

Das Leben auf Maraskan

Der Pantheonstein der Tsa

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 Leben auf der größten Insel Aventuriens ist bestimmt nicht mehr so wie es klein Alrik noch von seinem Vater beschrieben bekommen hätte. Denn der Dämonenmeister Borbarad kontrolliert seit einiger Zeit das östliche Land und hat daraus bestimmt keinen Vergnügungspark gemacht. Diese Entwicklung hat mir insofern Sorgen bereitet, da die Planung dieses Abenteuer und seine Grundidee bestand, bevor in Aventurien die befürchtete Rückkehr des Sphärenschänders Wirklichkeit wurde. Ich habe daher folgenden Kompromiß gewählt : Die Helden werden in diesem Abenteuer mit maraskanischen Freiheitskämpfern in Kontakt treten. Diese wird es wohl zu allen Zeiten in allen Staaten Aventuriens geben, so daß es gar nicht so

abwegig erscheinen sollte, auch wenn sie in einem, von keinen Mächten besetzen Maraskan spielen. Letztendlich eignet es sich aber ebenso, das Abenteuer (und die Kampagne) in einer Zeit anzusetzen, wo maraskanische Kämpfer und Intriganten bemüht sind das Gareth oder das Borbaradianische Joch abzuschütteln. Die Beschreibung der Äußeren Umstände und vor allem auch dem Abenteuer zur See, bis die Insel erreicht wird überlasse ich daher vollständig dem Meister. Dies soll nunmal kein Abenteuer auf dem Meer werden. Wir beginnen unsere Geschichte also in Merking, einem Fischerdorf an der nördlichen Westküste Maraskans.

Schnitzeljagd

Allgemeine Informationen :

„Der große Baum in der Dorfmitte“ hatte es in der Nachricht geheißen, die euch noch auf dem Kontinent erreichte. Die Überfahrt ging mehr oder minder Ereignislos über die Bühne und nun seid ihr mit einem kleinen Boot in diesem, naja, nennen wir es mal Kaff angekommen. Der Ort ist der richtige und nach einem kurzen Fußweg von gerade mal 3 Minuten scheint ihr auch schon in der Mitte des Dorfes zu sein. Denn dort steht, in der Mitte eines kleinen Steinringes ein großer Baum, mit sehr dick, faßt bauchig wirkenden Blättern, einer dunklen Rinde und winkligen Ästen.

Spezielle Informationen :

Niemand wartet hier auf die Helden, auf der Nachricht stand auch nichts von Treffen. Bei

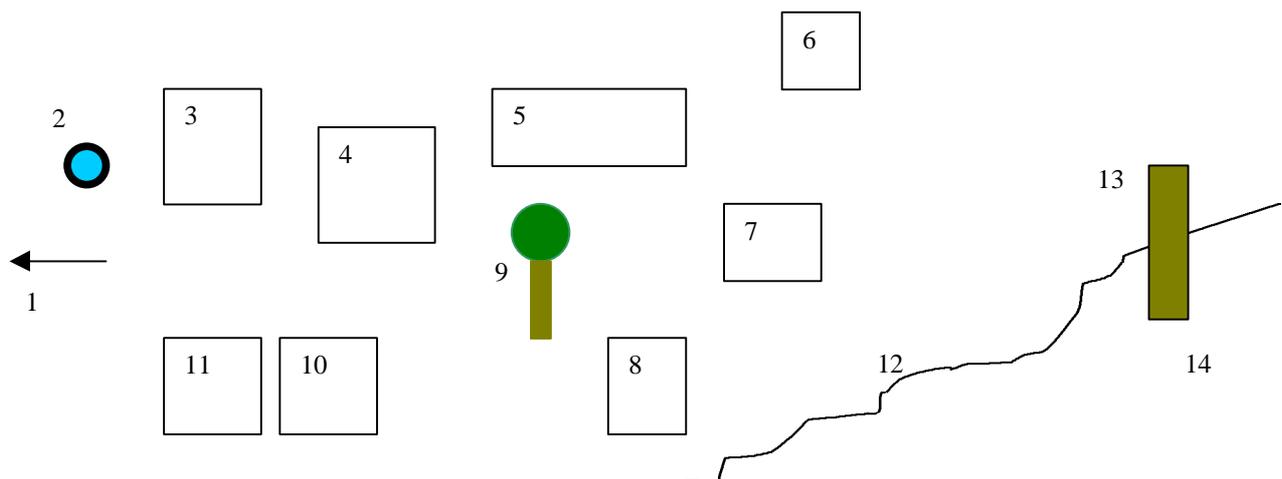
genauerer Untersuchung des Baumes finden die Helden in einem kleinen ausgehöhlten Astloch einen weiteren Zettel auf dem eine Wegbeschreibung zu einem kleinen Bootswrack niedergeschrieben steht.

