

STIMMEN AUS SHAMAHAM

Ein Abenteuer für *Das Schwarze Auge* in Regelversion 4.1.

3(!)-5 HELDEN

Schauplatz: Shamaham in Tobrien in Aventurien ca. 1003 BF

Die Helden erleben den Sturm auf den Rondratempel von Shamaham durch aufgebrachte Bürger hautnah und bringen die Hintergründe und Ereignisse in Erfahrung, die zu dieser Entwicklung führten.

grauesauge



VORWORT

Dieses Abenteuer ist im Zuge des 5. Drachenzwinge-Abenteuerwettbewerbs entstanden. Inspiriert wurde es von der aktuellen Situation einer Spielgruppe, die ich leite. Diese erlebt die Invasion Tobriens durch die Schwarzen Horden Borbarads und befindet sich zurzeit auf dem Weg von Mendena nach Shamaham. Um dieses ein wenig besser einzubinden, wollte ich ein Zwischenspiel einschieben, die Hintergründe der Geistererscheinungen in den Ruinen des Rondra-Tempels zu beleuchten. Quasi Stimmen aus der Vergangenheit Shamahams.



DAS ABENTEUER

Das vorliegende Abenteuer weist einige Besonderheiten (man könnte auch sagen, Altertümligkeiten) auf. Die Spielercharaktere sind ebenso wie der Ausgang festgelegt. Zumindest wird hier nur auf diesen einen Möglichkeitsstrang eingegangen. Kreativen Meistern sei ihr Spielraum eingeräumt. Vorschläge für Spielerwirken werden ebenso gegeben wie solche zur weiteren Charakterisierung der vorgegebenen Heldenfiguren.

Zum eigentlichen Inhalt: Die Helden nehmen an der Geschichte der Rittsfrau *Solasque von Shamaham* und ihrer beiden Knapinnen *Rondrage von Ilсур* und *Rahjane von Perricum* Anteil, wie diese auf wenig rondragefällige Weise in den Besitz des mächtigen Artefakts Ogerkreuz gelangen, hierfür Buße tun und schließlich in der durch die marodierenden Amazonen aufgeheizten Stimmung ihr Ende finden. Für eine größere Spielergruppe können die Tempelvorsteherin *Helika* oder Pilger als zusätzliche SC agieren. Das Abenteuer spielt also ungefähr 1003 BF. in *Shamaham*, *Tobrien*.

Das Herzstück des Abenteuers ist der Sturm auf den Tempel. Die Ereignisse davor können szenenhaft gespielt werden oder erzählerisch abgehandelt werden. Somit sollten sich ein bis zwei Sitzungen variabel füllen lassen.

DIE HELDEN

Die hier beschriebenen Helden sind bewusst vage gehalten, damit sie von den Spielern ihrem Geschmack entsprechend gedeutet werden können. Nach Möglichkeit sollten die Spieler, so sie die Hereingabe von Charakteren nicht gewöhnt sind, die Helden einige Tage vor der Spielsitzung erhalten mit der Bitte, sich einige Gedanken zu diesen zu machen. So kann auch in der Kürze der Zeit ein Mindestmaß an Identifizierung mit dem gespielten Helden erfolgen.

DIE RONDORAGEWEIHTE SOLASQUE VON SHAMAHAM

Die erfahrenste Kriegerin der drei ist Solasque. Das Feuer der Jugend brennt in ihr und nur ihrem Ehrgeiz und ihrer Überzeugung, durch kirchengefälliges Verhalten in der internen Hierarchie aufzusteigen, um irgendwann *wirklich wichtige* Dinge zu erledigen, ist es geschuldet, dass sie sich treu in Helikas fast schon traviabefohlenen Befehle fügt. Ihr aktuelles Schicksal akzeptiert sie als Buße für ihre Flucht. Ihr kommen jedoch zunehmend Zweifel, ob die Wacht über den Tempel der richtige Weg ist, Rondra zu besänftigen...

