

Der neue Priester des Ylathor

Dorf-Abenteuer in Alba für kleine Gruppen beliebiger Grade.

Hauptsächlich Ermittlung/Interaktion, es kann aber auch zu Kämpfen kommen.

Hinweis der Autorin: Besonders schön wäre es, wenn die Helden Roric, den jungen Priester und Haupt-NSC, schon vorher kennen gelernt hätten. (Ich habe damals Roric als NSC in „Die vergessene Bibliothek“ mitgenommen (die Helden sollten ihn eigentlich nur bis zu einem anderen Tempel eskortieren und sind dann in jenes Abenteuer gestolpert) und das vorliegende Abenteuer als Fortsetzung geleitet.)

Roric kann man auch in meiner Kurzgeschichte „Auf nach Runeward“ kennen lernen.

Links:

- Die vergessene Bibliothek: <http://www.midgard-forum.de/forum/threads/30784-Dungeonabenteuer---die-vergessene-Bibliothek>
- Kurzgeschichte zur vergessenen Bibliothek: [http://www.midgard-forum.de/forum/threads/29975-Artikel-Auf-nach-Runeward-Abenteuerbericht-von-Roric-\(Eine-Kurzgeschichte\)?highlight=Runeward](http://www.midgard-forum.de/forum/threads/29975-Artikel-Auf-nach-Runeward-Abenteuerbericht-von-Roric-(Eine-Kurzgeschichte)?highlight=Runeward)

Abenteuer-Einführung für den SL:

Rorics Aufgabe/ Hintergrund:

Roric ist nun schon einen Mond lang Ylathor-Priester (Grad 1) und hat bisher nur als Bote fungieren dürfen und ansonsten hat er kleinere Aufgaben im Tempel oder drum herum wahrgenommen. Nun naht seine große Stunde:

*Er soll für einen kürzlich ausgefallenen Kollegen einspringen. In einem nahen Dorf kurz vor Thame (3 Tagesreisen). **Name des Dorfes: Allingtonshall***

Sein Priester-Kollege hat sich **ein Bein und beide Arme gebrochen**, er soll wohl unglücklich gestürzt sein. Solange er verhindert ist, muss Roric dessen Amtsgeschäfte übernehmen. Was vor allem bedeutet, dass er Beerdigungen führen und den Priester pflegen soll.

Aber schon bei seiner Ankunft stellt sich heraus, dass alles längst nicht so einfach ist, wie angenommen. Der Priester, den er vertritt, ist Ende 40 und hat sich die Verletzungen beim Sturz in ein Grab zugezogen! Dabei schwört er, dass er geschubst worden sei. Dummerweise ist er im Dorf als Trinker bekannt und niemand glaubt ihm. Er bittet Roric, Nachforschungen anzustellen.

Roric bemerkt die durchreisenden Helden (entweder erkennt er die Fremden als fähige Leute, oder aber er kennt sie schon) und bittet sie, ihm zu helfen, da er auch viel mit der Pflege des (nun natürlich überängstlichen) Priesters zu tun hat und innerhalb des Dorfes niemanden mit so einer Aufgabe betrauen kann.

Was passiert sein könnte (Gerüchte, aber nicht der wahre Grund):

Der *alte Priester (Dave aus Higginsshire)* ist wirklich ein Trinker. Er genehmigt sich an ruhigen Tagen gern mal ein Ale zu viel und an Tagen, wenn er viel zu tun hat, bemüht er sich, nicht allzu besoffen zu sein.

Er hatte dauernd eine Fahne und selbst die so gern trinkenden Albai des Dorfes haben ihn irgendwann nicht mehr für voll genommen...

So kam man nur noch mit ihm in Kontakt, wenn man unbedingt musste (also jemanden beerdigen musste).

Die Dorfjugend macht es sich zum Spaß, kleine Mutproben auf dem Friedhof abzuhalten. Weil niemand mehr WIRKLICH Angst vor Dave hatte.

Seine Ansprachen und Fürbitten wurden auch immer seltsamer, bis sie sich nur noch auf den Spruch beschränkte: „**Bitte, oh Ylathor, nimm diese Seele unter deine Fittiche**“ - meist begleitet mit einer ordentlichen Duftnote.

Dave war – typisch Ylathor – ein Einzelgänger, der schon vorher eher gemieden wurde. Entsprechend sieht seine Kate aus, da er nie mit Besuch rechnen musste.

Nun gibt es im Dorf einige, die sich einen besseren Priester wünschen.

Es gibt die Jugendlichen und ihre Mutproben.

Es gibt den einsamen Dave, der alles vielleicht nur inszeniert hat, um endlich nicht mehr allein zu sein (er genießt die Aufmerksamkeit sichtlich).

All diese Punkte sind gute Gerüchte, die man streuen muss (siehe Gerüchte-Liste), aber nicht der wahre Grund für die Geschehnisse!

