



Das Herz einer Schwester



Ein Szenario für das Gemini-Rollenspiel

... ein kalter und nebliger Morgen lag über dem kleinen Dorf Tericas. Der Wind blies durch die engen, dreckigen Straßen, und der Sonnenaufgang legte einen weichen roten Schimmer auf die Häuser. Eine junge Frau in einem schwarzen Umhang verließ den Friedhof und schloß die Tür hinter sich. Eine kleine schwarze Blume lag in ihrer linken Hand, und ihr Atem hinterließ Wolken, als sie an diesem kalten Morgen durch das Dorf ging. Oft wand sie sich schnell um, als ob sie erwarte, verfolgt zu werden, bis sie nach einer Weile vor einem Haus stehenblieb. Das Sonnenlicht begann gerade den neuen Tag zu wecken, als sie an die alte, hölzerne Tür klopfte.

Eine tiefe Stimme antwortete und bat sie, einzutreten.

Einen letzten Blick hinter sich werfend schlüpfte sie durch den Türspalt in das Haus.

Der Raum war dunkel und mit feinen Möbeln hohen Alters ausgestattet. In einem Stuhl, nahe einem großen Tisch, saß ein sehr alter Mann in feiner schwarzer Kleidung. Er lächelte freundlich, als die Frau eintrat.

“Tatest du, was ich dir auftrug?” fragte er, und seine tiefen, dunklen Augen ruhten auf ihr.

“Ja, ich tat es,” antwortete sie und legte die Blume auf den Tisch. “Aber wann ist dies endlich vorbei? Ihr versprachet mir...”

Sie unterbrach, als seine Miene finster wurde. “Verzeiht, Meister!”

Er stand auf, und kopfschüttelnd ging er auf sie zu.

“Meine holde Fellana. Wie oft sagte ich dir, daß es so lange fortan geht, bis ich die richtige Zeit gekommen sehe?” flüsterte er. Sie sah verlegen auf den Boden, und eine Träne lief über ihr Gesicht.

Der Alte drehte sich zum Fenster um und sah zur aufgehenden Sonne hinaus. “Kehrt nun heim, kleine Fellana! Glaubt mir, ich fühle, daß der Lauf der Dinge gütig mit uns ist. Geht nun!”

Ohne etwas zu sagen, verließ sie das Haus und schloß die Tür.

Die Sonne, ein gewaltiger roter Feuerball, erschien über dem Horizont.

“Oh ja, Ich fühle, daß die Zeit gekommen ist...”

Dieses Abenteuer dient dazu, den Spielern die Methoden eines dunklen Predigers näherzubringen (wie ich sie mir vorstelle). Es kann mit bis zu sechs Charakteren jeder Rasse und jedes Berufs gespielt werden. Du brauchst keine Erweiterungen für dieses Abenteuer, und alle Informationen, die ich mir ausgedacht habe, werden später im Text erklärt. **WENN DU DIESES ABENTEUER SPIELEN MÖCHTEST, SOLLTEST DU AUFHÖREN ZU LESEN UND ALLES WEITERE AN DEINEN SPIELLEITER WEITERGEBEN!**

Tericas, das östliche Händlerdorf

Tericas ist ein kleines Dorf in der Provinz Cavalla. Es liegt etwas südlich von Mataniet hinter einem kleinen Wald. Es hat ungefähr 50 Einwohner und die Mehrheit von ihnen sind Bauern. Einige wenige sind Jäger und Händler, die hier ihre Waren kaufen und verkaufen. Der Marktplatz ist das Zentrum von Tericas und an diesem liegt auch die einzige Taverne, „des Pilgers Rast“. Ein Krämer am Dorfszentrum verkauft Ausrüstung für Bauern und Reisende und der Dorfschmied repariert alle Arten von Werkzeug und Waffen, hat aber zudem noch ein paar davon zu verkaufen. Tericas liegt unter der Regentschaft von Tarsus. Er ist der von der Kirche eingesetzte Verwalter von Mataniet und das nahe Dorf wurden ebenfalls in seine Obhut gelegt. Einst blühte Tericas, da viele Pilger aus allen Provinzen kamen um Merloch zu sehen und viele hier rasteten. Zu dieser Zeit wurde auch die kleine Kapelle gebaut, die am Rand des Dorfes liegt. Heute leben nur noch zwei Mönche und ein Priester dort. Die Geschichte des kleinen Dorfes ist traurig. Einige wenige alte Einwohner können Geschichten von seiner Reichen Vergangenheit erzählen, aber dann erreichte die Plage Tericas. Unter der Seuche, gesandt vom einen um seine sündigen Kinder zu strafen, wurde es fast völlig vernichtet...

Die Plage

Es geschah 824 nach dem Einen, als diese tödliche Krankheit zum ersten mal in Tericas entdeckt wurde. Die Kirche handelte schnell und setzte das Dorf unter ein Siegel. Nur einige Mönche und Nonnen blieben und kümmerten sich um die Kranken. Eine Stunde außerhalb des Dorfes wurde ein Turm errichtet in welchem die infizierten eingesperrt wurden.

Die Seuche tobte bis ins Jahr 902 und tötete alte, sowie junge. Danach wurde das Siegel der Kirche wieder aufgehoben, aber diejenigen die wegreisen wollten, verschwanden. Die meisten überlebenden Familien blieben. Sie hatten weder das Geld um zu reisen, noch wollten sie das Dorf verlassen, das immer noch ihre Heimat war. Aus diesem Grund aber kamen keine Pilger mehr nach Tericas .

Das einzige, was heute noch an die Zeit erinnert in der die Plage wütete, ist der alte Turm. Immer noch, steht er, einer manifestierten Erinnerung jener finsternen Zeiten gleich, nahe dem Dorf...

Die Intrige

Es gibt eine große Intrige in dieser Episode. Sie beginnt mit der Suche Fellanas nach einem Weg, ihren toten Bruder Rolus ins Leben zurückzuholen, dessen toter Körper im Seuchenturm liegt, in dem er starb.

Die Spieler werden von Joron, dem zwergischen Totengräber in die Geschichte hineingezogen. Er möchte, daß sie seltsame Vorgänge auf dem Friedhof untersuchen.

