

Die Pantheonsteine

Eine Kampagne in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1997/98
Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy-Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Zu Beginn des Abenteuers sollte gleich eins vorweg gesagt werden : Das Abenteuer ist zu lang für einen Spielabend. Im Gegensatz zu meinen anderen Geschichten zieht sich das Abenteuer in der erzählten Zeit über einige Wochen, wenn nicht sogar Monate hin. Es läßt sich daher ganz gut in kleinere Einzelabenteuer unterteilen. Darauf habe ich auch bei der Strukturierung acht gegeben. Nach der Erzählung der eigentlichen Rahmenhandlung werde ich dann auf die einzelnen Teilabenteuer

eingehen, gefolgt von dem Finale und ein paar zusätzliche Daten im Angang.

In diesem Abenteuer werden die Helden einer schönen Rhaja-Geweihten zu Hilfe eilen. So werden auch die Helden schnell in eine Geschichte verwickelt, bei der sich entscheiden wird, wer in Zukunft die Macht auf Dere in den Händen hält : Die Zwölfgötter oder der Gott ohne Namen. Die Helden werden entscheiden

Die schöne Geweihte

Baliho

Allgemeine Informationen :

Es ist ein kalter Tag, was im Monat der Tsa aber nicht weiter verwunderlich ist. Ihr habt nach langen Wanderschaften jetzt schon geschlagene zwei Wochen in Baliho verbracht. Diese Stadt bietet alles, was man zum Leben braucht. Von den letzten Abenteuern habt Ihr genug Beute mitgebracht, die euch ein gutes Auskommen, mit guten Betten, Essen und einige Krüge Wein und Bier garantiert. Es ist früher Nachmittag und die Zelte auf dem Markt werden bald abgebaut.

Spezielle Informationen :

Diese Szene auf dem Markt soll den Helden die Möglichkeiten bieten, ihre Ausrüstung auf Vordermann zu bringen wie sie es sich vorstellen. Es ist mir auch egal, ob die Helden den Tag mit Tavernensaufen verbringen oder etwas sinnvolles tun, wie zum Beispiel die verschiedenen Tempel aufsuchen um zu beten und zu spenden. Doch am Ende Ihres Tages werden Sie (ob betrunken oder nicht) in die Herberge gehen, wo sie noch für 2 Nächte schöne Zimmer gemietet haben - mit Frühstück versteht sich. Auf dem Weg dorthin wird sich dann folgendes ereignen :

Allgemeine Informationen :

Einer der größten und schönsten Tempel ist jetzt kurz vor euch. Ihr müsstet nur noch die Straße überqueren, dann wärt ihr auch schon vor der Herberge. Es wundert euch allerdings, daß der Tempel überhaupt nicht beleuchtet ist. In Tempel hat normalerweise jedermann und jede Frau unter Praios' wie unter dem Licht der Mada, eintritt. Wieso also sollte man das im Dunkel tun müssen,

noch dazu in einem Rahja-Tempel ? Eure Überlegungen werden in dem Moment unterbrochen, als drei in Schwarz gekleidete Gestalten, in Begleitung einer älteren, aber wunderschönen rothaarigen Frau, die nur leicht in rot bekleidet ist, aus der Pforte heraustreten, und die Tür verschließen.

Meisterinformationen :

Das Abenteuer ist jetzt an einem Punkt angelangt, wo es sehr unterschiedlich weitergehen kann, je nachdem wie sich die Helden verhalten. Ich werde daher dem Meister die folgenden Aktionen als Improvisation überlassen. Es folgen nur die Informationen über die Leute, ihre Absichten und Ihr eventuelles Verhalten.

Normalerweise werden sich alle als Tempeldiener ausweisen und – nichts weiter. In diesem Fall wird das Abenteuer am nächsten Tage weitergehen. Sollten die Helden mißtrauisch sein - was auch mit einer KL-, IN-, Menschenkenntnis oder ähnlicher Probe erzeugt werden kann – dann glauben sie die Sache mit den Tempeldienern nicht so ganz. Die finsternen gestalten würden vielleicht als Boron-Diener durchgehen, niemals aber als Rahja-Geweihte. Die einzige, der man das glauben kann, ist die leicht bekleidete Frau. In diesem Fall bedarf es eben dieser Frau, die Leute aus Schwierigkeiten rauszureden. Auch dann geht das Abenteuer am nächsten Tag weiter. Sollten sie allerdings hinter den Schwindel kommen, dann gibt es wieder zwei Möglichkeiten. Der Schwindel ist : Wir haben es hier mit Geweihten des Namenlosen zu tun. Diese sind da, da sie einen magischen Stein, ein göttliches Artefakt, den Rahja-Stein der Pantheon-Steine, gestohlen haben. Sie haben die

diensttuende Geweihte, Rhaccaia Grandiom, gefangen genommen um so sicheres Geleit zu haben. Sollten die Helden also aggressiv gegen die Bösewichte vorgehen, dann werden sie das Messer Rhaccaia an die Kehle halten um so ungesehen zu fliehen. Sollten sie trotzdem von den Helden angegriffen werden, dann kann es unter Namenlosen Anhängern ruhig ein Opfer geben, die Flucht soll aber gelingen. In diesem Fall werden die Helden jedoch noch vor dem nächsten Tag den Tempel untersuchen wollen. Das ist nicht weiter tragisch : Der Meister muß nur die Beschreibung des Tageszeiten anpassen.

Der verschlossene Tempel

Allgemeine Informationen :

Ihr findet die Pforte zum Tempel, wie erwartet, aber doch höchst seltsam, verschlossen vor. Natürlich fragt Ihr euch, warum und wieso, aber nach ein wenig probieren (Schlösser-Probe oder FORAMEN) ist das Problem überwunden und Ihr betretet die große Halle des Tempels.

