

## Nothuns Probe

Der Spieler soll auf eine harte Probe gestellt werden! Für seine vielen gewürfelten kritischen Zauberfehler und sein Verhalten in kritischen Situationen. Dieses Quest ließ ich mir einfallen weil ein Spieler es schwer übertrieb und mir auf den Nerv ging. Es soll klären welchen weiteren Pfad sein Charakter beschreitet! Den des Kampfes oder den des Mitgefühls und Heilung! Ganz wichtig: die Entscheidung sollte wirklich endgültig sein und dem Spieler ein bedachteres Spielen näher bringen. Es wird auch viel Improvisation vom SL verlangt!

### *Hintergrund*

Die Eigenheiten Nothuns sind im Gildenbrief 28 nachzulesen. Er lässt die Seuche absichtlich ausbrechen um den Gläubigen in eine Zwangslage zu drängen. Er muss sich zwischen dem kampfeslustigen Tempel und dem um Hilfe suchenden Volk entscheiden. **Nothuns schlüpft dabei in zahlreiche Rollen und verkörpert alle Personen die mit den Abenteurern zu tun haben.**

Die rote Seuche: sie beginnt mit Fieber und husten. Am nächsten Tag kommt Blut im Mund dazu. Am dritten Tag verfärbt sich die Haut Blutrot. Das Blut sickert durch die Haut und am vierten Tag ist der Kranke verstorben.

- Zerstampftes stacheliges Prinzenkraut als Tee lindert die Schmerzen und verzögert den Prozess um einen Tag. Es wächst hauptsächlich in sumpfigen Gegenden um die Stadt.
- Blaue Seezunge, eine Alge die in tieferen Gewässern wächst, verhindert den Tod und lässt den Kranken in ein Koma fallen. Dieselbe Wirkung hat auch *Heilen von Krankheiten*.
- Nur *Allheilung* schafft es die Seuche nach einer Woche endgültig zu besiegen!

- Cuanscadan, 3 Tage vor dem Bardenfest
- Bei Ankunft der Abenteurer wird der Priester in einen provisorischen Tempel im Hafenviertel gebracht und dort verhört. Durch seine Fehler soll Nothuns verärgert sein und dieser daraufhin die „rote Seuche“ über die Stadt gebracht haben. Er wird den ganzen Vormittag festgehalten, befragt und geprüft!

## *Pfade*

Nothun versucht ihn zuerst auf einen dunklen Pfad zu führen:

- Als Wiedergutmachung soll er den Tempel vor der Seuche schützen und dafür 3 Steine der Macht beschaffen. Er hat dafür drei Tage Zeit!
  1. Einer wird von einem betrügerischen Händler im Hafen verkauft und er soll ihn austricksen oder notfalls mit Gewalt an sich bringen.
  2. Der Zweite ist im Besitz von einem Piraten namens Rokulos. Dieser kreuzt einen halbe Tagesreise mit seinem Schiff südlich von hier! Ohne Gewalt geht es nicht!
  3. Der Dritte befindet sich im Besitz eines Diebes. Er soll hier irgendwo in der Stadt sein.
- Diese werden dann um den Tempel platziert und nach einem 15 minütigen Ritual entsteht ein Schild der alle innerhalb vor der Seuche schützt! So können die Priester und nur der eine Abenteurer die Seuche unbeschadet überstehen und anschließend mit der Reinigung und dem eventuellen Wiederaufbau der Stadt beginnen.

In diesem Fall hat Nothun das kämpferische Wesen des Abenteurers erkannt und nimmt ihm alle seine Heilungsfähigkeiten und Heilzauber! Alle Fehler sind ihm vergeben und seine Waffe wird geweiht. Nothun wirkt ein Wunder und heilt die ganze Stadt sodass das Fest stattfinden kann!

Während der Priester festgehalten wird können die anderen ihren normalen Tätigkeiten nachkommen. Schiff reparieren, einkaufen oder Handel treiben. Heilkundigen fällt der schlechte Zustand mancher Einwohner auf, wäre aber nicht so unüblich. An einem Marktstand kann man Gespräche belauschen die sich um viele kranke Menschen drehen. Eine verzweifelte Mutter bittet den Händler um teure Kräuter gegen Fieber für ihr krankes Kind. Der Händler bleibt stur, aber die Abenteurer können vielleicht mit Geld oder Fertigkeiten helfen! Wenn die Abenteurer sie begleiten redet sie ständig vom Fluch Nothuns, der „roten Seuche“.

