



ABOREA

DIE ERNTE

Ein Kurzscenario für 2–5 Spieler der Stufen 1–3.

Schwierigkeitsgrad: leicht

Spieldauer: eine Sitzung

Anzahl der Spieler: 2 bis 5

Text und Idee: Sebastian Stammsen

Lektorat: Timo Herget

Illustration: Nele Diel

Nach einigen Wochen der Abwesenheit (vielleicht aufgrund eines aufregenden Abenteuers) kehren die SC zurück nach Leet. Es ist Spätsommer und die Ernte steht unmittelbar bevor. Doch bereits seit einigen Wochen scheinen Getreide und Gemüse von einer rätselhaften Krankheit befallen zu sein, die rasch weiter um sich greift. Der besten Pflege zum Trotz: Reihenweise verkümmern die Pflanzen auf den Feldern. Die Bewohner Leets befinden sich in hellem Aufruhr, droht doch die gesamte Ernte auszufallen. Immer öfter fragen sich die Leeter hinter vorgehaltener Hand, wie sie ohne Ernte den Winter überleben sollen.

In der aufgeheizten Stimmung haben manche Leeter die Schuldigen schnell ausgemacht: drei „Hexen“, die etwa zwei Stunden Fußmarsch vom Dorf entfernt in einer kleinen Hütte im Casnewydd leben. Obwohl sie wenig Kontakt mit den Leetern haben, ist doch eine von ihnen in den vorangegangenen Wochen öfter in der Nähe gesehen und jetzt sogar in einem Feld mit verdorrtem Getreide aufgegriffen worden. Die SC erhalten den Auftrag, die Ursache der Krankheit aufzuklären und die Ernte der Leeter zu retten.

HINTERGRUND

Über seine erstklassigen Kontakte nach Padova hat Händler Thomaso vor einigen Wochen zum ersten Mal eine Kiste der seltenen Frucht Prugo gekauft und in Leet angeboten. Die Prugo wurde über Nacht zur neuen Lieblingsfrucht im Dorf, weshalb Thomaso umgehend eine größere Lieferung organisierte. Er übersah dabei jedoch eine wichtige Vorsichtsmaßnahme: Die Früchte müssen unbedingt vor dem Verkauf mit einer speziellen Tinktur gesäubert werden, weil sonst

die Gefahr besteht, dass sich ein nicht sichtbarer Pilz auf der Schale ausbreitet, der leicht auch andere Pflanzen befallen und über kurze Zeit abtöten kann. Genau dies ist in Leet geschehen. Über den Kontakt mit ihren Händen oder dadurch, dass sie die Schalen überall im Dorf sowie in den Feldern und Gemüseplantagen achtlos wegwarfen, haben die Bewohner unwissentlich selbst dafür gesorgt, dass sich der Pilz rasend schnell verbreitete und nun die gesamte Ernte bedroht.

TEIL 1 - HEXENJAGD IN LEET

„Der Spätsommer zeigt sich von seiner schönsten Seite, als Ihr dem schmalen Pfad durch den Wald folgt. Hinter der letzten Anhöhe weichen die Bäume zurück und geben den Blick auf Leet frei, das sich friedlich und beschaulich in eine Biegung des Laan schmiegt – ein Anblick, den Ihr sehr vermisst habt. Doch die Idylle wird jäh vom wütenden Geschrei einiger Männer und dem verzweifelten Kreischen einer Frau durchbrochen: Einige hundert Meter entfernt an

einem Weizenfeld haben sich ein Dutzend Leeter zusammengerottet und eine Frau eingekesselt. Während Ihr näherkommt, erkennt Ihr ein paar der Bauern und Unruhstifter aus dem Dorf, die die Frau anschreien und damit beginnen, brutal auf sie einzuprügeln.“

Wenn die SC einschreiten, weisen die Männer sie brüsk zurück. Je nachdem wie besonnen die SC bei ihrem Eingreifen vorgehen, kann es sogar zu einer kurzen Rangelei mit dem Rädelsführer Kalik kommen. Kalik sollte dann aber von seinen Kumpanen zurückgehalten werden, schließlich genießen die SC in Leet einen recht guten Ruf.

Zur Erklärung der Situation hat der Rädelsführer Folgendes vorzubringen: *„Wir haben die Hexe auf frischer Tat ertappt, als sie sich in unseren Feldern herumgetrieben hat. Das ist der Beweis: Sie steckt hinter der Krankheit! Sie will, dass wir im Winter verhungern! Und jetzt verzieht euch, wir bringen sie zu Ritter Mereno.“*

Unbeeindruckt davon, dass die Frau halb ohnmächtig ist und nicht mehr aus eigener Kraft gehen kann, packt er sie an den Haaren – offenbar in der Absicht, sie den gesamten Weg bis in Merenos Halle hinter sich herzuschleifen.