Die wahre und letzte Intrige ist aber, daß Nikodemus Felana als ein Werkzeug benutzt um die Blumen zu pflücken. Der alte Magier fürchtet seinen Tod und wenn er genügende der Blumen hätte, könnte er die Geister der Toten im Seuchenturm beschwören und seine Seele in den Körper von Rolus legen. So würde er die Unsterblichkeit erlangen.

Der Verlauf

Wenn die Spieler im Dorf ankommen, haben sie die Möglichkeit in der Kapelle zu beten oder in der gut gefüllten Taverne eine Mahlzeit einzunehmen. Dort können sie auch ihre Betten im Schlafsaal beziehen. Die Bewohner des Dorfes sind arm aber verhalten sich freundlich gegenüber Fremden und wenn die Spieler irgendwelche Fragen haben ist Haroll, der Tavernenwirt gerne bereit, sie ihnen zu beantworten.

In der Nacht werden die Spieler von Joron geweckt, der sie bittet ihm zu helfen. Er erzählt von seinen Problemen mit dem Friedhof und bietet zehn Silberstücke für jeden, wenn sie ihm helfen.

Nachdem sie mit ihren Nachforschungen begonnen haben, können sie recht bald herausfinden, was der Grund für die seltsamen Fußspuren ist die der Zwerg gesehen hat.

Wenn sie sich auf dem Friedhof verstecken, sehen sie Felana die Blumen pflückt. Wenn sie versuchen, sie zu fangen, flieht sie und verschwindet (mittels des Mantels von Nikodemus). Danach kommt sie nicht mehr zum Friedhof. Daraufhin wird Gratus von Nikodemus umgebracht und von ihm zusätzlich als der Gesuchte belastet. Die Dinge die die Charaktere auf dem Friedhof und im Dorf sehen und finden könnten sie darauf kommen lassen, wer unter der Kutte steckt. Ihr letzte Hinweis führt sie in den Wald wo sie die schreckliche Wahrheit in der Bibliothek des Magiers aufspüren. Währenddessen ist Nikodemus dabei die letzten Dinge des Rituals vorzubereiten.

Fellana ist nach der Nacht auf dem Friedhof bis auf einen letzten Besuch bei Haroll verschwunden. Sie versteckt sich bei Nikodemus.

Dieser hat in der Zwischenzeit alles vorbereitet und bei Einbruch der Nacht wird er mit dem Schlüssel zum Seuchenturm gehen wo das Ritual beginnen soll.

Die Spieler sollten den Turm erreichen, wenn es schon zu spät ist (im Notfall hält man sie mit ein paar schwachen Gegnern auf, die Nikodemus als Wächter beschworen hat), aber wenn sie wirklich sehr schnell sind und es klug angestellt haben die Wahrheit vor Einbruch der Nacht herauszufinden, sollte ihnen erlaubt sein, das Ritual zu stören.

Wenn es jedoch ausgeführt wird beginnt der Kampf zwischen den Spielern und Nikodemus und die Geschichte endet mit seinem Tod... oder doch nicht?

Die Dorfbewohner sind alle sehr religiös, aber die Spieler können keine Hilfe von Seiten der Kirche erwarten, da die Plage immer noch von ihr gefürchtet wird und auch heute noch immer ein paar Opfer fordert (es ist nicht die richtige „Plage“, aber die einfachen Leute denken das). Die einzigen Männer der Kirche sind Ohm und Gratus, die Mönche, und Turius der Dorfpriester.

Sie leben und arbeiten in der kleinen Kapelle von Tericas und können die Spieler lediglich mit ihrem Wissen, Nahrung und einem Schlafplatz unterstützen.

Das ist dir Geschichte soweit. Um es dem Spielleiter einfacher zu machen, habe ich die Ereignisse noch einmal geordnet:

TAG 1 – DIE SPIELER KOMMEN AN

Sie verbringen den Abend und die Nacht in der Taverne wo Joron ihnen sein Angebot macht.

TAG 2 – DER FRIEDHOF

Sie finden die Fußspuren, wie sie beschrieben wurden und vielleicht können sie schon eine Verbindung zwischen den Fußspuren und den kleinen, schwarzen Blumen herstellen. Felana wird in der Nacht den Friedhof besuchen.

TAG 3 – DIE HINWEISE und DAS RITUAL

Haben die Spieler Felana überrascht wird sie einige Fehler machen, welche auf sie hinweisen. Wenn nicht, können die Charaktere Informationen im Ort sammeln, wobei diese aber schwieriger zu finden sind. Nach dem Gang in den Wald, jetzt wissend der Wahrheit, gehen sie zu Turm

Nikodemus hat das Ritual abgeschlossen, als sie ankommen. Wenn die Charaktere bis jetzt noch nichts wissen, werden sie spätestens jetzt aufmerksam. Der Kampf findet in jedem Fall statt.

Die Figuren

Die NSC's, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, haben alle eine mehr oder weniger wichtige Funktion für das Szenario.

Einige können gespielt werden, wie ihr sie seht und denkt, daß es richtig ist. Diese habe ich sekundäre NSC's genannt.

Die Haupt NSC's sollten geschrieben und beschrieben werden, wie ich es mir gedacht habe, da ihr Verhalten und ihre Handlungen der rote Faden des Verlaufs sind und die Wirkung dieser Figuren auf die Spieler wichtig für ihre Nachforschungen ist.

Die sekundären NSC's:



Haroll, der Wirt von „des Pilgers Rast“

Haroll ist ein einfacher Mann, der hauptsächlich am Verdienen interessiert ist. Er ist freundlich und stets hilfsbereit. Als Wirt der einzigen Taverne ist er derjenige, der die meisten Gerüchte kennt, und er kann viel erzählen.

Haroll ist zufrieden mit seinem Leben, und wenn etwas zu aufregend oder gefährlich zu sein scheint, versucht er, es aus seiner Taverne draussenzuhalten.

Er war es, der Fellana und ihren Bruder aufnahm, als ihr Vater starb, und würde alles tun, um das Mädchen zu beschützen.