Vorgeschlagene Vor- und Nachteile:

Flink, Ehrgeiz, Neid, Größenwahn

KNAPPIN RONDORAGE VON ILSUR

Rondrage war wie Solasque auch zum Studium in Perricum. Die ritterlichen Tugenden hat sie dort zutiefst verinnerlicht und hält sich fast sklavisch an sie. Insbesondere ihre Geduld wird bisweilen von Solasque und Rahjane auf die Probe gestellt, da diese sich über ihre *kleine Fanatikerin* bespaßen.

Vorgeschlagene Vor- und Nachteile:

Prinzipientreue (stark), Moralkodex, Autoritätsgläubig

KNAPPIN RAHJANE VON PERRICUM

Rahjane und Rondrage sind Freunde aus Studienzeiten. Ein wahrer Wildfang in ihrer Kindheit hat Rahjane nicht viel gefehlt und sie wäre bei den Amazonen gelandet - wäre da nicht ihre Vorliebe für Männer gewesen. Ob der Name eine sich selbst erfüllende Prophezeiung ist oder die Eltern nahezu prophetisches Geschick bewiesen haben, vereint Rahjane nicht nur dem Namen nach die Tugenden beider Göttinnen. Dass sie das in keiner der beiden Kirchen zu höheren Ämtern führen wird, ist ihr dabei herzlich gleichgültig.

Vorgeschlagene Vor- und Nachteile:

*Neugier, Streitsucht (schwach),
Blutdurst (schwach), Kampfrausch*

TEMPELVORSTEHERIN HELIKA

Helika ist die Priesterin des Rondra-Tempels in Shamaham und mit Mitte Vierzig (Fünzig) die mit Abstand Älteste der vier. Der Dienst für die Göttin erfüllt ihr Leben, wobei nicht mehr allein die kämpferischen Aspekte für sie im Vordergrund stehen. Vielmehr hat sie sich in den letzten Jahren mehr den Aspekten Schutz, Tradition, Verantwortung zugewandt und sieht sich und die ihr unterstellten anderen drei in konkreter Verantwortung gegenüber den Menschen der Umgebung, diesen zu helfen und beizustehen vor körperlicher Unbill in diesem rauen Landstrich. (ja, sie ist etwas gemütlich geworden - und vielleicht auch ein wenig esoterisch). Sie verbringt zunehmend Zeit in der tempeleigenen Bibliothek, deren Aufbau sie in den letzten Jahren entscheidend vorangetrieben hat. Die Sammlung zählt inzwischen zu den umfangreichsten des Herzogtums Tobrien.

weitere Vor- und Nachteile:

Aberglaube, evtl. Stubenhocker

PILGER

Bei den nach Shamaham pilgernden Menschen handelt es sich vorwiegend um Rondragläubige. Zumeist wird es sich also um kriegerische Professionen handeln.

Aufgrund der Bibliothek im Tempel, die Helika in den letzten Jahren aufgebaut hat, ist jedoch auch ein Gehrter oder wissensdurstiger Magier denkbar. Auch wäre denkbar, eine Heldengruppe hier in die Ereignisse einzuschleusen. Siehe zu den Pilgern auch den Abschnitt **DER PILGERSTROM VERSIEGT**. Damit Pilger von normalen Reisenden unterschieden werden können, binden sie gern Bändchen in den Farben ihrer Gottheit an Kleidung oder Gepäck.

FLUFF DEM FLAVE

Die Stimmung am Spieltisch zu unterstützen und ein Spiel der Ritterinnen zu ermöglichen ein paar Anmerkungen:

- Die *zwölf Rittertugenden* finden sich in *G9 - Schild des Reiches* auf S. 9 f.
- Mit Hilfe der Heldensoftware¹ erstellte Helden (Solasque und Helika als Rondra-Geweihte und ihre Knappinnen als Knappen) finden sich im Anhang.
- Eine Karte von Shamaham findet sich in *A2 - Die Göttin der Amazonen* oder auf deviantart² von SteffenBrand (aktualisiert) **Achtung!** Auf beiden Karten liegt der Tempel schon in Schutt und Asche. Wenn die Spieler dies stören könnte (da das Ergebnis der Geschichte sichtbar vorweg genommen wurde), sollte auf jeden Fall die Legende bearbeitet und der Tempel verlegt werden. Hauptsache hierbei ist, dass er in der Nähe des Marktplatzes liegt.