Erneut greifen die SC ein. Ein näherer Blick auf die Frau offenbart einen mitleiderregenden Zustand. Immer noch unter Schmerzen gekrümmt liegt sie wimmernd auf dem Boden, ihr Gesicht ist zugeschwollen; selbst wenn sie wollte, könnte sie sich nicht zu den Anschuldigungen äußern. Sollten die SC bei der Frau Erste Hilfe leisten, rappelt sie sich daraufhin mühsam auf und streitet alle Anschuldigungen ab. Was auch immer die SC davon halten, die Frau nutzt einen Moment nachlassender Wachsamkeit (vielleicht wenn die SC mit Kalik und seinen Schlägern diskutieren), um einen SC und zwei der Männer zur Seite zu stoßen und mit erstaunlicher Schnelligkeit im Wald zu verschwinden – Verfolgung zwecklos. Sowohl die Männer als auch die SC können ihr nur verblüfft hinterherschauen. Die unerwartete Flucht der vermeintlichen Hexe bietet Gelegenheit für eine weitere Rangelei. Sobald sich alle wieder unter Kontrolle haben, wird schnell Einigkeit darüber erzielt, zunächst einmal Ritter Mereno aufzusuchen. Der Marsch ins Dorf verläuft in eisigem Schweigen, während beide Gruppen sich gegenseitig misstrauisch belauern.

DER ZORN DES VERWALTERS

Leider treffen die SC Ritter Mereno nicht an. Er ist gemeinsam mit seinem Knappen aufgebrochen, um sich selbst ein Bild vom Zustand des Getreides auf den Wehrhöfen zu machen. An dessen Stelle hat sein Verwalter, Ernesto Cavalier, die Leitung übernommen.

DIE „HEXE“ EDERNIA

Edernia und ihre Schwester Arabella stammen ursprünglich aus dem Suderland. Sie wurden an ihrem achtzehnten Geburtstag von der alten Schamanin Augusta, die ungefähr zwei Stunden von Leet entfernt im Casnewydd lebt, als Schülerinnen aufgenommen. Edernia verbringt mit ihrer Schwester nun anstrengende Lehrjahre bei der alten Schamanin. Immer wieder werden sie zur Suche seltener Kräuter und anderer Pflanzen oder zur Beobachtung von Tieren ausgesandt. Während eines solchen Auftrags begegnete Edernia zufällig Adrian, dem Sohn des Händlers Thomaso. Da sich die beiden sofort zueinander hingezogen fühlten, treffen sie sich seit einigen Wochen öfter – ohne aber, dass die schamanische Lehrerin oder Thomaso etwas davon wissen. Natürlich hat Edernia auch von den Problemen mit der Ernte gehört. Sie hatte sich vorgenommen, einige Proben des betroffenen Getreides mitzunehmen, um sie ihrer Lehrerin zu zeigen. Als sie zu diesem Zweck ein Feld in Leet aufsuchte, wurde sie von den Männern aufgegriffen.

„Mit versteinerter Miene folgt der einäugige Verwalter Kaliks Schilderungen. So sehr Ihr Euch auch darum bemüht, die Situation zu klären – im Anschluss richtet sich sein Zorn gegen Euch: ‚Um die Sache noch einmal zusammenzufassen: Wir kämpfen hier in Leet um unser Überleben und hatten gerade die Hexe gefasst, die für alles Übel verantwortlich ist, da kommt ihr dahergelaufen und verheißt ihr zur Flucht.‘ Sein Kinn bebte vor mühsam unterdrücktem Zorn. ‚Wenn ihr euch nicht schon die größten Verdienste um unser Dorf erworben hättet, würde ich mich überhaupt nicht mit euch abgeben. Aber so gebe ich euch noch eine Chance: Findet heraus, was mit unserem Getreide und unserem Gemüse geschieht, und bringt es wieder in Ordnung. Ihr habt zwei Tage Zeit, wenn ihr nicht mit der Hexe zusammen brennen wollt. Und jetzt raus!‘

Ernesto Cavalier lässt keine Diskussion zu. Er wendet sich sofort dem bereits wartenden Händler Thomaso zu und beginnt mit ihm darüber zu beraten, wann der späteste Zeitpunkt ist, um aus Padova ausreichende Vorräte für den gesamten Winter zu beschaffen. Schließlich bleibt den SC nichts anderes übrig, als das Anwesen zu verlassen. Kalik dürfte seinen Triumph noch auskosten, indem er die Gruppe mit Sticheleien begleitet. Lassen die

SC sich davon provozieren, werden sie nicht nur wertvolle Zeit verlieren, sondern sich auch weiteren Ärger mit dem Verwalter einhandeln. Ob nun wegen des „Auftrags“ von Ernesto Cavalier oder durch eigene Neugier getrieben – Nachforschungen zur Ursache der Krankheit sind für die SC der nächste Schritt.

