

Rondra's Reiterinnen

Der Pantheonstein der Löwin

Ein Abenteuer im Rahmen der Pantheonstein-Kampagne in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1997/98
Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy-Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Rondra's Reiterinnen ist ein Abenteuer aus der Kampagne „Die Pantheonsteine“, in dem die Helden den Pantheonstein der Kriegsgöttin Rondra gewinnen können. Wer die vollständige Kampagne nicht spielen möchte, trotzdem aber an diesem Abenteuer gefallen findet, kann es auch als „Stand-Alone-Abenteuer“ spielen, in diesem Fall muß sich der Meister nur eine andere Motivation für die

Geschichte, sowie ein anderes Ergebnis einfallen lassen. In diesem Abenteuer sollte dies keine unlösbare Aufgabe sein, drängt es sich in diesem Abenteuer doch gewissermaßen auf, daß die Helden den Amazonen helfen. Wem dieses Abenteuer nicht gefällt, dennoch aber die Kampagne durchspielen möchte, der kann dieses Dokument auch gerne vergessen und ein eigenes Abenteuer ersinnen.

Lagerfeuer

Meisterinformationen :

Einer der treuesten Helfer einer jeden Heldengruppe ist auch in dieser Geschichte wieder der Retter in der Not : Der Zufall. Denn während die Helden irgendwo (und damit meine ich, daß es nicht darauf ankommt wo diese Handlung spielt) campen, werden sie von einer Horde Amazonen aufgeschreckt werden, die das gleiche Suchen wie die Helden : Den Pantheonstein Rondras.

Allgemeine Informationen :

Das milde Wetter verschönt euch den Abend. Nachdem Euer Hunger gestillt wurde und der Durst mit viel Flüssigkeit weggespült wurde fühlt ihr euch schläfrig und rollt euch in eure Decken ein. Nach wenig Zeit hat Boron seine Flügel über euch ausgestreckt und schenkt euch den wohlverdienten Schlaf. Doch dann schreckt Ihr wieder auf. Der Stahl von Schwertern kratzt als man die Schneiden aus den Scheiden zieht. Manche Stiefel knallen laut auf dem harten Boden, als die Reiter sich vom Pferd schwingen und mit gezogenem Schwert vor euch stehen, während im Hintergrund weitere Reiter - das Schwert im Anschlag - auf den Pferden bleiben. Ihr seid von allen Seiten umzingelt und seht, wer euch so überrascht und in eine bedrohliche Situation gebracht hat : Es sind Amazonen !

Spezielle Informationen :

Bevor die Helden zu den Waffen greifen sollten sie sich mal überlegen, ob Amazonen ein Gegner sind mit dem man es aufnehmen sollte. Und damit ist nicht unbedingt gemeint, daß sie zu stark wären, sondern daß Amazonen ja eigentlich zu den Guten gehören. So ist es möglich, sie in ein Gespräch zu verwickeln in dem die Amazonen schnell merken, daß es sich bei den Helden nicht um Anhänger des Namenlosen handelt, was sie ursprünglich

fälschlicherweise angenommen haben. Sollte es zu einem Kampf kommen, sollten die Helden durch Ausrufe der Amazonen wie „Im Namen unserer Herrin Rondra werden wir euch Namenlose Ungeheuer in die Niederhöhlen schicken“ vielleicht auf die Idee kommen, daß da etwas nicht stimmt.