1 <http://www.helden-software.de/>
2 <http://www.deviantart.com/art/Toechter-der-Rache-Shamaham-509712165>

Die Geschichte

VORGESCHICHTE

Zuerst wird die Keule Ogerkreuz errungen und in den Tempel gebracht. Dies begründet die örtliche Bindung der drei Rondrianerinnen an Shamaham und die Verantwortung, die sie bereit sind für die Stadt zu übernehmen.

DAS OGERKREUZ

Solasque und ihre beiden Knappinnen ziehen mit einer Gruppe Bewaffneter aus, den Oger *Borgelt* zu erschlagen und seine Keule, das *Ogerkreuz*, in ihren Besitz zu bringen. Dieses Artefakt verleiht dem Ogerhäuptling scheinbar überogrische Schläue und ermöglicht es ihm, eine große Rotte der Menschenfresser um sich zu scharen. Dieser Bedrohung gilt es, rondragefällig Einhalt zu gebieten.

Die Gruppe der Bewaffneten setzt sich zusammen aus mutigen Bürgern Shamahams, einigen Soldaten des Barons von Shamaham und einer Gruppe Pilger. Diese gut zwei Dutzend geraten in einen Hinterhalt und werden niedergemacht. Die drei Rondrianerinnen fliehen daraufhin, als sie den Ernst der Lage erkannt haben, in einem wenig rondragefälligen Anfall. Das Ogerkreuz können sie dabei vom erschlagenen Borgelt bergen und nach Shamaham zum Tempel bringen.

Bürger, Soldaten und Pilger kämpfen selbstlos und decken den Rückzug der Rondrianerinnen.

Aufgaben im Kampfgeschehen sind:

- Borgelt bezwingen und das Ogerkreuz erbeuten
- Die Flucht der Rondrianerinnen ermöglichen und dazu die Oger lange genug aufhalten oder ablenken
- Insbesondere den kampfunerfahrenen Bürgern Mut zusprechen und eine heillose Panik verhindern

Dazu können natürlich auch wieder SC Pilger sein, denen möglicherweise im letzten Moment eine Flucht durch den Ogerbusch gelingt. Die Kampfwerte finden sich im Anhang.

Der Ogerbusch

Das Waldgebiet südwestlich von Shamaham, das bis zu den Beilunker Bergen reicht, in denen die Amazonenburg Kurkum liegt, ist berüchtigt für Oger. Nicht nur leben in ihm etliche der Menschenfresser, es wächst überdies eine nach Oger riechende Ranke dort. Der Geruch ihrer Beeren hat schon so manchem arglosen Wanderer Unheil gebracht, da dieser von leibhaftigen Ogern überrascht wurde. Das Klima ist wie für Tobrien typisch im Sommer warm und trocken, die saftige Hügellandschaft mit Sümpfen durchsetzt. Weitere Informationen zu Ogerbusch und -kreuz finden sich im dritten Band der *Sieben Gezeichneten-Kampagne*.

DIE BUßE - TEMPELWACHT

Zurück in Shamaham zeigt sich Helika nachsichtig, Solasque jedoch besteht nicht zuletzt dank Rondrages Zureden auf einer Buße für sich und ihre beiden Knapinnen. So beschließt Helika, dass Solasque ihr fortan beim Tempeldienst, der Versorgung der Pilger und Streitigkeiten in der Stadt zur Hand gehen könne (um sich selbst noch intensiver ihren Studien und der Bibliothek sowie dem angenehmen Disput mit reisenden Gelehrten widmen zu können). Rondrage und Rahjane sollen durch das umliegende Land ziehen und als strahlende Beispiele an Ritterlichkeit den Bauern Wehr gegen Unbill durch Räuber und ähnlich Unangenehmes dienen bis Solasque ihrer aller Ehre wiederhergestellt und sie beiden in diesem Zuge ihren Ritterschlag erhalten mögen.

