



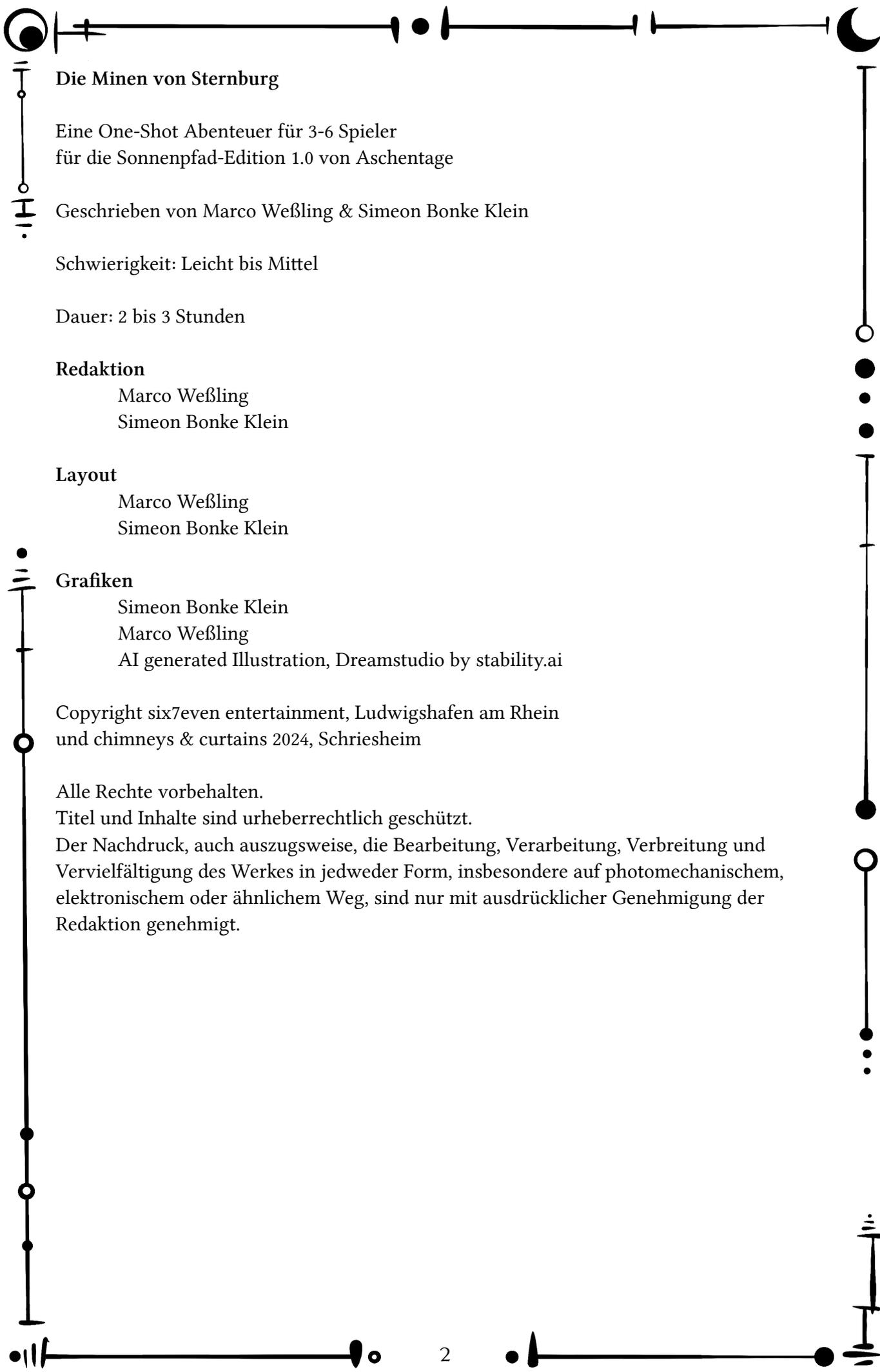
Ein Pen & Paper Rollenspiel
von Marco Weßling und Simeon Bonke Klein
One-Shot Abenteuer

— Die MINEN VON STERNBURG —

six7even entertainment / chimneys & curtains

Ludwigshafen am Rhein / Schriesheim 2024

www.aschentage.de



Die Minen von Sternburg

Eine One-Shot Abenteuer für 3-6 Spieler
für die Sonnenpfad-Edition 1.0 von Aschentage

Geschrieben von Marco Weßling & Simeon Bonke Klein

Schwierigkeit: Leicht bis Mittel

Dauer: 2 bis 3 Stunden

Redaktion

Marco Weßling
Simeon Bonke Klein

Layout

Marco Weßling
Simeon Bonke Klein

Grafiken

Simeon Bonke Klein
Marco Weßling
AI generated Illustration, Dreamstudio by stability.ai

Copyright six7even entertainment, Ludwigshafen am Rhein
und chimneys & curtains 2024, Schriesheim

Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte sind urheberrechtlich geschützt.

Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Redaktion genehmigt.

MEISTERINFORMATION

Die *Minen von Sternburg* ist ein One-Shot-Abenteuer für Einsteiger zum Kennenlernen des Systems und für die ersten Gehversuche in der Welt von Teronna.

Zur Information: Die *Himmelsend-Kampagne* bietet neuen Spielern ebenfalls einen sanften Einstieg in unser Spielsystem - ist aber für Gruppen gedacht, die länger zusammen spielen möchten. Die Helden starten mit **voller Kristall-Leiste** und ohne Wunden ins Abenteuer!

Eine gute Mischung aus folgenden Klassen/Professionen vereinfacht der Gruppe wahrscheinlich das Bestreiten des Abenteuers:

Heiler:
Mönch
Hüter

Unterstützer:
Paan Druide
Fallensteller
Konstrukteur
Paan Bändiger
Zwielichtaugmentor

Nahkämpfer:
Fenrir Biest
Timir Krieger
Ahren Krieger
Kleriker
Zerstörungsmanifestier

Fernkämpfer:
Fenrir Zendenzer
Timir Zendenzer
Bogenschütze
Manifestierer
Kristallwaffenmeister

Hintergrund des One-Shots:

Unser Abenteuer beginnt in Sima, einer Siedlung im nordwestlichen Ahrenkamm. Hier klagen die Bewohner darüber, dass nahe der Berge - dort wo sich die *Minen von Sternburg* befinden - vermehrt gerissene Tierkadaver entdeckt wurden. Auch vereinzelt Karawanen, die durch die Steppe auf dem Weg nach Trilast waren, kamen teilweise nicht an und wurden später in grausigem Zustand aufgefunden.

Was niemand weiß: Es haben sich wohl ein paar Aschenkreaturen in den alten *Minen von Sternburg* verkrochen und sorgen in deren Umgebung für Unsicherheit. Deine Heldengruppe wird diese *Minen* säubern und vielleicht sogar noch mehr entdecken.

Einleitung:

Da du und deine Gruppe schnell zum Spielen kommen sollen, wird angenommen, dass sich die Helden schon kennen und gemeinsam beim Bürgermeister von Sima (in dessen Büro) ihr Abenteuer beginnen. Wir befinden uns in der Sonnenphase, es ist also pausenlos hell. Eine Vorstellungsrunde, bei der sich die einzelnen Helden beim Bürgermeister vorstellen, kann dafür sorgen, dass die Spieler wissen, wer an ihrer Seite kämpft und dir als Meister schon einen leichten Eindruck davon geben, wie die Spieler ihre Helden wahrnehmen und interpretieren.

Wir wünschen euch viel Spaß in den *Minen von Sternburg*!

Die Minen von Sternburg

Büro des Bürgermeisters von Sima

Die Helden finden sich gesammelt beim Bürgermeister von Sima ein, der Ausrufer ins gesamte Reich schickte, um Hilfe in seiner Not zu erhalten.

Sein Schreibtisch liegt voll mit Kartenmaterial und auch der Rest seines Büros wirkt etwas chaotisch und unaufgeräumt.

Er begrüßt die Helden mit schwacher Stimme und scheint doch sehr erfreut über die Ankunft der Gruppe, vor allem als er bemerkt, dass sie aufgrund seines Hilferufes hier sind. Trotz seiner Niedergeschlagenheit ist er neugierig und will alles über jeden Einzelnen von ihnen wissen. Selbst den wortkargsten Held löchert er mit Fragen, bis er zumindest Profession und Namen kennt.

Wenn er genügend Antworten auf seine Fragen bekommen hat, erklärt er den Helden die Situation: Westlich von Sima in der Steppe "Paad'vanesh", die auch "Der sandige Vater" genannt wird, häufen sich grausige Funde. Je näher man den Minen von Sternburg kommt, desto mehr gerissene Tierkadaver kann man finden. Auch einzelne Karawanen und Reisende wurden in der Steppe in grausigem Zustand gefunden. Die Minen sind mittlerweile eine Art Museum und auch der Museumsleiter wird vermisst. Er bekniert die Helden sich dieser Sache anzunehmen und den Grund für dieses Übel zu finden und im besten Falle zu beseitigen. Er gibt ihnen vorsichtshalber eine Museums-Broschüre an die Hand und verspricht der Gruppe reiche Entlohnung. Er bietet jedem Helden 10 Dinar (Sonnendinar), wenn sie es schaffen diesen Auftrag zu erfüllen. (Infos der Broschüre auf S.5).

Optional:

Er würde den Helden sogar eine Passus-Kutsche leihen. Allerdings wäre die Voraussetzung, dass sich eine der folgenden Heldenprofessionen in der Gruppe befindet:

Wildnisrufer, Wolkenflussrufer, Bogenschütze, Konstrukteur, Schütze, Kristallwaffenmeister, Hüter, Gardist, Mönch, Kleriker.

