

DER FLUCH

Ein Mini-Abenteuer von Anja Eble
für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler mit
Charakteren der Stufe 1 - 3.

Schwierigkeitsstufe: Leicht
Spieldauer: Ein bis zwei Sitzungen
Anzahl der Spieler: 2-6
Text, Idee und Layout: Anja Eble
Illustration: Holger Kirste
Lektorat: Bernd Blecha,
Tobias Freund

EINLEITENDE WORTE

Bei diesem Abenteuer kann es ganz ohne ernstlichen Kampf zugehen. Die Spieler werden Leet und einige seiner Bewohner besser kennenlernen. Außerdem werden sie mit einem Fluch konfrontiert, der Unruhe in die Dorfgemeinschaft bringt und den Fischer und seine Frau gefährdet.

KURZER ÜBERBLICK

Seit Tagen regnet es in Leet und der Laan führt Hochwasser. Aus den Fluten fischt Butze, der Leeter Fischer, den Schädel eines Kampfsters. Unglücklicherweise ist der mit unbekannten Runen überzogene Schädel mit einem Fluch versehen, der den Fischer dazu zwingt, dem Schädel einen neuen Körper zu besorgen. Dabei stiehlt Butze den Leetern einen Kessel Blut, eine magische Brosche und schließlich

sogar einen Ochsen und bringt damit einige Unruhe unter die Bewohner. Letztlich liegt es an den Spielercharakteren, den unter dem Fluch stehenden Fischer daran zu hindern, sein Werk zu vollenden und den Schädel sicherzustellen.

KAMPFSTIERSCHÄDEL

Es handelt sich um den fleischlosen, bleichen Schädelknochen eines großen Stiers. Der Unterkiefer fehlt, und an der linken Augenhöhle klafft seitlich ein Loch, wo der Knochen weggesplittert ist. Wohl das Ergebnis eines mächtigen Schlages.

Die Hörner, die sich rechts und links der Stirn über den leeren Augenhöhlen erheben, sind ebenholzschwarz, leicht nach vorn gebogen und gute vier Hände lang. Die linke Spitze ist abgebrochen.

Rund um die Hornansätze im Schädel zieht sich eine Spirale aus eingeritzten Runen, in denen teils noch eine dunkle, stinkende Masse eingearbeitet ist. Die beiden Spiralen laufen zum Maul hin in breiter werdenden Schnitzereien und Schnörkeln aus. Die gesamte Innenseite des Schädels ist ebenfalls mit einem wirren Muster aus Runen und Spiralschnörkeln überzogen.

Der Schädel ist verflucht. Der Runenzauber, mit dem er belegt ist, flüstert jedem, der den Schädel länger in unmittelbarer Nähe hat, ein, dass es dringend nötig ist, den Stier zu rekonstruieren. Wer immer dem Schädel länger

als eine Stunde nahe ist, wird versuchen, einen stierähnlichen Trägerkörper für den Schädel herzustellen. Das Tier war einst der Kampfster eines mächtigen Magiers, der auch nach dem Tod seines Tieres nicht davor zurückschreckte, es weiter zu benutzen, doch ging die Verzauberung schief.

Dies ist auch der Grund, wieso der Schädel in einem Knäuel Treibholz steckte, als er das Fischerboot rammte und es leckschlug. Die Wasserwesen des Laan waren ebenfalls nicht in der Lage, sich dem Zauber zu entziehen, als sie den Schädel fanden, der vom Wasser aus dem Ghalgrat mit geschwemmt wurde. Sie haben es dem schnell steigenden Hochwasser zu verdanken, dass der künstliche Körper des Stieres mitgerissen und dabei größtenteils zerstört wurde. Woher genau der Schädel ursprünglich stammt und was aus dem Rest des Skelettes wurde, weiß nur der Fluss.

Die Runen sind entfernt zwergischen Ursprungs.

SCHÄDEL (SG4)

Die Magie macht den Schädel erheblich widerstandsfähiger, als man erwarten würde. Ein einfacher Schwerthieb reicht beispielsweise nicht aus, um den Schädel zu spalten. Eine Klinge gleitet wie von Geisterhand abgewehrt an dem Schädel immer wieder ab. Der Einsatz

von Hammer und Meißel ist ebenfalls mühsam. Ständig rutscht man ab, verletzt sich, und man verliert auch schneller als gewöhnlich die Geduld. Der Zauber lässt jeden, der versucht den Schädel zu zerstören, mutlos werden und schnell aufgeben. Natürlich ist er nicht unendlich mächtig, und die Spielercharaktere können sich auch dem Einfluss entziehen. Lassen Sie entsprechende schwere Manöver würfeln. Für die Zerstörung braucht es dann schon sehr schwere Manöver (und ein paar gute Ideen). Die Hörner sind hingegen leichter zu zerstören.