Spezielle Informationen :

Links und rechts des breiten, roten Teppichs stehen einige Marmorstatuen die alle eine Nachbildung Göttin Rahja sind, auch wenn das Original bestimmt noch einmal ein vielfaches Schöner ist. Alle Figuren scheinen sich gegenseitig zuzulächeln, zu lieblichen. Auch finden sich in Regelmässigen Abständen, Kelche und Weintrauben in der Darstellung. Nach ungefähr drei fünf Schritt gibt es auf den Seiten des Ganges Liegen und Sessel. Auch scheint ein Weinfass bereit zu stehen, obwohl ihr nicht sehen könnt, ob es gefüllt ist oder nicht. Der ganze Raum macht den Eindruck ständiger Bereitschaft für eine große Orgie der Liebe, Leidenschaft, Wein und Ekstase. Durch und durch ein würdiger Rahja-Tempel also. Am Ende tretet Ihr vor den Altar, der wiederum mit der reitenden Schönheit verziert ist, dem üblichen Bild der Göttin der Liebe. Auf dem Altar jedoch seht ihr einen grösseren Kelch liegen. Die Betonung liegt in der Tat auf liegen, denn er ist umgeworfen und hat seinen kostbaren Inhalt auf den Boden vergossen. Rechts auf dem Boden liegt ein rosafarbenes Samtkissen. Ihr koennt nicht erkennen, für was dieses Kissen der Untersatz gewesen sein soll, denn sonst ist nichts zu sehen. In der linken Wand, des ansonsten mit 12 mal 12 Schritt sehr grossen Raumes ist eine massive Tür eingelassen, die von einem roten Vorhang halb verdeckt wird.

Allgemeine Informationen :

Ihr findet diese Tür nicht verschlossen vor und so erstreckt sich vor euch der nicht mehr so prachttvolle Anbau. Die Wände hier bestehen aus schmucklosen Holzbalken, wenn auch alles ordentlich und gepflegt ist. Zwei weitere Türen gehen links zu weiteren Räumen. Ansonsten ist dieser Flur leer.

Spezielle Informationen :

Der erste Raum ist leer, bis auf das Bett, daß scheinbar kurz vorher noch in Benutzung gewesen ist. Als ihr die Laken einmal anfühlt könnt ihr merken, daß es noch warm ist. Ebenfalls findet sich in diesem Raum ein kleiner Tisch mit frischem Wasser in einer Kanne, daneben eine Schüssel. Es existiert noch ein kleiner Hocker in der kleinen Kammer.

Meisterinformationen :

Die Truhe ist mit einem leichten Schloss gesichert, das aber auch einfach zu knacken ist. Punkte darf es geben, wenn die Leute den Schlüssel benutzen, den es unter der Waschschiessel zu finden gibt. Die Beschreibung des Zimmers kann zu 95% auch für das zweite Zimmer übernommen werden, der einzige Unterschied ist der, daß die Waschschiessel hier einen Sprung hat, die Möbel alle etwas schlechter aussehen. Ein Hocker findet sich gar nicht. Es scheint also, daß in diesen Räumen der Unterschied zwischen erster und zweiter, wahrscheinlich noch deutlich jüngeren Geweihten, sichtbar wird. Zum Inhalt der Truhen: In der ersten Truhe ist nichts weiter als die einfachsten Gebrauchsgegenstände eines jeden Menschen. Die Kleidung bestätigt jedoch das unguete gefühl, daß Ihr hier im Hab und gut einer Rahja-Geweihten herumschnüffelt. Wahrscheinlich handelt es sich dabei um die Geweihte, die von den finsternen Kerlen entführt wurde. In der zweiten Truhe traut Ihr euren Augen nicht : In der Truhe liegt eine, durch Ihre Gefangenschaft etwas mitgenommene, wunderschöne und noch sehr jung wirkende Geweihte.

Die Schlange in der Truhe

Allgemeine Informationen :

Ihr erschreckt noch mehr als Ihr feststellt daß sie nicht das einzige Wesen in dieser Truhe ist. Es zischt und züngelt eine recht große, bräunlich grünliche Schlange um die Geweihte, daß Ihr euch wundert, wie die Geweihte noch leben kann. "Mit Sanftmut gesegnet. Der Göttin sei dank." spricht die Schönheit, was euch wohl erklären soll wie es mit der Schlange vor sich ging. Rahjina Vinosund ist der Name der Geweihten, die euch herzlich dankt und euch im Namen der Göttin segnet, sich selber aber, genauso wie ihr, nicht erklären kann, was eigentlich vorgefallen ist. Mit Ihren Erzählungen, euren Erlebnissen und der Entdeckung in der Tempelhalle ist es euch jedoch möglich zu rekonstruieren, was vorgefallen ist.

Spezielle Informationen :

Und das ist vorgefallen : Die drei dunklen Gestalten sind in den Tempel gegangen und haben dort nicht meditiert und gebetet sondern sind ziemlich zielstrebig in die ja nun wirklich privaten

Gemächer der beiden Geweihten eingedrungen. Sie hatten ein schnelles Spiel mit Rhajina, die sie nur geschlagen und mit einer Schlange in Ihre Truhe eingesperrt haben. Durch ein Stoßgebet an die Göttin wurde die Schlange jedoch so besänftigt, daß Rhajina nicht in Gefahr kam. Rhaccaia, die erste Geweihte des Tempels ist entführt worden. Die eigentliche Beute wird jedoch nicht die Vorsteherin des Tempels, sondern der Pantheon-Stein gewesen sein, der normalerweise auf dem Altar liegt. Rhajina weiß, daß der Stein, genau wie der Kelch nur eine Nachbildung des Originals ist, über das sie auch nicht mehr weiß, als daß wohl jedem der Zwölf ein solcher Stein gewidmet ist, und daß das Original in "Rahjas Liebeshort" ist, ein unfreiwilliges Mittelding zwischen Kloster und Bordell, daß sich östlich von Baliho im Gebirge befindet. Natürlich ist Rhajina daran interessiert Rhaccaia aus der Gewalt der bösen Leute zu befreien und bittet um Hilfe. Auch sieht sie daß Original des Pantheon-Steins gefährdet, sollten die bösen Buben heraus bekommen, daß es sich dabei nur um ein Ausstellungsobjekt handelt.