Meisterinformationen :

Ich habe vor, für die nächste Zeit mit dieser kleinen Schnitzeljagd weiter zu machen – schließlich ist der potentielle Auftraggeber keine von der Obrigkeit auf Maraskan geduldete Person und hält sich dementsprechend gut versteckt.

Spezielle Informationen :

Damit der Meister nun die Möglichkeit hat die Wege zu den einzelnen Zielen zu beschreiben eine kleine Übersichtskarte des Ortes.



Spezielle Informationen :

Folgende Orte befinden sich in dem Fischerdorf :

1. Weg auf eine Felsklippe
2. Brunnen
3. Haus (leerstehend)
4. Haus (kein Eingang)
5. Lagerhaus (verschlossen, leer)
6. Kleiner Schuppen (Werkzeuge drin, verschlossen)
7. Kleines Häuschen (bewohnt)
8. Kleines Häuschen (leer, verschlossen)
9. Baum
10. Haus (leerstehend)
11. Haus (möbliert, verschlossen)
12. Boot
13. Bootssteg
14. Meer

Meisterinformationen :

Wer bei dieser groben Ortsbeschreibung Personen vermißt hat, der hat gut aufgepaßt. Nur im Haus Nr. 7, welches als Bewohnt klassifiziert ist, lebt noch jemand, und auch der befindet sich nicht offiziell dort. Alle anderen Häuser sind unbewohnt und entsprechend Menschenleer ist auch das kleine Dorf. Niemand wird dort zu finden sein, das gleiche gilt für den Strand.

Sollten die Helden vor haben, die Häuser einer Untersuchung zu unterziehen, dann werden sie eine Reihe von Enttäuschungen erleben. Die einfach gebauten Häuser bieten, wenn sie nicht sogar völlig leer stehen, keinerlei Wertgegenstände. Sie sind eben beim Auszug aus dem Dorf säuberlich entrümpelt worden.

Spezielle Informationen :

Der weitere Verlauf der Schnitzeljagd ist folgender : Unter dem Boot findet sich ein Umschlag, der eine weitere Nachricht enthält. Diese verweist die Helden auf den Brunnen. Dieser ist überdacht, auch wenn dieses reparaturbedürftig ist, so findet sich doch unter den Holzschindeln ein gefalteter Zettel mit einem Hinweis auf den Bootssteg. Dort ist eingekratzt in die morschen Planken die Zeichnung einer Felsklippe. Es sollte den Helden nicht schwer fallen zu merken, daß ein Weg durch das Dorf auf selbige führt.

Allgemeine Informationen :

Ihr steht an einer Felsklippe. Hier oben gibt es kaum noch Gras, nur Steine und Geröll. Ihr könnt das Meer sehen und einen kleinen Streifen Sandstrand, den zu betreten wohl von unten nicht schwer fallen würde, nur trennen euch jetzt gut 20 Schritt freier Fall von einem dumpfen Aufschlag im Sand.

Meisterinformationen :

■ Eine Probe auf Höhenangst könnte entscheiden

■ wer überhaupt an die Klippe herantritt um sie genauer zu untersuchen. Dies ist nämlich für die weitere Untersuchung notwendig.

Spezielle Informationen :

Ganz vorne am Rand der Klippe können die Helden einen nur einen Spann unterhalb der Kante befindlichen aus der Steilküste herausragenden Stein sehen, der eine Einkerbung wie eine Vogeltränke hat. Wäre nicht das Wetter seit ein paar Tagen trocken, hätte sich dort bestimmt Wasser angesammelt. Nun liegt dort aber ein kleiner zusammengeknüllter Zettel. Dieser verweist die Helden auf das Haus mit der Nummer sieben um dort genau sieben mal zu klopfen, aber nicht mit der Hand auf der Tür, sondern in dem man am Türrahmen anschlägt.