Ein typischer Ausspruch: „Willkommen Fremde! Seid mir begrüßt in der besten Taverne westlich von Ravarra! Wie kann ich euch helfen?“



Joron, der zwergische Totengräber

Er ist ein alter Zwerg, der die meiste Zeit seines Lebens in Sklavenschaft verbracht hat und der freigelassen wurde, als er für die harte Arbeit zu alt war. Er kam vor dreizehn Jahren nach Tericas und begann auf dem Friedhof zu arbeiten. Er wird von den Dorfbewohnern toleriert, aber niemand möchte viel mit ihm zu tun haben, da er als der Diener des Todes angesehen wird.

Es gibt Geschichten über ihn, das er den Verstand verloren hat, wirre Geschichten erzählt und denkt, seltsame Dinge zu sehen.

Die Wahrheit ist, das Joron glücklich ist, in Frieden gelassen zu werden und manchmal etwas verrückt tut um die Gerüchte aufrecht zu erhalten.

Er ist ein stolzer Zwerg und die Spieler werden herausfinden, das er vielleicht der einzige ist, der ihnen freiwillig hilft.

Ein typischer Ausspruch: „Denkst du, ich bin verrückt?“

Turius, Gratus und Ohm

Diese drei Männer leben in der kleinen Kapelle und verrichten dort ihre tägliche Arbeit. Turius ist Priester und er hält die Messen und verkündet die Lehren des Einen unter den Dorfleuten.

Er war derjenige, der den Schlüssel zum Seuchenturm bewachte, bis er „verloren“ ging.

Die langen Jahre in Tericas haben ihn alles über die Leute dort wissen lassen, und es gibt niemand, über den er nicht etwas zu erzählen hätte. Turius ist sehr religiös und hat immer ein Ohr für die Bauern.

Seine Diener, die Mönche Gratus und Ohm kümmern sich um die Kapelle und den kleinen Garten, der dazugehört. Ohm ist der ältere und glücklich mit seinem Leben. Er mag es, sich um die einfachen Dinge zu kümmern und die Gaben des Einen zu preisen.

Gratus ist ein sehr junger Mönch, noch voll des Lebens und dem Willen, etwas Großes für den Einen zu tun. Sein Wunsch ist so stark, daß er derjenige war, der Nikodemus den Schlüssel zum Turm gab. Der Magier versprach Gratus, er würde dafür von der Kirche belohnt und eine große Aufgabe würde ihm übertragen.

Ein typischer Ausspruch: „Dies ist ein kleines Dorf, aber um so größer ist die Liebe des Einen in den Herzen der Menschen!“

Die Haupt-NSC's:



Fellana

Die junge Frau und ihre traurige Geschichte ist jedem im Dorf bekannt.

Ihre Mutter wurde krank und starb bevor sie fünf Jahre alt war. Nur ihr Vater Arsus, sie und ihr Bruder Rolus blieben zurück. Es war eine arme Familie und sie lebten in einem kleinen Haus am Dorfrand. Ihr Vater war Holzfäller und als er bei einem Unfall im Wald schwer verwundet wurde und starb waren sie und ihr Bruder allein.

Sie versuchten Geld zu verdienen indem sie den Bauern auf dem Feld halfen, aber hätte Haroll sie nicht aufgenommen, wären sie erbärmlich verhungert. Er versorgte sie wie seine eigenen, aber als dann auch noch Rolus krank wurde und ihn Turius im Seuchenturm einsperren mußte, wo er starb, verlor das Mädchen jedes Lebensglück. Wäre Haroll nicht erneut für sie dagewesen, hätte sie sich das Leben genommen. Sie lebt seitdem in dem kleinen Haus ihrer Eltern und wird vom Wirt mit Essen versorgt. Allerdings spricht sie nur noch mit ihm und Nikodemus und ist Fremden gegenüber sehr

mißtrauisch. So kam es, daß sie durch ihre Trauer ein leichtes Opfer für die Verführungen der Dunkelheit wurde.

Ein typischer Ausspruch: „... „

Nikodemus, der Magier

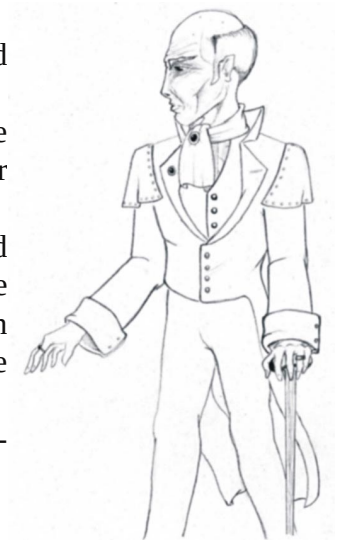
Vor zehn Jahren kam Nikodemus nach Tericas. Damals von der Inquisition gejagt, fand er dort ein Versteck, in dem die Kirche nicht suchen würde.

Seit er dort lebt, ranken sich viele Gerüchte um ihn und eine eremitische Lebensweise wird von den Dorfbewohnern auf das unterschiedlichste aufgefaßt. Er ist ein mächtiger Magier, sieht aber etwas kommen, dem selbst er nicht gewachsen ist. Der Tod.

Nikodemus forschte lange Jahre nach einem Weg, seine Seele unsterblich zu machen und schließlich fand er ihn. Die traurige Geschichte Fellanas verfolgte er wie jeder andere auch, aber in ihrer Verzweiflung sah er ein Werkzeug seines Plans. Er hat Fellana einen Mantel gegeben, der es dem Träger erlaubt zu einem Schatten zu werden, um ihr die Aufgabe zu erleichtern und zu gewährleisten, daß sie nie gefangen wird.

Ansonsten erscheint er wie ein edler, alter Mann, der vermutlich ein bewegtes Leben hinter sich hat. Sehr weise und immer bedacht auf alles was er sagt und tut.

Ein typischer Ausspruch: „Wahrlich? Nun, berichtet mir mehr davon!“



Die Einführung

Das Abenteuer beginnt in Tericas, aber wie die Charaktere dorthin kommen ist eure Sache. Vielleicht haben sie Gerüchte von Reisenden auf die seltsamen Umstände gebracht, es liegt auf dem Weg oder man schließt es an ein anderes Abenteuer in Cavalla an... es gibt unterschiedlichste Möglichkeiten, und ihr wißt am besten, was die geeignetste für eure Gruppe ist.

