Der Preis des Blutes

Legenden der fünf Ringe 2. Edition

Rokugan (Das Land des Phönix)

Autor: SivSigg

The Cabbin in the Woods

Ein dunkler Schatten geht um Ukabu Mura umher Menschen verschwinden und die örtlichen Ordnungskräfte haben eine dunkle Ahnung worum es sich hierbei handelt. Der Druck auf den Daimyo Shiba Tanako wird zu groß, er muss handeln und kontaktiert schließlich die Inquisition seiner kaiserlichichen Majestät Toturi dem ersten.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Einleitung	
• Deckblatt	1
• Inhaltsverzeichnis	2
• Was Bisher Geschah	3
Kapitel I Im Auftrag der Inquisition	
• Ankunft in Kyuden Doji	4
• Treffen mit Doji Yuzuki	5
Kapitel II Die Reise	
• Grenzstation Kyuden Seppun	5
• Im Land des Phönix	6
• Der Weiße Hirsch	7
Kapitel III Ermittlungen in ...	
• Treffen mit Shiba Tanako	8
• Ermittlungen in Ukabu Mura	9
• Das Haus von Ryo und seiner Familie	10
Kapitel IV Die Jagdhütte im Wald	11
Die Personen	11

Was bisher Geschah

Vor vier Monaten: Shiba Kasumi, die Tochter des hiesigen Daimyo Shiba Tanako. rannte nach einem Streit mit ihrem Vater in den Wald. Dort trifft sie auf einen Oni der ihr Macht verspricht, wenn er ihren Namen bekommen kann, das Mädchen willigt ein. Kasumi no Oni betritt Rokugan

Vor dreieinhalb Monaten: Der Kasumi no Oni Zeigt Kasumi einen mächtigen Maho Spruch, jedoch benötigt sie dafür viel Blut. Der Erste Bauer verschwindet auf einem Feld. Kasumi findet eine Höhle die zu einer alten Jagdhütte führt hier wird das Blut gesammelt.

Vor drei Monaten: Weitere Menschen verschwinden, langsam fällt das fehlen der Leute auch den Ordnungskräften auf jedoch können sie nichts herausfinden. Kasumis Vater wird langsam verrückt vor Sorge und merkt dass er der Sache nicht mehr Herr wird. Er schaltet die Inquisition ein

Vor zwei Monaten: Der Erste Samurai verschwindet.

Vor ein einen Monat: Shiba Tanako schaltet die Inquisition ein Weil er glaubt das er der Sache nicht mehr Herr wird. Ryu und seine Familie werden entführt.

Vor drei Wochen: Die Samurai erhalten den Brief der Doji Yusuki und machen sich auf den Weg nach Kyuden Doji. Der Kasumi no Oni und Kasumi holen sich den letzten Samurai. Kasumi zieht sich in die Jagdhütte zurück, nun braucht nur noch das Blut eines Kami gesammelt werden.

Heute: Die Samurai treffen in Kyuden Doji ein.

Kapitel I Im Auftrag der Inquisition

Ankunft in Kyuden Doji

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Samurai In Kyuden Doji, der Hauptstadt des Kranich-Klans, eintreffen sie wurden aufgefordert sich bei der Großinquisitorin Doji Yuzuki zu melden. Die Samurai treffen so gegen Mittag in der Stadt ein. Das Ziel der Samurai ist einfach zu finden, es ist eines der Einzigen aus Stein gebauten Häuser der Stadt und es hat anders als die anderen Häuser ein jadegrünes Dach.

Zum Vorlesen: *Als ihr ankommt habt ihr einen wundervollen Blick über einer der schönsten Städte Rokugans. Die Stadt ist prallgefüllt mit tausenden von Leuten die sich dicht an dicht drängeln um ihre Geschäfte zu erledigen. Ruhig und abgeschieden könnt ihr das Samurai-Distrikt erkennen mit seinen blauen Dächern den wundervoll angelegten kleinen Gärten und Seen. Auch euer Ziel könnt ihr erkennen das jade-farbene Dach sticht heraus aus diesem Meer von Blau.*

Je nachdem was ihre Samurai wollen können sie noch etwas in der überfüllten Stadt bummeln gehen oder sich auf dem direkten weg in ins Samurai-Distrikt machen. Auf alle Fälle müssen sie sich dem Getümmel in der Stadt stellen, jedoch machen die Bürger Rokugans um Samurai einen kleinen Bogen, sodass die Samurai immer ein klein wenig Platz haben. Wenn Ein Samurai weder seinen Reise-Kimono mit Mon (Wappen) darauf trägt, noch seinen guten Kimono, geht er im Gewühl jedoch unter wie jeder andere. Sollte ein Spieler zu lange bummeln machen sie ihm klar das dass Objekt seiner begierde zu teuer ist.