Mog

Allgemeine Informationen :

Es öffnet euch ein klein gewachsener Mann mittleren Alters. Er hat einen mißtrauischen Blick in seinen schmalen Augen. Er ist mit einem blauen Hemd und einer braunen Weste bekleidet. Hellbraune und sehr kurze Haare bedecken sein Haupt, allerdings ist seine Stirn sehr hoch – eigentlich geht sie bis mitten auf den Kopf. Ohne sich vorzustellen krächzt er euch an : „Kommt rein!“

Spezielle Informationen :

Da die Helden das richtige Klopfzeichen verwendeten hat Mog Trenell (mit Betonung auf dem zweiten e, legt er Wert drauf) wie er sich nun vorstellt, die Helden eingelassen. Er vertraut der von selbst ihm inszenierten Schnitzeljagd um so sicherzustellen, daß nur die Heldengruppe ihn erreicht, der er die Botschaft auf das Festland sandte. Er erzählt den Helden auch, warum es eigentlich geht. „Das Leben auf Maraskan ist seit Jahrzehnten nicht mehr so gewesen, wie es eigentlich sein sollte. Ständig unterstehen wir dem Joch fremder Mächte. Damit wir ohne die unerträgliche Steuerlast und mit einem bescheidenen Wohlstand leben können ist es wichtig, daß Maraskan wieder eigenständig wird, auch damit wir flexibel sind und mit allen anderen Ländern Handel treiben können und nicht nur mit den derzeitigen Besitzern oder deren Verbündeten. Ich unterstütze eine Widerstandszelle, die genau das erreichen will, Umsturz des Systems zur Freiheit Maraskans. Und dazu brauche ich eure Hilfe.“

Meisterinformationen :

■ Mittelreichische Helden könnten hier, sollte der Meister die Zeit der Besetzung Maraskans durch die Kaiserlichen gewählt haben, hier in einen Gewissenskonflikt kommen. Aber sie haben sich

hier einer Queste verschrieben die höheren Interessen dient als „nur“ Königen und Kaisern. Das Angebot, bzw. den Auftrag den Mog für euch hat ist sehr interessant.

Allgemeine Informationen :

„Was Ihr für mich tun müßt ist ein Einbruch in das Garnisonsgebäude. Ihr habt es dort wahrscheinlich mit nicht mehr als 10 Wachen, 2 Bediensteten und dem Baron Zulk zu tun. Denn dieses Gebäude beherbergt keine Armee, sondern nur ein Waffenlager. Diese Waffen sollen bald auf ein Schiff beladen werden, welches hier vor Anker geht. Dies geschieht in wenigen Tagen, daher ist Eile geboten. Ihr sollt nun in dieses Gebäude einbrechen und ein paar Wertvolle Waffen stehlen, mit denen ich meine Leute ausrüsten kann, wenn sie hier vorbeikommen. Wir selbst kümmern uns dann um den Hinterhalt mit dem wir die Garnison besiegen und vielleicht sogar das Schiff kapern. Was wir benötigen, sind 16 Tuzakmesser und eben so viele Rüstungen. Letztere sind aus Tuch, so daß sie nicht so schwer zu tragen sein sollten.“

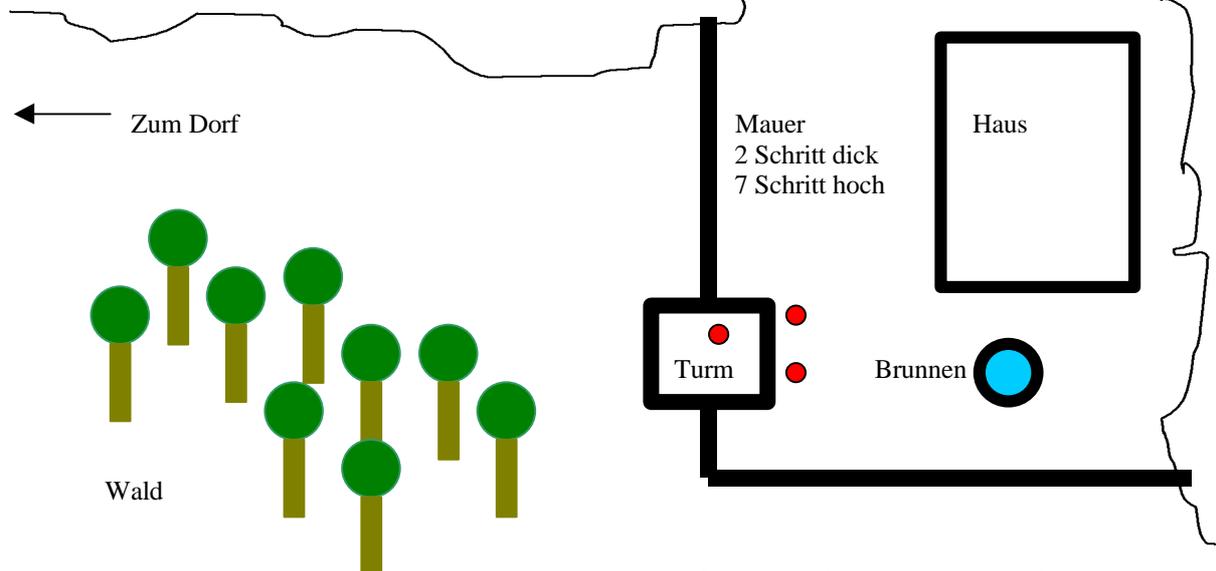
Meisterinformationen :