TEIL 2 - DIE BEDROHTE ERNTE

Ablauf der Nachforschungen - Die SC können in beliebiger Reihenfolge die betroffenen Pflanzen bzw. Felder untersuchen oder die Menschen im Dorf befragen. Gewissheit über die Ursache der Krankheit können sie aber erst durch einen Besuch bei der alten Schamanin im Wald erlangen. Sobald die SC aus den Hinweisen die richtigen Schlussfolgerungen gezogen haben, suchen sie Ritter Mereno auf, um ihm die Lösung zu präsentieren. Im Folgenden finden sich die Möglichkeiten zur Nachforschung im Überblick.

Beobachtungen im Dorf - Die Frucht Prugo taucht überall auf; die SC können immer wieder Leeter beim Verzehr der Kostlichkeit beobachten. Viele Leeter bieten den SC auch etwas von der Frucht zum Probieren an. Mit den Schalen gehen die Dorfbewohner ausgesprochen sorglos um. Einmal vom Fruchtfleisch geschält, lassen sie diese achtlos auf den Boden fallen, werfen sie an den Wegesrand, ins nächste Gebüsch – oder Feld. Bei einer Untersuchung der Schalen bekommen die SC allenfalls eine Ahnung davon, dass mit diesen etwas nicht stimmen könnte: Wahrnehmungs-Manöver (IN) bleiben bis MS 10 ohne Erfolg, erst ab MS 12 können die SC irgendetwas verschwommen auf der Schale sehen, bemerken ein wächsernes Gefühl unter ihren Fingerkuppen und nehmen einen seltsamen Geschmack bzw. Geruch wahr.

Bei Gesprächen mit den Leetern bemerken die SC schnell, dass die Stimmung im Dorf gespalten ist. Die eine Hälfte der Dorfbewohner hält die „Hexen“ im Wald für schuldig und würde sie lieber früher als später auf dem Scheiterhaufen sehen. Die andere Hälfte reagiert besonnener, ist aber ratlos angesichts der Krankheit, die die Ernte bedroht. Im Gespräch beklagen alle diese Bedrohung und äußern ihre Sorge über den bevorstehenden Winter. Dass sogar der Baum der Lichter befallen ist, trifft alle Leeter schwer. Damit droht nicht nur die Ernte, sondern sogar der Schutz der Götter für den Winter auszubleiben. Trotz aller Sorgen und Ängste bieten die Leeter den SC im Gespräch häufig die Prugofrucht an, sodass die SC bald auf die richtige Spur gelenkt werden.

Ilany's Obstgarten - Der Obstgarten der alten Ilany (vgl. Abenteuer „Der blutende Gott“) ist der

DIE FRUCHT UND IHR PARASIT

Die Prugo ähnelt in Größe und Form einem Hühnerei. Unter einer dicken, leuchtend orangefarbenen Schale befindet sich das ausgesprochen süße und saftige Fruchtfleisch.

Auf der Prugoschale wächst der parasitäre Gespinstpilz. Seine Sporen heften sich bei Berührung der Frucht – z. B. wenn sie geschält wird – an die Hände und werden daher indirekt über bloßen Hautkontakt auf andere Pflanzen übertragen. Ansonsten breiten sich die Sporen durch direkten Kontakt aus, wenn die Schale mit anderen Gewächsen in Berührung kommt. Der Pilz bildet auf der Oberfläche der befallenen Pflanze ein Netz aus feinen Fäden, über die er seinem Wirt alle lebenswichtigen Nährstoffe entzieht. Der Gespinstpilz ist für das bloße Auge unsichtbar und hat keinen auffälligen Geruch oder Geschmack. Außerdem ist für den Menschen völlig ungefährlich; nur in seltenen Fällen kann sein Verzehr zu Durchfall und Erbrechen führen.

Die Anfälligkeit der Prugo für den Gespinstpilz ist bei den Großhändlern in Padova bekannt und das Reinigen der Früchte mit einer Galanga-Tinktur als Vorsichtsmaßnahme üblich. Jeder Kiste der Frucht, die über den Großhandel verkauft wird, liegt ein Warnhinweis bei (siehe Handout), der darauf hinweist.

einzigste Ort, an dem der Gespinstpilz sich noch nicht ausgebreitet hat. Hier können die SC gleich mehrere sehr wertvolle Hinweise erhalten. Ilany lehnt die neue Frucht rigoros ab:

„Sollen unsere eigenen Früchte jetzt nicht mehr gut genug sein? Es geht doch nichts über einen echten Leeter Apfel – wer braucht da schon diese komischen orangenen Eier?“

Der Obstgarten ist daher natürlich frei von Schalen. Wenn die SC Ilany aufsuchen, können sie außerdem miterleben, wie sie einen Leeter zur Rede stellt, der seine Prugoschalen achtlos über den Zaun in ihren Garten wirft. Sie setzt ihm so lange zu, bis er sie eigenhändig wieder auflieft und dann eingeschüchtert die Flucht ergreift.