Natürlich kannst du jedem die Kutsche anvertrauen, aber in unseren Augen würde der Bürgermeister diesen Professionen zutrauen, die Kutsche auch führen zu können.

Aarn Aadlason



Bürgermeister von Sima

Volk: Ahren

Alter: 104 Z

Geburtsort: Sima

Funktion: Auftraggeber

Eigenschaften:

Entmutigt und niedergeschlagen, trägt eine Uniform der Stadtwache, Veteran der Stadtwache, liebt seine Siedlung wie sein Kind.

Infos, die der Museumsbroschüre entnommen werden können:

Ebene 1: Die erste Ebene oder "Vorarbeiter-Ebene" diente dem Vorarbeiter dazu, stichprobenartig Gestein und Erze zu überprüfen. Hierfür saß er in der Säulenhalle an einem Amboss und prüfte die Qualität der geborgenen Schätze.

Ebene 1: Die Tür zu den unteren Ebenen wurde mit einem besonderen Schließmechanismus versehen - vermutlich, um Dieben den Zugang zu dem Minen zu erschweren. Einen kleinen Hinweis hinterließen die alten Vorfahren aber - "Dék úles Brama. Dék rak Jyht Kréhud" - Was soviel bedeutet wie "Die Pracht wird vom Berg gebracht. Die Pracht ist der Weg ins Innere" - Könnt ihr erahnen, wie dieser Mechanismus funktioniert? Fragt den Museumsführer, ob ihr richtig liegt!

Ebene 1: Das Gitter im Boden und auch das Gitter darüber, dienten als Rauchabzug für das Zimmer des Vorarbeiters, der tatsächlich in der Mine lebte.

Ebene 1: Bevor die Arbeiter die tiefere Mine betraten, berührten sie die beiden Götterglyphen im Gang zum Säulenraum, um Schutz und guten Ertrag zu erbitten.

Ebene 2: Das Zimmer des Vorarbeiters diente ihm den ganzen Zyklus über als Zuhause. Wir vermuten er führte ein sehr einsames Leben. Die Tuskr-Statue spendete ihm vielleicht Trost.

Ebene 2: Die Büchersammlung, die sich hier befindet, enthält unheimliches Wissen über die frühen Erkenntnisse des Bergbaus. Unzählige Abschriften und Übersetzungen befinden sich heute in Trilast und Tiefstein - die Methoden finden teilweise heute noch Anwendung.

Ebene 3: Eine frühe Form des Gleisensystems, mit dem die Ahren Erze und Gestein aus den Minen beförderten, dienten der Gleisenbahn als Vorlage. Wir können nur erahnen, wie tief die Minen wirklich sind, die bei Kalisrima verschüttet wurden. Letzte Aufzeichnungen lassen immense Ausmaße vermuten. Die Verschüttungen wurden aus Respekt vor den göttlichen Entscheidungen bisher nicht maßgeblich angerührt.

Ebene 3: Auch im Raum der Tristranglöben wurde ein ausgeklügeltes Türsystem eingesetzt. Dahinter befindet sich das Herz des heutigen Museums. Gebt gut Acht darauf, mit welchem Aufwand die frühen Ahren ihr Wissen schützten.

Ebene 4: Die Halle der Ahnen ist ein imposantes Beispiel für ahren'sche Bildhauerkunst. Hier findet ihr die Statuen der sechs ersten Bergbaupioniere - Kommt euch der ein oder andere Name bekannt vor?

Ebene 4: Die Archive - Hier wurde nicht nur Wissen eingelagert, sondern auch gelehrt und studiert. Vermutlich wurden hier Ingenieure und Bergbauexperten geschult und die schlausten Köpfe überlegten sich neue und bessere Bergbau-Methoden.

Wir wünschen viel Freude bei der Führung, die an jeder 5. Iode zur 14. Spanne stattfindet. Der Museumsführer Faguun Heraadson freut sich auf euer zahlreiches Erscheinen. Der Historische Bergbaubund Sima (HBBS) ist dankbar für eure großzügige Spenden.

Der sandige Vater - Die Steppe Paad'vanesh

Nachdem die Gruppe sich evtl. mit dem Nötigsten versorgt hat, oder vielleicht noch einen Abstecher in eine der Tavernen wage (Sternburgschenke, Gasthaus am Abitstrom, Taverne "Zur befeuchteten Kehle"), verlässt sie die Siedlung und befindet sich ziemlich unmittelbar danach in der Steppe Paad'vanesh.



Sinnvoll ist es die Siedlung über die südliche Brücke und den Abitstrom zu verlassen, denn so kann man noch ein Stück auf der Straße in Richtung der Siedlung Ingum reisen, bevor man sie verlässt und nach Westen die Steppe nach Sternburg durchqueren muss. Es gäbe auch gleich die Möglichkeit nach Westen am Fluss entlang zu ziehen - so wäre zumindest der Durst kein Problem. Befindet man sich aber auf der falschen Seite, wird die Überquerung des Gewässers eventuell zum Problem.