AUF EINEN SCHLUMMERTRUNK IN DEN BRANDKESSEL

Seit Tagen schon hängen schwere Regenwolken an den Gipfeln des Ghalgrat und überziehen Leet mit Dauerregen. Die Stimmung im Dorf ist gereizt, das Wetter behindert das Tagwerk und senkt die Laune der Leeter. Gegen Abend finden sich die meisten noch auf einen Schlummertrunk im Brandkessel ein, dem Wirtshaus des Dorfes. Auch die Spielercharaktere sollten sich im Brandkessel befinden. Ob sie nur auf der Durchreise sind und bei Wirt Leunand Gästezimmern gebucht haben, oder aber weil Enros der Barde im Dorf eingetroffen ist und heute Abend die neuesten Nachrichten aus dem Umland berichten will.

Seit Tagen schon regnet es unaufhörlich. Die Wege und Plätze Leets sind voller Pfützen, die stetig größer werden, und der Dorfteich droht die umliegenden Wiesen zu fluten. Der Laan führt Hochwasser, und in den reißenden Fluten trudelt immer wieder Treibgut flussabwärts. Längst hat sich gezeigt, welches Dach dringender Reparaturmaßnahmen bedarf und wessen Kamin bei Regenwetter dazu neigt, die Stube mit Qualm zu füllen.

Die Stimmung im Dorf ist gedrückt, und es kommt Streitlust auf. Hirten und Marktfrauen lamentieren über die ewig nasse Kleidung, die auch nach einer Nacht vorm Herdfeuer nicht mehr völlig trocknen mag. Der Geruch von nasser Wolle mischt sich mit dem würzigen Rauch der Kaminfeuer, deren Rauch vom Wind hinab auf die Wege zwischen den Häusern gedrückt wird. Die tief hängenden Wolken lassen den Himmel noch früher als sonst finster werden, und zum Abend hin finden sich die meisten Leeter triefend vor Nässe im Brandkessel ein, um gemeinsam bei einem Bier auf das Wetter zu schimpfen. Besonders die Fischerleute, Trina und ihr Mann Butze, scheinen heute Pech gehabt zu haben. „Noch auszuweichen war völlig unmöglich! Da schießt doch dieses Knäuel an Holz und Ästen flussab, als wolle es morgen schon das Meer erreichen“, schimpft die schlanke Fischerfrau.

„Butze sagt, das Leck ist eine gute Handbreit unter der Wasserlinie, und nun muss er das Boot in den Schuppen schaffen, um es ordentlich reparieren zu können. Wie viel Wasser soll denn noch vom Ghalgrat runter kommen“, sie ertränkt einige weitere Schimpfworte mit einen Schluck von Leunands Hausbier, dem Brandbräu.

Enros, der Barde, nickt ihr zu und greift sich seine Wanderharfe. „Na, mir ist es lieber es ist nur Wasser. Ich hab schon bei weitem Schlimmeres aus den Bergen hier herab kommen sehen. Aber das Wetter ist ein Ärgernis. Magdas Kuh hat sich fast den Vorderlauf gebrochen, als sie auf dem matschigen Weg zum Stall gestürzt ist. Wenigstens lässt sich auch kein Gelichter sehen. Das letzte Mal, dass ich von Trollen und Pickelhäuten gehört habe, ist schon einige Tage her.“ Der Barde lässt die sehnigen Finger über die Harfe wandern und entlockt ihr die ersten Töne eines Liedes.

Sollten Ihre Spielercharaktere sich in Leet schon verdient gemacht haben, dann wird Enros ein ihnen zu Ehren verfasstes Heldenloblied vortragen und danach seinen Humpen auf das Wohl der Helden erheben. Leunand der Wirt wird sich ebenfalls nicht lumpen lassen und eine Lokalrunde geben.

KNEIPENSCHLÄGEREI

Kaum sind die letzten Töne verklungen und Enros dunkle Stimme verstummt, fliegt die Tür zum Brandkessel auf, und Vittorio, der Metzger, kommt hereingestürzt.

„Jetzt reicht es!“, donnert er, sein mächtiger Brustkorb hebt und senkt sich noch heftig, anscheinend ist er zum Wirtshaus gerannt. Zu seinen Füßen bildet sich eine Regenwasserpfütze, während er eine Hand in die Hüfte stemmt und mit der anderen anklagend auf Renato, den Bäcker zeigt. „Deine nichtsnutzigen Bälger haben den Bogen überspannt! Sofort will ich meinen Kessel zurück. Mal ein Streich ist ja gut und schön, aber den ganzen Topf voll Blut zum Wurst machen zu verstecken ist zu viel! Beschäftige deine Rotzlöffel in der Backstube, und treib ihnen die schlechten Witzchen aus. Sonst sorg ich mit eigener Hand dafür, und glaub mir, meine Handschrift ist härter als deine.“

Klappernd stürzt Renatos Stuhl hinter ihm zu Boden, als der Bäcker aufspringt und sich vor der mächtigen Gestalt des Metzgers aufzubauen versucht, der ihn um einen guten Kopf überragt. „Wisch dir erst mal den Regen aus den Augen, Glatzkopf, und schau nach deinen eigenen Blagen! Leg auch nur einen Finger an meine Kinder, und es wird dir leidtun“, ereifert sich der eher schmal gebaute Bäcker.