„Ich fasse diese Dinger nicht an; wie käme ich auch dazu? Mein Obstgarten bleibt sauber und ich habe ihn ständig im Blick. Man kann nie wissen, was sonst passiert.“

Thomasos Laden - Händler Thomaso bietet

die Frucht in seinem Laden an. Sein Sohn Adrian kümmert sich um das Geschäft, solange Thomaso bei Ritter Mereno mit den Beratungen zur Rettung Leets beschäftigt ist. Von ihm können die SC interessante Informationen erhalten:

- *„Prugo? Die haben wir seit ungefähr vier Wochen im Angebot. Die Frucht ist der Renner im ganzen Dorf. Möchtet ihr eine probieren? Geht auf Kosten des Hauses, wir haben ja noch genug davon im Lager. Aber sagt meinem Vater nichts davon.“*
- *„Die Hexen? Erstens sind das keine Hexen, sondern Schamaninnen und zweitens bin ich mir absolut sicher, dass sie nichts mit der Krankheit zu tun haben. Edernia würde nie ...“ Adrian wird rot und schlägt sich die Hand vor den Mund.*

Unter allen Umständen hält Adrian seine Schwärmerie für Edernia geheim, auch wenn die SC sich natürlich ihren Teil denken können. Dem Verdacht, die Frucht könnte die Ursache sein, möchte Adrian nicht folgen; im Gegenteil: Wird er darauf angesprochen, so hat er das Gefühl, die SC wollten ihm und seinem Vater etwas anhängen, und blockt weitere Nachfragen in dieser Richtung ab. Auf keinen Fall wird er den SC einen Einblick in den Lagerraum gewähren, wo noch einige mit Prugofrüchten gefüllte Kisten auf Käufer warten.

Eine Untersuchung des Lagerraums kann sich jedoch für die SC lohnen. Hierzu muss Adrian allerdings gut abgelenkt werden. Die einfachste Möglichkeit besteht darin, dass ein Teil der SC ihn in ein Gespräch verwickelt oder anderweitig mit speziellen Fähigkeiten ablenkt (z. B. „Ablenkung“, Spruchliste Bardenmagie Rang 2). Die anderen SC können sich währenddessen durch den Hintereingang in den Lagerraum schleichen (List-Manöver (GE), MS 8; Modifikation durch den Erfolg der Ablenkung) und einen Blick in die Obstkisten werfen. Sobald sie den Deckel möglichst lautlos (List-Manöver (GE), MS 8; Modifikation durch den Erfolg der Ablenkung) geöffnet haben, entdecken sie sofort den oben aufliegenden „Beipackzettel“ mit dem Warnhinweis (siehe Handout). Danach gefragt, werden Thomaso und sein Sohn entweder wütend („Woher habt ihr das?“) oder sie wischen die Frage beiseite („Was für ein Unsinn. Verschwendet nicht meine Zeit!“). Da der Warnhinweis für das weitere Abenteuer recht hilfreich ist, können die SC alternativ auch einen zerknüllten Zettel vor Thomasos Laden am Wegesrand finden.

Andere Leeter

- Ritter Mereno: Mereno kann mit seinem

Knappen Flavius jederzeit von den Wehrhöfen zurückkehren; die SC begegnen ihm dann auf der Straße. Er hat bereits gehört, dass die SC die Nachforschungen übernommen haben. Wenn er erfährt, wie Ernesto Cavalier an seiner Stelle mit der Situation umgeht, schüttelt er bekümmert den Kopf: *„Ich weiß auch nicht, was in Ernesto gefahren ist. Die anderen Unruhestifter kenne ich ja, aber jetzt scheinen alle den Verstand verloren zu haben. Eine echte Hexenjagd ist ausgebrochen. Das ist ja noch schlimmer als damals, als wir diese Gaukler im Dorf hatten. Wie hießen die doch gleich? Ach, ist ja auch egal – ich hoffe nur, ihr könnt das Rätsel lösen, auch wenn ich euch leider im Moment nicht helfen kann.“*

- Leunand und Giada: *„Eine Katastrophe ist diese Krankheit. Wenn uns nicht schnell jemand hilft, steht uns ein harter Winter bevor. Aber ob wirklich die Frauen aus dem Wald die Schuld tragen? Ich weiß ja nicht ... Kann ich euch vielleicht etwas Prugo anbieten? Thomaso bekommt sie direkt aus Padova.“*
- Enros der Barde: *„Ich habe schon von ähnlichen Fällen gehört. Vor einigen Jahren ist rund um Padova immer wieder eine Krankheit ausgebrochen, die das Getreide und Gemüse befallen und die Ernte bedroht hat. Aber ich weiß nicht, wie uns das jetzt helfen könnte. Selbst wenn es sich um dieselbe Krankheit handelt, so ist unsere Ernte doch längst verloren, bevor jemand dort sein und die richtigen Fragen stellen kann.“*
- Butze der Fischer: *„Diese Krankheit ist wirklich eine schlimme Sache. Ich gebe mein Bestes, aber ich kann natürlich nicht genügend Fische fangen und räuchern, um damit die gesamte Ernte auszugleichen. Aber jetzt seid ihr ja da und kümmert euch um das Problem.“*
- Lagan der Schmied: *„Also, wenn ich mir meine Freunde so anschau, die jetzt diese Hexenjagd anzetteln, frage ich mich ernsthaft, warum ich denen jemals Waffen ausgehändigt habe. So ein bisschen was sollte man ja auch zwischen den Ohren haben, wenn man ein Schwert führt. Ach, möchtet ihr auch eine von diesen Früchten? Die schmecken köstlich.“*
- Renato der Bäcker: *„Ohne Getreide gibt es kein Mehl – wie soll ich dann backen? Das wird ein trauriger Winter, das sage ich euch. Wer auch immer dafür verantwortlich ist, muss hart bestraft werden, da hat Einauge schon recht. Aber unter uns: Der Verwalter*

