleicht ist es aber durch diese Geschichte gelungen, auch einmal einen Elf zu bekehren !

Das Abenteuer ist an einem Ende angekommen, aber die Nachwirkungen sollten noch länger anhalten. Ein festlicher Empfang in der Stadt des Lichts in Gareth (ja, auch der Magier darf mit !) wäre wohl das mindeste, aber selbstverständlich gibt es eine echt irre Orgie von Rhajina organisiert. Wenn die Helden auch materiellen Gewinn aus den Sache machen sollen, dann gönnen Sie Ihnen ein paar herrliche Rüstungen, Helme und Waffen, die die Alveraniden da lassen oder eine Belohnung in Form ein paar kleinerer Schmuckstücke oder Artefakte. Ich glaube nicht daß es Stil eines Tempels ist, Dukaten zu verteilen.

Folgende Gegner kommen in diesem Abenteuer zum Zuge :

#### **Geweihte des Namenlosen**

MU : 12<sup>1)</sup>      AT : 8<sup>2)</sup>      PA : 8<sup>2)</sup>  
LE : 30      MK : 10      1W6+3  
AU : 42      MR : 6      RS : 2

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

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

#### **Schwarzmagier/Hochgeweihter des Namenlosen**

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

Hier muß mit fiesen Zaubern gerechnet werden

#### **Zwerg**

MU : 12      AT : 10      PA : 10  
LE : 40      MK : 14      1W6+3  
AU : 42      MR : 2      RS : 4

Der Zwerg ist wahrscheinlich mit einer Armbrust bewaffnet

#### **Ork**

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

Die Werte des Ork können auch ruhig mal für einen Goblin oder andere Kreaturen mißbraucht werden. Die Helden müssen den Unterschied ja nicht erfahren. Die Werte können auch je nach benutzter Waffe und Rüstung variieren, um die Gegner interessanter zu machen.

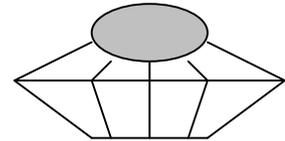
#### **Wolf**

MU : 9      AT : 9      PA : 4  
LE : 15      MK : 6      1W+1  
AU : 80      MR : 0      RS : 2

Etwas stärker und schon ist es ein Waldlöwe

Folgende Tabelle gibt Aufschluß über die Farbgebung der einzelnen Pantheonsteine. Eigentlich tragen sie alle die Farben, die auch den Gottheiten zuerkannt werden. Zudem haben sie alle den gleichen Aufbau. Den Sockel bildet ein Kristall, (ca. 3 Finger im Durchmesser) der mit einem kleinen runden Stein gekrönt wird. Dieser hat seine eigene(n) Farbe(en) und trägt das eingravierte Symbol der Gottheit.

<b>Gott</b>	<b>Kristall</b>	<b>Symbolstein</b>
Praios	Gold	Rot
Efferd	Blau	Grün
Firun	Weiß	Hellblau
Phex	Grau	Dunkelblau
Ingerimm	Dunkelbraun	Rot
Boron	Schwarz	Schwarz
Hesinde	Grün	Gelb
Tsa	Regenbogen <sup>3)</sup>	Regenbogen <sup>3)</sup>
Peraine	Grün	Grün
Travia	Orange	Orange
Rondra	Rot	Weiß
Rahja	Rot	Rosa



<sup>3)</sup> Tsa's Farben sind die sieben Regenbogenfarben. Man muß sich den Stein als klar vorstellen, doch spiegeln sich alle Farben darin. Für den Nicht-Aventurier : Gucken sie sich eine CD im Licht an !

Der Stein des Namenlosen trägt gar keine Farben, ist also Glasklar. Das liegt daran, daß er ja ein künstlich hergestellter Stein ist, der noch keinerlei Macht und Energie besitzt.

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 : Im Tempel des Namenlosen**

© 1998 by Oliver Eickenberg

*DAS SCHWARZE AUGE*, *AVENTURIEN* und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie [www.dsa-schatztruhe.de](http://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)