Egal ob nun mit der Passus-Kutsche oder zu Fuß - es ist heiß und trocken.
Die Gruppe muss nun ungefähr 40 Meilen durch die Steppe zurücklegen und natürlich kann hier schon einiges passieren. Natürlich darfst du beide Optionen ausspielen.

Option 1:

Eine Gruppe von Banditen oder Straßenräubern lauert der Gruppe auf, wenn diese rastet oder auf ihrem Weg durch die Steppe ist. Wir würden hier vorschlagen 5 bis 7 Banditen in den Kampf gegen die Gruppe zu schicken.



Straßenräuber

STUFE
I

Art: Scherbling Wundschwelle: Storykampf
Bewaffnung: Dolch, Kurzsword, Messer, Bogen, etc.
Kampfstil: Ungehobelt, unkoordiniert, brachial, rücksichtslos

BEUTE

Wenige Fen und deren Ausrüstung

Option 2:

Die Abenteurer entdecken in der Ferne ein Lager. Als sie näher kommen, merken sie, dass dort etwas nicht stimmt. Die Zelte sind zerfleddert, Vorräte liegen verstreut um eine erloschene Feuerstelle und sie finden zwischen dem Chaos tatsächlich Überreste von ein paar armen Ahren. Auch deren Vieh wurde wohl getötet und sie erkennen grausig zugerichtete Fleischklumpen die wohl einmal, Brokkullen oder Passuse waren.

Wenn die Gruppe das Lager näher untersucht, erheben sich plötzlich Aschenghule aus dem Sand und greifen die Gruppe an. Lasse es ruhig 5 bis 10 Stück sein.

Wenn der Kampf gewonnen ist, können die Helden hier im Lager Wasser, Bier und einige essbare Vorräte finden. Auch ein Klingelsack mit (1W10)-Sonnendinar ist unter der Beute.



Aschenghul

STUFE
I

Art: Aschenkreatur Wundschwelle: Storykampf

Bewaffnung: Hände und Zähne
Kampfstil: stumpf, beißen, kratzen, nicht sehr schnell, keine Intelligenz - wollen nur töten

BEUTE

keine

Irgendwann wird die Gruppe schließlich bei den Minen ankommen. Man sieht direkt, dass hier etwas nicht stimmt, denn das Eingangstor hängt verbeult aus der Verankerung. Es herrscht Totenstille und die dunkle Mine liegt finster und besorgniserregend vor den Helden.

Nun werden die Helden ziemlich bald die Mine betreten, was auch notwendig ist, um dieses Abenteuer zu bestreiten. Du als Meister kannst die Schwierigkeit dieses "Dungeons" beliebig anpassen. Dies machst du am einfachsten durch die Anzahl der Gegner, mit der es die Gruppe zu tun bekommt und eventuellen Tipps, wenn es um das Lösen der Rätsel geht.

Das Finale wird ein "Bosskampf" im Kristall-Kampfsystem sein. Du solltest darauf achten, dass deine Gruppe eine volle Kristall-Leiste vor diesem Kampf (in Ebene 4) hat, aber bisher sollten sie noch keine Aschenkristalle verbraucht haben.

Grundsätzlich können in jedem Gang und in jeder Ecke Aschenkreaturen warten, oder aus den Löchern in den Decken hervor kommen. Wir haben uns hier auf Aschenasseln beschränkt, aber es könnten auch Aschenrattlinge oder Aschenkanker unter den Angreifern sein, die sich in so einer Umgebung natürlich ebenfalls sehr wohl fühlen würden.



Aschenrattling STUFE
I

Art: Aschenkreatur
Bewaffnung: Zähne
Kampfstil: Agressive, kleine Biester.
Treten meist im Schwarm auf.

Wundschwelle: Storykampf

BEUTE Aschenkristall



Aschenkanker STUFE
I

Art: Aschenkreatur
Bewaffnung: Zähne, Giftdrüsen, Vorderbeine
Kampfstil: Lauernd, hinterlistig, flink, aggressiv.
Gute Kletterer - springen Opfer von erhöhter Position oder aus Schlupfwinkel heraus an.

Wundschwelle: Storykampf

BEUTE Aschenkristall

Ebene 1

Generelles:

Generell wirkt alles sehr aufgeräumt und arrangiert. Eben wie eine Darstellung längst vergangener Zeit. Wendeltreppe (A) führt zu Ebene 2, (B) führt zu Ebene 3.

1: Hebel, um Zwischentor zu öffnen. Funktioniert einwandfrei. Unverbrauchte Fackeln an den Wänden.