An der Inquisition angelangt müssen die Samurai am Eingang ihre Schwerter hinterlegen, sollte ein Spieler sich jedoch weigern seine Waffe stehen zu lassen, machen Sie ihm klar das dies eine grobe Beleidigung gegen den Kaiser wäre (Tantos und Aiguchis dürfen mitgenommen werden es geht hier nur um Katana und das Wakizashi). Sie werden von einer Dienerin in ein Wartezimmer geleitet. Eine gute Gelegenheit ihre Samurai zusammenführen. Das Wartezimmer ist stilvoll eingerichtet, versehen mit Kunststücken wie Vasen oder Gemälden auch mit Jade wurde nicht gezeit. Erst wenn die oder der Letzte eingetroffen holt die Dienerin die Gruppe ab.

Das Treffen mit der Doji Yuzuki

Die Gruppe wird zu einem Audienzsaal gebracht wo eine Stufe höher die Doji noch damit beschäftigt ist die Reise-Papiere der Gruppe zu unterschreiben.

***Zum Vorlesen:** Auf einer leicht erhöhten Plattform sitzt eine Frau im jadegrünen Kimono und weiß gefärbtem Haar. Sie taucht ihre Feder in die Tinte und fängt an zu schreiben „Setzt euch. Ich habe euch rufen lassen weil die Inquisition eure Hilfe benötigt. Vor ungefähr vier Monaten begann das Verschwinden von Leuten in Ukabu Mura. Zunächst waren es nur Bauern, dann zwei Monaten später auch Samurai. Da die Ordnungshüter vor Ort im dunkeln tappen werden nun ihr entsandt. Ihr werdet im Namen unseres Kaisers nach Ukabu Mura reisen und ihr werdet herausfinden was es damit auf sich hat. Eure Kontaktperson ist Shiba Tanako, der Herr von Ukabu Mura.*

Sollten die Samurai noch Fragen haben so wird die Doji sie ihnen erläutern Sollte es Fragen bezüglich der Umstände des Verschwindens geben, so verweist sie auf Shiba Tanako. Sollten die Samurai die Doji nach ihrer Einschätzung Fragen so wird sie ohne Umschweife sagen das man es wahrscheinlich mit einem Maho Tsukai (Blutmagier) zu tun hat. Schließlich gibt sie der Gruppe die Reisepapiere wodurch sie berechtigt werden im Namen des Kaisers nach Ukabu Mura zu reisen.

Kapitel II Die Reise

Der Grenzposten Kyuden Seppun

Der Grenzposten ist einer der wichtigsten Grenzposten Rokugans da er der einzige ist der Ländereien von drei Klans (Phönix, Löwe, Kranich) un die kaiserlichen Ländereien verbindet. Dementsprechend groß ist der Andrang. Hier haben sie eine gute Gelegenheit ihren Spielern etwas auf den Geist zu gehen. Da ihre Spieler eine kaiserliche Reise-

Genehmigung haben dürfen sie sich allerdings auch Vordrängel da sie ja in seinem Auftrag reisen.

Im Land des Phönix

Sobald man an einem Wald in der Nähe der Grenzstation angekommen ist dürfen die Samurai auf Wahrnehmung würfel mit einem SG von 15.

Wenn ein Spieler die Probe geschafft hat bemerkt er in einem Baum etwas höher einen Kenku stehen (weise Krähengeister, ausgezeichnete Schmiede und Schwertmeister) . Es gilt als Zeichen des Glückes einen zu sehen.