Zu Solasque: Mit zunehmender Dauer juckt es Solasque mehr und mehr in den Fingern, endlich mal wieder einen ehrlichen Kampf zu bestreiten und es keimt in ihr die Überzeugung, dass ihre Göttin Ronda nicht allein beim Tempeldienst zu ehren sei, dass zumindest sie dazu einfach nicht geschaffen ist. Dass vielmehr ihre beiden Knappinnen an der Rückgewinnung ihrer Ehre arbeiten, während sie in diesen engen Mauern versauert.

PROBLEME

Nachdem die aktuelle Situation gezeichnet ist, wenden wir uns nun der Folge von Ereignissen zu, die ihren furiosen Höhepunkt im Sturm auf den Tempel finden werden.

DER TERROR DER AMAZONEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einigen Praiosläufen erreichen Shamaham Botschaften von Amazonen, die abgelegene Gehöfte und sogar ganze Siedlungen angreifen und plündern. Dieses überaus untypische Verhalten ist allen unerklärlich, bislang war die Beziehung zu den Amazonen desr nahen Burg Kurkum zwar nicht sehr intensiv aber auch keineswegs feindschaftlich. Im Gegenteil unterhält Ulfried Erber, stadtbekannter Safranhändler, rege Handelsbeziehungen mit den Amazonen unter ihrer Königin Yppolita von Kurkum.

Gestern erst sind Rondrage und Rahjane mit neuen Gerüchten nach Shamaham gekommen. Diesen zufolge berufen die Amazonen sich bei ihren Taten auf ihre Göttin - bekanntlich sind sie alle glühende Verehrerinnen der Rondra, sodass Solasque und Helika mit verständnislosen Fragen und zunehmend Argwohn begegnet wird.

Euch beschleicht die Ahnung, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugeht.

DER PILGERSTROM VERSIEGT

An dieser Stelle bietet sich der Einstieg an. Die Spieler können die Veränderungen in der Stimmung in der Stadt hautnah erleben, Shamaham erkunden und Verbündete sammeln, Gerüchte vernehmen. Und dennoch bleibt die Handlung kompakt genug, dass sie an einem Spielabend gut bewältigt werden kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine Woche später fällt einer der vier auf, dass bereits seit einigen Tagen keine Pilger mehr zum Tempel gekommen sind. Auf der Suche nach den Ursachen entdecken Solasque, Rondrage und Rahjane einige Meilen die Straße gen Warunk/Beilkunk am Straßenrand eine Ungeheuerlichkeit.

Hier wurden offensichtlich einige Pilger aufgeknüpft. Um den Hals wurde einem ein Schild gehängt. Auf diesem steht **TOD ALLEN AMAZONEN-LIEBHABERN!**

Im Gebüsch, mehr tot als lebendig, findet sich ein Gelehrter. Alrik, seines Zeichens Alchimist und mit dringendem Bedarf nach ärztlicher Behandlung. Glücklicherweise hat Helika im Zuge ihrer langen Gespräche mit den unterschiedlichsten Pilgern einige Heilkenntnisse erworben. Bei Bedarf kann an dieser Stelle auch ein eigener Spielerheld an die Stelle von Alrik treten.

EIN BESCHWICHTIGUNGSVERSUCH

Die Bürger der Stadt sind zunehmend reserviert, viele ziehen inzwischen eine klare Verbindung von den Rondrianerinnen zu den marodierenden Amazonen. Gerüchte (s. *Kasten auf der nächsten Seite*) gehen um und nun ist die Zeit, bisher Unentschlossene auf die eigene Seite zu ziehen (z.B. den einflussreichen Händler Ulfried Erber).