Kapitel 1- die Ankunft

Es ist früher Herbst. Das Land liegt in Braun- und Rottönen als ihr euren Weg durch die Ebenen von Cavalla zieht. Die Wärme des Sommers ist noch nicht ganz gewichen aber des Nachts beginnt es schon recht kühl zu werden. Aus diesem Grund stimmt es euch auch freudig bei Einbruch der Dunkelheit ein kleines Dorf von etwa 30 Häusern zu erreichen. Aus der einzigen Taverne „des Pilgers Rast“ fällt ein warmes, einladendes Licht hinaus auf den Platz, Stimmen und Musik sind von drinnen zu vernehmen.

Die Taverne ist gut gefüllt und ein freier Tisch ist nicht zu finden. Allerdings werden die Fremden freudig begrüßt und eingeladen am Tisch einiger Bauern Platz zu nehmen. Die Dörfler sind recht neugierig und fragen die Spieler über alles mögliche aus. Als aber der Abend fortschreitet wird es immer leerer, bis schließlich auch der letzte Bauer geht. Bis auf die Spieler sitzen jetzt nur noch folgende Gestalten in der Taverne:

„Ein Zwerg hohen Alters, der die ganze Zeit etwas von den Gästen gemieden wurde sitzt alleine an einem Tisch. Sein Gesicht ist faltig und sonnengegerbt. Er scheint schon einiges getrunken zu haben und in seinem zahnlosen Mund steckt eine langstielige Pfeife, aus der ein würzig riechender Rauch aufsteigt. Hinter ihm lehnt ein Spaten an der Wand und auch seine Kleidung läßt auf solcherlei Arbeit schließen. Sie ist alt und dreckig und Haare und Bart grauweiss und verfilzt und allesamt riecht er ziemlich nach frischer Erde. Diese struppige Gestalt scheint die ganze Zeit leicht mit dem Kopf zu nicken und er starrt die ganze Zeit zu Eurem Tisch.“ (Es handelt sich hierbei um Joron. Sollten die Charaktere auf ihn zugehen, bezahlt er und geht aus der Taverne. Wenn sie lästig werden spielt er den Verrückten.)

Außerdem...

„Eine junge Frau in einem einfachen braunen Bauernkleid und einer hellbeigen Schürze sitzt nahe der Theke mit eingezogenem Kopf an einem kleinen Tisch, der nur für sie dort zu stehen scheint. Sie starrt die ganze Zeit in einen Krug und hat einen angefangenen Teller mit Eintopf vor sich stehen. Sie ist sehr abgemagert und ihre Haut ist fast gräulich. Ihre dunklen Haare sind grob abgeschnitten. Öfters kommt der Wirt und scheint ihr zu sagen, sie solle doch etwas essen, worauf sie aber nicht reagiert. Irgendwann steht sie wie auf ein stummes Kommando auf und geht aus der Taverne.“ (Dies ist Fellana. Wird sie von den Charakteren angesprochen, steht sofort der Wirt dazwischen und schickt sie forsch weg, entschuldigt sich aber später und erklärt alles.)

Wenn die Charaktere ihre Schlafstatt bezogen haben, erscheint Joron. Es könnte sein daß er jemand ausversehen aufweckt, da er nicht besonders gut schleicht (Awareness –3 für alle).

Wird er entdeckt, entschuldigt er sich für sein Eindringen, sagt aber daß dies absolut nötig und wichtig ist. Wird er nicht entdeckt, dann weckt er behutsam den Charakter, der am stärksten aussieht, vornehmlich Zwerge.

Ob er es nun der ganzen Gruppe unterbreitet, oder nur einem, macht für das folgende keinen Unterschied:

„Horch mir zu mein Sohn! Is´ gut, daß ma´n paar anständige Recken hier in dem Hühnerneist auftauch´n! Ich hab´n Problem und tät mich freu´n wenn er mich anhör´n tät, nich war Sohn. Ich bin der Joron, der Totengräber von Tericas un wenn er sich ein paar Silber verdie´n will, dann soll er nur fein achtgeb´n!

Auf mei´m Friedhof geht was seltsames vor sich. Manchmal seh ich da nachts ´ne Gestalt mit Kutte, aber wenn ich hingeh ist ´se wieder weg. Und auch Fußspur´n sind da, auch ganz seltsam sin´ die, weil die manchmal einfach aufhör´n tun und anfang´n!

Bin richtig besorgt um mein´ Friedhof! Seit fast drei Wochen geht das schon so! Ihr seid doch tapfere Wanderer, seh ich euch doch an! Wollt ihr´m alten Joron nich aus´m Schlamassel helfen? Soll auch nich umsonst sein. Zehn Silber kriegt jeder von Euch der mir hilft.“ (Wenn er die Zeit hat, steckt er sich eine Pfeife an.)

Bei weiteren Nachfragen der Spieler kann er auch nicht mehr sagen. Er sieht manchmal eine Gestalt mit einer schwarzen Kutte zwischen den Gräbern hin und her schleichen. Da sind Fußspuren, die einfach anzufangen oder

aufzuhören scheinen. Was er noch erzählen kann, wenn jemand fragt, warum er die Gestalt noch nicht selber gefangen hat, ist, daß er seit diese Dinge angefangen haben jede Nacht furchtbar müde wird. (Joron hat ein Weinfäß in seinem Haus stehen, welches von Fellana mit einem leichten Schlaftrunk vergiftet wurde, wenn er zuhause ist, trinkt er immer mal ein Gläschen.) Er hätte bei den Priestern nachgefragt, was das sein könnte, aber die konnten ihm nichts darüber sagen. Nur der alte Nikodemus hätte eine Sage gewußt über einen Totenwächter. Diese besagt, daß auf Friedhöfen, wo sehr viele trauernde Seelen ruhen, der Tod einen Wächter beauftragt über sie zu wachen. Man solle ihm bloß nicht zu nahe kommen, denn dieser Wächter sei in der Lage einen einfach in das Reich des Todes mitzunehmen. Joron ist sich unschlüssig ob er dieser Geschichte Glauben schenken soll, aber bevor er nichts in der Hand hat glaubt er lieber an diese Sage.