Wenn die Samurai eine Stunde weiter gehen kommen sie zu einem Kampffeld. Auf einem Haufen liegen sieben tote Goblins (hierbei handelt es sich um mindere Dämonen, sie sind äußerst abstoßend besonders für die, die ihren Anblick nicht gewöhnt sind). Mit einer bestandenen Probe auf Ermittlung (Wahrnehmung) mit einem SG von 20 können die Samurai feststellen das der Kampf seit etwa zwei Stunden vorüber ist, außerdem können sie erkennen dass die Goblins aus dem Hinterhalt angegriffen wurden und keine Chance hatten. Der Angreifer war der Kenku.

Weitere Begegnungen können sein:

Der Ronin: Auf den weg begegnet man einen Ronin im braunen Reise-Kimono. Sollte einer aus der Gruppe sich dazu berufen fühlen den Ronin zur Strecke zu bringen so ist dies sein gutes Recht. Da Ronin vogelfrei sind und keine Ehre mehr besitzen obliegt es einem Samurai ob er einen Ronin Niederstreckt oder nicht. Jedoch wäre es durchaus möglich dabei verletzt zu werden.

Die Shugenja: An einem Waldrand können die Samurai eine Shugenja sehen die Grade versucht eine Schwere Stein platte hoch auf ein dichtes Stabiles Geäst zu Heben. Ein/eine Shugenja aus ihrer Gruppe erkennt sofort das sie ein Altar für den Kami des Waldes errichten will, vielleicht ist einer ihrer Charaktere gewillt ihr zu helfen. Die Shugenja hat die Hilfe des Wald Kami in Anspruch genommen als Gegenleistung verlangen größere Kami auch größere Gefallen wie einen Schrein zu bauen.

Die Geister/Kami: Während ihre Gruppe durch einen Wald geht können sie einen ihrer Spieler auf Wahrnehmung (SG 15) würfeln lassen. Gelingt ihm der Wurf so bemerkt er einige Baumgeister die der Gruppe folgen. Die Geister sind leicht grün-weißlich und durchsichtig, der Kopf sieht aus wie eine Maske mit drei Öffnungen je nach geist ist der Kopf länglich oder auch rundlich. Diese Geister pflegen den Wald und sind harmlos.

Der Weiße Hirsch

Wenn die Samurai sich der Stadt nähern kommt es zu einer Begegnung mit einem weißen Hirsch. Dieser Hirsch ist ein größerer Kami und wird später Opfer von Kasumi und ihrem Oni. Daher ist die Begegnung durchaus Wichtig. Sie können die Samurai eine Wahrnehmung Probe mit einem SG von 10 dies sollten eigentlich alle Samurai bemerken wenn nicht können sie von anderen Spielern darauf hingewiesen werden.

***zum Vorlesen:** Während ihr auf den Trampelpfad bemerkt [einer Ihrer Spieler] einen weißen Schimmer durch den Wald streifen. Als ihr ihm euch nähert könnt ihr einen weißen Hirsch erkennen. Es dauert nicht lange und ihr steht in einiger Entfernung von dem majestätischem Tier. Das Fell des Tieres schimmert im Dunkel des Waldes. So übernatürlich schön und rein ist dieses Geschöpf, das eines sofort klar wird, es handelt sich um einen Kami.*

Der Weiße Hirsch ist der Kami dieses Waldes er beschützt den Wald. Es kommt nicht häufig vor das ein so mächtiger Kami in der „realen“ Welt sichtbar ist. Normaler weise befinden sich die Kami in den Gegenständen oder der Natur die sie inne wohnen. Ein Shugenja kann it seiner natürlichen Kraft in die Welt der Kami hinein blicken und so mit ihnen kommunizieren. Der weiße Hirsch ist Spätestens eine Stunden bevor sich die Samurai die Höhle entdecken Tot. Sollte sich einer aus der Gruppe sich den Hirsch nähern, ihn versuchen anzusprechen oder eine zu hastige Bewegung machen eilt der Hirsch davon

Kapitel III Ermittlungen in Ukabu Mura

Hinweis: wenn ihre Spieler nicht daran interessiert sind Ermittlungen anzustellen so können sie ihre Spieler selbstverständlich schnell nach „Das Haus von Ryo und seiner Familie“ führen.