DIE RUHE VOR DEM STURM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit dem frühen Morgen sammeln sich kleinere Grüppchen an Menschen, die verschwörerisch die Köpfe zusammenstecken.

Eine eigentümliche, gespannte Stille liegt über der ganzen Stadt, bedrückend als stünde ein Gewitter direkt bevor.

Sie ahnen es schon: Der Shodown naht. Doch noch wollen wir die Spannung ein wenig auskosten und nach Möglichkeit gar noch steigern.

Sollten die Helden sich allein auf die Straße begeben, so wird ihnen aufgelauert und sie ordentlich vermöbelt. Bei gerüstetem Widerstand fliehen die Bedränger jedoch schnell, Blut soll hier noch nicht vergossen werden.

Gegen Mittag sammeln sich sehr viele Menschen auf dem Marktplatz direkt vor dem Tempel. Auf einer hastig gezimmerten Tribüne wechseln sich verschiedene Redner, unter ihnen Ulfried Erber, ab.



DIE REDNER DER KUNDEGEBUNG

Ysilda Bochsansen

- Frau des größten Bauern, Iber Bochsansen, die sich um ihre Kinder, ihre weitere Verwandtschaft (die auf Höfen rund um Shama-ham lebt) und nicht zuletzt ihre wirtschaftliche Situation sorgt.
- Langes blondes Haar, gesteckt zu einem strengen Dutt, der ihre hohen Wangenknochen betont und ihr ein herrschaftliches Aussehen verleiht (zusammen mit dem Paiosstaat, den sie angelegt hat, ein bodenlanges weißes Kleid aus gutem Stoff). Ihre braunen Augen zeugen von ihrer starken Meinung.

Vorlop Lowanger

- Shamahams Schmied, der bisweilen über Ulfried Erber kleinere Schmiedearbeiten wie Hufeisen für die Amazonen oder des Händlers Karren herstellt. Diese sichere Einnahmequelle sichert Ulfried Vorlops Stimme.
- Sein dröhnender Bass und seine kräftige, trinkfeste Statur machen ihn beliebt und angesehen, zeitigen auf alle Fälle Respekt. Dass ihn jeder erkennt, trägt er seine Schmiedeschürze und hat seinen größten Hammer geschultert, dessen schweren Kopf er zustimmend auf das Pflaster des Platzes schlagen lässt. Sein Haar trägt er ausrasiert bis auf einen großen Kaiser-Reto-Schnäuzer.

Landmeister Arnulf von Barn

- Die Stimme des Barons, der gerade außer Landes weilt. Er rät zur Mäßigung, verweist auf den tadellosen Ruf der Rondrianerinnen und, dass sie sich bislang noch nichts haben zuschulden kommen lassen.
- Mit sehr leiser Stimme erreicht er gerade einmal die ersten paar Reihen der Menschenmenge, als es weiter hinten Unruhe aufkommt, beendet er hastig seine Rede und verlässt fast fluchtartig das Podium.
- Mehr als das wird er auch nicht vorbringen und sich aus jedweder Aktion heraushalten. Auf seine Hilfe ist nicht zu zählen.

ARGUMENTE DER REDNER

Die Redner tragen ihre Überzeugungen mit verschiedenlich viel Verve vor.

- Die Rondrianerinnen hier haben sich nichts zuschulden kommen lassen.
- Diese Kampflieben stecken doch alle unter einer Decke. Ich habe es euch schon immer gesagt, dass man denen nicht trauen kann. Diese Amazonen schotten sich ab und diese angeblichen Priester da kommen nicht von hier. Sie sind keine von uns, man kann ihnen nicht trauen.
- In den letzten Tagen habe ich die Kriegerinnen nur noch bewaffnet und zu zweit durch die Gegend laufen sehen. Wenn sie nichts zu verbergen hätten, würden sie auf diesen Aufzug verzichten können. Von so viel nacktem Stahl fühle ich mich bedroht.
- Ist euch aufgefallen, dass seit Tagen schon keine Pilger mehr in unsere schöne Stadt kommen? Das tut keiner unserer Gastwirtschaften gut. Und wisst ihr woran das liegt? Ich habe gehört, dass die Alte, diese Tempelvorsteherin, eine Hexe ist. Nachts trifft sie sich heimlich mit ihresgleichen und wer weiß, was die bei Kerzenschein so alles aushecken. (*Ausrufe: Ja, jede Nacht brennt bis tief in die Nacht Licht im Tempel!*)