Schnell gibt ein Wort das andere, und die Meinung, wessen Kinder die größeren Lümmel

sind, spaltet die anwesenden Dörfler in mehrere Fraktionen, die kurz aber hitzig diskutieren. Es scheint, als habe die durch das Regenwetter aufgestaute schlechte Laune endlich ein Ventil gefunden, und innerhalb weniger Augenblicke wird die Diskussion nicht mehr mit Worten, sondern mit den Fäusten fortgesetzt.

Der Schankraum versinkt in lautstarkem Tumult, jeder legt sich mit dem Nachbarn an, und Bierhumpen und Fäuste fliegen.

Leunand versucht mit Hilfe seiner Frau Giada so schnell es geht die Streitenden vor die Tür und zur Abkühlung in den Regen zu schieben, aber immer wieder rennen aufgebrachte Leeter zurück in den Brandkessel und stürzen sich ins Getümmel.

Auch die Spielercharaktere sollten im Eifer des Gefechtes den einen oder anderen Schlag oder Schubser abbekommen, so sie sich nicht schnellstmöglich aus der Gefahrenzone bringen und sich entweder ins Gästezimmer oder hinaus in den Regen zurückziehen.

Die Leeter sind recht kräftig und erfahren im Kampf – auch im waffenlosen Kampf – was sich nun spätestens beweist. Allerdings lässt es auch jeder irgendwann gut sein, und es kann hier und da bei „guten Argumenten“ und blauen Augen bleiben. Es ist eine ausgewachsene Prügelei, aber auch nicht mehr als das. (Je nach Schwere wird die Schlägerei auch für Aufmerksamkeit beim Herren von Leet sorgen, und der ein oder andere wird später ins Gebet genommen.)

SCHLÄGER (SG6)

4 Schläger:

- 1: TP 8, INI +1, Schaden -2, KB 2, Rüstung 0
- 2: TP 14, INI +0, Schaden -2, KB 5, Rüstung 0
- 3: TP 10, INI +2, Schaden -2, KB 3, Rüstung 0
- 4: TP 6, INI +0, Schaden -2, KB 2, Rüstung 0

Schlägerei: Eine Schlägerei wie diese, beabsichtigt nicht das Töten eines Beteiligten. Dennoch sind solche Schlägereien sehr gefährlich. Zufällig können einige Treffer auch schwere oder sogar tödliche Verletzungen hervorrufen! Spielen Sie eine Schlägerei am besten so, dass der Schläger von seinem Gegner schnaufend ablässt, wenn er ihn sichtlich geschwächt hat. Nimmt einer eine Waffe in die Hand, dann wird schnell alles ruhig und denjenigen anstarren. Zu einer Waffe sollte hier jedenfalls auch ein abgebrochenes Stuhlbein, ein Bierkrug oder ähnliches, zählen. (Es ist möglich, dass ein NSC oder SC seine Schläge abmildert. Dann kann er zuvor „Kraft“ aus dem Schlag nehmen und seinen KB entsprechend senken.)

LEUNANDS GETRÄNKEKARTE

Brandbräu (1 Muena)

Ein helles schäumendes Bier, süffig und meistverkauft, sehr beliebt bei allen Leeter Männern und Frauen.

Dusterfass (2 Muena)

Ein dunkles Starkbier mit wenig Schaum, fast schwarz im Humpen und von den Leeter Bauern auch gern als „Männerbier“ tituiert, malzig im Geschmack und mit deutlich „mehr Wumms“ als das Brandbräu.

Flitzputz (2 Muena)

Hochprozentiger, doppelt gebrannter Schnaps von leicht hellgelber Farbe auf der Basis von Äpfeln. Räumt auf dem Weg in den Magen alles mit brennender Schärfe aus dem Weg und wird als Mutprobe unter den jüngeren Leetern auch gerne mal brennend serviert.

Kesselkraut (3 Muena)

Ein Kräuterschnaps mit einem scharfen Nachgeschmack, putzt den Rachen und räumt den Magen auf, gern getrunken nach einem üppigen Mahl oder als letzter Absacker vor dem Heimweg durch die Kälte.

Außerdem hat Leunand kleine Krüge süffigen Rotweins vom Wasserhof (3 Muena), Milch (1 Muena) und natürlich Kräuterwasser im Programm (2 Muena), das er nach einem Rezept von Walburga herstellt. Sie beliefert ihn auch mit den nötigen Zutaten.

In einem kleinen Regal hinterm Tresen an der Wand bewahrt Leunand eine schon leicht staubige Flasche Kroxelsprung für besondere Gelegenheiten auf. Er hat sie von seinen Stammgästen zum 15. Jubiläum letztes Jahr geschenkt bekommen. Es heißt, der aus gefrosten Früchten gewonnene Wein habe eine taumelig schwere Süße, die einen glauben lässt, man habe Flügel, um durch die Nacht zu fliegen (1 Kupferling).