Treffen mit Shiba Tanako

In dem Einzigen Stein Gebäude was eine kleinere Version von einer Burg darstellen soll residiert der Herrscher über Ukabu Mura, Shiba Tanako. Der sollte für ihre Samurai der erste Anlaufpunkt sein jedoch können sie ihre Samurai auch etwas Freizeit von der Anstrengenden Reise nehmen wenn die Samurai sich vielleicht noch vorher umziehen wollen (Kimono mit oder ohne Mon) so sollten sie ihnen dazu die Gelegenheit geben da man ja ungern leicht verschwitzt zu einem Herrscher geht. Spätestens wenn die Samurai über eine Schlafgelegenheit nachdenken so sollten sie die truppe wieder richtung Burg lenken. Selbstverständlich ist die auswahl in den Läden hier nicht einmal annähernd so voll wie in Kyuden Doji. Das gleiche gilt für die Straßen hier haben die Samurai mehr als genug platz.

Wenn die Samurai zur Burg gehen werden sie vorher von zwei Wachen aufgehalten die nach dem begehrt der Samurai fragen. Sobald die Gruppe erwähnt das sie im Auftrag der Doji Yuzuki (oder gar des Kaisers) hier sind wird ihnen geöffnet und eine Dienerin führt die Gruppe zu einem Wartezimmer. Grade das sie fünf Minuten warten kommt die Dienerin wieder und geleitet die Gruppe zu Shiba Tanako.

***Zum Vorlesen:** Grade als ihr ankommt zupft sich ein dicklicher Mann sein Kimono zurecht als er bemerkt das ihr schon im Raum steht schaut er peinlich berührt zur Seite und sagt „Ahh die Herren und Damen die mir von Doji Yuzuki gesandt worden sind wir hatten schon gedacht ihr würdet gar nicht mehr kommen. Nehmt Platz. Sicher wollt ihr alles über diese schrecklichen Ereignisse erfahren und ihr sollt eure Antworten bekommen.“*

Hier die Informationen die Shiba Tanako den Samurai geben kann:

Das erste Opfer, war der Bauer Heiji der während der Arbeit verschwunden ist er war noch nicht verheiratet also hat man sehr spät von seinem Verschwinden etwas bemerkt.

Das Zweite Opfer, war die Hausfrau und Mutter Megumi. Als ihr Mann nachhause kam bemerkte er das sie nicht mehr da war und alarmierte die Ordnungshüter. Es wurde drei Tage nach ihr gesucht. Ohne Ergebnis.

Das dritte Opfer, war Shiba Hiro. Er verschwand während der Suche nach Megumi.

Das vierte, fünfte, sechste und siebte Opfer war ein Bauer namens Ryo seine Frau und

deren Söhne im Alter von vierzehn und zehn sie wohnten etwas außerhalb des Dorfes.

Opfer Acht, war eine Samurai-ko mit Namen Shiba Yuki ebenfalls eine Wache.

Opfer Neun, war Isawa Takeru Ein Shugenja der in die Stadt gekommen war weil er von den Ereignissen gehört hatte. Man hat nur seine Kleider gefunden, blutverschmiert.

Das letzte Opfer, so denkt er zumindestens, war seine geliebte Tochter Kasumi, hier wird emotional (in der rokuganischen Gesellschaft ein Fauxpas), es wäre gütig von der Gruppe nicht darauf einzugehen und so darüber hinwegzusehen.

Er wird der Gruppe nichts von dem Streit zwischen ihm und seiner Tochter erzählen da er es für belanglos hält außerdem geht es die Samurai, seiner Meinung nach, nichts an. Wenn man jedoch einer der Dienerinnen fragt so wird sie die Wahrheit sagen.

Der Grund weshalb er sich mit seiner Tochter gestritten hat ist der das seine Tochter eine Shugenja werden wollte, ihr Vater sie aber schon dem Sohn eines Geschäftspartners versprochen hat. Kasumi zeigte ein hohes Maß an magischen Fähigkeiten. Deswegen konnte der Oni sie so leicht ködern.

Ermittlungen in Ukabu Mura

Der Verschwundene der heraussticht ist Bauer Ryo und seine Familie. Die Untersuchung der Wohnung ist ein wichtiger Bestandteil der Ermittlung da die Familie sich gewehrt hat und so mehr als nur ein Paar Spuren vorhanden sind.