Meisterinformationen :

Ich denke zwar, daß die Lage recht eindeutig ist, jedoch ist dies der Knackpunkt des Abenteuers an

dem die Helden einfach "Ja." sagen müssen. Aber wer kann einer so schönen Frau schon widerstehen. Rhajina wird selbst auf jeden Fall mit auf die Reise wollen, auch wenn sie nur teilweise eine Hilfe darstellen wird. Den Tempel gibt sie so lange in die Hand einer neuen Novizin, die, noch mehr Kind als Frau, zwar geehrt ist, aber noch etwas hilflos wirkt. Je nach Zeitplan (s.o.) ist es also der nächste Morgen oder schon gegen Mittag, als die Helden dann aufbrechen. Zum Thema Reisen gilt in diesem Abenteuer immer das Gleiche : Kämpfe und Gegner überlasse ich gänzlich dem Meister. Ich beschreibe nur die notwendigen Streitereien. Es ist nicht unbedingt wichtig ob die Helden sich bemühen, in Tavernen oder anderen Tempeln noch mehr über den Verbleib der finsternen Gestalten oder den Pantheon-Steinen allgemein herauszufinden. Gehen sie mit Rhajina in "Rahjas Liebeshort", so werden sie finden, was sie suchen. Sollten die Helden nach mehr Informationen dürsten, so ist es sicherlich kein Problem, die Helden zu informieren, daß die Bösewichte die Stadt Richtung Osten verlassen haben.

Rhaja's Liebeshort

Arme Rhaccaia

Allgemeine Informationen :

Ein deutlich wärmerer, aber immer noch recht frischer Wind bläst euch um die Ohren. Aber Tsa zeigt in diesem Jahr schon früh die Gabe der Wiedergeburt, denn es sind schon erstaunlich viel Blumen zu sehen, von der Fülle an Ifirn's Schneeglöckchen ganz zu schweigen. Ihr marschiert die glücklicherweise trockenen Feldwege entlang und benötigt doch einige wenige Stunden, bis ihr in die Gegend kommt, wo die ersten Bäume beginnen, das Gebirge anzukündigen. Rhajina ist erstaunlich gut gelaunt, was aber wahrscheinlich daher rührt daß ihr von Rhaja belächeltes Wesen keinen Griesgram dudelt. Trotzdem macht sie sich offen Sorgen über Ihre Kollegin und Freundin Rhaccaia.

Eine halbe Stunde Später wird Ihre Sorge bestätigt. Abseits des Weges erkennen die Helden Schleifspuren und ein paar abgeknickte Äste in den Büschen. Als Ihr den Spuren folgt stellt Ihr fest, daß es eine kleine Lichtung ist, auf der ein kleiner Baum steht, der Y-Förmig mit zwei Ästen auseinander geht und in ziemlicher Neigung steht. An diesem Baum ist ... ach Du Schreck ... Rhaccaia angebunden. Es ist sofort klar, daß in diesem Körper kein Leben mehr ist. Es ähnelt alles einer rituellen Ermordung. Ihre einstige Schönheit ist dahin, zerstört von denen, die Ihr mit einer Klinge

die Brüste abgeschnitten haben und Ihr Gesicht mit einem mystischen Zeichen „verzierten“.

Spezielle Informationen :

Der Gelehrte der Gruppe, ansonsten Rhajina, weiß zu berichten, daß dies das Zeichen des Gottes ohne Namen ist. Damit finden die Helden also auch heraus, von wem die Schurken angetrieben wurden, solch eine Tat zu vollbringen. Im Mund von Rhaccaias Leiche sind Glassplitter zu finden, die Zusammengesetzt die Nachbildung des Rhaja-Steins ergeben. Damit kann man schließen, daß die Diener des Namenlosen entweder durch Zufall oder durch Test die Falschheit herausgefunden haben. Es kann gut sein, daß Rhaccaia zu Tode gefoltert wurde, als sie sich weigerte den Ort des wahren Steines zu verraten, den sie kennt, wie Rhajina weiß.

Meisterinformationen :

Die Identifizierung des Zeichen des Namenlosen ist ein gutes Beispiel dafür, daß immer dann, wenn die Helden aus eigener Dooftheit nicht weiter kommen, Rhajina als nicht ungebildete Person weiterhelfen kann. Es sollte nur darauf hingewiesen werden, daß es für auf solche Weise gelöste Probleme und Etappen keine wesentliche Abenteuerpunkte geben sollte.

Altnorden

Allgemeine Informationen :

Nachdem ihr Rhajina getröstet habt und unter Ihrer Leitung Rhaccaia beerdigt, geweiht und gesegnet habt, flechtet Ihr noch ein Boronrad und zieht weiter in Richtung Gebirge.

Am Abend habt Ihr die ersten Ausläufer der schwarzen Sichel erreicht. Das Dorf Altnorden verfügt über das notwendigste : Krämerladen, Taverne und Herberge. Der einzige Tempel der Stadt ist Ingerimm geweiht.

Spezielle Informationen :

Es gibt in Altnorden nichts, was für die Helden interessant wäre zu erfahren. Weder die Ingerimm-Geweihten, noch die sonst so gut informierten Wirte der Tavernen können irgendetwas bezüglich der Pantheonsteine oder aber über die Namenlosen sagen. Die Helden sollten sich nur ein Zimmer nehmen und nach einem guten Frühstück weiter ins Gebirge ziehen. Der folgende Tag besteht im wesentlichen aus einer angenehmen Reise am Ufer der Rotwasser. Am späten Nachmittag des nächsten Tages werden die Helden das Dorf Espen erreichen. Dort ist noch weniger los als in Altnorden. Zwischen den Häusern ist gerade mal eine kleine Herberge zu finden, die nur einen einzigen Raum zur Verfügung stellen kann. Wenn es Tags darauf weiter ins Gebirge geht, so wird mindestens eine Übernachtung in freier Wildbahn erforderlich sein.