Im Durcheinander werden sie immer wieder angerempelt, und sollte einer der Spielercharaktere einen magischen Gegenstand bei sich haben, an den halbwegs heran zu kommen ist, dann besteht eine gute Chance, dass ihm der Gegenstand unbemerkt gestohlen wird.

Der Dieb ist Butze, der Fischer, der unbemerkt

durch das Getümmel der Schlägerei in den Brandkessel gekommen ist und nach Baumaterial zur Rekonstruktion des Kampfstiers sucht. Er ist schon im Bann des Fluches, der von dem Schädel ausgeht, versucht aber noch unauffällig zu sein. Sollte er bei dem Diebstahl erwischt werden, wird er sich damit rausreden, dass er gestolpert sei und im Fallen haltsuchend den Gegenstand zu packen bekam. Er wird ihn auch anstandslos wiedergeben, einen Diebstahl aber heftigst bestreiten. Letztlich ist es an dieser Stelle aber besser, wenn der Bestohlene keinen Hinweis auf den Dieb bekommt und den Diebstahl erst spät in der Nacht bemerkt, wenn schon lange wieder Ruhe eingekehrt ist.

Der Regen dürfte die hitzigen Gemüter schnell abkühlen und alle überzeugen, sich auf den Heimweg zu machen. Leunand wird den Brandkessel schließen und aufräumen, Alkohol wird er heute Nacht keinen mehr ausschenken.

Der Verbleib des Metzgerkessels voller Blut zur Herstellung von Blutwurst bleibt fürs erste ungeklärt und wird auf den folgenden Tag verschoben. Sollten die Spielercharaktere noch nachforschen wollen, so sind sowohl die Kinder des Bäckers als auch die des Metzgers schon lange im Bett und schlafen. Sie alle bestreiten aber den Diebstahl. Logisch und ohne Wut betrachtet räumt Vittorio auch ein, dass es sehr unwahrscheinlich ist, dass die Bäckerkinder den Kessel gestohlen haben. Voll ist der nämlich viel zu schwer, um von Kindern getragen zu werden. Dass er vor dem Diebstahl ausgeleert wurde ist aber auch nicht anzunehmen, da keine so großen Blutflecken in der Metzgerei zu sehen sind. Sie können die Spielercharaktere aber auch gerne ein wenig in der Metzgerei rumschnüffeln lassen. Vittorio hat nichts zu verbergen und ist stolz auf seine Erzeugnisse, von denen er den Spielercharakteren, so sie in Leet schon als Helden bekannt sein sollten, auch gerne einige leckere Kostproben serviert.

Leider gibt es keinen Hinweis auf den Verbleib des Kessels. Die Metzgerei war nicht abgeschlossen, da Vittorio noch mit der Einlagerung von Teilen des am Vormittag frisch geschlachteten Schweines in die Räucherammer hinterm Haus beschäftigt war und immer wieder hin und her gelaufen ist. Gesehen hat er aber auch niemand Verdächtigen auf der Straße, wohl aber einige Leeter auf dem Weg vom oder zum Brandkessel.

DIE ELFENBROSCH

Der nächste Morgen zieht trübe herauf, und immer noch regnet es unaufhörlich.

Egal wo sich die Spielercharaktere aufhalten, im Laufe des Vormittages wird Walburga, die schlanke rothaarige Kräuterkundige des Dorfes,

an ihre Türen klopfen und nachfragen, ob sie etwas über den Verbleib ihrer Elfenbrosche wissen.

Walburga hat bei ihren Wanderungen auf Kräutersuche, die sie in die umliegenden Wälder führten, einige der benachbarten Elfen kennengelernt. Ab und an hat sie sich auch schon mit der Heilerin der Elfen, Linalil, ausgetauscht, und die beiden Frauen sind im Laufe der Jahre Freundinnen geworden.

Linalil hat Walburga vor einiger Zeit eine kleine Brosche geschenkt, der eine leichte Heilmagie innewohnt. Walburga benutzt die wunderschön geschnitzte Holzbrosche häufig, um die Wundheilung kleinerer Verletzungen zu unterstützen. Deswegen ist es für Walburga durchaus üblich, dass die Brosche gerade von einem der Leeter getragen wird, der die Unterstützung benötigt.

Heute Morgen wollte sie die Brosche aus ihrem Kästchen holen, um Bäcker Renatos Platzwunde zu heilen, die er bei der Schlägerei gestern im Brandkessel davontrug. Leider war das Aufbewahrungskästchen leer.

Nun ist sich Walburga unsicher, ob sie nicht einfach vergessen hat, dass die Brosche schon verliehen war, oder ob sie das heilsame Schmuckstück einfach nur verlegt hat. Deswegen fragt sie im Dorf, ob jemand die Brosche gesehen hat. Es handelt sich um eine münzgroße Brosche in Form eines geschnitzten Blattes mit feiner Holzmaserung, die mit einem Holzsplint angeheftet werden kann.