scheint mir mit der ganzen Sache doch etwas überfordert zu sein. Hoffentlich habt ihr mehr Erfolg.“

- Bauer Seldrin, Hainenhof nördlich von Leet: „Schaut euch nur meine Felder an! Wisst ihr eigentlich, wie hart ich jeden Tag schuften muss, um die Ernte einzubringen, von der das ganze Dorf lebt? Brennen soll die Hexe sage ich! Und wagt es ja nicht, der noch einmal zur Flucht zu verhelfen!“ Auf dem Hainenhof können die SC außerdem wie bereits im Dorf zahlreiche Prugoschalen am Weg und in den Getreidefeldern entdecken.
- Marcus der Gemüsebauer: „Ich frage mich schon, woran das liegt. Ich habe keine Lust, irgendjemanden zu verbrennen, nur um hinterher feststellen zu müssen, dass die Pflanzen trotzdem absterben. Was mir wirklich zu denken gibt, ist die Tatsache, dass alle Pflanzen in der Umgebung befallen sind, sogar der Baum der Lichter. Nur der Obstgarten der alten Ilany ist noch so prächtig wie eh und je. Ist das nicht seltsam?“ Auch hier entdecken die SC in den Gemüsebeeten zwischen den Pflanzen einige Prugoschalen.
- Kräuterfrau Walburga: „Ich bin mit meiner Weisheit am Ende. Die Pflanzen sind krank, das sieht man, aber woran das liegt und was man dagegen tun kann, weiß ich nicht. Normalerweise würde ich mich mit Augusta beraten, aber bei der Hexenjagd, die gerade veranstaltet wird, geht das ja nicht.“

DIE „HEXEN“ IM WALD

Zu Fuß dauert der Weg zum Haus der alten Schamanin Augusta etwa zwei Stunden. Edernia hat ihr inzwischen alles erzählt und auch ihre heimlichen Treffen mit Adrian gebeichtet. Sie weiß deshalb sowohl über die Krankheit der Pflanzen als auch über den Angriff auf ihre Schülerin Bescheid. Die alte Schamanin hat in ihrem langen Leben schon so manche Hexenjagd überstanden und ist auch diesmal vorbereitet. Sie rechnet mit weiteren Schlägern aus Leet, weshalb die Annäherung der SC nicht unbemerkt bleibt.

Aufmerksame SC (Natur-Manöver (IN), MS 8-10) bemerken ein ungewöhnliches Verhalten der Tiere. Rehe fliehen nicht vor den Helden, sondern beobachten sie aufmerksam aus dem Unterholz heraus. Vögel unterbrechen ihre normalen Gesänge, um den SC nachzuschauen. Immer wieder bemerken sie Rascheln oder Bewegungen im Unterholz und die SC meinen aus den Augenwinkeln Schatten riesiger Wölfe zu sehen, die hinter ihnen herschleichen.

Einige hundert Meter vor dem Haus lauert schließlich die entscheidende Falle der

Schamanin. Zunehmend abgelenkt von der seltsamen Atmosphäre des Waldes und dem Verhalten der Tiere dürfte es den SC ziemlich schwerfallen (Wahrnehmungs-Manöver (IN), MS 12), die gut getarnte Fallgrube zu bemerken. Stürzen die SC in die Grube, so müssen sie neben dem Überraschungsangriff durch die Schamanin aufgrund ihrer Position noch einen Malus von -2 auf ihren KB in Kauf nehmen. Können sie sich im letzten Moment retten, dann erleiden sie nur einen Überraschungsangriff; entdecken sie die Falle rechtzeitig, so kommt es zu einem normalen Kampf. Die Schamanin ist fest davon überzeugt, dass die SC zur Gruppe der Hexenjäger aus dem Dorf zählen und gekommen sind, um sie und ihre Schülerinnen anzugreifen. Zu ihrer Unterstützung bedient sie sich der Hilfe zahlreicher Tiere und Naturgeister, sodass die SC einer Übermacht gegenüberstehen.

Bevor der Kampf tödlich endet (der Zeitpunkt dafür liegt im Ermessen des SL), fällt Edernia der alten Schamanin in den Arm: „Halt! Das sind die Fremden, die mir geholfen haben!“ Die Schamanin lässt daraufhin von den SC ab und ein vernünftiges Gespräch wird möglich.