Die Frage die jetzt folgt ist natürlich : „Und was springt für uns dabei heraus ?“ Ebenso selbstverständlich (schauen Sie auf den Titel des Abenteuers) lautet die Antwort „Den

Pantheonstein der Dienerin Tsa.“ Von Religiösen Problemen (Mit „Dienerin“ meint Mog natürlich die niedere Gottheit Tsa im Vergleich zu Rur und Gror) oder anderen Gewissensnöten (Überfall auf „Rechtmäßige“ Besitzer in den Augen der Helden, möglicherweise der Landsleute) abgesehen sollte es keine Fragen mehr geben, sobald Mog eine kleine Karte ausgehändigt hat, wie das Garnisonsgebäude aussieht. Dreiste Helden können noch bis zu 20 Dukaten pro Nase erfeilschen wenn Ihnen der göttliche Stein nicht schon Belohnung genug ist. Mit Gold wird Mog auch die Helden zu überreden versuchen, wenn wegen der angesprochenen eventuellen Probleme, die Helden nicht sofort auf das Angebot anspringen.

Spezielle Informationen :

Geht man die Felsklippen entlang gelangt man nach zwei Meilen an ein kleines Waldstück. Dort auf einem noch größeren Felsvorsprung liegt das kleine Kastell. Es besteht aus nur einem Turm, der gleichzeitig den Eingang darstellt, sowie ein einziges Haus, welches zwar nicht geräumig ist, aber für die kleine Besatzung der Burg bestimmt ausreicht.



Spezielle Informationen :

Rote Punkte stehen für Wachen von denen es neun Stück gibt. Diese arbeiten immer zu dritt in 3 Schichten, während zwei am Tor stehen und einer alleine als Ausguck die See im Auge behält (daher ohne die Deckung des Waldes nahende Helden zum Glück nicht sieht.) Natürlich schlafen 3 der Wachen aber weitere 3 befinden sich im Haupthaus und spielen Karten. Grün sind die beiden bediensteten, der Koch und der Leibdiener des Baron, der auch

Befehle an die Wachen überbringt. Der Baron selbst (blau) ist ein ziemlich fauler Hund, obwohl er doch ein gut ausgebildeter und erfahrener Kämpfer ist. Der Wald, der sich über eine größere Fläche erstreckt als hier in der Darstellung klar wird birgt weder Wild noch Wasser, Gefahren oder Schätze. Er ist daher ein gutes Versteck, wenn die Helden sich entschließen, die Nacht abzuwarten, bis sie in die Burg eindringen. An der Klippe steht eine schwere Rotze zur Abwehr von Schiffen.

Die Garnison

Allgemeine Informationen :

Ihr steht vor der kleinen Festung und überlegt wie ihr dort hineinkommen könnt, die Mauer zu überwinden ist ohne schweres gerät nicht möglich, zumal ihr dabei auch keinerlei Deckung hättet und jedem Bogenschützen Hilflos ausgeliefert wärt. Einfach durch's Tor marschieren geht genausowenig. Und wo keine Mauer steht ist tiefer Abhang (hier 30 Schritt). Euch einen Tunnel zu graben ist bestimmt nicht der richtige Weg, da dies, erst recht aufgrund des Steinigen Bodens zu lange dauern würde.