Untersuchungen der Holzkiste, in der die Brosche normalerweise liegt, fördern als Spur nur einige schillernde Fischschuppen und einen kleinen Blutfleck am Deckel des Kästchens zutage.

Die kleine Holzkiste bewahrt Walburga in ihrer Hütte auf einem Regal nahe der Eingangstüre auf. Diese Tatsache ist fast allen Leetern bekannt, da die Brosche häufig in Benutzung ist.

Walburga war wegen des schlechten Wetters fast den ganzen Vormittag und die komplette Nacht in ihrer Hütte. Sie war nur zweimal nicht in ihrer Hütte, als sie sich im Garten hinterm Haus Kräuter für eine Paste geholt hat, die sie gerade fertigt. Beide Male war sie nur wenige Minuten weg, und die Tür ihrer Hütte war nicht abgeschlossen.

Fragen die Spielercharaktere ein wenig herum, so erinnert sich Enros der Barde, den Fischer Butze in der Nähe von Walburgas Hütte gesehen zu haben.

WO IST DER FISCH?

Gegen Mittag taucht Dario, der alte Koch des Herrenhauses, im Brandkessel auf und fragt, ob jemand den Fischer oder seine Frau gesehen

hat. Butze hatte Dario schon vor zwei Tagen versprochen, ihm heute in der Früh Fisch für die Küche bringen. Auch Trina, die Fischersfrau, ist weder auf dem Markt noch zuhause zu finden.

Dario sorgt sich fürs erste mehr darum, was er Ritter Mereno als Ersatz für den Fisch auf den Tisch bringen soll, als um den Verbleib der Fischersleute. Er beschließt, zum Laan zu gehen und Butze im Bootsschuppen zu suchen, um sich zu beschweren.

Ob die Spielercharaktere ihn nun im Brandkessel treffen, oder ihm laut vor sich hin schimpfend und nach Trina und Butze fragend auf der Straße begegnen, ist Ihnen überlassen.

Spätestens nachdem Dario im Bootsschuppen gesucht hat, sollte er die Spielercharaktere hinzu ziehen und ihnen berichten, dass ihm das Verschwinden der Fischerfamilie seltsam vorkommt.

Der Bootsschuppen der Fischerfamilie liegt im Schutz eines kleinen Wäldchens direkt am Laan, nördlich von Leet. Das kleine, baufällige Gebäude grenzt mit einer Seite an den Laan, um das Fischerboot direkt in den Schuppen bringen zu können. Butze hat eine kleine Mulde gegraben, so dass es möglich ist, das Boot im Wasser zu lassen und es trotzdem im Schuppen zu vertäuen. Das Wasser in der Mulde ist im Bootsschuppen an der tiefsten Stelle für einen durchschnittlich großen Menschen ungefähr hüfthoch. Die Mulde beansprucht gute zwei Drittel des Schuppeninnenraumes. Der Rest ist mit Reparaturmaterial für die Netze, Angelutensilien, Haken und Fässern gefüllt. Außerdem gibt es eine kleine Feuerstelle, die aber zurzeit nicht in Benutzung zu sein scheint.

Im Bootsschuppen liegt das Fischerboot leckgeschlagen und fast völlig vollgelaufen im flachen Wasser. Der alte Dario ist sich sicher, dass etwas nicht in Ordnung ist. Auch die Netze liegen achtlos als wirrer Haufen auf dem Boden, statt ordentlich aufgehängt an der Wand zu trocknen. Immer wieder beteuert der Koch, dass es nicht Butzes Art ist, unzuverlässig zu sein und sich nicht um seine Sachen zu kümmern.

Wird das Boot näher untersucht, so findet sich dort, wo das Boot leck geschlagen ist, ein kurzes, dunkles Hornstück tief im Holz steckend. Die Spitze ist nur schwer zu lösen, das andere Ende scheint abgesplittert zu sein. Das komplette Hornstück ist von schwarzer Färbung und leicht in sich gedreht, insgesamt ist es ungefähr so lang wie ein Männerdaumen und auch so dick, wobei es zur Spitze hin schmaler wird.

Natürlich handelt es sich bei dem Hornstück um die Spitze des abgebrochenen Hornes des Stierschädels. Bei der Kollision mit dem Boot hat es sich tief in die Seite gerammt und ist dann abgebrochen, als das Treibholzgebilde

vom Strom weiter gezerrt wurde. Butze ist es gerade so gelungen, den Schädel aus dem Wasser zu ziehen, bevor er ein Raub der Fluten werden konnte. Das Stück Horn des Schädels ist unmagisch und wertlos.

Für die Untersuchung muss das Boot entweder aus dem Wasser gezogen werden, oder die Spielercharaktere riskieren nasse Füße, da das Leck eine gute Handbreite unter Wasser liegt und das Boot fast völlig vollgelaufen ist.