„Die alte Schamanin führt Euch in ihre Hütte, während die Tiere wieder im Wald verschwinden. Das Innere der windschiefen Behausung ist vollgestopft mit Kräutern, Dosen, Tiegeln, Fläschchen, Phiole und vielem mehr. Walburga, die Kräuterfrau von Leet, muss bei diesem Anblick sofort als Amateurin erscheinen. Augusta führt Euch zu einem schmalen Tisch, auf dem einige verwelkte Getreidehalme liegen. „Diese Halme hat Edernia mir vom Hainenhof mitgebracht. Ich habe sie untersucht und den Ursprung der Krankheit entdeckt. Zuerst habe ich mich in Trance versetzt, ein sehr einfacher schamanischer Zauber, der jedoch leider nicht weitergeholfen hat. Aber zum Glück haben wir ja noch Augen im Kopf. Woher die Krankheit kommt oder wie man sie bekämpfen kann, weiß ich allerdings nicht.“

Die Schamanin reicht den SC daraufhin eine runde, gewölbte Glasscheibe und fordert sie dazu auf, durch diese hindurch das Getreide zu betrachten. Tatsächlich kann man durch die primitive Lupe ein feines Gespinnst weißer, fast durchsichtiger Fäden erkennen, von dem Halm und Ähre der verkümmerten Pflanze umschlossen sind. An diesem Punkt schließt sich der Kreis der Ermittlungen; ein kurzer Austausch sollte alle Zusammenhänge enthüllen. Dem Besuch des Ritters Mereno steht nun nichts mehr im Wege und die Schamanin lässt es sich nicht nehmen, gemeinsam mit ihren Schülerinnen die SC zu begleiten.

Auf ihre Lupe angesprochen, lächelt die Schamanin sanft: „Ist euch denn noch nie aufgefallen, dass die Welt durch das gewölbte Glas einer Phiole anders aussieht? So werden Dinge sichtbar, die dem bloßen Auge verborgen bleiben. Möchtet ihr vielleicht auch so eine Glasscheibe haben?“

TEIL 3 - DIE RETTUNG DER ERNTE

„Ihr trefft mit der Schamanin und ihren Schülerinnen in Ritter Merenos Halle auf eine aufgeheizte Stimmung. Vor allem Händler Thomaso peitscht die Menge mit immer neuen Verdächtigungen gegen die Hexen im Wald auf. Kalik und seine Kumpane steigen bereitwillig darauf ein. Als die Anwesenden Euch und Eure Begleiterinnen bemerken, tritt schlagartig Stille ein. Doch schon im nächsten Augenblick greifen Kalik und seine Helfer nach ihren Knüppeln und wollen sich auf die Schamanin stürzen. Die hebt mit dem rechten Arm ihren knorrigen Stab in die Höhe und wie aus dem Nichts erscheinen vor ihr drei riesige graue Wölfe, die mit gesträubtem Nackenfell und gefletschten Zähnen ein Knurren ausstoßen, das die Raufbolde mit einem entsetzten Aufschrei zurucktaumeln lässt. „Wenn ihr es wagt, auch nur noch einmal gegen mich oder meine Schülerinnen die Hand zu erheben, werden meine Wölfe euch zerfetzen!“

Ritter Mereno überwindet als erster seinen Schrecken und kann beruhigend auf alle Anwesenden einwirken. Die Schamanin ruft ihre Wölfe zurück. Diese verschwinden aber nicht, sondern setzen sich in eine Ecke der Halle und halten die Unruhestifter aufmerksam im Auge. Wer genauer hinschaut (Wahrnehmungs-Manöver (IN), MS 8), entdeckt um die Tiere herum eine schwache, sanft glühende Aura, sodass fraglich ist, ob es sich um echte Tiere oder um Geister handelt.

Mereno folgt mit zunehmendem Staunen den Erklärungen der SC über den Ursprung der Krankheit und überzeugt sich anschließend mit einem Blick durch das Glas selbst von der Existenz des Gespinnstpilzes. Für Händler Thomaso ist die Aufklärung des Rätsels ein harter Schlag. Er erfährt, dass die „Hexe“ Edernia nur wegen seines Sohnes zum Dorf gekommen ist und dass seine Früchte der Ursprung der Krankheit sind. Als Krönung kann die Enthüllung dienen, dass Thomaso die Warnhinweise ignoriert hat. Sollten die SC noch keinen der Warnhinweise ergattert haben, befindet sich in der Halle eine ungeöffnete Kiste mit Prugofrüchten (ein „Werbegeschenk“ an Ritter Mereno), die einen solchen Zettel enthält. Ein Spieler kann dann das Handout anklagend in die Höhe halten.