Meisterinformationen :

Ich habe nicht vor einen Lösungsweg für das Problem vorzugeben, viel mehr sollen die Spieler mal selbst probieren und rollenspielen dürfen. Dabei denke ich an folgende, aber nicht zwingende Möglichkeiten :

- Der „Ich-bin-jemand-anders-Kleider-Klau-Trick“ : Man überfällt die beiden Wachleute die den Wald patrouillieren, stiehlt ihr Kleider und kommt auf diese Weise zumindest an die unvorsichtigen Wachen am Tor ran. Diese erkennen dann zwar die Verwechslung und werden Alarm schlagen, da haben die Helden aber vielleicht die Gelegenheit mit Gewalt zu gewinnen – ohne daß das Fallgitter fällt, was beim direkten Angriff der Fall wäre.
- Die Kletterpartie : Es ist möglich, wenn auch nicht ohne Seil und Haken die Helden über die Klippe in den Burghof zu bringen. Solches Zubehör gibt es, wenn die Helden es nicht besitzen, in dem Schuppen im Dorf.

Wenn die Helden drin sind, wird es unvermeidlich Kämpfe mit den Wachen und anderen Personen geben. Die Untersuchung der Gebäude läuft anhand der Beschreibungen ab :

Der Turm

Spezielle Informationen :

Wenn noch nicht besiegt, dann stehen am Fuße des Turms zwei der insgesamt neun Wachleute. Der

Turm steht auf einem soliden Sockel, ist nicht unterkellert und hat an den Seiten des Durchgangs jeweils eine kleine schmale Treppe die in die erste Etage des Turm führt. Dort ist die Aufhängung für das Fallgitter mit der Kurbelvorrichtung. Vorn dort führt eine Holzleiter in die zweite Etage. Diese sieht genauso aus wie die nächsten 2 Etagen auch, zwei primitive Lager aus Stroh, dazu ein paar Kisten mit Vorräten. Erst in der obersten, halboffenen der insgesamt 5 Etagen (ohne Erdgeschoß) bietet sich ein anderes Bild : Hier steht, wenn nicht aufgrund der Ereignisse unter ihm schon heruntergekommen, ein dritter Wachmann. Auch ist es in diesem „Raum“ möglich ein Feuer zu machen, das von dem typisch maraskanischem geschwungenen Ziegeldach geschützt wird. Bei dem Turm handelt es sich also auch um einen Leuchtturm.

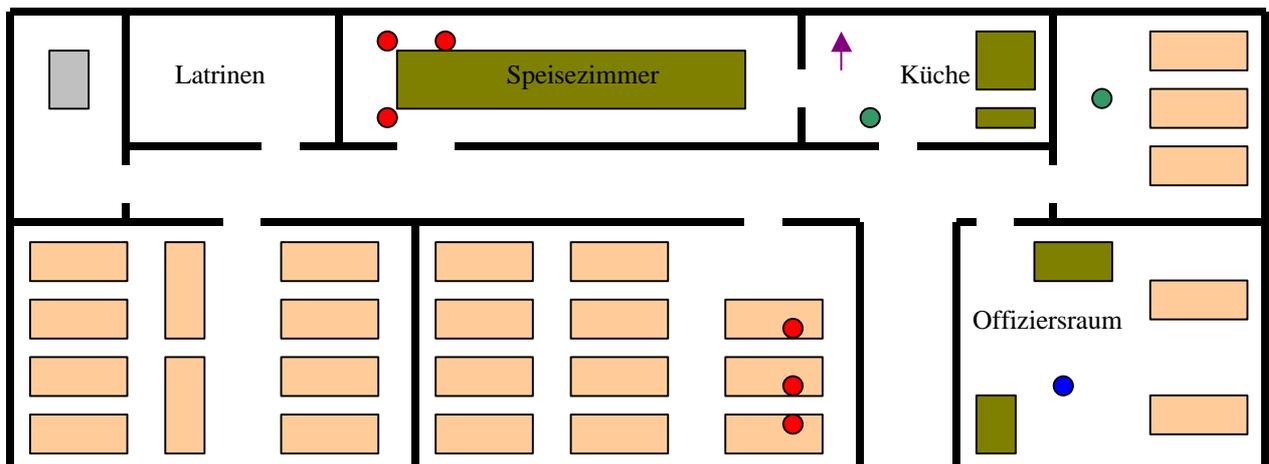
Meisterinformationen :

Natürlich sind die Vorräte und die Lager dafür ausgerichtet die Wachen am Leben zu erhalten. Aufgrund der Unterbesetzung der Burg schlafen diese aber lieber im Haupthaus, welches für die Aufnahme einer ganzen Kompanie gedacht ist. Das Leuchtfeuer ist nicht, wahrscheinlich wird es nur wenn befreundete Schiffe angekündigt werden. Die „zivile Schifffahrt“ scheint nicht im Interessenbereich des Herrn Baron zu liegen.

