

Düstere Prophezeiungen

Abenteuer für eine beliebige Anzahl Abenteurer beliebiger Grade
von David Emonts

Das Szenario spielt im östlichen Clanngadarn, im Stammesgebiet der Llanadwyn, im Küstendorf Mallwyd. Dieses besteht aus etwa 20 strohgedeckten Langhäusern mit einem 3 Meter hohen Palisadenzaun drum herum. In der Mitte des Dorfes befindet sich ein freier Platz auf dem sich das Dorfleben abspielt. Neben dem Dorf führt ein Pfad zu einer großen Klippe hoch, die über das Meer ragt und vom Dorfplatz gut zu sehen ist. Unweit des Dorfeingangs verbinden sich zwei Gebirgsbäche zu einem Fluss um kurz darauf im Meer zu münden.

Hintergrund

Vor ca. 60 Jahren kam die sehr junge **Corai** in das Dorf und wurde trotz ihrer unbekanntenen Herkunft von der Gemeinschaft aufgenommen. Seitdem wohnt sie im Dorf. Dass sie ursprünglich vom verfeindeten Stamm der Wendwyn abstammt hat sie bis heute niemandem offenbart. Inzwischen ist sie die Dorfälteste, wird gerne um Rat gefragt, hilft bei Niederkünften und medizinischen Problemen und deutet Omen.

Vor drei Monaten wurden **Paddwyn** und **Fagan** aus dem Stamm der Wendwyn gefangen genommen und müssen seitdem Sklavendienste im Dorf verrichten. Corai, die sich trotz der langen Abwesenheit von ihrem Heimatstamm den beiden verpflichtet fühlt, schmiedet mit den beiden heimlich einen Plan wie Beide entkommen können, ohne dass jemand nach ihnen sucht.

Zu Gast in Mallwyd

Die Abenteurer sind eingeladen ein paar Tage im Dorf zu verbringen. Es wird das Wildschweinfest abgehalten, das den Beginn der Jagdsaison feiert. Das Fest geht schon eine Weile, die Stimmung ist ausgelassen. Es gab Wildschwein und Stockfisch, dazu literweise Met. Nach dem Essen wird Hywell, ein Krieger des Dorfes geehrt, die erste Sau der Saison mit seinen Hunden gestellt und dann erlegt zu haben. Traditionell war hierbei wichtig, die Sau mit nur einem Speerstoß ins Herz erlegen zu haben, was ihm gelungen ist. Dem Dorf steht demnach eine gute Jagdsaison bevor.

Plötzlich wird es still. Alle schauen auf die Dorfälteste die neben dem Feuer auf die Knie gesackt ist. Die Arme zum Himmel gerichtet und die Augen dermaßen verdreht, dass nur noch das Weiße zu sehen ist, spricht sie laut und deutlich mit ungewöhnlich düsterer Stimme: „Wenn sich das Wasser erhebt und die Fluten sich verteilen, wenn das Feuer ausbricht und die Flammen wüten, wenn die Erde aufbricht und das Verderben hereinbricht, wenn der Sturm ausbricht und alles mitreißt, wenn das Eis vom

Himmel fällt und der Tod hereinbricht, dann ist unser aller Ende nah!“

Im Dorf bricht große Unruhe aus. Die Prophezeiung wird durchaus ernst genommen. An feiern ist nicht mehr zu denken. Die Alte wird in ihre Hütte gebracht und der Rest des Dorfes bricht in laute Diskussionen aus, was zu tun ist bevor man sichtlich aufgewühlt nach Hause geht.

Was nun passiert

Tag 1: Am nächsten Tag ist die Stelle, an der sich die beiden Gebirgsbäche vereinigen, durch Felsen und wildgewachsene Bäume gestaut. Die übertretenden Bäche überschwemmen ein Getreidefeld und suchen sich ihr neues Flussbett nahe des Dorfes. *(Corai ist nachts mittels Unsichtbarkeit aus dem Dorf geschlichen und hat mittels Elementenwandlung, Vergrößern und grüne Hand den Staudamm erschaffen)* – [EW:Pflanzenkunde ergibt, dass die Pflanzen unnatürlich stark gewachsen sind, EW:Naturkunde ergibt, dass die Felsen unnatürliche Formen besitzen]

Tag 2: Am Tag zwei bricht im Lagerhaus Feuer aus. Dies kann durch beherztes Eingreifen der beiden Sklaven gelöscht werden. *(Das Feuer wurde von den Sklaven selber gelegt und kurz darauf wieder gelöscht, nachdem sie sicher waren, dass es gesehen wurde)* – [EW:Spurensuche ergibt, dass es Brandstiftung war]

Tag 3: Am Tag drei taumelt Fagan hinter einem Haus hervor. Er bricht zusammen und wird zu Corai zwecks Heilung gebracht. Hinter dem Haus ist die Erde aufgebrochen und aus dem Spalt kriechen sieben Giftschlangen hervor. *(Das Loch von den Sklaven heimlich gegraben und getarnt. Die Schlangen hat Corai im Wald gesammelt und in dem Loch untergebracht. Fagan hat sich nun freiwillig beißen lassen, in dem Wissen, dass Corai ein Gegengift hat)* – [EW:Naturkunde ergibt, dass das Loch schon älter ist und von Menschenhand erschaffen, EW:Tierkunde ergibt, dass sie Schlangen schon längere Zeit in dem Loch verbracht haben]

Jedes dieser Ereignisse bringt das Dorf in Aufruhr und lässt die Bevölkerung nervöser und panischer werden. Man ist sich sicher, das Ende ist nah!