OCHSENKOPF

Das matte Tageslicht ist der Nacht gewichen, als plötzlich Alarmrufe laut werden. Die Ablösung der Torwache hat das Tor gen Norden unbewacht vorgefunden. Beide Wächter liegen bewusstlos im Schlamm, ein Stück neben dem Tor. Das Tor selbst steht sperrangelweit offen. Deutliche Schleifspuren ziehen sich von der Viehweide am Herrenhaus durchs Tor hindurch gen Wald. Etwas Schweres muss aus Leet hinaus geschleppt worden sein.

Nähere Untersuchungen bringen zu Tage, dass ein abgetrennter Ochsenkopf auf der Weide am Herrenhaus von Ritter Mereno liegt.

Vier Kühe und drei Pferde sind genau wie der Rest des getöteten Tieres verschwunden. Einzig Ritter Merenos Schlachtross steht noch brav auf der Weide, lässt aber niemanden außer seinem Herren oder dem Knappen an sich heran. Da das Tier ein ausgebildetes Kampffross ist, wird sich aber auch kein Leeter daran versuchen, das schwere Pferd näher zu untersuchen und einen Huftritt oder Biss riskieren.

Werden die Schleifspuren genauer untersucht, so sind Hufspuren zu entdecken, die dafür sprechen, dass der kopflose Kadaver gen Wald geschleift wurde.

Das Tor zur Weide wurde offen gelassen, so dass es möglich ist, dass ein Teil der Tiere einfach nur entlaufen ist. Tatsächlich finden sich zwei Pferde und alle Kühe von Leet nach einigem Suchen wieder, so dass nur noch ein Pferd und die Reste des Kadavers fehlen.

Gegebenenfalls könnte es sich bei dem verschwundenen Pferd um ein Tier der Spielercharaktere handeln, das auf Ritter Merenos Weide grasen durfte, um die Spielercharaktere dazu zu bringen, der Sache schnell nachzugehen.

Bei weiteren Untersuchungen findet sich neben dem Tor ein Paddel, anscheinend sind die Torwächter damit bewusstlos geschlagen worden. Nachdem die beiden wieder bei Bewusstsein sind, erklären sie, dass sie Butze, dem Fischer, das Tor geöffnet hatten, um ihn ins Dorf zu lassen. Dann sind sie hinterrücks niedergeschlagen worden. Außer heftigen

Kopfschmerzen und Beulen haben sie aber keinen weiteren Schaden genommen. Auch ist ihnen nichts gestohlen worden.

Der tote Ochse ist ein Zugtier des Waldbauern Carlos, der ihn dazu benutzte, Baumstämme aus dem Wald ins Dorf zu schleppen. Es handelte sich um ein lammfrommes Arbeitstier, das auf einfache Kommandos hörte.

IN FINSTERSTER NACHT MUSS DER STIER ERNEUT ERSTEHEN

Trotz der mondlosen Nacht ist es nicht sonderlich schwer, die Schleifspuren im Fackellicht zu verfolgen. Zu breit ist die Spur, und als ihr die ersten Ausläufer des Waldes erreicht, weist euch eine Bresche platt gedrückten Unterholzes und abgebrochener Äste den Weg. Wer auch immer seine Beute hier in den Wald geschleift hat, er war nicht darauf bedacht, Verfolgern das Leben schwer zu machen. Schon nach wenigen Minuten Weges lichtet sich der Wald vor euch, wird der Abstand der Bäume größer, und schließlich öffnet sich der Blick auf eine kleine Lichtung. Flackernder Feuerschein erhellt das letzte Stück Weges, brennt doch auf der Lichtung ein Lagerfeuer und verräuchert mit seinem feuchten Holz die klare Nachtluft.

„NEIN! Lass mich, du bist ja völlig irre!“, hört ihr eine Frau schreien, dann macht ihr auch schon Butzes schlanke Gestalt aus, wie er sich mit weit über den Kopf erhobenem Messer auf seine Frau stürzt, die mit einem wirren Durcheinander an Tauen und Netzen an einen Baum gefesselt ist. Zu seinen Füßen liegt der Ochsenkadaver, der mit dampfendem Blut besudelt ist. Auf dem rauchenden Lagerfeuer steht des Metzgers Kessel, aus dem sich Dampfschwaden in den regnerischen Himmel empor kräuseln. Am Hals des Kadavers liegt ein bleicher Stierschädel, dessen weit ausladende Hörner feucht von Blut sind. Das linke Horn ist abgebrochen und deutlich kürzer als das rechte. Wirre Runen sind in den bleichen Knochen eingearbeitet und scheinen im Flackern des Feuers zu pulsieren.

Der Fischer versucht seiner Frau Trina die schwarzen Haare abzuschneiden, um mit ihnen den Stierschädel am Kadaver zu befestigen. Er wird dazu auch die gestohlene Brosche von Walburga benutzen, wenn man ihm nicht Einhalt gebietet. Ansonsten wird er seiner Frau kein Leid antun, allerdings ist das auf den ersten Blick nicht ersichtlich.