Gerüchte/Tatsachen, aber nicht die Lösung:

- 1) Jugendliche treiben sich nachts auf dem Friedhof rum, um Mutproben zu bestehen. Ein ganz dreistes Pärchen knutscht dort sogar... (Haben die Jugendlichen den Priester geschubst, als sie erwischt wurden?)
- 2) Dave trinkt viel und ist so besoffen, dass er früher schon mal durch die Gegen getorkelt ist. Kein Wunder, dass er in ein Grab fällt...
- 3) Der Bauer Allister MacAllan hatte bis vor einem Jahr ein größeres Grundstück, von dem aber ein Teil brachlag, da er keine Leute hatte, alles zu bewirtschaften. Mit der Macht der Kirgh hat ihm Dave diesen Grund abgenommen, um den Friedhof zu erweitern (der schon aus allen Nähten platzte). Natürlich ist Allister darüber SEHR wütend (immer noch) und hat seitdem nicht mehr mit Dave gesprochen. Nicht wenige Dörfler vermuten, dass Dave sich rächen wollte...
- 4) Nicht wenige Dörfler (vor allem die ganz streng Gläubigen) wünschen sich einen besseren Priester. Auch ganz offen. Hat einer von ihnen den alten Dave geschubst, um ihn so loszuwerden?
- 5) Dave ist seit Jahren schon nur noch für sich gewesen. Niemand weiß, wie es ihm geht, niemand besucht ihn einfach so mal. Er führt die Rituale nicht mehr sehr gut aus. Einige Dörfler vermuten, dass Dave sich selbst in das Grab gestürzt hat, um so Aufmerksamkeit zu bekommen und jemanden um sich zu haben...

Wahrer Grund:

Einem experimentierfreudigen Magier (Belkar der Braune – nennt sich aber John, wenn er inkognito ist) der nahen Gilde ist bei einer seiner Reisen aufgefallen, dass der Friedhof des Dorfes von Dave nicht besonders gut überwacht wird. Ja, Dave merkt es scheinbar nicht mal, wenn Gräber geöffnet wurden!

Das gehört genutzt! Dieser Magier bedient sich regelmäßig an den Toten, um den Spruch Macht über den Tod anzuwenden (aus Forschungsgründen und weil er einen Gang graben lässt, um zu Schätzen aus einem Hügelgrab zu kommen) und irgendwann war Dave eben doch mal da, Magier fühlte sich ertappt und stieß ihn in ein Grab, damit Dave anderes zu tun hatte, als zu schauen, was da um ihn her passiert. Umbringen will der Magier ihn auch nicht, nur ablenken. Das ging natürlich schief... nun kommt ein neuer Priester und das ist schlecht für den Magier. Er beobachtet das Ganze nun natürlich vorsichtig und versucht alles, um die Schnüffler von seinem „Labor“ (ein Versteck in einem nahen Hügel) fern zu halten.

ABENTEUERBEGINN

Tag 1:

Helden:

- die Helden treffen in der Dorftaverne (in der sie die Nacht verbracht haben) auf Roric, der hier Essen für sich und Dave abholt. Roric wirkt sehr abgespannt und ist sichtlich erleichtert, seine Freunde/ fähige Helfer hier zu treffen.
- Er erzählt ihnen beim Frühstück, warum er hier ist und dass Dave ihn anfleht, dem „Schubser“ auf den Grund zu gehen. Roric selbst ist sich unsicher, ob er dem Trunkenbold glauben soll oder nicht. Er bittet die Helden um Hilfe!
- Erste Ermittlungen bei der Bevölkerung können angestellt werden.
- **Das Dorf (grob):** 15 Häuser mit Feldern, 1 *Gasthaus*, 1 kleine *Dorfschmiede*, 1 *sesshafter Händler*, 1 *alte Hebamme*, die Daves Wunden versorgt hat (sie lebt bei einer der Bauernfamilien), *kleiner Marktplatz*, *Friedhof*, *Daves Kate* (kleines, uraltes Steinhaus)

NSC:

- Roric nutzt den Tag, um jeden Tropfen Alkohol in Daves Kate wegzuschütten
- Dave leidet zusehends an Paranoia und will stets so sitzen, dass er alle Eingänge zur Hütte sehen kann...er befürchtet, jeden Augenblick umgebracht zu werden
- Dave vermisst seinen guten Freund, den Alkohol
- Der Magier kommt aus seinem Versteck und mietet sich im Gasthaus ein, um zu sehen, ob jemand herausfindet, was er getan hat. Er tarnt sich als normaler Reisender (*hat aber keinerlei Waffen, außer seines Dolches und er scheint sich in der Kleidung nicht wohl zu fühlen (EW:Menschenkenntnis)*)

Nacht 1:

Helden:

- können machen, was sie wollen

NSC:

- Roric wird bei Dave bleiben müssen. Er bekommt nicht viel Schlaf, da Dave wegen des Alkohols jammert
- Jugendliche schleichen sich auch jetzt auf den Friedhof, was nur bemerkt wird, wenn a) Roric ein EW:Hören gelingt (er geht aber nicht raus und sagt dann nur, dass da „Geräusche waren“) oder **b) die Helden dort Wache schieben**
- Magier hält die Füße still, versucht aber immer zu hören, was die Helden so reden

Tag 2:

Helden:

- Roric trifft sich mit ihnen, um Infos auszutauschen. Er versäumt es nicht, der nettesten Frau unter den Helden (höchste pA) eine gute Flasche Ale (Bestand Dave) zu schenken, weil er **„Ja nicht alles verschwenden wollte“**...
- Ansonsten dürfen sie tun, was sie wollen

NSC:

- Roric muss wieder viel für Dave tun, außerdem steht die Beerdigung der alten Helgrid an. Viele Trauergäste werden da sein
- Magier mischt sich unter Leute (als „John“ der Reisende) und beginnt, vorsichtig zu ertasten, ob jemand eine Vermutung hat – dabei wettert er gegen Roric und versucht Daves Stand zu festigen
- Dörfler beobachten fasziniert die Fremden...einige Kinder machen sich einen Spaß daraus, hinter den umherwandernden Fremden herzuschleichen (**EW: Wahrnehmung** für die Truppe)

Nacht 2:

Helden:

- Roric schaut abends noch mal vorbei und gibt allen ein Getränk aus. Er will sich mit der oben erwähnten Frau unter den Helden unterhalten (über seine Pflichten...), wenn diese nicht völlig abweisend zu ihm ist (sehnt sich nach Verständnis und die hohe pA der Frau ermutigt ihn halt zusätzlich).

NSC:

- nachdem er die Helden besucht hat, kümmert sich Roric um Dave und bleibt dann noch länger wach, um den Friedhof zu beaufsichtigen
- dabei stolpert er über jene Jugendliche, die schon gestern geknutscht haben – er ist SEHR wütend und hält denen ne Strafpredigt
- Magier hält Füße still und schläft einfach
- Dave schläft vor Erschöpfung, wird aber mitten in der Nacht wach und behauptet, einen Geist gesehen zu haben, der ihn mit seinen kalten Klauen gestreift hätte (ein böser Traum, verursacht durch die Kälte, die die verrutschte Decke zugelassen hat)

Tag 3:

Helden:

- Roric berichtet ziemlich sauer über die Jugendlichen und Daves „Geistersichtung“
- Magier Belkar lauscht beim Frühstück unauffällig
- Nachdem Roric weg ist, kommt ein **Bauer auf die Helden zu** (der bemerkt hat, dass sie mit Roric gut können) und erklärt, dass sein Besitz durch Dave gemindert wurde und ob sie nicht den neuen Priester bitten könnten...na ja, seinen Besitz wieder raus zu geben... (es ist natürlich *Bauer Allister MacAllan*)

NSC:

- Roric versorgt Dave weiter und ist ansonsten für die Dörfler da, die ihn immer mehr mit ihren Problemen und Sorgen aufsuchen und ihm so eine Chance geben
- Einige Frauen auf dem Markt nehmen „Johns“ Anti-Reden gegen Roric auf und finden ihn viel zu jung und unerfahren und eigentlich hätte ja Dave eine zweite Chance verdient und war Dave nicht mal so ein netter Kerl usw....
- Magier nutzt diesen Tag noch, um sich umzuhören und weiter gegen Roric zu reden
- Dave fühlt sich immer wohler in seiner Rolle des Opfers und lässt Roric auch viele dumme Aufgaben machen. Der „Geist“ ist bald schon wieder vergessen
- Zwei Jugendliche (Junge und Mädchen) betreiben Grabpflege (Strafe) und **finden dabei ein Grab, das erst kürzlich umgegraben wurde. Sie melden das Roric.**
- Roric kann nicht klären, warum ausgerechnet hier umgegraben wurde (wegen der Pflanzen wäre es noch nicht nötig gewesen) und fragt Dave.
- **Dave kann sich natürlich nicht erinnern, will sich aber auch keine Blöße geben und behauptet, dass dies Gründe hatte, ohne näher darauf einzugehen, welche...**

Nacht 3:

Helden:

- Roric kommt vorbei, holt Essen etc. und **erwähnt beiläufig das umgegrabene Grab**. Er wundert sich, dass Dave es gemacht hat, weil eigentlich nicht die Zeit dafür gewesen wäre...