Meisterinformationen :

Ich kann mir nicht vorstellen, daß nicht irgendwann (wobei das ja schon den schlimmsten Fall darstellt, daß jemand der Helden ernsthaft zu schaden gekommen ist) das Mißverständnis aufgeklärt sein sollte. Wenn es endlich soweit ist, dann kommt es zu besagtem Gespräch. Die Helden werden dann das für sie wichtige erfahren : Die Amazonen sind ebenfalls auf der Suche nach dem Stein der Löwengöttin. Ihre Suche ist dabei aber deutlich zielgerichteter als die Suche der Helden. Normalerweise sind es die Löwinnen, die in einem kleinen (daher nicht sehr bekannten) Orden namens „Schwerter der Löwin“ im Kastell „Löwenzinne“ hausen. Neben ein paar Rondrageweihten und bediensteten sind es insgesamt 16 Amazonen, die sich bemühen, Geweihte und Kriegerin zugleich zu sein. Anführerin der Amazonen ist die dem Rang einer Hochgeweihten gleichkommende Rondretta von Havenviesen, die von einer Baronie in der Nähe von Havena stammt (wie der Name vermuten läßt). Besonders geehrt fühlen durften die Amazonen sich bisher von der Gunst der Göttin, da diese ihren Stein im Kastell bewahren ließ. Nun haben aber offensichtlich Diener des Namenlosen die beiden Torwachen vergiftet (!) und konnten so in das Kastell eindringen und den Stein besorgen. Dieser Verlust blieb zwar nicht lange unbemerkt, jedoch war schon genug Zeit verstrichen, daß der Dämon Heshtoth beschworen werden konnte, der den Dienern des Namenlosen sowohl die Flucht mit dem Stein ermöglichten, als auch 3 weiteren

■ Amazonen das Leben kostete.

Spezielle Informationen :

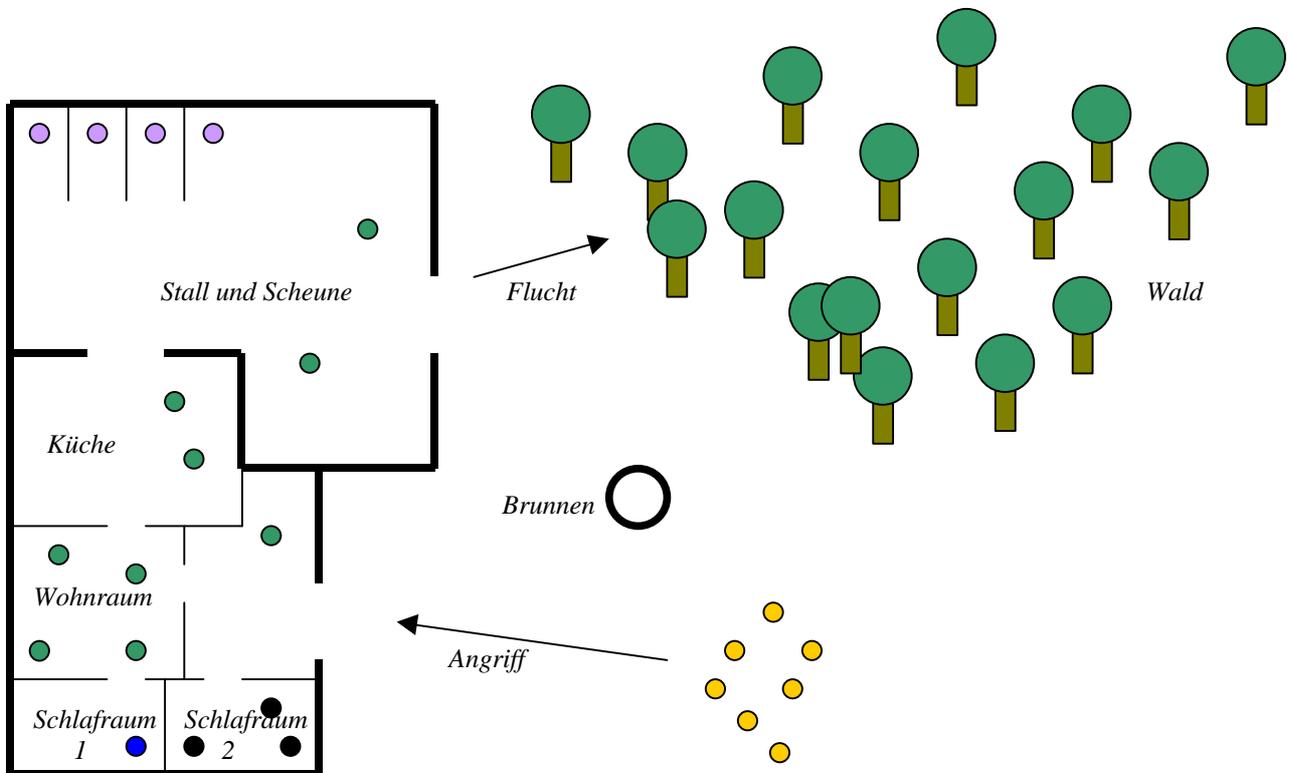
Wenn die Helden Rondretta Ihre Geschichte erzählen, dann können diese beobachten, wie Rondretta ein Stein vom Herzen fällt. Denn sie ist aus einer Klemme befreit : Als Geweihte Ronda's ist es ihr nicht erlaubt um Hilfe zu bitten, obwohl sie diese schwer nötig hätte. Bei 5 toten Amazonen und 4 die im Wechsel die Burg bewachen sind es nur noch 7 die übrig sind, die Namenlosen zu verfolgen. Die Helden wären eine Ideale Ergänzung (besonders die gefürchtete Magie der Diener machen einen Magier oder Druiden zu einem echten Glückstreffer). Somit können die Helden die Amazonen begleiten, um den Unterschlupf der