Das Kind liegt auf einer Strohmatten in einem alten, stillgelegten Badehaus. Es befindet sich in der ersten Phase der Krankheit. Auch andere kranke Menschen liegen hier. Elfen und Zwerge sieht man keine, denn sie sind von Natur aus immun gegen die Seuche. Ein gebrechlicher alter Mann stellt sich als Merlin vor und bittet die Abenteurer um ihre Hilfe. Er hat schon mit den Heilern gesprochen doch diese seien machtlos gegen diese göttliche Seuche und er wurde an die Priester verwiesen. Die wiederum meinten es sei nicht ihre Schuld und wollen von den Leiden der normalen Bevölkerung nichts wissen.

Jetzt liegt es an den Abenteurern was sie unternehmen! Mit Heilkunde kennt man die beiden Naturheilmittel (siehe Beschreibung „rote Seuche“) und man weiß auch das Priester mit ihrer Zauberkraft helfen könnten!

## *Die große Entscheidung*

Suchen jetzt die Abenteurer ihren Priester und bitten ihn um Hilfe so steht er jetzt vor der Entscheidung! Denn beides geht sich nicht aus! Entweder hilft er in den nächsten vier Tagen den Priestern die Steine zu finden, nur sich selbst zu retten oder hilft er der Bevölkerung und versucht sie mit seinen Heiler Fähigkeiten am Leben zu erhalten bis alles überstanden ist. Dabei kann es aber passieren, dass sich einer seiner Freunde infiziert!

Wenn er dem Tempel hilft und möchte das auch seine Freunde geschützt werden wird er wieder vor eine Wahl gestellt: entweder der Tempel und sein Überleben oder seine Freunde und auf sich allein gestellt! Der Tempel bleibt hart. Alles in einem Abenteurerleben hat Konsequenzen!

Nothuns beobachtet alles sehr genau und Fehler werden bestraft. Er lässt auch den betroffenen Abenteurer nicht erkranken. Vorzeitige Tode werden nicht zurückgenommen! Entscheidet sich der Priester gegen seine Freunde so bekommt er das oben genannte. Wenn er aber bei ihnen bleibt so scheint nach vier Tagen alles verloren! Vielleicht liegt sogar einer oder mehrere seiner Freunde im Koma! Die Verzweiflung ist groß, was soll man noch tun? Was kann er noch tun?

Jetzt kann nur noch sein Glaube alle retten auch wenn er selber dabei stirbt. Ein letztes Gebet mit der Opferung all seines Lebenswassers (Blut) an Nothun.

Fällt der erste Tropfen Blut in die Ritualschale wird es dunkel und er sieht, im Licht einer Kerze, eine verschwommene Gestalt, wie unter Wasser. Er hört eine Stimme die sagt: (Kerze anzünden und Licht im Zimmer ausschalten!)

*Das hast Du gut gemacht. Ich bin stolz auf Dich! Nimm nun meinen Segen und trage ihn auf deinen Reisen immer in Deinem Herzen! Dies war Deine Probe. Deine Freunde und die Bevölkerung haben mein Spiel gut überstanden und warten auf Deine Wiedergeburt. Erhebe Dich nun und reite auf meinen Wellen. Segle in meinen Stürmen und tauche in meinen Fluten.  
Du bist mein Diener, ein Priester Nothuns!*

Dann ist die Gestalt verschwunden.

Der Charakter erwacht unter den Augen seiner Freunde und der Menschen die er gerettet hat! Er kann sich vor Danksagungen kaum schützen! Der Nothunstempel ist leer und verlassen, hier dürfte nie jemand gewohnt haben. Aus einer dunklen Ecke schlendert ein Mann auf ihn zu, klopft ihm auf die Schulter und überreicht ihm eine verschlungene Muschel. Bevor er sich noch bedanken oder Fragen stellen kann, ist der Mann verschwunden.

Füllt er Meerwasser in die Muschel und trinkt daraus, dann offenbart sich ihm die Funktion!

**Die Muschel:** göttlich; dient als Fokus (Zaubern +2 bei Heilungszaubern!)

Kann Wesen die an einer Krankheit leiden heilen. Dazu muss Weihwasser und ein Tropfen Blut des Patienten in die Muschel gefüllt werden und vom Patienten getrunken werden.

Wirkt wie *Heilen von Krankheiten*.