Wenn die Charaktere einschlagen, sagt er ihnen, daß er in einer kleinen Hütte auf dem Friedhof lebt und sie doch morgen mal kommen sollen, damit er ihnen zeigen kann, wo die Spuren sind. Danach wünscht er noch eine geruhssame Nacht und verschwindet, wie er gekommen war.

Die Charaktere können sich jetzt noch besprechen, oder dies auch morgens beim Frühstück tun, aber in dieser Nacht geschieht im Dorf nichts mehr (auch nicht auf dem Friedhof).

Kapitel 2- Der Friedhof und ein toter Mönch

Nach dem Frühstück können die Charaktere sich entweder im Dorf umhören, einkaufen oder gleich zum Friedhof gehen.

Umhören könnte Gerüchte über Fellana, Nikodemus und Joron an den Tag bringen

Einkaufen: Das Sortiment des Krämers ist gut, die Waffen des Schmiedes auch, aber er hat lediglich drei Dolche, eine Handaxt, ein Lang- und ein Breitschwert vorrätig.

Friedhof:

Dort angekommen sehen die Charaktere Joron am Boden hocken und sich etwas ansehen. Als er sie bemerkt, begrüßt er sich freundlich und zeigt ihnen Fußspuren am Boden. Tatsächlich scheinen sie mitten auf dem Friedhof zu erscheinen und gehen dann zu mehreren Gräbern. Die Spuren stammen von sehr schmalen Füßen. Vor den Gräbern ist der Kiesweg jeweils etwas verwischt, dann führen die Spuren zum nächsten Grab, dort auch wieder ein plattgetretenes Stück und an einem weiteren das selbe. Die Gräber sind nicht entweiht oder beschädigt, aber an einer Stelle sieht es jeweils so aus, als ob jemand sich an der Erde zu schaffen gemacht hätte (Awareness –4). Es sieht aus, als wäre ein kleines Stück plattgedrückt worden. Diese Stellen finden sich an jedem der drei Gräber und mit viel Geschick (Awareness –7) kann man sie auch an vielen andern Gräbern entdecken, allerdings schon mehr verwittert.

(Dies ist natürlich Fellanas Werk, die an den Gräbern die Seelenblüten pflückt. Die seltsamen Spuren kommen dadurch zustande, daß sie in der Lage ist ein kurzes Stück über dem Boden zu schweben. Sie möchte hiermit leiser sein und nicht zuletzt Joron verwirren.)

Wenn die Charaktere an einem solchen Flecken graben, kommt ein sehr feines Wurzelgeflecht zu Tage, das offensichtlich von der dazugehörenden Pflanze abgetrennt wurde. Haben sie schon die älteren Spuren gefunden, könnte es wirklich sein, daß sie jetzt schon herausbekommen, daß es um die kleinen, schwarzen Blumen geht, die nur noch sehr vereinzelt stehen.

Wenn sie es herausbekommen, kann ihnen jedoch zu den Blumen niemand etwas sagen. Nikodemus könnte zwar, aber er sagt entweder nichts, oder (wenn die Charaktere das bisher geglaubt haben) bringt sie mit dem Totenwächter in Verbindung.

Die Charaktere sollten dann erst einmal in die Taverne zurückkehren um ein Mittagessen einzunehmen. Dort angekommen begrüßt sie der Wirt freudig und stellt ihnen auch sogleich ein dampfendes Essen vor. Hier sollten die Charaktere nun beraten wie sie weiter vorgehen.

Wenn sie sich, wie ich denke, entschließen nachts auf dem Friedhof zu gehen, wird die Geschichte ganz normal fortgesetzt. Ansonsten geht es nachts mit Ohm in der Taverne weiter.

Der Friedhof bietet genug Möglichkeiten sich zu verstecken. Gegen Mitternacht sehen die Spieler eine Gestalt in einem schwarzen Umhang auf das Tor zugehen. Sie öffnet es leise, schlüpft hindurch und schließt es hinter sich wieder vorsichtig.

Danach schreitet sie (Fellana) auf ein Grab zu, kniet davor nieder und pflückt eine Blume ab. Am Grab daneben noch eine und daneben noch eine, drei im gesamten.

Danach erhebt sie sich und geht auf das Tor zu. Die Gestalt brummelt etwas und ihr könnt sehen, daß sie sich nun vom Boden abhebt und ca. einen Meter hoch in der Luft auf das Tor zuschiebt. Danach verschwindet sie in der Schwärze.

An welcher Stelle die Charaktere eingreifen ist egal, da Fellana immer gleich reagiert: Wenn sie bemerkt, daß jemand sie beobachtet oder jemand sie angreift fängt sie an, an in die entgegengesetzte Richtung zu laufen und zischt „Im Schoß der Schwärze liegt mein Heim, im Schatten meine Ruhestatt“, worauf sie, während sie rennt, immer schlechter zu sehen ist und plötzlich ganz verschwindet.

Allerdings hat Fellana zwei Fehler begangen, denn auf der Flucht ist sie an einem kleinen Dornbusch hängen-geblieben und ein Fetzen hellbeigen Stoffs ist von ihrer Schürze abgerissen und eine Seelenblüte fiel ihr während sie lief aus der Hand. Beides ist aber erst bei Tageslicht zu entdecken. Die Spieler finden ansonsten nichts und werden wohl in die Taverne zurückkehren.

(Diese Flucht darf auf keinen Fall von den Charakteren verhindert werden, aber es darf nicht unmöglich erscheinen. So kann der Meister beispielsweise einen verdeckten Wurf machen und sagen, daß jeder eine Gewandheitsprobe machen muß und sagen soll wieviele Punkte er unter seinem Wert ist. Es reicht allerdings bei keinem. ☺)

Die Taverne ist schon fast leer als die Charaktere dort ankommen.