Rasch erkennt Ritter Mereno das ganze Ausmaß, in dem er sich getäuscht und der Schamanin Unrecht getan hat. Er steht auf, verbeugt sich tief und feierlich vor Augusta und bittet sie in aller Form um Entschuldigung. Kalik und seine Freunde besitzen nicht die Größe, sich für irgendetwas zu entschuldigen, und werden deshalb von Ritter Mereno – zum Aufwärmen – dazu verdonnert, für die Schamanin einen schönen Vorrat Brennholz für den Winter zu schlagen und zu ihrer Hütte zu bringen. Händler Thomaso wird unter körperlichen Schmerzen dazu verpflichtet, für den gesamten entstandenen Schaden aufzukommen – das heißt, im Zweifel alle Lebensmittelkäufe für den Winter aus eigener Tasche zu bezahlen.

DER SPIELPLATZ DER TROLLE

Die ebenfalls in der Halle anwesende Kräuterfrau Walburga ist der Meinung, dass die Galanga-Tinktur den Gespinstpilz auch auf lebenden Pflanzen abtöten müsste. Das Besprühen der betroffenen Felder und Pflanzungen dürfte deshalb die Ernte retten. Aufgrund des schlechten Zustands der Pflanzen muss die Behandlung mit der Tinktur aber spätestens nach drei Tagen erfolgen. Noch dazu werden zur Rettung der Ernte sehr große Mengen der Tinktur benötigt. Walburgas Vorräte reichen gerade noch aus, um die restlichen Früchte zu reinigen. Zwar wächst Galanga überall in den Wäldern der Umgebung Leets, allerdings handelt es sich nur um vereinzelte Pflanzen, die wiederum ausschließlich weit verstreut vorkommen – die benötigte Menge zu sammeln, würde daher Wochen dauern. Die einzige Chance besteht deshalb darin, den „Spielplatz der Trolle“ aufzusuchen, einem Bereich lichterem Waldes östlich des Timselsteins an den Ausläufern des Ghalgrat. Hier werden immer wieder kleine Trolle gesichtet, die mit den teils beachtlichen Findlingen spielen und dabei ausgelassen herumtollen. Manchmal werden diese auch von ausgewachsenen Trollen begleitet, die sicherstellen, dass dem Nachwuchs nichts geschieht.

Mereno bittet die SC, zum „Spielplatz der Trolle“ zu reiten und die erforderliche Menge Galanga zu beschaffen. Zur Unterstützung können SC niedriger Stufen von Walburga oder Augusta mit hilfreichen Talismanen o. Ä. ausgestattet werden, die Trolle vertreiben oder verwirren können. Im Dorf werden in der Zwischenzeit die Schalen eingesammelt und mit den übrigen Früchten unschädlich gemacht. Es werden alle Vorbereitungen zum Brauen der Tinktur getroffen und einige Fässer und Apparaturen zum Besprühen der Felder bereitgestellt. Mit Tränen in den Augen zahlt

Thomaso allen Helfern einen stattlichen Lohn für ihre Mühen.

Mit geeigneten Reitpferden (Thomaso zahlt die Leihgebühr) erreichen die SC den „Spielplatz der Trolle“ nördlich von Leet innerhalb von drei Stunden. Nun ist Eile geboten! Die SC müssen sich trennen, um einen möglichst großen Bereich abzudecken. Jeder SC muss zwei große Säcke mit Galanga füllen. Ziel ist es, dies möglichst schnell zu erledigen, ohne die Aufmerksamkeit der Trolle zu erregen. Ein Kampf, in dem ein Trollwelpen verwundet oder gar getötet wird, dürfte Racheaktionen der Trolle nach sich ziehen und Leet damit in ernste Schwierigkeiten bringen. Die Geschicklichkeit der SC entscheidet darüber, wie gut ihnen das Vorhaben gelingt. Jeder SC muss ein Manöver auf Geschicklichkeit ablegen:

erreichter Manövererfolg	Ereignis
1 (katastrophales Scheitern)	Angriff von 3 Trollwelpen und 2 Erwachsenen. Ein anderer SC muss das Sammeln übernehmen und ein zusätzliches Manöver ablegen.
5	Angriff von 2 Trollwelpen und 1 Erwachsenen.
7	Angriff von 2 Trollwelpen.
8	Angriff von 1 Trollwelpen.
10	Suche ohne Zwischenfall.
12	Kann einem weiteren SC helfen: +1 Bonus für dessen Manöverwurf.
14	Kann zwei weiteren SC helfen: je +1 Bonus für deren Manöverwürfe.

Zur Erleichterung der Manöver sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt: So wird ein unsichtbarer SC (z. B. „Tarnung“, Spruchliste Schwarze Magie Rang 1) kaum zu entdecken sein; auch Schleichen verringert die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden; der Einsatz eines Messers erhöht dafür die Geschwindigkeit beim Sammeln. SC, die von Trollen entdeckt und angegriffen werden, sollten sich der Konsequenzen des Kampfes sehr gut bewusst sein. Eine Flucht vor den Trollen ist immer vorzuziehen; hierzu können die Trolle erschreckt (z. B. mit Feuer) oder sogar eingeschüchtert werden (z. B. mit den gesammelten Trollohren aus dem Abenteuer „Trolle!“). Solange keiner von ihnen getötet wird, geben die Trolle die Verfolgung nach einigen hundert Metern im Wald auf, weil sie sich nicht zu weit von ihrem Gebiet entfernen möchten.