Ein Blick auf den Fischer dürfte allerdings genügen, um klar zu machen, dass er nicht mehr Herr seiner Sinne ist. Seine Augen sind völlig verdreht, die Pupillen, so sie doch einmal zu sehen sind, ungleichmäßig geweitet. Schaum steht vor seinem Mund, und seine Muskeln

krampfen in unregelmäßigen Abständen, dass es den ganzen schlanken Leib schüttelt und er nichts machen kann, außer sich gerade noch auf den Beinen zu halten. Er reagiert auf Ansprache, allerdings scheint er kaum zu verstehen, was man zu ihm sagt, und macht innerhalb weniger Herzschläge mit seiner Arbeit weiter, den Schädel mit dem Kadaver des Ochsens zu verbinden. Dazu benutzt er eine Ahle, eine dicke Nadel und Trinas Haar sowie etwas Schnur, mit der er sonst seine Netze flickt.

Der Fischer muss nicht getötet werden. Es reicht, ihn unter 15 TP zu schlagen (der Schmerz lässt ihn die Flucht antreten) oder aus dem Einflussbereich des Zaubers, der auf dem Stierschädel liegt, zu schaffen, damit sich sein Zustand wieder normalisiert. Allerdings wird es einige Tage dauern, bis er wieder ganz Herr seiner Sinne ist. Alles, was er im Banne des Zaubers getan hat, kommt ihm unwirklich vor, wie ein Fiebertraum.

Sollten die Spielercharaktere Anstalten machen, den Fischer zu töten, so wird seine Frau verzweifelt um das Leben ihres Mannes bitten. Sie hat den Einfluss des Schädels auch zu spüren bekommen, allerdings ist sie nun am Baum weit genug entfernt festgebunden, um nicht unter den Bann zu fallen. Allerdings erinnert sie sich an das seltsame zwanghafte Gefühl und wird dies den Spielercharakteren auch mitteilen und ihren Mann als das Opfer des Zaubers erkennen.

Das vermisste Pferd steht schlampig festgebunden am Rande der Lichtung. Es trägt ein aus Tauen improvisiertes Zuggeschirr, mit dem es den Kadaver des Ochsens zur Lichtung geschleppt hat. Der Blutgeruch aus dem Metzgerkessel hat das Tier sehr nervös gemacht, und es wird jede Gelegenheit zur Flucht nutzen.

ENDE

Sobald sich die Situation beruhigt hat, liegt es an den Spielern, was sie mit dem verfluchten Schädel machen. Die Gefahr, die von ihm ausgeht, ist offensichtlich, sehen sie doch am Zustand des Fischers, wohin es sie bringen wird, den Schädel zu behalten.

Ob sie aber den Schädel nun wieder in den Laan schmeißen, ihn vergraben, kaputt schlagen oder vielleicht sogar zu den Magiern von Calia-Wirensa bringen – und wie sie den Weg dahin unbeeinflusst überstehen – ist ihnen überlassen. Die Spielercharaktere können auch Ritter Mereno über den Vorfall berichten, der dann entscheiden wird, den Schädel zur Sicherheit aller zu zerstören. Er wird dafür den Schmied bitten, den Schädel zu zerschlagen, und die Reste in den Fluss werfen lassen.

Der Zauberbann des Schädels geht von den Runen aus, nicht von den Hörnern des

Kampfstiers. So kann das abgebrochene Horn, das in Butzes Boot steckte, gefahrlos behalten werden, solange es nur von dem runenverzauberten Schädel getrennt bleibt. Magisch ist das Horn allerdings nicht, da es zwar von einem großen Kampfstier stammt, das Tier aber selber nicht magisch war, bevor seine Knochen verzaubert wurden.

Sollte Butze getötet werden, so ist die Betroffenheit in Leet natürlich groß, und die Spielercharaktere haben sich mit Trina eine Feindin gemacht, die sie als die Mörder ihres Mannes ansieht. Dass die Spielercharaktere sie nur retten wollten, lässt sie als Entschuldigung nicht gelten.

Ritter Mereno wird eine Untersuchung durchführen, um die Umstände von Butzes Tod zu klären. Letztlich wird er zu dem Urteil kommen, dass der Tod des Fischers das Ergebnis einer tragischen Fehleinschätzung war, die Spielercharaktere aber in dem Glauben handelten, dass der Fischer seiner Frau etwas antun wollte.

Wenn Butze überlebt, wird er sich, nachdem die letzten Nachwirkungen des Banns verfliegen sind, sowohl bei den Spielercharakteren als auch bei Vittori dem Metzger und Walburga der Kräuterfrau entschuldigen. Natürlich wird er die gestohlenen Sachen zurückgeben. Den getöteten Ochsens kann er rein vom Wiederbeschaffungswert her nicht ersetzen, dazu verdient er zu wenig, doch wird er alles versuchen, den Schaden so gut wie möglich zu begrenzen.