Am Abend wendet sich Corai wieder an die Dorfbevölkerung

Die alte Corai hat sich auf einen mannshohen Stein gestellt. Die Arme weit ausgebreitet spricht sie zu den Dörflern, die sich zu ihren Füßen versammelt haben. „Ich habe lange und ausführlich mit den Göttern gesprochen. Es gibt nur einen Weg das kommende Unheil noch

Düstere Prophezeiungen

Abenteuer für eine beliebige Anzahl Abenteuer beliebiger Grade
von David Emonts

abzuwenden. Ein doppeltes Menschenopfer in den Fluten des Meeres. Wir müssen rasch handeln, dann wird das vierte und das letzte Zeichen gar nicht erst einbrechen.“

Die Dörfler sind erleichtert, der Untergang kann abgewendet werden. Schnell ist man sich einig, die beiden Sklaven werden geopfert.

Corai begibt sich auf die Klippe unweit des Dorfes und beginnt ein großes Feuer vorzubereiten. Zur Dämmerung werden die beiden Sklaven gefesselt und in Strohsäcken auf die Klippe gebracht.

Es ist inzwischen dunkel. Das ganze Dorf hat sich versammelt und schaut gespannt zur Klippe hoch. Corai hat ein großes Feuer angezündet und man sieht ihre Silhouette ekstatisch herumtanzen. Dann rollt sie eines der Bündel an den Rand der Klippe, stößt ein großes Messer in das Bündel und schubst es dann unter großem Gejohle der Dorfbewohner über den Rand der Klippe. Während der Körper hinunter fällt lodert das Feuer groß auf und stößt tausende kleine Funken in den Nachthimmel. Dann beginnt sie erneut zu tanzen, um nach einer Weile das zweite Bündel ebenfalls zur Klippe zu rollen. Sie stößt diesmal einen Speer hinein und schubst es über die Klippe. Das Feuer lodert wieder hell auf um im nächsten Moment mit einem Schlag aus zu gehen. Es herrscht für einen Moment Totenstille im Dorf, dann bricht Jubel aus. Die Prophezeiung ist abgewendet.

Das Abenteuer endet wie es begonnen hat, mit einem großen Fest in der Mitte des Dorfes.
(Die Strohsäcke waren mit Brennholz befüllt. Die beiden Sklaven entkommen in der Nacht von der unbewachten Klippe. Da sie auch niemand vermisst können sie unerkannt aus dem Gebiet ihrer Feinde entkommen)

Handlungsmöglichkeiten der Abenteuerer

Die obige Handlung spielt sich so ab, wenn die Abenteuerer nicht eingreifen. Im Dorf schöpft niemand Verdacht. Alle nehmen die Prophezeiung ernst.

Die Abenteuerer können auf eigene Faust ermitteln oder den Dingen ihren Lauf lassen. Sollten sie Verdacht schöpfen und ihn äußern wird ihnen unmissverständlich klar gemacht, dass die alte Corai über alle Zweifel erhaben ist und man sich besser

zurück halte mit solchen Äußerungen. Um jemanden im Dorf zu überzeugen braucht es schon handfeste Beweise.

Wenn sich nach Corai erkundigt wird, wissen die wenigsten noch, dass sie ursprünglich nicht aus dem Dorf stammt. Nur eine Handvoll Ältere erinnern sich noch daran und auch nur, wenn sie explizit danach gefragt werden.

Corai zu befragen ist kaum möglich, sie befindet sich die meiste Zeit in Trance und spricht mit den Göttern. Man hört lautes Wehklagen den Tag über aus ihrer Hütte. Schaffen es die Abenteuerer doch mit ihr zu reden, wird sie natürlich nichts verraten.

Die beiden Sklaven geben ebenfalls vor nichts von Brandstiftung zu wissen. Sie haben nur das Feuer entdeckt und schnell gelöscht. Fagan wird erzählen, dass das Erdloch vor seinen Augen aufgerissen ist und die Schlange ihn direkt angefallen hat.

Möglichkeit das Dorf zu überzeugen sind die beiden lebenden Sklaven zu präsentieren, nachdem sie vermeintlich geopfert wurden. Durch beobachten des Fußes der Klippe nach der Opferung können die beiden entdeckt und gestellt werden.

Alternativ können auch die beiden mit Holz gefüllten Strohsäcke aus dem Meer gefischt werden, da sie nicht untergehen. Die Einstichstellen sind gut zu erkennen.

Was die Abenteuerer in diesem Fall mit ihren Informationen anstellen ist ihnen überlassen.

Möglichkeiten wären:

- die Sklaven/Strohsäcke an das Dorf zu übergeben. In diesem Fall würde Corai als Verräterin verurteilt werden und die beiden Sklaven würden wieder zu Sklaven werden/verfolgt werden.
- die Sklaven laufen lassen, Möglicherweise kann ein Folgeabenteuer daraus entstehen
- Corai zur Rede stellen, für das Stillschweigen der Abenteuerer würde sie was Passendes springen lassen

Das Abenteuer kann problemlos mit leichten Anpassungen auch in Waeland, Nahuatlan, Buluga und anderen Ländern gespielt werden in denen Opferungen und Seherei nichts Ungewöhnliches ist.