Je nachdem, ob die Helden ihn überzeugen konnten, wird er für die Rondrianerinnen oder gegen sie wettern.

Die Stimmung ist aufgeheizt, die Oratores schüren sie gekonnt, auf jeden Fall mit viel Polemik. Lassen Sie Ihren Demagogen aus dem Käfig. Machen Sie es richtig eklig. Umso leichter wird es den Spielern nachher fallen, sich ihrer Haut zu erwehren. Die folgende Liste mag als Anregung dienen für die Redner und das Arsenal ihrer Argumente.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In die immer hitzigere Stimmung hinein tritt als, wie Sie als Meister wissen letzter, Redner der Landmeister Arnulf von Barn auf. Er vertritt den Baron von Shamaham, weiß jedoch um die Eingeschränktheit seiner Kompetenzen und möchte sich am Liebsten in Luft auflösen, um nicht für die

unabsehbaren Folgen verantwortlich gemacht zu werden. Sein Auftritt wird beendet durch den ersten Stein, der durch die Luft fliegt. Wie in Zeitlupe strebt er dem Podium entgegen und durchschlägt die dünnen Bretter einen halben Meter neben Arnulf. Dieser nimmt schnell den Faden wieder auf, beendet haspelnd seine Rede und flieht den Platz. Der Zorn der Menge hingegen richtet sich unter lauten Skandaten gegen den Tempel.

Hui, ein wahres Pulverfass! Glücklicherweise lässt die Menge sich durch ein entschlossenes Auftreten in voller Rüstung (resp. Ornat bei Heliika) zerstreuen. Ansonsten fliegen weitere Steine durch die Fenster, zerschlagen die wenigen, wertvollen aus Glas und prasseln wie Hagel gegen die hölzernen Läden. Bald legt sich das Unwetter, der Sturm scheint vorüber - oder eher noch nicht zur Gänze losgebrochen.

Haben die Helden bislang noch keine Verbündeten gefunden, so ist es dafür nun wohl endgültig zu spät. In dieser unsicheren Situation mag sich niemand auf die Seite der Rondrianerinnen schlagen. Die Unentschlossenen warten lieber ab, wer sich nach dem unweigerlich bald kommenden Krach als Sieger vom Platz erhebt.

TEMPEL-ANGRIFF

Kommen wir nunmehr zum finalen Akt, dem Sturm auf den Tempel. Doch bevor es so richtig zur Sache geht, ist noch etwas Zeit, die dazu verwendet werden kann, sich (oder den Tempel) auf das Bevorstehende vorzubereiten. So gut es eben geht, ohne zu wissen, was passieren wird. Ob etwas passieren wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Somit beginnt also das Warten. Was auch kommen mag, unvorbereitet wird es euch nicht treffen. So gut es geht, bereitet ihr euch den Nachmittag über vor. Behelfsmäßige Barrikaden an strategisch wichtigen Positionen im Tempel, eine zusätzliche Sicherung des Hauptportals, eine letzte Ölung des Fallgatters zur Sakristei. Wasser und Nahrung habt ihr genug in Zisterne und Vorratskammer, ein Notvorrat ist im Allerheiligsten eingelagert. Nun bleibt beim besten Willen nichts mehr zu tun -

außer zu den Zwölfen zu beten, dass sie den Menschen dort draußen Einsicht schenken mögen.