Der Wirt verwickelt sie in eine Unterredung wo sie denn waren und ob sie nicht erstmal ein Bier trinken wollen, da sie erschöpft aussehen, als plötzlich Bruder Ohm im Schlafrock mit einem entsetzten Gesichtsausdruck in die Taverne stürzt. „Bitte, kennt sich hier jemand mit Wunden aus, schnell! Es geht um Leben und Tod!“

Er rennt mit den Spielern zur Kapelle zu deren Hauptpforte. Auf dem Boden liegt Bruder Gratus in einer Lache seines Blutes. Er hat eine sehr schwere Bauchwunde zugefügt bekommen und atmet nicht mehr. Neben ihm kniet Turius und scheint ihn wie im Fieber mit weißen Tüchern zu verbinden, als hätte er noch nicht verstanden, daß Gratus tot ist. Allerdings umklammert er mit der rechten Hand einen Stein mit dem er etwas in die Erde geritzt zu haben scheint. Ein Name ist dort zu lesen: „Tarsus“ *(Die Wunde an seinem Bauch stammt bei genauerer Betrachtung durch einen Kämpfer von einem Rapier. Geführt wurde dieses von Nikodemus, der Gratus umbringen mußte, da er fürchtete der junge Mönch könnte erzählen, wem er den Schlüssel ausgehändigt hatte. In der allgemeinen Aufregung war er dann in Gratus Zelle geschlichen und hatte dort Felana's schwarzen Umhang mit der Friedhofserde daran unter Gratus's Bett versteckt.)* eine Ikone von

Nachdem Bruder Ohm und Turius der Priester sich wieder beruhigt haben, erzählen sie den Spielern was vorgefallen war.

Bruder Gratus war an diesem Tag an der Reihe, Nachtwache an der Pforte zu halten, um eventuelle reisende aufzunehmen oder ein Essen auszugeben. Bruder Ohm und Turius schliefen im hinteren Teil der Kapelle und wurden geweckt als sie hörten wie jemand laut an die Pforte klopfte. Sie hörten das öffnen der Tür und wie Gratus mit jemandem sprach. Das Gespräch war ganz ruhig als plötzlich Gratus' Schmerzensschrei von draußen kam. Als sie hinausstürzten lag Gratus am Boden und sah sie mit aufgerissenen Augen an, bei ihm war niemand. Darauf schickte Turius Ohm ins Dorf um Hilfe zu hohlen und suchte selbst in aller Eile in der Kapelle einige saubere Tücher.

Mehr können sie nicht berichten. Allerdings sind sie gerne gewillt den Charakteren Eintritt in die Zelle von Gratus zu gewähren, falls sie das wünschen. Dort finden sie folgendes:

Unter dem Bett liegt ein schwarzer Umhang der sich nach kurzer Prüfung als der erweist, den sie auf dem Friedhof gesehen haben.

In der Kapelle hängt die Ikone Marquis Tarsus' hinter der ein Zettel steckt:

„Ich danke euch für Eure Hilfsbereitschaft, den Schlüssel betreffend und werde die Kirche von eurer Treue in Kenntnis setzen! Bringt ihn in den Wald. Im Norden steht ein Stein in den ihr den Schlüssel legen könnt. Euer Freund“

Als einziger Inhalt dieses Zettels kommt der Schlüssel zum Seuchenturm in Frage, welcher vor etwa drei Wochen verschwand. Turius dachte allerdings, er wäre nur verloren gegangen.

Der Umhang scheint ein eindeutiger Hinweis zu sein, wer die Gestalt auf dem Friedhof war, aber wenn die Charaktere danach fragen, werden sie feststellen, daß die Sandalen die Gratus trägt sauber sind. Außerdem sind seine Füße größer als die Spuren auf dem Friedhof.

Die Herkunft des Zettels ist unklar, aber wenn die Charaktere sich mal überlegen, wer in Tericas alles lesen und schreiben kann wird es schon ein großer Hinweis. Die einzigen sind nämlich Turius, Ohm, Haroll, der Krämer und... Nikodemus.

Zurück in der Taverne, finden sie dort Fellana die wie beim ersten Treffen zusammengesunken dasitzt und in einen Krug starrt. Sie ist barfuß (Ihre dreckigen Stiefel hat sie bei Nikodemus ausgezogen als sie zu ihm ging um ihm zu erzählen was geschehen war.)

Ansonsten geschieht nichts in dieser Nacht.

Kapitel 3- die letzten Hinweise

Am nächsten Tag können die Charaktere noch einmal auf den Friedhof, wo sie jetzt den Fetzen und die Blume finden können. Sollten sie nicht auf den Friedhof gehen findet Joron die Sachen und bringt sie ihnen. Außerdem besteht die Möglichkeit in den Wald zu gehen und dort zu suchen.

Wenn sie versuchen Fellana zu verhören werden sie feststellen, daß diese nicht Zuhause ist. Bei einer Untersuchung finden sie in dem verfallenen kleinen Haus nur eine ärmliche Bettstatt, einen kleinen Hocker und einen Tisch. Über dem Lager ist mit Kohle das Bildnis eines Jungen um die vierzehn Jahre an die Wand gezeichnet. Auf dem Boden liegt ihre zerrissene Schürze aber ansonsten ist das ganze Haus leer. Wenn die Charaktere Haroll fragen, ob er weiß wo sie ist, sagt er ihnen lediglich daß sie ganz früh am morgen einen Sack hier abgegeben hat auf den er aufpassen soll. Sie können sich den Inhalt nach etwas Überredungsarbeit ansehen und finden darin ihr spärliches Hab und Gut aber auch Kleidung für einen Jungen.

Im Wald:

Die Spieler brauchen ca. drei Stunden bis sie zu dem in dem Brief beschriebenen Stein kommen. Es ist ein großer Findling, der einen Meter aus dem Waldboden ragt. An seiner Spitze ist eine Aushöhlung und auf einer Seite steht graviert:

Mächtig und ehrvoll saß der Baron,
auf seinem Thron.
Kam ein Lakai, huschte vorbei.
Da sprach sein Gebieter,
des Essens zuwider.
He, Salus nun reich,
mir den Göttertrunk weich!

Was aber sollte Salus ehrvoll reichen?

Die Lösung entspricht den Anfangsbuchstaben des Fragesatzes: W A S S E R

Wenn die Spieler Wasser in die Kuhle schütten (dieses kann man notfalls an einem nahen Rinnsal in der Nähe holen) scheint das Blattwerk sich plötzlich zuzuziehen. In einem Augenblick ersterben die Geräusche des Waldes und der Platz auf dem der Stein steht fällt in Nachtschwärze.