Weitere mögliche Ereignisse wären:

Notruf: Ein Zimmermann wird vermisst seine Gesellen melden den Vorfall. Da die Holztür versperrt ist müssen die Samurai sie aufbrechen. Der Zimmermann liegt tot in seinem Haus, er ist in der Nacht aufgrund seines hohen Alters verstorben.

Die Geisha: Eine Geisha versucht Kontakt mit den Samurai aufzunehmen hierfür schickt sie einen Eta-Jungen (Eta sind die niedrigste Kaste Rokugans) los der wird die Gruppe erstmal verfolgen bevor er den Mut fassen kann und die Samurai irgendwie auf sich aufmerksam zu machen. Die Geisha hat bemerkt wie eine kleine und eine sehr große Person von Ryos Haus geflohen sind.

Der Mönch: Während die Gruppe durch Ukabu Mura laufen begegnen sie einem Mönch der sehr schwarzseherisch „Die Gerechte Strafe für eine Stadt mit einem dekadenten

Herrscher „ predigt. Mönche wird in der Regel eine gewisse Narrenfreiheit gewährt da sie sich voll und ganz dem Glauben und dem Beten widmen doch ein solches Verhalten kann trotzdem sehr gefährlich werden vielleicht will einer der Samurai ihm das Maul stopfen oder ihm vielleicht sogar helfen wenn die Wachen es tun.

Das Haus von Ryo und seiner Familie

Wenn die Gruppe das Haus betritt:

Zum Vorlesen: *Als ihr näher an das Haus heran tretet seht ihr dass die Holztür aufgebrochen ist. Nachdem ihr euch vorsichtig angenähert habt könnt ihr mehr erkennen. In diesem Haus hat ein Kampf stattgefunden, überall ist Blut an den Wänden.*

In der Hütte herrscht totales Chaos. Stühle sind zertrümmert, der Tisch ist sogar in zwei Teile geschnitten worden, die komplette Einrichtung ist nur noch Schrott. Wenn die Gruppe etwas herausfinden will muss eine Ermittlungsprobe auf Bewusstsein gegen einen SG von 20 gewürfelt werden. Wenn einer der Samurai die Probe bestanden hat können sie ihm folgendes Vorlesen.

Zum Vorlesen: *In all diesem Chaos bemerkst du (Samurai) etwas was nicht hier hingehört es ist nur ein kleiner Kratzer in der Holzwand doch irgendetwas stört dich daran. Wenn du den Kratzer noch näher anschaust bemerkst du: Schwarzes Blut.*

[Hier darf eine Probe auf Wissen Schattenlande gewürfelt werden gegen einen SG von 10.] *Es schießt dir in den Kopf Das Schwarze Blut eines Oni. Es war ein Oni der die Familie entführt hat und vielleicht sogar alle entführt hat.*

Da der Oni geblutet hat können die Samurai die Spur bis zur Höhle verfolgen lassen sie ihre Gruppe vielleicht noch ein zwei Proben auf Wahrnehmung ablegen, aber dann sollten die Samurai die Höhle finden.

Kapitel IV Die Jagdhütte im Wald

Die Höhle ist nur eine Verbindung zum Tal wo die Jagdhütte steht. Nachdem man aus der Höhle kommt zeigt sich ein dichter und alter Wald man muss nicht weit laufen dann bemerkt man schon das Licht der Hütte.

Beschreiben sie die Höhle und was darin stattfindet, bitte nach eigenem Ermessen, angepasst an ihre Gruppe, es könnte eine ziemlich blutige Angelegenheit sein.

Der Grund weshalb das ganze Blut gebraucht wird ist ein großer Maho-Spruch, ein Portal zwischen dem Land des Phönix und dem Schatten-Land (der Heimat aller Oni herkommen. Ansonsten beherrscht Kasumi noch den ein oder anderen Maho-Spruch.

Eine Sache sollte dabei bedacht werden Kasumi ist, nach dem all die Morde (besonders der an dem Kami) ihre Spuren hinterlassen, völlig dem Wahnsinn verfallen.