Konkrete Vorstellungen der Spieler können hier gut eingebunden werden, um später im Kampf aufgegriffen zu werden. Wird bspw. das Portal verbarrikiert, kann der aufgebrauchte Mob nicht ohne Weiteres in den Tempel eindringen, sobald das Tor geöffnet worden ist.

Irgendwann kommt der Hunger oder die Vernunft, die einem sagt, dass man nicht mit vollständig leerem Magen in den Kampf ziehen sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr euch zu einem kargen Abendmahl niedergelassen, die Praiosscheibe steht nur mehr knapp über dem Horizont, da hört ihr vom Marktplatz her lautes Rufen.

Die folgenden Ereignisse sind in ihrer genauen Abfolge nicht anzugeben, da diese sich nach der Dramaturgie richten sollte. Diese kann aufgrund der Eigendynamik der Spieler nicht vollständig vorweg genommen werden.

- Der Tempel gleicht von seiner Anlage her mehr einer Burg, erbaut aus dickem Stein, die meisten Fenster zu klein, um dort einzusteigen.
- Das Eingangsportal zum Innenhof sowie der eigentliche Tempeleingang sind metallverstärkt und ohne (improvisierte) Belagerungswaffen nicht aufzubrechen.
- Die Bürger haben von Ulfried Erber eine alchemistische Substanz in einem Fass, Sprengstoff modern gesagt, mit Hilfe derer ihnen ein Zugang zum Tempel ein Leichtes sein sollte. Ulfried überlässt es entweder freiwillig und steht beim Angriff in der ersten Reihe. Falls die Helden ihn überzeugt haben, wird das Fass ihm entwendet und er beim Versuch, die Unruhestifter davon abzuhalten, erschlagen.
- Das gezielte Ausschalten der Rädelsführer (deren Gesichter von den Reden am Mittag bekannt sein dürften) führt zu einem unkoordinierteren Vorgehen, der Volkszorn verbraucht dadurch jedoch nicht.

- Die Angreifer kämpfen aufgeputscht, der eine oder andere wird sich zuvor ordentlich Mut angetrunken haben, schließlich geht es gegen ausgebildete Krieger. Sie verlassen sich auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit, fürchten nichtsdestoweniger aber den Tod, so der Kampf schlecht für sie steht.
- Da das Innere des Tempels wahrscheinlich eher schlecht ausgeleuchtet ist und die flackernden Schatten an den Wänden einen Angriff aus dem Hinterhalt erleichtern, werden die Angreifer, sobald sie in den Tempel vorgegrungen sind, sehr vorsichtig vorgehen.
- Die Architektur ist nur den Rondrianerinnen vertraut, sodass die Bürger sämtliche Räume gleichsam angreifen, gleich ob es eine Schlafkammer oder die Küche ist.
- Das oberste Ziel der Angreifer ist es, alle, die sich im Tempel befinden zu überwältigen oder notfalls zu erschlagen.

Gestalten Sie den Angriff dynamisch. Auf eine Angriffswelle folgt eine Flucht, sobald die ersten von ihnen fallen oder sie genügend eingeschüchtert werden. Daraufhin ist von draußen das wütende Gebrüll der Rädelsführer zu vernehmen, die zu einem neuerlichen Angriff drängen. Ihnen ist sicherlich bewusst, dass sie diesen Kampf für sich entscheiden sollten, wollen sie nicht die Konsequenzen tragen (Haft oder Galgen, immerhin sind es Geweihte einer zwölgöttlichen Entität gegen die sie da wettern!).

Ein Lageplan des Tempelinneren findet sich im Anhang.

Ein beispielhafter Ablauf

- Die Meute sammelt sich vor dem abgesperrten Haupttor zum Innenhof des Tempels und sprengt dieses mit der alchimistischen Substanz (z.B. Schwarzpulver) von Ulfried Erber.
- Die Helden ziehen sich in kämpfend in den Tempel zurück und verbarrikadieren das Eingangsportal. Dieses wird mit Äxten aufgehackt. Pfeile und geworfene Pflastersteine machen einen Aufenthalt direkt im Eingangsbereich zu einer heiklen Angelegenheit.