Die Prüfung

Allgemeine Informationen :

Am vierten Tag der Reise gelangt Ihr unter Rhajina's Führung, die jetzt wieder vollständig Ihre fröhliche Natur wiedergefunden hat, an die nicht sehr hohen Mauern einer kleinen Ansammlung von drei Berghütten und einem ungleich größeren Tempelbau. Ihr seid alle ein wenig erstaunt in dieser Wildnis einen derart zivilisierten Bau zu sehen, daß Ihr gar nicht auf die Idee kommt euch Eintritt zu verschaffen, sondern daß Ihr nur mit offenem Mund davor steht. Der malerische Anblick ist auch wirklich überwältigend. Wilder Wein rankt an den säuberlich geschliffenen Mauern empor und kräuselt sich bis an die silbrig glänzenden Schieferplatten, mit denen alle Dächer, sowie auch die Mauer selbst gedeckt sind. Ein massives Eichentor muß durchschritten werden, jedoch ist es nicht verschlossen. Es steht sogar einen Spalt auf, so daß jedermann sich nach belieben eintreten und wieder gehen kann. Im inneren der Möchte-Gern-Festung ist der Anblick nochmal so schön. Die meisten Bauten sind mit rotem Marmor verziert, einem Material, das gewiß sehr teuer zu beschaffen und den Berg herauf transportiert worden war. Gerade die Röte des Marmors, in Kombination mit dem silbrig-grauen Schiefer verleiht der Anlage einen stolzen Glanz, der einer Göttin würdig ist. Wenn aber das polierte Schild am Eingang nicht

darauf hingewiesen hätte, daß es sich um "Rhaja's Liebeshort" handelt und hätte es die Weinranken nicht gegen, dann hätte man den Ort eher für einen Ingerimm-Tempel halten können. Es existieren mehrere junge Novizinnen, genau wie eine ausgewachsene Geweihte. Ein Geweihter, der ebenso leicht bekleidet wie seine Kolleginnen, rollt ein großes Weinhaß aus dem Tempel hinaus. Zwei Novizinnen eilen auf euch zu und nachdem sie Rhajina mit der entsprechenden Würde begrüßt haben, fragen sie nach eurem Begehrt (wobei das Wort Begehrt merkwürdig zärtlich betont wird).

Spezielle Informationen :

Valeraija vom kleinen See heißt die wohl hohe Geweihte, die diesem Ort vorzustehen scheint. Sie kümmert sich vornehmlich um all die Dinge, die der Liebeshort jedem Reisenden und Pilger zukommen läßt, um so der Göttin gefällig zu sein. Sie scheint etwas erstaunt als die Helden daran scheinbar kein Interesse haben, aber das erklärt natürlich auch die Anwesenheit Rhajina's. Bruder Rhajus (der tatsächlich ein Bruder Valeraija's ist) ist offiziell der Hüter des Pantheonsteins der Liebesgöttin - und Weinexperte. Er begrüßt die Helden mit einer geröteten Nase, scheint aber ansonsten bei recht klarem Verstand zu sein. Er ist gerne Bereit Rhajina und den Helden zu helfen und weiß eine ganze Menge über die Pantheonsteine zu berichten.

Allgemeine Informationen :

Bruder Rahjus erzählt : „Niemand weiß wirklich genau, wo die Steine Ihren Ursprung haben. Doch es gibt Ihrer Zwölf, jedem der Zwölfe ist einer gewidmet. Obwohl sie einzeln keine besonderen Fähigkeiten besitzen gibt es der Sage nach die Möglichkeit, mit Ihrer Hilfe, göttliche Macht aus Ihnen zu gewinnen wenn man Sie nur alle besitzt. Es ist daher wichtig, daß sie nie in falsche Hände geraten - aber es scheint das Streben namenloser Mächte zu sein, die dies schändlich' Werk vollbringen wollen und vielleicht sogar vermögen, wenn ihnen nicht Einhalt geboten wird. Doch dies wird nur derjenige können, der dazu auserwählt ist. Dieser soll dann alle Steine in seine Obhut nehmen, bis die Gefahr gebannt ist. Seine Gefährten mögen Ihn unterstützen, die Gefahr zu bannen.“

Meisterinformationen :

Mit anderen Worten : Rhajus will Rhajina und die Helden prüfen, ob sie würdig sind, diese zweifelsohne große Aufgabe anzugehen. Da er als Rhaja-Geweihter natürlich die Lehren seiner Göttin vertritt wird er die Helden auch so prüfen wollen. Es wird zu diesem Zweck noch am gleichen Abend ein Fest geben, bei dem nur er, Valeraija, Rhajina, die Helden und alle 5 Novizinnen teilnehmen werden. Er hat vor zu kontrollieren, ob die Helden willig sind die Lehren Rahja's anzunehmen und unverkrampft und hemmungslos sich der göttlichen Ekstase hingeben

■ - dem Wein, Tanz, Gesang und der Liebe.

Allgemeine Informationen :

Es ist schon später Abend als Ihr gerufen werdet, doch zum Fest zu erscheinen. Als Ihr unter der Leitung einer der Novizinnen den Tempel betretet seid Ihr sofort in einer erregten Stimmung. Die Erotik der Halle ist geradezu unbeschreiblich und alle von euch, Mann wie Frau fühlen sich zu den zärtlichen Armen hingezogen, die die anderen Novizinnen, Valeraija eingeschlossen, euch entgegenstrecken. Einer der Novizinnen hat eine Harfe, der sie unentwegt die schönsten Melodien entlocken kann. Wenig später schon, nach vielen Küssen und Liebkosungen auf einer die liegen, bringt Rhajus Wein in goldenen Bechern, der sehr süß und fruchtig schmeckt. Ein jeder von euch hat den Eindruck, daß er genau richtig für ihn ist. Und so trinkt Ihr, singt lacht und seid vergnügt bis euch die Sinne schwinden und in zärtlicher Umarmung in einen sanften Schlaf entschwundet.