Wenn die Samurai die Hütte betreten beginnt der Kampf die Ausgänge sind wahrscheinlich:

Die Samurai Gewinnen: Die Samurai besiegen leichtverletzt den Oni und Kasumi und können mit leichten bis mittelschweren Blessuren ihren Auftrag beenden und Shiba Tanako (der ihnen den Tod seiner Tochter vorwirft) wird ihr Feind.

Ein oder Mehrere Samurai Sterben: Die Samurai gewinnen den Kampf und einer oder mehrere sind verstorben so wird es zur Aufgabe der Gruppe den Familien der verstorbenen die Schwerter zu übergeben und damit die Seele des Samurai wieder nach Hause zu führen. Ihr Auftrag wird beendet und sie bekommen Shiba Tanako auch hier als Feind hinzu.

Die Personen

Doji Yuzuki:

Yuzuki ist mit ihren 28 Jahren die jüngste Großinquisitorin von Rokugan, der Kaiser hat ihr die Verwaltung und die Vollmacht zur Leitung der Kaiserlichen Inquisition übertragen. Aus diesem Grund ist sie steht darauf bedacht ihr Gesicht zu wahren und legt häufig eine zu strenge Art an den Tag. Sie verkörpert die Würde die die Position mit sich bringt. Auf ihr Wort hin wurden zwei kleine Clans ausgelöscht weil man sie als Maho-Anwender brandmarkte. Yuzuki ist von Benten dem Kami der Schönheit gesegnet worden. Sie trägt während der Arbeit immer das Jade Grün des Kaisers immer in den edelsten Stoffen wie Seide und Satin. Ihre Haare sind wie es bei Kranichen üblich ist weiß gefärbt.

Shiba Tanako:

Tanako ist von geburt her der Stadthalter von Ukabu Mura. Er macht jedoch nicht viel daraus er lässt sich lieber den ganzen Tag Luft zu fächern und genießt die süßen Seiten des Lebens, besonders süße Speisen. Wenn der Abend dann erreicht ist lässt er sich mit einer Flasche Sake zu Ruhe. Tanako ist Dekadent und bildet sich was darauf ein hier der Stadthalter zu sein. Jedoch sollte man ihn nicht Unterschätzen er hat doch einigen Einfluss.

Shiba Kasumi:

Das 16 Jährige Mädchen ist hochgradig magisch begabt jedoch will ihr Vater das sie in eine Ehe zwingen. Die beiden Streiten sich immer wieder jedoch ist das Wort ihres Vaters das letzte. Selbst das Wort eines Shugenja bewirkte nichts. Kasumi ist eigentlich ein fröhliches und kluges Mädchen um ihren Traum vom beherrschen der Magie zu verwirklichen würde sie jedoch alles in Kauf nehmen.

Werte:

Intelligenz 3

Void 2

Verbotenes Wissen Maho 4

Sprüche:

Angst: Gibt ihr eine Aura der Angst stufe 2 die nur Überwunden werden kann mit einem Willenskraft wurf gegen einen SG von 10

Schmerz: Fügt einen Samurai 2 W 10 Schaden zu

Flügel aus Dunkelheit: Gibt ihr Schwarze Schwingen

Leben aus Blut: Heilt 2 W 10 Wunden

Tor der Finsternis: Erschafft eine Verbindung zwischen dem Ort an dem man sich befindet und den Schattenlande

Wundstufen

4 +0

4 +3

4 +6

- 4 +10
- 4 +15
- 4 +20
- 4 Am Boden
- 4 Bewusstlos
- 4 Tot

Wunden insgesamt: 36

Kasumi no Oni

Der Oni ist ein manipulatives Ungeheuer, das jeden schlechten Charakterzug seines Gegners zu seinem Vorteil nutzt. So war es ihm ein Leichtes, Kasumi zu überreden, ihm zu vertrauen. Der Oni läuft auf zwei Beinen und immer wieder stoßen Hörner aus seiner Haut, egal ob Kopf oder Beine. Seine Zähne und Krallen sind rasiertmesserscharf, sie sind die Waffen des Oni.

Werte:

Agilität: 4

Angriff: 4

- 6 +0
- 6 +3
- 6 +6
- 6 +10
- 6 +15
- 6 +20
- 6 Am Boden
- 6 Bewusstlos
- 6 Tot

Wundstufen Gesamt 54