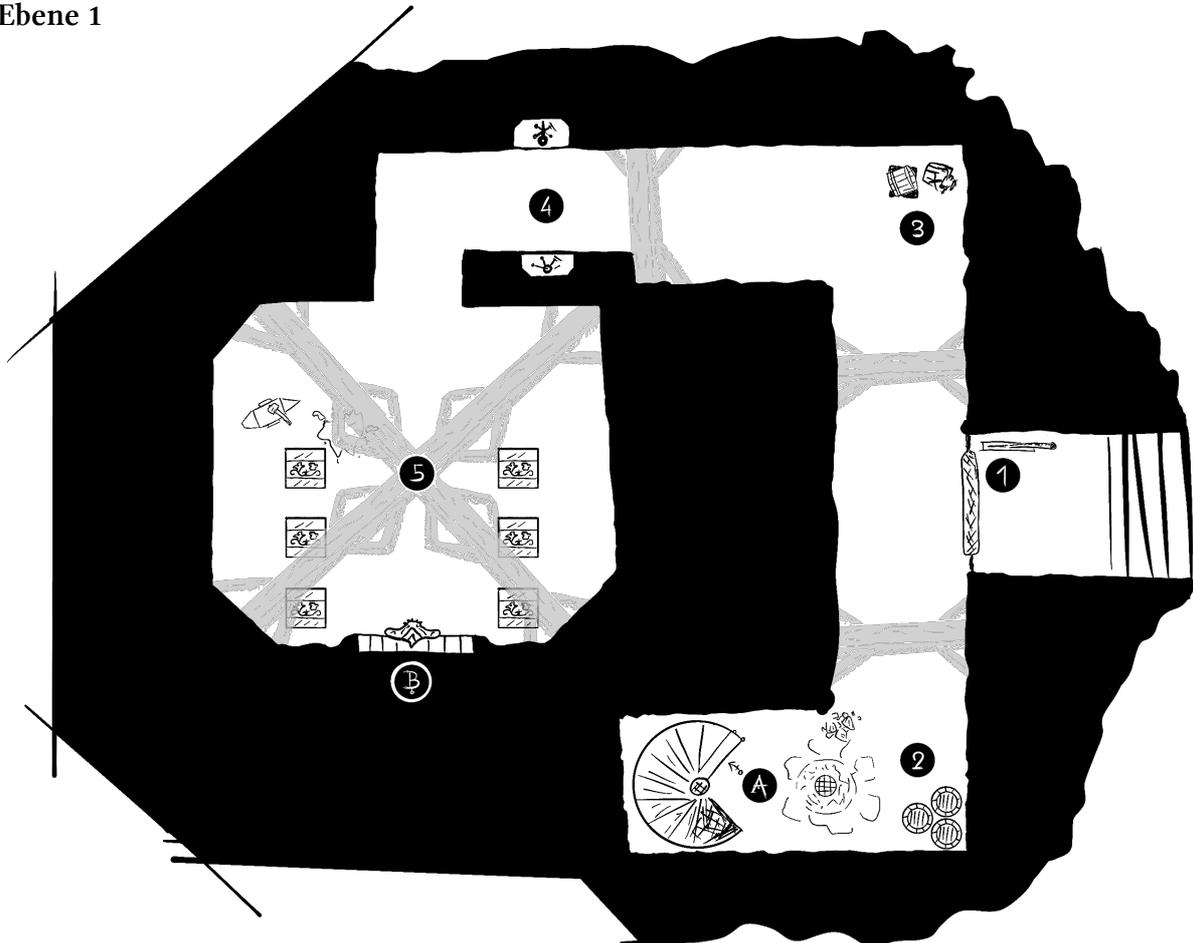
2: Gedeckelte Fässer. Inhalt: Wasser, ölige Flüssigkeit (brennbar), leer.

3: Truhe(n). Inhalt: Hammer, Meißel, Fackeln.

4: Schreine in der Wand mit Meißelarbeiten der Götterrunen von Tuskr (oben) und Hagmea (unten). Geprägte Kosirr-Tafeln: Nai ta Tuskr (Dank der Faust), Nai'hag sem Nai'méa ("Glückes- und Glanzdank").

5: Sechs verzierte Steinsäulen. Imposante Balkenkunst an der Decke. Amboss & Hammer. Neben verschlossener Pilak-Tür (B): Kleine Nische in der Wand mit Inschrift: "Dék úles Brama. Dék rak Jyht Kréhud".
(Die Pracht wird vom Berg gebracht. Die Pracht ist der Weg ins Innere).
Damit sich die Tür öffnet, muss etwas Glänzendes in die Nische gelegt werden.

Ebene 1



Ebene 2

Generelles:

Die Wendeltreppe führt ins Büro des Vorarbeiters. Hier sind knarrende Dielen verlegt und in der Mitte des Raumes ist eine gemachte Feuerstelle samt Abzugsgitter in der Decke.