Meisterinformationen :

Die Helden sind durch den Wein betäubt worden. Jetzt sollten sie jeder für sich - eben in einer Art Traumwelt, wo alles ein bißchen irrealer ist - einen Traum erleben, der grundsätzlich ähnlich verläuft. Die Helden werden vor die Wahl gestellt, entweder ein einziges sinnliches Erlebnis mit Mann bzw. Frau zu haben, oder aber sie können sich einer anderen Verlockung, die materiell oder ideell gesehen durchaus besser erscheinen mag. So kann sich z.B. einem Magier ungeahnte Wissenschaftliche Möglichkeiten bieten, wie ein Schreibtisch voll Bücher, die alle von größten Geheimnissen der Magie handeln. Ein Zwerg könnte sich in einem Bergwerk befinden, wo er die Wahl hat, die Lore mit den Unmengen an Zwergengold zu Tage zu bringen, oder sich aber der schönen Zwergin hingeben. Hier muß der Meister ein wenig Phantasie zeigen und den entsprechenden Heldentypen mit Zucker locken. Ein Krieger der nach Mut und Ehre strebt wird wohl Probleme haben, den Mörder seiner Schwester nicht zu töten, eine Elfe hingegen könnte dem schönen Fremden Langohr zugetan sein, obwohl die Sippe schon mit Ausschließung droht ...

Die Philosophie die verfolgt wird ist für den Rhaja-Kundigen natürlich schnell durchschaut : Gerade in dieser doch deutlich als solche zu vernehmende Traumwelt (aber durchaus auch in der realen Welt) lohnt es sich, wenigstens einmal die göttliche Ekstase erlebt zu haben - Reichtum, Wissen, Ehre und andere Dinge sind nicht so wichtig, sie lassen sich immer auch anders erreichen : Die göttliche Ekstase ist jedoch ein Geschenk, daß man annehmen muß, wenn es sich einem bietet. Daher wird der als beständener Prüfling gefeiert, der sich der Verlockung

hingegen hat. Der Meister sollte es den Helden ruhig sehr schwer machen, da es für den weiteren Verlauf der Handlung vollständig ausreicht, wenn unter den Gefährten einer oder eine ist, die dann den göttlichen Auftrag erhält. Im übrigen wäre es unklug, wenn ein Magiebegabter egal welcher Gattung die Befähigung erhalten würde. Denn dieses Schreiben (s.u.) wird im Praiostempel zu Gareth benötigt - und da läßt man nun mal keine magiebegabten Wesen hinein. Sollte also alles daneben gehen und für die Helden zählen nur Dukaten und harter Stahl, dann kann auch hier natürlich wieder Rhajina einspringen. Doch wäre das Abenteuer vielleicht interessanter, wenn sie nicht auf der Suche nach allen Steinen dabei sein müßte.

Der Auftrag

Spezielle Informationen :

Am nächsten Morgen, wenn die Helden mit einem mordsmäßigem Kater erwachen werden Sie sich immer noch im Tempel wiederfinden. Nur der/die eine Auserwählte sind nicht da. Er/Sie wird in einem abgetrennten Raum des Tempel von Valeraija und Rhajus, ebenfalls unter der Anwesenheit von Rhajina ein Schreiben von Rhajus erhalten, daß in Gareth fähig wäre, den Sachverhalt selbst vor den hohen Priestern des Praios zu erklären. Um an allen Tempeln Aventuriens Hilfe und Informationen über den Verbleib der anderen Steine zu erhalten, sollten Sie von möglichst hoher Stelle ein entsprechendes Schreiben zu bekommen - eben aus dem Praiostempel zu Gareth. Ein letzter Ratschlag von Rhajus : „Die Prüfungen, die vor euch liegen, kann euch niemand erleichtern oder nehmen. Aber wer sich selbst zu helfen weiß, dem helfen auch die Götter.“

Meisterinformationen :

Nun ist die Stelle gekommen, an der entschieden werden muß, je nach Gegebenheit Helden- oder Meisterentscheid, ob Rhajina bei den Helden bleibt oder nicht, gerade bei nicht sonderlich begabten Gruppen kann sie eine große Hilfe darstellen. Auch wird sie in den folgenden Abenteuern hin und wieder auftauchen. Ein Argument für Ihr verschwinden wird jedoch sein (ob sie es nun jetzt tut oder später) daß sie bemüht ist einen sicheren, von Geweihten mehrerer Götter beschützten Aufenthaltsort für die Pantheonsteine zu finden, der für die Anhänger des Gottes ohne Namen ein unüberwindbares Hindernis darstellt.

Auf jeden Fall geht es mit einer langen Wanderschaft nach Gareth, da die Helden dort zum Praiostempel müssen.

Gareth

Allgemeine Informationen :

Gareth - die Kaiserstadt des Mittelreiches. So groß, so unüberschaubar mächtig, so übermäßig reich, so bitterlich arm. Während Ihr es gewohnt seid, Dörfer zu betreten, die Herberge anzusteuern und am nächsten Tag das Dorf wieder zu verlassen, so scheint es hier 3 Tagesreisen und 3 Herbergen in verschiedenen Stadtteilen zu bedürfen, wenn man Gareth durchqueren will.

Spezielle Informationen:

Es gibt nichts, was Gareth nicht bietet – von der miesesten Spelunke im Bettlerviertel bis zur Nobelherberge, nicht weit vom Palast entfernt, den müden Reisenden bietet sich alles. Und so soll hier dem Forscherdrang weder Riegel noch sonstwas vorgeschoben werden. Nur den Praiostempel, der sollte schon bald aufgesucht werden – aber natürlich ohne die Magiebegabten unter euch.