Feine Linien beginnen auf dem Stein in einem feurigen Rot zu leuchten. Sie wandern von der Spitze aus nach unten und in den Boden, als plötzlich ein roter Nebel ringsherum aufsteigt. Dieser zieht sich immer mehr zusammen bis er nach einiger Weile eine menschenähnliche Silhouette geformt hat, die nun beginnt in den Wald zu laufen. Nach einiger Zeit erreicht sie eine finstere und unter Laub verborgene Höhle. Die Kreatur bleibt seitlich der Tür stehen und macht mit der Hand eine einladende Geste worauf hin sie langsam durchscheinender wird und schließlich ganz verschwindet.

Ihr folgt dem kleinen Wasserlauf , bis er schließlich eine versteckte Höhle erreicht. Sie ist mit einer massiven Eichentür verschlossen und das Wasser läuft unter dieser hindurch. Die Tür läßt sich mit Gewalt nur schwer öffnen, aber wenn die Spieler keine andere Möglichkeit haben, sollte es ihnen nach ein paar blauen Flecken gelingen.

(Strength -8) bzw. (Lockpick -4)

Im Inneren der Höhle ist es dunkel. Eine Fackel hängt neben dem Eingang auf der Innenseite. Nach einem kurzen Gang erreichen die Spieler eine Kammer. Die Wände sind gesäumt mit gefüllten Bücherregalen. Ein Tisch und ein prächtiger Stuhl steht in der Mitte der Höhle. Gegenüber von dem Tisch hängt ein menschliches Skelett gekreuzigt an der Wand. Die Rippen sind mit Leder bespannt, welches an metallenen Hacken in die Knochen getrieben wurde. Links und rechts dieser abartigen Dekoration hängen rostige Krummsäbel an der Wand.

Als die Charaktere den Tisch erreichen springt das Wesen plötzlich von seiner Halterung wo es bis dahin verharret hat, greift sich die Säbel und stürzt sich mit einem ohrenbetäubenden Schrei in die Spieler.

Diese Kreatur wurde von Nikodemus während seiner Versuche der Nekromantie erschaffen und dient seitdem als Wächter der Höhle. Die Werte stehen im Anhang.



Nachdem die Charaktere den Wächter erschlagen haben, können sie den Raum durchsuchen. Der Tisch ist mit Büchern übersät, die alle magische Themen als Inhalt zu haben scheinen. Ein Stapel Papier liegt offen, daneben ein Tintenfaß und eine edle Schreibfeder.

Auf dem Papier stehen die Aufzeichnungen von Nikodemus (Anhang 2).

Wenn die Charaktere dies gelesen haben, werden sie sich wohl schleunigst auf den Weg zurück ins Dorf machen, aber (sofern sie nicht sehr früh aufgebrochen sind und schnell die Lösung des Rätsels wußten) werden sie erst bei Einbruch der Nacht dort ankommen. Der Weg führt sie dann an den Turm, wo das Abenteuer sein Ende nimmt.

Kapitel 3- Das Finale

Die Charaktere machen sich wohl (zumindest sollten sie das) auf den Weg zum Seuchenturm , der ca. eine Stunde außerhalb der Stadt liegt.

Dort angekommen, finden sie die Tür weit offen vor. Ein widerlicher Gestank von Verwesung wogt den Spielern entgegen und oben im Turm brennt Licht. Im inneren liegen überall verweste Skelette mehr oder weniger hohen Alters. Eine schmale Wendeltreppe führt nach oben auf das zweite Stockwerk. Hier sieht man Leichname an Ketten, die von der Decke hängen. Einige sind auch an die Wände gefesselt und auch hier ist wieder der Boden voll mit Knochen. Der Gestank ist kaum zu ertragen. Von oben hören sie ein monotones Singsang. Als sie gerade nach oben gehen wollen, greift plötzlich einer der Leichname nach einem Fuß. Es ist Fellana. Blut läuft ihr in einem dünnen Faden aus dem Mund. Sie will etwas sagen, aber hustet nur einen Schwall schwarzen Blutes hervor. Ihr Kopf fällt nach unten und Blut quillt aus einer Wunde im Rücken in der ein Rapier steckt. Der Singsang endet und der Turm beginnt leicht zu beben. Ein Keuchen und Ächzen wie von gequälten Stimmen kommt nun von überall her.

Ihr erreicht das dritte Stockwerk und euch tut sich ein schauriges Bild auf. Inmitten von verrotteten Leichenbergen, die an den Wänden hochgestapelt sind sitzt Nikodemus. Er trägt eine schwarze Robe und rührt sich nicht. Ein Kreis aus Kerzen ist um ihn und die vor ihm liegende, mit einer dunklen Salbe über und über bestrichene Leiche eines Jungen gezogen.

(Wenn jemand Nikodemus angreift, fällt dieser einfach rückwärts um und ist tot!)

Während die Spieler ihn untersuchen, erhebt sich plötzlich der faulige Körper des Jungen. Mit einer krächzenden Stimme spricht er „zu spät!“, worauf er die Spieler angreift.

Als der tote Körper in sich zusammenfällt fährt ein Schmerzensschrei durch den Turm, der euch unendlich lange nachhallt. Die gequälten Stimmen steigen zu einer Katatonie aus Leid auf als der Turm immer mehr zu beben beginnt. Erste Steine fallen aus den Wänden und ihr könnt euch gerade noch retten, als der Seuchenturm mit gewaltigem Donner in sich einstürzt...

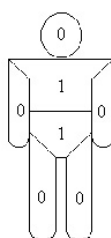


Appendix 1 :

Die Werte der NSC's:

Haroll:

Stärke	16	Gewandtheit	10	phsy.	14
Warn.	12	mental	10	Charisma	12
Initiative	11 (Knüppel)				
Waffe/ n	Knüppel (Trefferwurf 10)				
Schild	-				
Schaden	4+2				
RP	-				

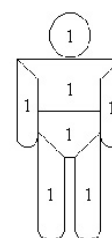


Besonderheiten: Haroll trägt eine Lederschürze, die ihm 1 AV auf Brust und Bauch gibt.

Aussehen: Haroll ist groß, stark und hat einen nicht zu leugnenden Bauch. Sein markantes Gesicht unterstreicht ein brauner Vollbart und sein Pferdeschwanz.