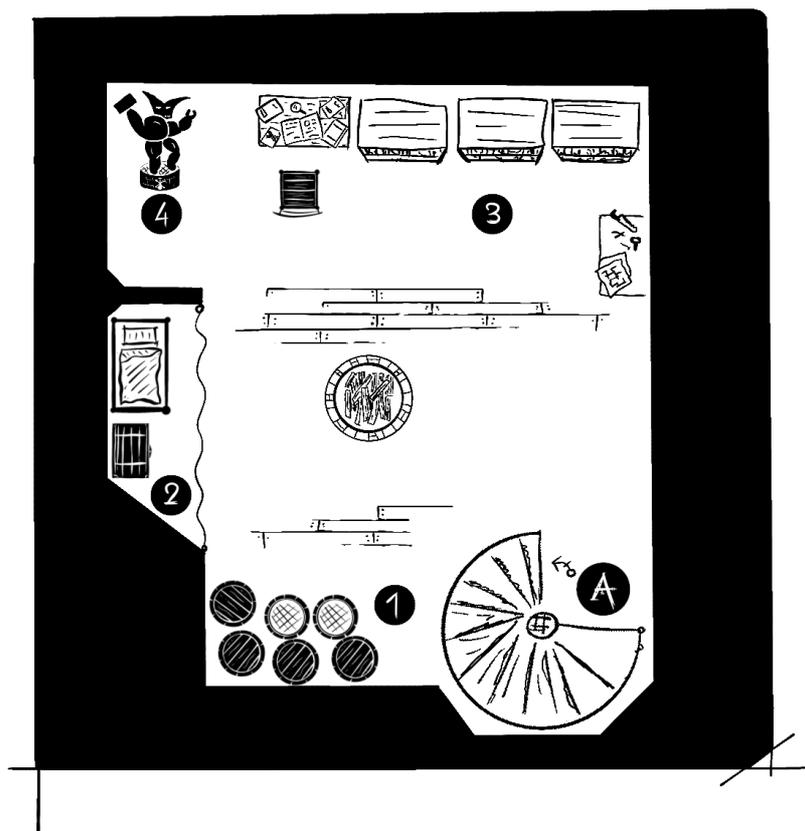
1: Gedeckelte/offene Fässer. Inhalt: Wasser und auch leere Fässer, unbedeutende Schriftrollen.

2: Schlafecck des Vorarbeiters hinter Vorhang. In Truhe: Typische Bergbau-Kleidung damaliger Zeit. Unter Bett: Steinschwert.

3: Regale mit Büchern auf Zébe'Rhil. Alles über Bergbau. Schreibtisch mit Karten der Stollensysteme. Werkstisch mit alter Säge, Lupe, Zangen etc.

4: Tuskr-Statue mit Hammer und... eigentlich endet Tuskr's anderer Arm in einem Schwert.

Ebene 2



Wenn die Gruppe das Schwert unter dem Bett findet (2) und der Tuskr-Statue (4) in die Hand gibt, öffnet sich ein kleines Fach am Sockel der Statue. Darin befindet sich eine Notiz mit den Abbildungen von Tieren:

Dekadenkröte - Ori - Marok - Rahwen - Urke - Nebelstör

Ebene 3

Generelles:

Hier sind einige Gänge seit Urzeiten verschüttet und nicht wieder freigeschaufelt worden - aus Respekt vor den göttlichen Entscheidungen. Hier sind alle Wände sehr akkurat und gerade gemeißelt. Eine dünne Schicht Asche und Staub liegt auf dem Boden.

1: Sortier-Tische in der Mitte des Gleisen-Kreisels. Auf Tresen: Brocken verschiedener Gesteinsarten und Kristalle. (Pilak, Kosirr, Volam, Lothis zB).

2: Eines der ersten Gleisen-Netze Teronnas mit sichtlich experimentellem Ansatz. Die Loren enthalten einen Kippmechanismus und sind momentan gefüllt mit gewöhnlichem Gestein.

3: Verschütteter Gang. Kein Durchkommen.