Allgemeine Informationen:

Der Sonnenpalast ist der gewaltigste Tempelbau, der euch jemals unter die Augen gekommen ist. Es dauert einen Augenblick bis euch bewußt wird, daß Ihr den Götterfürsten nicht gerade dadurch ehrt, daß Ihr mit offenem Mund seine Bauten begafft. Nun, das Schreiben von Valerius in der Hand tretet Ihr auf den wachhabenden Geweihten zu. Mit dem Sonnenzepter geschmückt und einer Greifenverzierten Rüstung schreitet er euch entgegen und fragt euch nach eurem Begehrt, da dies nicht der Weg zum Tempel, sondern zu den angrenzenden Gemächern der Hochgeweihten sei.

Meisterinformationen :

Eigentlich wäre es angebracht gewesen, an dieser Stelle die Pracht des Sonnentempels genauer zu beschreiben. Da mir jedoch eine wirklich ausführliche Quelle dazu fehlt habe ich darauf verzichtet. Wer über den Sonnentempel besser Bescheid weiß, der kann es ja hier anfügen.

Spezielle Informationen:

Praiodir Foromgunkel trägt unter seiner Rüstung die rote Kutte eines Novizen. Auch wenn er als angehender Praiosgeweihter bestimmt nicht soviel von Rhajageweihten hält wie von anderen, so zeigt er doch den nötigen Respekt vor dem Schreiben. Nachdem er einen anderen Novizen herbei gewunken hat begleitet er euch in einen kleinen, aber trotzdem prächtigen Bau nicht unweit des Haupttempels, aber auf dessen Rückseite. Er heißt euch zu warten – was ihr auch tut.

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist recht schlicht eingerichtet. Es scheint in der Tat eine Art Warteraum zu sein, denn außer ein paar steinernen Bänken als Sitzgelegenheit gibt

es nichts, was auf Sinn und Zweck des Raumes schließen läßt. Wenig später betreten zwei ausgewachsene Kerle den Raum, schwerer in Rüstung als Ihr es in diesen heiligen Hallen erwartet hättet. Sofort treten die Krieger zur Seite um eine kleine Gasse zu bilden. Nun betritt, zur Euer aller Schreck ein stolzer Mann das Gebäude, der auf seiner Toga das Zeichen der heiligen Inquisition trägt. Mit dem respektvollen Abstand von 2 Schritt betritt auch nun wieder Praiodir Foromgunkel den Raum, eilt vorsichtig am Inquisitor vorbei, und flüstert euch schnell zu, daß Ihr vor dem Inquisitor des Sonnengottes, Freiherr von Liebersheide steht. Gut, daß er das Wort stehen betont, denn das erinnert euch daran, daß bei einem Inquisitor – dazu noch von einem blaublütigen – mindestens eine tiefe Verbeugung angebracht ist.

Spezielle Informationen:

Mit diesem doch recht deutlichen Hinweis auf die Verhaltensregeln sollte es kein größeres Hindernis sein, dem Inquisitor das Problem zu schildern. Tatsächlich ist auch er, nachdem er das Schreiben von Rhajus in den Händen hält, bereit, sich des Falls anzunehmen. Selbstverständlich sei es erforderlich, das Urteil des höchsten Gottes zu erfahren, damit ein „wirklich relevantes“ Schreiben von ihm aufgesetzt werden kann. Das Urteil des Praios- so müßt Ihr dann erfahren, besteht wieder in einer Prüfung, diesmal jedoch nicht mit einer Hand voll hübschen Novizinnen, sondern vor der heiligen Inquisition. Die Prüfung soll am nächsten Tag, genau zur Praiosstunde (Mittags) stattfinden, so daß sich die Helden bitte rechtzeitig einzufinden haben.

Meisterinformationen :

Der Rest des Tages wäre somit frei. Man lasse die Helden also ausgiebig fressen, saufen und schlafen und darüber grübeln, was sie denn blödes angefangen haben. Rhajina (im Folgenden immer unter der Bedingung, daß sie noch bei der Gruppe ist) versucht mit Ihrer fröhlichen Stimmung und gutem Wein die Laune der Helden zu verbessern und Ihnen Mut zu machen – was sie vorhaben sei eine Ehrenvolle Sache – und daher im Sinne aller Götter, einschließlich des Götterfürsten. Sollte es also Helden geben, die meinen, ohne Praios‘ Segen auf die Suche nach weiteren Steinen gehen zu können, die sollten von Rhajina umgestimmt werden.

Am nächsten Tag sind es zunächst die gleichen Räumlichkeiten, an denen die Helden erfahren, wie die Prüfung aussehen soll. Es muß sich nämlich einer unter Ihnen finden, der (natürlich mit hohem MU-Wert) ein Zwölfegezacktes Sonnenzepter von diesem Raum aus in den großen Sonnentempel bringen und dort vor den Altar stellen. Der Haken

an der Sache ist (was auch die MU-Probe+5 verlangt), daß das Zepter nicht einfach dort steht, sondern in einer metallenen Feuerstelle steht, die natürlich lichterloh brennt und so das Zepter bestimmt auf mehrere Hundert Grade aufgeheizt hat. Sollte es aber einem Held gelingen, seine Angst zu überwinden und das Zepter zu ergreifen so wird die einzige Wärme die er spürt, die Kraftvolle Wärme des Gottes ein, die dann durch seinen Körper dringt. Für die Dauer des Abenteuers kann dieser Held seinen MU-Wert um 1 Steigern, wenn der Meister nicht anderer Meinung sein sollte. Es gibt natürlich immer wieder das Problem, daß auf einmal niemand eine gelungene MU-Probe ablegen kann. In diesem Fall kann natürlich wieder mal Rhajina einspringen, oder aber der letzte Held ist irgendwie auserwählt und geht wie von Gottes Hand geführt auf das Zepter zu, den 20seitigen Stein auf dem Boden des Raumes ignorierend ...