NSC:

- Magier geht früh aufs Zimmer, da er am nächsten Tag zu seinem Versteck will (in aller Frühe)
- Roric kümmert sich um Dave, der den Entzug und die Brüche zu noch mehr Jammern nutzt
- Heute keine Jugendlichen auf Friedhof
- Dafür noch spät abends eine trauernde Verwandte der kürzlich Begrabenen

Tag 4:

Helden:

- früh kommt wieder Roric
- der andere Reisende ist nicht anwesend
- **(Optional)** nach dem Frühstück kommt eine Jugendliche Bäuerin (Hanna) vorbei und würde gerne von einer der Frauen unter den Helden, die sich regelmäßig schminkt ein wenig Schminke kaufen – sie sieht diese Frau die ganze Zeit geschminkt und würde sich auch gern mal hübsch machen... sie ist sehr schüchtern, hat aber ein paar Kupferstücke dafür übrig...

NSC:

- Belkar reist schon vor Sonnenaufgang zu seinem Versteck und überwacht dort die Untoten, kümmert sich um einige Experimente und so weiter
- Nachmittags kommt er zurück und schaut, was die Helden und die Aufklärung so macht
- Rorics Stand bei der Bevölkerung ist recht gespalten – die eine Hälfte mag ihn (die Dave eben nicht mochten), die andere Hälfte (vor allem Jugendliche, die nicht mehr auf den Friedhof können ;-)) will nicht von einem „Jungspund“ betreut werden (halt aufgehetzt von Belkar)
- Roric kümmert sich um die Pflege der Gräber und führt gewissenhaft alle Rituale aus.
- Dave langweilt sich und ruft dauernd nach Roric, um ihn in der Nähe zu haben.

Nacht 4:

Helden:

- Roric kommt vorbei und klagt über den anstrengenden Dave und fragt, ob schon was ermittelt werden konnte
- Roric scheint die gesplante Bevölkerung noch nicht bemerkt zu haben...
- Ansonsten bleibt ihnen überlassen, was sie tun wollen

NSC:

- Belkar geht recht früh zu Bett – es sei denn, er bekommt irgendwelche Sachen gegen ihn mit
- Roric passt auf Dave auf und überwacht auch den Friedhof
- Dave hat immer noch Angst um sein Leben, genießt aber auch die Zuwendung...wenn da nur nicht der Alkoholmangel wäre...

***** In dieser Form weiter – spezielle Reaktionen siehe unten*****

Weiterer Verlauf der NSC-Handlungen, je nachdem, was die mitbekommen:

Belkar:

- wenn er hört, dass gegen ihn ermittelt wird, versucht er durch einen seiner Untoten Verwirrung zu stiften, indem er der Kreatur (wenn er weiß, dass Hilfe nicht weit ist) befiehlt, ihn anzugreifen.
- Wenn er von dem entdeckten geöffneten Grab hört, verbreitet er das Gerücht, dass Dave sich viel sorgfältiger und öfter um Gräber gekümmert hätte, als Roric dies tut!
- Wenn jemand in Richtung seines Verstecks geht, folgt er unauffällig
- Wenn es entdeckt wird, muss er handeln, da einige persönliche Dinge dort liegen und versucht, die Helden entweder zu verscheuchen (Angst, Schmerzen aus Tarnung heraus), oder eben zu töten...die Leichen würden dann direkt zu Zombies und um Roric müsste er sich danach auch kümmern...

Roric:

- egal was er mitbekommt – er wird die Helden informieren.
- Wenn er das mit dem Magier mitbekommt, so wird er nicht zögern, ihn seiner Strafe zuzuführen (was natürlich Gildensache ist und eigentlich verhandelt gehört...)
- Er wird auf alle Fälle viel mit der nettesten Heldin reden wollen
- Er versucht sich auch um die Grundbesitzsache zu kümmern, allerdings ist ihm das nicht so wichtig, wie andere Dinge...

Dave:

- er hat täglich mehr Angst, aber genießt auch die Aufmerksamkeit Rorics
- er schläft nur schlecht
- wenn er von den gespaltenen Dorfbewohnern hört, ist er von der Fraktion für ihn gerührt
- die knutschnenden Jugendlichen sind ihm eigentlich egal...

Anhang:

Namen wichtiger NSC:

- Roric – frisch geweihter Priester Ylathors und Freund der Helden
- Dave – Ende 40, Priester Ylathors, derzeit zwei gebrochene Arme, ein gebrochenes Bein; Alkoholiker, ängstlich, da fürchten muss, dass man ihn umbringen will
- Belkar – alias „John“ – Magier, der Daves Unaufmerksamkeit nutzt, um Untote erschaffen zu können, die für ihn nach einem Schatz graben
- Bauer Allister MacAllan – Großgrundbesitzer, dem ein Teil seines (brachliegenden) Grunds von Dave für den Friedhof abgenommen wurde

Lage Versteck Belkars:
(nur für SL!)