Rolus:

Stärke	16	Gewandtheit	10	phsy.	-
Warn.	12	mental	16	Charisma	-
Initiative	15 (Knochensplitter)				
Waffe/ n	Knochensplitter (Trefferwurf 14)				
Schild	-				
Schaden	5+2				
RP	-				

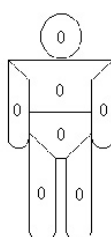


Besonderheiten: Der tote Körper ist nicht an Verletzungen gebunden. Er stirbt, wenn Kopf oder Rumpf insgesamt! 25 Schaden erhalten haben. Als Waffe benutzt er Knochensplitter die durch seine Haut stechen.

Aussehen: Der Leichnam eines 14-jährigen Jungen.

Fellana:

Stärke	9	Gewandtheit	12	phsy.	10
Warn.	14	mental	10	Charisma	12
Initiative	15 (Dolch)				
Waffe/ n	Dolch (Trefferwurf 14)				
Schild	-				
Schaden	2				
RP	-				

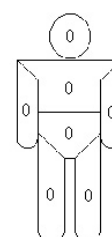


Besonderheiten: Fellana trägt einen Mantel, den sie von Nikodemus erhalten hat. Mittels eines Spruchs kann man in Schatten eintauchen.

Aussehen: Sie ist eine sehr magere, kränkliche junge Frau in ärmllicher Kleidung. Das dunkle Haar ist kurz geschnitten und ihre Augen viel zu alt.

Nikodemus

Stärke	10	Gewandtheit	12	phsy.	11
Warn.	14	mental	18	Charisma	16
Initiative	19 (Rapier)				
Waffe/ n	Rapier (Trefferwurf 18)				
Schild	-				
Schaden	4				
RP	-				

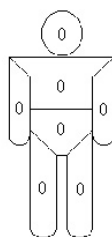


Besonderheiten: Nikodemus beherrscht die Elemente tote Materie, Feuer, Licht und Sinne auf jeweils + 4

Aussehen: Ein alter, sehr charismatischer Mann in feiner, meist schwarzer Kleidung. Seine Züge sind edel und er stützt sich auf einem Gehstock

Turius, Gratus und Ohm

Stärke	11	Gewandtheit	13	phsy.	11
Warn.	13	mental	15	Charisma	14
Initiative	6 (keine Waffenfertigkeit)				
Waffe/ n	-				
Schild	-				
Schaden	-				
RP	-				

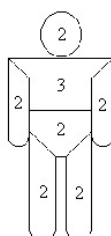


Besonderheiten: Da die Mönche und der Priester niemals! kämpfen würden sind ihre Werte eher unwichtig. Alles weitere gilt für alle drei.

Aussehen: Ohm und Gratus können als typische Mönche beschrieben werden. Turius ist ein alter Mann mit hellbeiger! Kutte und trägt eine Glatze.

Der Wächter:

Stärke	14	Gewandtheit	14	phsy.	14
Warn.	12	mental	8	Charisma	4
Initiative	17 (Säbel)				
Waffe/ n	rostige Säbel (Trefferwurf 18)				
Schild	-				
Schaden	4+1				
RP	-				



Besonderheiten: Der Wächter geht immer offensiv und versucht mit seinen zwei Säbeln in einer Runde zuzuschlagen. Hierfür hat er keinen Malus. (Klingenwaffen machen nur 1/2 Schaden)

Aussehen: Ein menschliches Skelett, dessen Rippen mit Leder bespannt sind.

Appendix 2 :

Der folgende Text kann den Spielern al Handout übergeben werden:

Es ist mir endlich gelungen! Der Hinweis aus Breneteus' Buch auf die Totenpflanze hat mir die Augen geöffnet. Mit einer Tinktur aus deren Blüten muß es möglich sein, einen kürzlich verstorbenen Körper zu beseelen. Ich werde Fellana den Schattenmantel überantworten, um sie die Blumen pflücken zu lassen. Es selbst zu tun wäre ein zu hohes Risiko, entdeckt zu werden, und seit meinem Versprechen, sie und ihren Bruder wieder zusammenzuführen, ist sie mir willenlos untertan. Der Mönch Gratus hat mir in seiner Euphorie den Schlüssel zum Turm mit Freuden ausgehändigt. Dieser Narr. Ein Wort, ich wäre ein hochstehender Inquisitor in geheimem Auftrag, und er lief mir nach wie ein räudiger Hund! Wie kann die Kirche erwarten, mit solchen Tölpeln ihre Lügen zu verteidigen?

Ich denke, ich werde ihn am Leben lassen, außer, irgend jemand kommt der Wahrheit zu nah. Dasselbe gilt für Fellana.

Wenn es in zwei, drei Wochen soweit ist, werde ich das Ritual im Turm vollführen.

Ignatius sagte einmal, daß der Tod etwas sei, was selbst die Magie nur einzudämmen vermag. Wer hätte gedacht, daß ich die Ehre habe, die Worte dieses hohen Magus Lügen zu strafen.

Wenn ich an die ungeahnten Möglichkeiten denke, erfüllt es mein Herz mit Stolz.

Ich werde unbesiegbar sein.

ICH WERDE UNSTERBLICH SEIN!

Nikodemus

Nachwort:

Der Ort Tericas, seine Bewohner und alle NSCs sind meiner Phantasie entsprungen. Sollten eventuelle Sinnfehler auftreten, so ist das mein Verschulden.

Außerdem möchte ich mich bei den Spielern entschuldigen, denen dieses Abenteuer vielleicht über die Grenzen ihres Geschmacks geht. Die Beschreibung des Turmes und das Alter von Rolus wurde lediglich so von mir gewählt, um die Grausamkeit der Umstände widerzuspiegeln und die Tat von Nikodemus noch verwerflicher zu machen. Allerdings kann beides natürlich beliebig verändert werden.

Die Inhalte geben nicht meine Meinung wider, sondern sind ausnahmslos frei erfunden.

Ansonsten wünsche ich viel Spaß mit dieser Episode und hoffe, daß sie bei einigen von Euch Anklang findet.

Wer mir eine Kritik, Vorschläge oder einen Beschwerdebrief schicken will tut, das bitte unter:

dark_narrator@gmx.de

Sebastian Ganz