Allgemeine Informationen:

Ihr hattet es gar nicht gemerkt, so fasziniert wart Ihr alle von dem Schauspiel, daß jemand fähig war, diesen glühenden Stab so weit zu tragen. Und so seid Ihr doch etwas überrascht da Ihr, als Ihr euch der Realität wieder Bewußt werdet, im Sonnentempel befindet. Mitten unter euch, auf den Knien (!), die Augen jedoch auf Euren Helden und das Zepter gerichtet, murmelt jeder der anwesenden Geweihten ein kleines Gebet an den König der Götter. Zuerst erhebt sich der Inquisitor, der ... einen mutigen Mann/Frau nennt und ihm ein ähnliches Schreiben überreicht, wie das, das Ihr aus Rhaja's Liebeshort mitbringt. Mit folgenden Worten verabschiedet er euch : „Gehet hin und sucht nach den Steinen der Götter. Wenn Ihr sie gefunden habt, so bewahrt sie gut, bis die Gefahr gebannt ist. Fürchtet die Namenlosen Tage, denn an denen wird euch kein Gott Schutz vor der Macht des Bösen gewähren können. Stellt euch denen, die die Götter verraten und vernichtet Ihre unheiligen Pläne. Wenn dies getan, bringt die Steine wieder denen, die sie euch gaben um die wieder in die der Götter gefälligen Bahn zu geben. Der Stein des Götterfürsten ist in einem Schrein auf den Radrombergen, unweit von Warunk. Niemand ist fähig, diesen Stein zu nehmen, wenn man nicht berufen ist. Aber Ihr habt bewiesen, daß Ihr würdig seid.“

Spezielle Informationen:

Zum Leidwesen der Helden : Über den Verbleib der restlichen zehn Steine weiß auch ein so hochgestellter Kirchenmann nicht Bescheid. Ihr werdet also selber auf die Suche gehen müssen. Bei sehr verhandlungswütigen Helden ist der Inquisitor dazu bereit, jedem eine Unterstützung von 10 Dukaten zukommen zu lassen, da er sich ja auch einer heiligen Mission befindet.

Meisterinformationen :

Nun ist die Rahmenhandlung gelaufen und die Helden haben Auftrag, zwei Steine, hoffentlich ein Pferd und genügend Kleingold. Die Reise ins Radromtal wird hier nicht weiter beschrieben, da es eigentlich nichts weiter ist als eine Reise nach Warunk – nachfragen – rauf auf den Berg – Stein nehmen – fertig. Wer diese Reise etwas würzen will, der kann ja auch vollständig das Abenteuer „Winter im Radromtal“ einfügen, bei dem es um den gleichen Schrain geht. Vom Pantheonstein des Praios ist in diesem Abenteuer jedoch nicht die Rede.

Die Helden werden auf Ihrer Reise durch „Zufall“ und viel Nachfragen Hinweise sammeln, wo andere Steine zu finden sind. Es gibt insgesamt 8 Unterabenteuer (für 8 Steine), die jeweils für einen eigenen Rollenspielnachmittag oder Abend gedacht sind. Wer jetzt mitgezählt hat, wird merken, daß es aber doch eigentlich noch um 10 Steine geht. Nun – nicht bei jedem der folgenden Abenteuer sollen die Helden Erfolg haben. Die Geweihten des Namenlosen – ein scheinbar riesiges Heer der bösesten Strolche ist in ganz Aventurien unterwegs und oftmals eine Nasenlänge voraus, so daß sie 4 der Abenteuer gewinnen werden, genauso wie die Helden. Aber genauso wie die Helden bereits Rhaja's und Praios' Gunst erworben haben, so haben auch die Namenlosen bereits zwei Steine in Ihre Gewalt gebracht. Schließlich und endlich gibt es da noch einen dreizehnten Stein. Folgende Tabelle gibt Aufschluß über den Fundort der einzelnen Steine :

Praios	Den Stein des Praios haben die Helden bereits.
Efferd	Efferds Stein wird im gleichnamigen Abenteuer beschrieben, das die Helden nach Thorwal führt. Der Stein fällt schließlich in die Hände der Helden .
Firun	Den Stein Firuns haben die Namenlosen bereits. Erfahren können die Helden das in einem Firun oder Ifirn-Tempel, oder zu irgendeiner anderen passenden Gelegenheit. Ursprünglich wird der Stein irgendwo im Land der Nivesen gelegen haben.
Phex	Der Stein des Diebesgottes ist – wie könnte es anders sein – in Phexcaer. Im Abenteuer dazu ist beschrieben, wie die Helden schließlich siegen.
Ingerimm	Eine große, teils verlassene Miene im Thaschgebirge ist Schauplatz des Abenteuers, bei dem die Helden siegen.
Boron	Besonders Mysteriös wird es, wenn man den Boronstein haben will. Doch gerade das verschafft den Namenlosen einen nicht zu schlagenden Vorteil.
Hesinde	Mächtige Schwarzmagier spielen in diesem Abenteuer den Namenlosen

	den Stein in die Hände.
Tsa	Auch auf Maraskan gibt es genügend Anhänger des Namenlosen , die den Stein der Tsa stehlen können.
Peraine	Im Bornland liegt der Perainetempel, der auch den Stein beherbergt. Leider werden auch in diesem Abenteuer die Namenlosen das Rennen machen.
Travia	Wahrscheinlich liegt es an der Milde Travias, das die Namenlosen leichtes Spiel hatten und so diesen Stein bereits besitzen.
Rondra	Mit der Hilfe von Amazonen wird es den Helden gelingen, den Stein zu bekommen.
Rahja	Den Stein der Rhaja haben die Helden bereits.
Namelos	Der künstlich hergestellte Stein des Namenlosen befindet sich natürlich in deren Besitz und kommt im Schlußabenteuer zusammen mit einer ganzen Menge Edelmetall zum Einsatz.