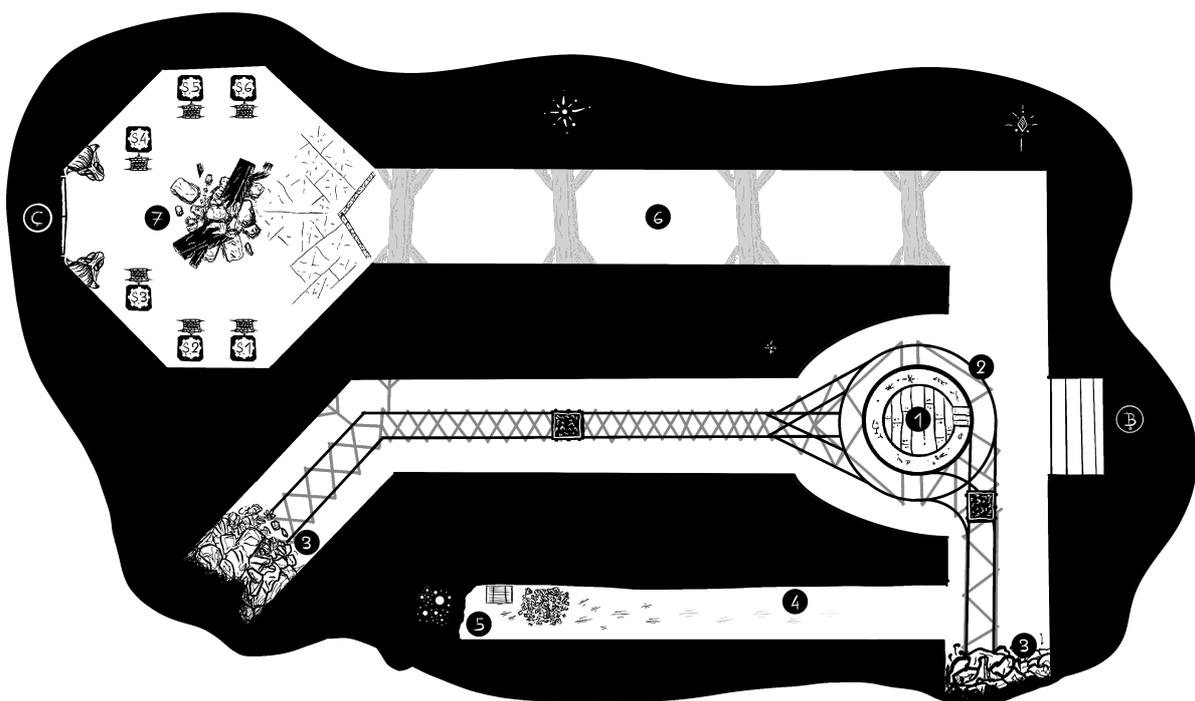
4: Kratzspuren im Staub. Klein, aber in hoher Zahl vorhanden.

5: Loch in der Stollendecke mit vielen Aschenasseln, die bei Inspektion herabfallen. Bei hartnäckiger Untersuchung der Gänge in der Decke wartet eine Große Aschenassel (Stufe II - Wundschwelle 6) auf die Helden.
Inhalt der Truhe: Hammer, Meißel, Fackeln. 1 Aschenkristall.

6: Gang mit imposantem Gebälk.

7: Achteckiger, meisterhaft gefliester Raum mit 6 Säulen, die jeweils mit einem Kettenmechanismus an eine Kurbel gekoppelt sind. In der Mitte ein großer Schutthaufen, der von einem (verschütteten) Loch in der Decke stammt. 2 hölzerne Tristranglöben-Köpfe zieren das schwere Metalltor (C).

Ebene 3



Rätsel der sechs Kurbelsäulen

Um dieses Rätsel zu lösen und die Tür (C) zu öffnen, braucht die Gruppe die Notiz aus dem Zimmer des Vorarbeiters. Diese erhält sie, wenn sie das Schwert unter dem Bett findet und der Statue in die Hand gibt.

Die sechs Säulen zeigen alle auf den 3 Seiten (an der keine Kurbel angebracht ist) ein Geschöpf aus der Tierwelt Teronnas. Ziel ist es die richtige Kombination der Tiersymbole zur Raummitte zu drehen.

Die Säulen zeigen folgende Tiere, vom Betreten des Raumes links im Uhrzeigersinn:

- | | |
|----------|---|
| Säule 1: | Brokbulle - Zwinkerzwitsch - Dekadenkröte |
| Säule 2: | Passus - Felsschwan - Ori |
| Säule 3: | Marok - Grubenspinne - Zwiesel |
| Säule 4: | Tristranglöbe - Rahwen - Doppelhorn |
| Säule 5: | Mutmu - Urke - Urkenschnapper |
| Säule 6: | Nebelstör - Geflügelte Feuerschlange - Avos |

Du als Meister hast die Wahl, ob aus dem verschütteten Gang an der Decke auf jeden Fall Aschenasseln auf unsere Helden stürzen, oder nur bei evtl. fehlerhafter Kombination der Säulen. Denn, wenn man die letzte Säule falsch gedreht hat, ertönt ein dumpfer Glockenschlag und mit starker Vibration drehen die Säulen wieder in die Ursprungsposition. Wenn du willst bleiben die richtig gedrehten Säulen auch einfach stehen - so weiß die Gruppe, wo der Fehler liegt.

| | | |
|---|---|--------------------------|
|  | Aschenassel | STUFE I |
| | Art: Aschenkreatur Bewaffnung: Reißzähne, Panzer/Körper Kampfstil: Wild, heranstürmend, schnell (aber nicht wendig). Unter Panzer Schutz suchend, (zusammenrollen), Rollender Angriff | Wundschwelle: Storykampf |
| | BEUTE | Aschenkristall |

Ebene 4

Generelles:

Beeindruckende Halle unter der Erde mit stilvoll gemeißelter Treppe, einem bunten, wertvollen Läufer auf dem Boden. Die Tür (aus Pilak) zur Bibliothek ist verschlossen und nicht zu öffnen. Der Hauptkampf sollte dann zügig beginnen, damit die Gruppe nicht lange versucht sie zu öffnen.

1: Schutt- und Knochenhaufen in der Mitte des Teppichs. Darüber: Gähnendes, schwarzes Loch in der Decke. Von dort kommt der Aschenkriecher herab.