Sollten die Spielercharaktere es nicht schaffen, Butze an der Erschaffung des Ersatzkörpers für den Stierschädel zu hindern, so wird das Konstrukt seinen Erschaffer und dessen Frau töten und dann in die Wälder fliehen. Das magisch belebte Konstrukt wird im Laufe der Zeit wieder auseinander fallen, da der Ochsenskadaver verrottet. Bis es soweit ist, wird der magisch belebte Kampfstier aber nicht davor zurückschrecken, alles und jeden töten zu wollen, der ihm begegnet. Die Wälder um Leet werden einen Schrecken mehr verbergen – für einige Zeit.

KONSTRUKT (SG9)

TP 120, INI -2, Schaden +2 (Hörner/Rammen), KB 6, Rüstung 1, Angst (18m)

Sollten die Spielercharaktere selbst dem Zauber verfallen, so gilt für sie dasselbe wie für den Fischer. Sie werden versuchen, dem Schädel schnellstmöglich einen Körper zu beschaffen, und nach Vollendung des Werkes wird sich der Stier gegen seine Erschaffer wenden und sie und

alles, was ihm vor die Hörner kommt, angreifen. Wird er dabei zerstört, ist der Zauber ebenfalls gebrochen. Auch bei den Spielern verschwindet der Einfluss des Zaubers im Laufe weniger Tage wieder komplett. Machen Sie es davon abhängig, wie lange sie in unmittelbarer Nähe des Schädels waren, bis sie wieder völlig Herr ihrer Entscheidungen sind.

Beachten Sie bitte, dass die Spielercharaktere unter dem Einfluss des Zaubers weder vor der Benutzung fremden Eigentums noch eigener Tiere geeigneter Größe zurückschrecken sollten.

WIDERSTANDSWURF GEGEN DEN ZAUBER IM SCHÄDEL

Für einen Widerstandswurf gilt der Zauber im Schädel als eine Rang 6 Formung.

Hat man den Fluch einmal besiegt, besteht weiterhin die Chance ihm erneut zu verfallen! Erst die Zerstörung wird dem Treiben ein Ende setzen.

EINIGE LEETER

Butze

Er ist Leets Fischer, ein schlanker, großer Mann in mittleren Jahren. Der Fischer hat wasserblaue Augen, eine beginnende Stirnglatze und trägt zumeist schwere hohe Lederstiefel zu seiner blauen Fischerskluft.

BUTZE (SG3)

TP 30, INI +3, Schaden -2 (Dolch), KB 4, Rüstung 0

Trina

Die Fischersfrau, schlank mit dunklen Locken, lebhaften braunen Augen und einem Mundwerk, das sich hervorragend dazu eignet, den Fang ihres Mannes auf dem Markt zu verkaufen. Aber Trina kann auch zupacken. Das Entschuppen und Ausnehmen des Fanges ist ihre Aufgabe. Sobald sie loslegt, fliegen die Fischschuppen. Sie trägt meist ein Kleid aus kräftigem Stoff und drüber eine lange Schürze, an die sie ihr Arbeitsmesser gegürtet hat.

Vittorio

Der Metzger ist ein massiger Mann mit kahlem Schädel und dunklen Augen. Er redet nicht viel, doch wenn, dann laut. Außerhalb seiner Metzgerei macht er einen großen Bogen um alles, was eine scharfe Klinge hat.

Renato

Der kleine Bäcker mit den dunklen Locken backt das beste Brot in Leet. Zumeist gut gelaunt, aber immer schnell aufbrausend, ist er bei allen Leetern beliebt.

Dario

Ritter Merenos Koch ist ein alter Mann mit struppig grauen Haaren, der zumeist ein wenig kurzsichtig in die Welt blinzelt. Sobald er jedoch in seiner Küche steht, ist er ganz in seinem Element und macht auch aus den einfachsten Zutaten noch ein schmackhaftes Gericht.

Leunand, Wirt im Brandkessel

Ein großer, kompakter Mann mit lohfarbenem Haar, das langsam grau wird. Einige Narben beweisen, dass er wohl nicht immer Wirt war.

Giada, Frau des Wirtes

Eine stämmige Frau mit ausnehmend freundlichem Wesen. Das dunkle Haar zum Dutt gesteckt, blitzen ihre blauen Augen stets freundlich jeden Gast an. Ihre Hausmannskost ist bei den Leetern beliebt, und sie sorgt dafür, dass im Brandkessel alles hübsch und ordentlich ist.

Enros der Barde

Der ältere Mann hat nussbraune Augen, schütteres Haar und eine machtvolle, dunkle Stimme, die die Zuhörer in seinen Bann zieht. Meist trägt er alte Reisekleidung, und seine kleine Wanderharfe begleitet ihn auf allen Wegen. Der Barde fungiert als Unterhalter und Nachrichtenübermittler von den Höfen außerhalb Leets. Ist er in Leet, so bewohnt er einen alten Planwagen.

© 2011 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH
Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Aborea™ ist eine eingetragene
Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.

*Die in diesem Abenteuer beschriebenen Charaktere und Ereignisse
sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und
lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.*