Das Haupthaus

Spezielle Informationen :

Das Haupthaus ist sehr groß, wenn auch nur ebenerdig gebaut. Wäre nicht auch hier, wie auf dem Turm, das auf Maraskan so häufig vorkommende geschwungene Ziegeldach so könnte man es aufgrund seiner Ausdehnung für ein Thorwaler Langhaus halten. Unter dem Dach, welches man über eine Leiter erreicht (Lila Pfeil) sind viele schlecht verderbliche, aber auch verdorbene Vorräte zu finden. Der (geheime) Eingang zum Keller liegt in einem Abstellraum. Das Gebäude ist voll von Betten. Folgende Skizze sollte einen Überblick über das Erdgeschoß bieten :



Spezielle Informationen :

Links unten existieren zwei große Schlafsäle mit 10 bzw. 11 Etagenbetten a 3 Leute die daher insgesamt 63 Mann aufnehmen können. Einzelbetten gibt es in der großen Kammer für die max. zwei Offiziere, denen je eine Truhe zur Verfügung steht. Rechts oben ist ein Raum mit 3 Etagen betten zu je 2 Liegen, so daß maximal 6 bedienstete Unterzubringen sind. Eigentlich ist dieser Raum für Unteroffiziere gedacht. Die Küche ist nicht groß, reicht aber für einen großen Eintopf als Verpflegung für die Truppe. Dort steht auch die Leiter auf den Speicher (Vorratsraum). Das Speisezimmer ist mit nichts anderem als vielen Schemeln und einen großen Langen Tisch zugestellt. Da es die einzige Sitzgelegenheit im Gebäude darstellt, ist es auch eine Art Aufenthaltsraum, in dem wie in diesem Falle, Karten gespielt wird um sich die Zeit zu vertreiben bis es wieder Zeit ist, auf eine Patrouille zu gehen. Der ansonsten leere Raum links daneben hat zwei Löcher im Boden und dient damit als Latrine. Die Löcher sind übrigens sehr tief und reichen, wenn auch nicht auf direktem Wege wieder ins Freie. Die Löcher sind ungefähr zwei Spann im Durchmesser. Link oben ist schließlich ein abgesperrter Raum, der zunächst vollkommen Leer scheint.

Meisterinformationen :

Um ein bißchen Magie ins Spiel zu bringen : Der Raum ist tatsächlich leer, absolut und gibt nichts zu deuteln – mit einer Ausnahme. Es kommt darauf an, wie man die Tür aufmacht. Bricht man sie auf, zaubert sich hindurch, oder tut sonst was, ist NICHTS in diesem Raum. Wird die Türe jedoch wie in der Bedienungsanleitung empfohlen mit dem Schlüssel geöffnet, dann findet sich dort ein Loch im Boden in das man hinabsteigen kann in den Keller, der nur einen Raum groß ist und das Waffenlager enthält. Der Schlüssel befindet sich unter dem Kopfkissen des Barons.

Ich habe keine Angabe zu fenstern in diesem Gebäude gemacht. Es soll auch kaum welche geben. Das Zimmer des Barons und der Speisesaal haben jeweils ein Fenster, welches mit Fellen verhängen werden kann, die anderen Schlafzimmer und die Küche haben nur mehr kleine Schießschachte zur Belüftung.

Die Waffenkammer

Allgemeine Informationen :

Ihr steht in einer aus dem Felsmassiv heraus gehauenen Kammer. Die wirkliche Größe ist schwer zu schätzen, da trotz eurer Beleuchtung die Wände nicht zu sehen sind : Sie alle stehen voll von Waffen. Links von euch stehen große Truhen, während sonst Waffen, Rüstungen und Schilde an großen Haken an der Wand aufgehängt sind.

Hinter den Truhen entdeckt ihr große Regale, in denen Helme gestapelt sind.

Spezielle Informationen :

In den Truhen verstecken sich ein paar Uniformen, Waffenröcke und vor allem Tuchrüstungen. Hier eine ungefähre Bestandsliste :

- 40 Tuzakmesser (maraskanische Art mit Parierscheibe)
- 2 Nachtwind
- 12 Schwerter (lang)
- 3 Zweihänder
- 4 Säbel
- 1 Mengbilar
- 2 Veteranenhande (beide für die linke Hand)
- 60 Tuchrüstungen
- 2 Fünflagenharschnische
- 1 Eisenmantel
- 2 Hartholzarnische
- 5 Lederhelme
- 2 Lederschilder

Alle Waffen und Rüstungen sind voll Einsatzbereit.