Namenlosen zu überfallen und so aus dem geschehen Unrecht wieder Recht zu machen.

Allgemeine Informationen :

Rondretta berichtet euch, daß es Ihnen möglich war aus einem der besiegten Diener heraus zu bekommen, wo das Versteck liegt. Mittlerweile habt Ihr genau dieses erreicht und es ist später Nachmittag, so daß die Praiosscheibe schon bemüht ist, auf den Horizont zuzusteuern. Vor euch liegt ein scheinbar seit längerer Zeit verlassener Bauernhof, denn es ist weder Vieh noch anderes Leben zu erkennen. Ein schwaches Licht einer Öllampe verrät aber die Anwesenheit von Personen - wer könnte das wohl anderes sein als Eure Feinde : Die Diener des Namenlosen !

So sieht der Kampfplatz aus :



Grün sind Anhänger des Namenlosen, Blau sind Schwarzmagier, Gelb die Amazonen, Lila die Pferde, Schwarz sind die Leichen, der Bauernfamilie, der der Hof ursprünglich mal gehörte.

Spezielle Informationen :

Aufgrund Ihres Glaubens werden die 7 Amazonen schön brav von vorne angreifen. Nicht unbedingt gerade das, was sich die Helden unter einem Überfall vorstellen. So ist es Ihnen freigestellt zu tun was sie für richtig halten, auch wenn es unter den Amazonen murren geben wird, wenn die Helden nicht vorhaben, den bevorstehenden Kampf „Rondragefällig“ durchzuführen. Auf jeden Fall werden die Diener die Amazonen früh genug

bemerkten um aus Ihrer Behausung herauszukommen : 9 an der Zahl, zusätzlich ein Magier der sich nur allzu offensichtlich Borbarad zugewendet hat.

Meisterinformationen :

Den Kampf kann der Meister so schwer oder so einfach gestalten wie er will, aber es passieren doch einige interessante Dinge, die den Helden das Gefühl bringen sollen, daß sie sich den Stein

wirklich verdient haben. Zwei der bösen Diener sind nämlich im Haus geblieben und versuchen irgendwann sich den Pferden im nahegelegenen Stall zu bemächtigen um sich (mit Stein) dadurch zu tun. Es muß den Helden gelingen diese Aufzuhalten.

Ein anderer Aspekt kann der sein, daß Rondretta selbst höchst unehrenhaft in die Gewalt zweier Namenloser gekommen ist, die mit dem Dolch an Ihrer Kehle versuchen, sich die Flucht zu erleichtern bzw. verhindern, daß auch Amazonen die Verfolgung aufnehmen. Löwengöttin hin oder her, niemand der Amazonen traut sich auf diese Weise das Leben der Herrin in Gefahr zu bringen und wird den Namenlosen Mann nicht einfach niederstrecken.