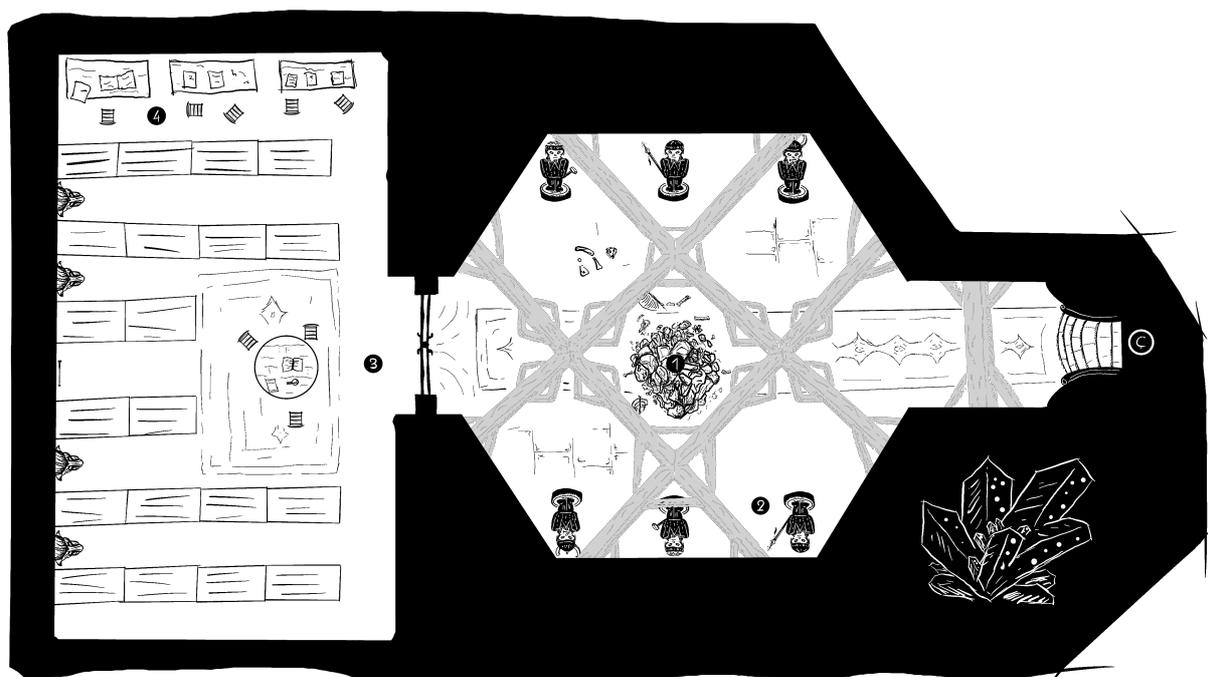
2: Steinernen Statuen von ahrenschen Bergbau-Pionieren, die jeweils ein Namensschild am Sockel haben:

Meena Raaf
Guur Tonkoor
Deblaan Silorson
Tuumon Mar
Sheel Sadrason
Sima Uud

3: Historische Bergbau-Archiv. Ausschließlich auf Zébe'Rhil.

4: Studier-Tische mit beispielhaften Werken aus der Vergangenheit.

Ebene 4



Der Aschenkriecher riecht oder hört die Gruppe, hier ist sein "Nest" er stürzt sich aus der Decke herab. Jetzt wird im Kristallkampf-System gekämpft.



Aschenkriecher STUFE
II

Art: Aschenkreatur Wundschwelle: 16

Bewaffnung: Maul, Zunge, Körper
Kampfstil: beißt, schlägt mit Zunge, zerquetscht
Opfer, gräbt sich ein und stößt plötzlich hervor

BEUTE Aschenkristall

Wenn die Gruppe überlebt und den Aschenkriecher besiegt hat, wird sich die Tür zum Archiv von innen öffnen - Siehe da: Der vermisste Museumsführer.

Der Museumsführer "Faguun Heraadson" öffnet die Tür des Archivs und strahlt die Helden an. Mit überschwänglicher und erleichterter Dankbarkeit fällt er dem ersten Helden, den er zu fassen bekommt, um den Hals.

Lange hätten seine Vorräte nicht mehr gereicht - er dachte, er müsse hier unten sterben - niemals hätte er geglaubt, dass ihn jemand retten kommt usw.

Er hatte sich auf einen längeren Aufenthalt vorbereitet und auch sein Studier-Lager hier unten eingerichtet...

Die Gruppe wird hier sicherlich noch den Aschenkristall des Kriechers, welcher mittlerweile zu Staub zerfallen ist, mitnehmen wollen. Eventuell lassen sich die siegreichen Abenteuerer von Faguun auch noch das Archiv zeigen, aber letztendlich verlassen sie die Minen von Sternburg gemeinsam mit dem Museumsführer, um sich in Sima ihre wohlverdiente Belohnung abzuholen.

•• ENDE ••