Meisterinformationen :

In der Annahme, daß es ohnehin notwendig war die gesamte Besatzung der Burg außer Gefecht zu setzen (ob sie nun erschlagen am Fuß der Klippe liegen oder gefesselt in ihrem Bett ist egal) werden die Helden nur Gewichtsprobleme beim Transport bekommen. Vielleicht müssen sie den Weg ja auch mehrmals zurücklegen, dann sollten sie in einem unbeobachteten Moment in eine kleine Patrouille von weiteren Soldaten rennen. Letztlich können sich die Helden auch für den eigenen Bedarf nach Herzenslust bedienen. Gerade die „nicht bestellten“ Dinge sind da sehr schöne Beutestücke (Hartholzarnisch, Veteranenhand). Aber egal wie, sie werden schließlich mit viel Metall auf dem Arm ins Dorf zurückkehren und das Haus mit der Nr. 7 aufsuchen, und eine Überraschung erleben.

Komische Leute im Haus

Spezielle Informationen :

Diesmal wird den Helden auch aufgemacht, wenn sie keinerlei besonderes Klopfzeichen verwenden.

Allgemeine Informationen :

Diesmal erscheint ein deutlich größerer, ein in dunkle Kleidung gehüllter Mann, der euch finster, ja man könnte fast sagen, mit Haß in den Augen anguckt. „Was wollt ihr ?“ ist seine Frage an euch.

Spezielle Informationen

Fragen die Helden nach dem Herrn des Hauses, so werden sie erfahren daß der Herr Tenell (jetzt aber falsch ausgesprochen : „Tännl“) nicht dort ist. Ihr sollte eure Lieferung einfach draußen abstellen. Die „Bezahlung“ wenn die Helden dann nicht locker lassen, können sie allerdings nur von ihm

bekommen. Von „morgen wiederkommen“ ist die Rede.

Meisterinformationen :

Ich habe die falsche Aussprache des Namens von Mog eingeführt, genauso wie die Möglichkeit auch mit einem falschen Klopfsymbol Aufmerksamkeit zu bekommen, um den Helden mehr als nur die Tatsache zu daß es ungewöhnlich ist, wo dieser finstere Mann hier herkommt zu bieten, um mißtrauisch zu werden. Tatsächlich handelt es sich hier nämlich um einen Jünger des Namenlosen, der überhaupt nicht daran interessiert ist mit den Helden in Verhandlung zu treten. Er und seine 6 Kumpane sind in das Haus gewaltsam eingedrungen und haben Mog Tenell längst getötet. Er liegt erschlagen in einer verborgenen Kammer, wo er auch den Pantheonstein der Tsa aufbewahrte. Dieser ist mittlerweile bereits entfernt und auf dem Weg aufs Festland. Die Namenlosen sind derzeit nur da, um die Leiche zu schänden, insbesondere das Gesicht mit dem Zeichen des Namenlosen zu „verzieren“.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden sich tatsächlich einfach vor der Tür stehen lassen so können sie lange warten. Kommen sie jedoch auf die Idee noch ein weiteres mal mit dem unfreundlichen Kerl in Kontakt zu treten, bekommen sie auf Verlangen tatsächlich die Dukaten und einen „Pantheonstein“ einen zwar großen aber nur in materieller Hinsicht wertvollen grünen Edelstein.

Meisterinformationen :

Sollten die Helden sich davon einwickeln lassen, dann – bitteschön. So dämliche Helden sollten hier maximal 100 AP bekommen und von Rahjina (zu Hause) kräftig zusammengeschissen werden. Der andere, ich hoffe doch auch bei Ihrer Heldengruppe wahrscheinlicherer Ausgang der Geschichte ist ein bewaffneter Konflikt.

Hau‘ drauf !

Spezielle Informationen :

Die Helden werden keine Schwierigkeiten bekommen in das Haus einzudringen, aber dann doch wohl recht überrascht sein, von einer Übermacht, gut bewaffneter Namenloser umringt zu sein. Der Kampf der am besten wieder über Tische und Stühle geht, kann einen unterschiedlichen Ausgang haben – wenn die Helden geschlagen werden, dann haben sie genau so nichts von dem echten Stein, wie im Falle des Sieges, da er längst weg ist.