Wenn der Meister es möchte, kann es, nachdem die fliehenden Diener bemerkt wurden, zu einer wilden Verfolgungsjagd kommen, zu Pferd, versteht sich. Den Kampf gegen die anderen neun gewinnen die Amazonen zur Not auch ohne die Helden, aber es sollte den Helden mit ein wenig Einsatz gelingen, Rondretta spektakulär zu retten.

Der Kampf, vielmehr schon eine Schlacht kann sich also auch gerne im Hof, im Haus, im Stall und nach der Verfolgungsjagd zu Pferd auch in einem Wald mit sehr dichtem Buschwerk stattfinden. Selbst ein Bach in dem der Kampf etwas feuchtfrohlicher wird.

Sollten Ihre Helden einfach zu gut sein, so lassen Sie den Magier mehr als nur ein paar Beherrschungszauber oder Kampfzauber aus der Kiste holen, sondern noch einen Hesoth beschwören, was gerade für die Amazonen ein weiterer Grund sein dürfte keine Gnade zu zeigen, aber die Hilfe der Helden um so notwendiger macht. Auch wäre es dem Magier möglich seine toten Kumpanen wiederzuerwecken so daß sie als Untote neue Gegner darstellen. Schließlich wird aber auch dieser Kampf mit mehr oder minderen Verlusten auf Seiten der Amazonen vorbei sein und die Helden haben den Stein der Rondra in den Händen.

Allgemeine Informationen :

Schnell durchwühlt Ihr die Taschen der frisch niedergestreckten Leiche des namenlosen und entdeckt einen großen rot schimmernden Kristall mit einem weißen Stein, der einen Löwen und ein Schwert als Gravur zeigt. Ihr habt den Pantheonstein Rondra's gerettet. Schnell geht Ihr zurück zum Hof und bemerkt, daß die Amazonen schon alle Schurken besiegt haben. Rondretta wird gerade von einigen ihrer Schwestern notdürftig am Schildarm verbunden. Als sie die Helden bemerkt fragt sie nach dem Pantheonstein.

Spezielle Informationen :

Rondretta ist sichtlich erleichtert, daß der Kampf schließlich einen Sieg hervorgebracht hat. Auch wenn sie die Helden bittet, den Stein zurück zu geben, sobald es möglich ist, so erlaubt sie dennoch, daß Ihr den Stein behalten dürft, solange eure Mission dauert. Sie spricht noch einen Segen über euch aus und wünscht viel Glück.

Meisterinformationen :

Abgesehen von dem Stein können die Helden den toten Feinden noch insgesamt 32 Dukaten Beute abnehmen sowie ein wenig Proviant. Die Pferde, versprechen die Amazonen, werden von Ihnen den nächsten Verwandten der Bauernleute zugeführt. Schließlich hatten die Namenlosen 6 Schwerter und 4 Dolche.

Es soll hier nur 100 Punkte pauschal geben, aber rechnen sie dazu die besiegten Gegner, sowie viel Rollenspiel-Punkte bei der ersten Begegnung mit den Amazonen – wer sie sich verdient hat. Je Rondragefalliger der Kampf geführt wurde umso großzügiger sollten die Punkte sein. (Normalerweise plädiere ich eher für Belohnung ausgefallener Ideen, aber hier geht es schließlich um eine besondere Prüfung Rondra's !)

Folgende Gegner treten 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 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

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

Amazone

MU : 14 AT : 14 PA : 12
LE : 30 MK : 20 1W6+4
AU : 42 MR : 2 RS : 3

Eine Amazone wird bestimmt nur ehrenhaft kämpfen – miese tricks können also große Vorteile bringen.

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 : Rondra's Reiterinnen

© 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)