DIE RETTENDE TINKTUR

Haben die SC genügend Galanga gesammelt und konnten die Trolle abschütteln, erreichen sie Leet gerade noch rechtzeitig. Mit vereinten Kräften können Walburga und Augusta genügend Tinktur herstellen, um alle betroffenen Pflanzen zu behandeln. Mit erstaunlichem Geschick hat der Schmied eine Apparatur angefertigt, mit der die Tinktur gleichmäßig über den Feldern versprüht werden kann.

BELOHNUNGEN

Mit Hilfe der SC kann die Ernte buchstäblich im letzten Moment gerettet werden. Einmal mehr stehen Mereno und Leet in der Schuld der SC. Der reumütige Thomaso schlägt vor, den SC den Ehrentitel „Retter der Ernte“ zu verleihen, und ist sogar bereit, jedem der SC als Anerkennung zwei Goldfalken zu zahlen. Als besondere Anerkennung erhalten die SC außerdem von Augusta eine gewölbte Glasscheibe, die Gegenstände in doppelter Größe erscheinen lässt. Für dieses Abenteuer können die SC 1.000 Erfahrungspunkte oder mehr erhalten.

SPIELWERTE

BAUER (SG 1)

TP 8, INI +0, Schaden –2, KB –1, Rüstung 0

UNRUHESTIFTER (SG 1)

TP 10, Rüstung 0
Waffenlos, INI +1, Schaden –2, KB +2
Keule, INI +1, Schaden +0, KB +3

RÄDELSFÜHRER KALIK (SG 2)

TP 12, Rüstung 1, Einflussnahme 1
Waffenlos, INI +1, Schaden –2, KB +2
Keule, INI +1, Schaden +0, KB +3

EDERNIA (SG 2)

TP 10, MP 8, Rüstung 0, Spruchliste Schamanenmagie 1, Spruchliste Wilde Magie 1, Natur 2
Waffenlos, INI +0, Schaden –2, KB +1
Dolch, INI +1, Schaden –2, KB +2
gezielte Sprüche, INI +0, KB +1

ARABELLA (SG 2)

TP 8, MP 12, Rüstung 0, Spruchliste Schamanenmagie 2, Spruchliste Wilde Magie 1, Natur 2
Waffenlos, INI +0, Schaden –2, KB +1
Dolch, INI +1, Schaden –2, KB +2
gezielte Sprüche, INI +0, KB +1

AUGUSTA (SG 8)

TP 32, MP 60, Rüstung 1, Spruchliste
Schamanenmagie 8, Spruchliste Wilde Magie 8,
Natur 6
Stab, INI +1, Schaden +0, KB +5
gezielte Sprüche, INI +2, KB +8

ADRIAN (SG 1)

TP 8, INI +0, Schaden -2, KB +0, Rüstung 0,
Einflussnahme 1, List 1

TIERE (WERTE FÜR EINZELTIERE)

EICHHÖRNCHEN (SG 0)

TP 2, INI +1, Biss, Schaden -2, KB +1, Rüstung 0

BÄR (SG 4)

TP 25, INI +1, Pranken/Maul, Schaden +1, KB +6,
Rüstung 1

HIRSCH (SG 1)

TP 6, INI +0, Geweih, Schaden +1, KB +2, Rüstung
1

NATURGEIST WOLF (SG 5)

TP 30, INI +2, Maul, Schaden +1, KB +6, Rüstung
1, Körperlos, Angst 8

TROLLWELPE (SG 2)

TP 12, Rüstung 1, Regeneration 1
Faust, INI +1, Schaden -2, KB +4
Baum (wie Keule geschwungen, INI -1, Schaden
+0, KB +3
Baum (wie Speer geworfen), INI -1, Schaden +0,
KB +2
Stein (geworfen), INI -1, Schaden +0, KB +2

WALDTROLL (SG 5)

TP 30, Rüstung 2, Regeneration 1
Faust, INI +1, Schaden -2, KB +8
Baum (wie Keule geschwungen, INI -1, Schaden
+0, KB +6
Baum (wie Speer geworfen), INI -1, Schaden +0,
KB +5
Stein (geworfen), INI -1, Schaden +0, KB +5

SPIELMATERIALIEN

- Karte mittlerer Casnewydd („Trolle!“)
- Karte Leet (Grundbox)
- Handout Warnhinweis

Achtung! Wichtig!

*Vor dem Weiterverkauf müssen die Prugofrüchte unbedingt
mit einer frischen Galanga-Tinktur gereinigt werden!*

Achtung! Wichtig!

ABOREA
ABOREA IST EINE EINGETRAGENE
MARKE & SPIELWELT
VON SEBASTIAN WITZMANN.