Meisterinformationen :

Gönnen Sie den Helden ein paar Dukaten und gute Waffen der Namenlosen (sie werden sie ja eh nicht

mehr tragen können, da sie ja auch die erbeuteten Waffen alleine behalten können). Die Untersuchung des Hauses geht, da klein, schnell von statten.

Allgemeine Informationen :

Ihr durchwühlt das gesamte Haus, das ohnehin nur ebenerdig aus einem, mit Papierwänden aufgeteilten Raum besteht, aber mehr als die nötigste Habe eine kleinen Fischers findet ihr nicht. Ihr seid überrascht als ihr in einer Truhe eine kleinere Schatulle mit 120 Dukaten findet, große Finanzielle Mittel für einen einfachen Fischer, aber ihr wußtet ja, was das wahre Geschäft des Mog Tenell war. Vom Pantheonstein der Tsa keine Spur. Auch die Leiche des Hausherrn findet ihr nicht.

Spezielle Informationen :

Rückt man das Bett zur Seite erblickt man ein Falltür, die sich problemlos öffnen läßt. Ein in massiven Stein gehauener Gang führt scheinbar in ein anderes Haus. Dort findet man nichts weiter als weitere Truhen mit (wenigen) Waffen, die zur Aufnahme der neuen Beute bestimmt waren. Ihr könnt euch entsinnen, als ihr bemerkt, daß dieses Gebäude keine Tür besitzt, daß ein solches Haus euch aufgefallen war, als ihr durch das Dorf wandertet. Hier findet ihr auch die Leiche von Mog, sein Gesicht zerkratzt vor einem geöffneten Schränkchen, in dem ein Samtkissen liegt. Die Mitte des Kissen ist eingedrückt, ein Stein findet sich hier aber nicht.

Meisterinformationen :

Schließlich haben die Helden noch den Aufbewahrungsort des Steins gefunden, wenn der selbige aber wie bereits erwähnt schon über alle Berge ist. Für den Einstieg in die Burg haben die Helden mindestens 250 AP verdient, die vielen Kämpfe tun ein übriges dazu die Statistik auf über 300 zu bringen, auch gab es bestimmte Gelegenheiten Ideen einzubringen und das spezielle Können der Helden unter Beweis zu stellen.

Es wird vielleicht in dem Abenteuer wieder deutlich, daß die Helden den Stein immer nur dann bekommen können, wenn sie ein Art Prüfung passend zur Wesenheit des Gottes bestehen. Natürlich bieten sich ihnen diese Gelegenheiten (wie diesesmal) gar nicht immer und sie können nur ihr bestes tun um dann doch gegen die Bösen zu verlieren. Auch wenn das die Helden ganz gewiß ärgern sollte – die Spieler sollten ihrem Meister (und der mir) vertrauen, daß es nicht darauf ankommt, wer oder was wie viele Steine bekommt, im Schlußabenteuer liegt es an Rahjina, daß die Namenlosen zunächst alle Steine bekommen.

Daß die Namenlosen aber auch ihren Anteil an den Abenteuern gewinnen, soll unterstreichen was diese für ein gefährlicher Gegner sind. Sind sie als Meister aber der Meinung, ein paar Steine mehr könnten den Helden gut tun, dann bin ich auch nicht dagegen wenn die Helden hier den

Pantheonstein Tsas mit nach Hause nehmen dürfen. An der Punktwertung sollte sich dann jedoch nichts ändern, da ich diese bereits den Bemühungen der Helden, nicht deren Erfolg angepaßt habe.

Folgende Gegner traten in diesem Abenteuer auf :

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 schnell 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

Soldaten

MU : 13 AT : 12 PA : 10
LE : 35 MK : 15 1W6+4
AU : 50 MR : 2 RS : 3

Bedienstete

MU : 9 AT : 8 PA : 8
LE : 30 MK : 8 1W6+1
AU : 38 MR : 0 RS : 1

Baron Zulk

MU : 14 AT : 14 PA : 12
LE : 40 MK : 20 1W6+6
AU : 50 MR : 6 RS : 4

Beschreibung des Pantheonsteins der Tsa :

Den Sockel bildet ein in allen Regenbogenfarben schimmernder Kristall, (ca. 3 Finger im Durchmesser) der mit einem kleinen runden Stein gekrönt wird. Dieser ist ebenfalls klar mit dem Farbschimmer und trägt ein Salamander 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 : Das Leben auf Maraskan

© 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)