Hinweise, wie und wo die Helden den Start in die jeweiligen Abenteuer finden können, werden an deren Anfang gegeben. Diese Hinweise müssen natürlich nach und nach in beliebiger Reihenfolge unter Volk gestreut werden. Wie bereits gesagt ist es an dieser Stelle Zeit, die Geschichte zu unterbrechen und den Helden Ihre wohlverdienten 100 Abenteuerpunkte (+ Kämpfe, rollengerechtes Verhalten und Talent-anwendungen) zu geben.

Sollte jemandem diese Planung nicht gut finden, so sei an dieser Stelle gesagt, daß niemand gezwungen ist, die einzelnen Abenteuer zu durchzuspielen. Jedes Abenteuer bei dem es Sinn macht am Ende einen Pantheonstein zu erhalten kann hier benutzt werden. Auf diese Weise ist dieses Rahmenabenteuer auch ohne weitere Einzelgeschichten spielbar. Auch ist es möglich, den Helden Steine wieder abzunehmen, die Anzahl der gewonnen und verlorenen Steine zu variieren. Denken Sie nur bitte immer daran : Die Jünger des Namenlosen sind ernstzunehmende Gesellen.

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

© 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)

Anhang

Eigentlich können in diesem Abenteuer alle möglichen Typen als Gegner auftreten. Dank der vielen Wanderschaften sollten jedoch je nach Gegend die dort typischen Kreaturen auftreten, genauso wie es genügend Räuber geben wird. Als wesentliche Gegner sind natürlich aber noch die Geweihten des Namenlosen zu nennen.

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 schnellst 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

Räuber

MU : 12 AT : 10 PA : 9
LE : 30 MK : 12 1W6+3
AU : 42 MR : 0 RS : 2

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.

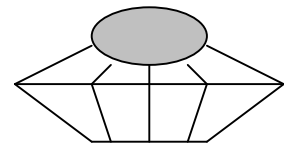
Oger

MU : 20 AT : 9 PA : 5
LE : 40 MK : 20 2W6+6³⁾
AU : 30 MR : -2 RS : 3

³⁾ Eigentlich hat der Oger nur eine Keule, dafür ist er aber mächtig kräftig

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.

Gott	Kristall	Symbolstein
Praios	Gold	Rot
Efferd	Blau	Grün
Firun	Weiß	Hellblau
Phex	Grau	Dunkelblau
Ingerimm	Dunkelbraun	Rot
Boron	Schwarz	Schwarz
Hesinde	Grün	Gelb
Tsa	Regenbogen ⁴⁾	Regenbogen ⁴⁾
Peraine	Grün	Grün
Travia	Orange	Orange
Rondra	Rot	Weiß
Rahja	Rot	Rosa



⁴⁾ 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.

Rhajina Vinosund

Geweihte der Rhaja

Herkunft	Rahjina's Eltern lebten sehr im Sinne der Liebesgöttin und so hat Rahjina eine Vielzahl an Brüdern und Schwestern. Sie empfand dieses Leben als höchstes Glück, wollte Ihres aber lieber im Dienst der Göttin verbringen um so für Ihre Kindheit zu danken und andere zu diesem Lebensstil zu bekehren. So ist sie jetzt schon mehrere Jahre im Dienst als Geweihte im Rahja-Tempel zu Wehrheim.		
Beschreibung	Schon von Natur aus ist Rahjina dem Bild der Göttin sehr ähnlich. Zarte, rosa farbende Haut, rabenschwarze Haare und hellbraune Augen benötigen nicht mehr viel göttliches Scheinen in der Geweihten, um Mann und Frau verführen und in die göttliche Ekstase zu führen. Die übliche Tracht der Rahja-Geweihten ziert auch Rahjina, wobei sie allerdings in "Die Pantheonsteine" auch festere Kleidung, insbesondere Schuhwerk bevorzugt, da sie sich auf Wanderschaft befindet.		
Charakter	Kaum ein Mann ist vor ihr sicher und auch vor Frauen macht die Geweihte kaum halt. Auch wird Rahjina keine Gelegenheit auslassen mit Wein, Tanz und Gesang eine festlich berauschte Stimmung zu erzeugen. Niemals allerdings ist da irgendein Eigennutz zu erkennen : Rahjina nimmt ihren Job ernst. Die meisten anderen Themen sind ihr daher fremd. Sollte es allerdings nötig sein - wie im beschriebenen Abenteuer - wird sie Ihre Künste den Abenteurern zur Verfügung stellen so gut es eben geht. Leider ist sie in einem Kampf ein echtes Hinderniß.		
Besonderheiten	Durch Ihre konsequente Umsetzung Ihrer Aufgaben als Geweihte ist die Göttin der Heldin ständig wohlgesinnt. Die minderen Wunder der Rahja sind daher fast ständig präsent, was sich in den Grund- und Talentwerten Rahjina's schon erkennen läßt. Zusätzliche Wunder sind in einem Abenteuer von Rahjina daher nicht mehr zu erwarten, jedoch kann ein größeres Wunder z.B. einen aussichtslosen Kampf beenden, in dem die Räuber und die Helden sich Arm in Arm zurückziehen ...		
Werte	Name : Rahjina Vinosund Typus : Rahja-Geweihte Geboren : 12. Phex 5 Hal Gottheit : Rahja Haarfarbe : schwarz Augenfarbe : hellbraun Größe : 1,69 Schritt Gewicht : 55 Steine	MU : 12 KL : 11 IN : 11 CH : 16 FF : 10 GE : 13 KK : 9	AG : 1 HA : 3 RA : 4 TA : 4 NG : 2 GG : 2 JZ : 2 Betören : 17 Tanzen : 14 Singen : 14 Musizieren : 12