- Um jeden Raum kämpfend werden die Helden weiter ins Tempelinnere gedrängt. Durch die Scheiben (*die größeren Öffnungen auf dem Lageplan*) fliegen Fackeln und entfachen kleinere Brände, die sich auszuweiten drohen. In diesem Chaos kann Alrik, der gelehrte Pilger, der mit der ganzen Sache eigentlich nichts am Hut haben möchte, unentdeckt der Todesfalle entkommen. Den Rondrianerinnen ist diese Möglichkeit leider verwehrt, da ihre Gesichter stadtbekannt sind.
- Das Rückzugsgefecht endet im Allerheiligsten, das mit einem Fallgitter und der dahinterliegenden bronzenen Flügeltür gesichert werden kann. Auf den unwahrscheinlichen Fall einer Belagerung bereitet, verfügt die Sakristei über einen Wasserzugang und einen Notvorrat an Lebensmitteln. Da die Kampfgeräusche verstummen (*es halten sich offenbar keine aufgebracht Bürger mehr im Tempel auf*) gönnen die Helden sich eine Verschnaufpause.
- Die Stille wirkt nach einiger Zeit verdächtig. Die Bronzetür strahlt leicht Wärme ab und es ist ein dumpfes Rauschen zu vernehmen, bald durchsetzt von Krachen und Poltern. Was geschieht da? Nun wird die Luft merklich wärmer, das Wasser im Becken beginnt zu dampfen. Das Atmen fällt immer schwerer, die Intarsien der Bronzetür beginnen zu zerlaufen.
- Helika kniet vor der Ronda-Statue nieder und versenkt sich in ein stummes Gebet.
- Die Bürger haben den Tempel in Brand gesetzt und feiern wie um einen Scheiterhaufen herum ein großes Freudenfest. Die Flammen schlagen immer höher und im selben Maße steigt die Euphorie bis sie mehr einer hysterischen Ekstase gleicht.
- Die ganze Nacht über ist ein Rumpeln zu vernehmen von den Tempelmauern, deren Stein ob der Hitze knackt und birst. Noch zwei Tage lang strahlen die Steine eine ungeheure Hitze ab, dass man sich nicht auf mehr als fünf Schritt nähern kann (*eine beliebte Mutprobe unter den Halbstarken*).

- Am dritten Tag zur zweiten Rondrastunde (13 Uhr) erhebt sich aus den schwarzen Trümmern des Tempels die nackte doch scheinbar unversehrte Tempelvorsteherin Helika (*sie wurde durch ein Mirakel der Göttin gerettet*). Diese wird daraufhin aus Scham und Furcht gemieden wie eine Aussätzige.

Die letzten drei Punkte ereignen sich außerhalb des Erfahrungsbereiches der Helden und dienen als Ausklang. Je nachdem, welcher Morbiditätsgrad in der Gruppe akzeptiert ist, können die letzten Gedanken der Helden Innenschau bieten. Das Abtreten aus dieser Sphäre ist jedoch nicht vollständig, da sie ihre Aufgabe noch nicht erfüllt haben (*s. Goldene Blüten auf blauem Grund*). Das Geisterdasein kann als an diesen Ort gebundene immaterielle Existenz beschrieben werden. Die assoziierten Gefühle sind entweder ein Sehnen, die verlorene Ehre wiederherzustellen (wenn sie sich nicht rondragefällig verhalten haben) bis fast hoffnungsvoll (auf einen Platz an der Tafel Rondras, wenn sie noch einen letzten Dienst erweisen und auf diesen geduldig warten).

ANHANG

GEGNER

Soldaten

Hellebarde: INI 11+1W AT 14 PA 11
TP 1W+5 DK S
Schwert und Schild: INI 11+1W AT 14
PA 12 TP 1W+4 DK N
LE 30 AU 35 KO 14 MR 4 GS 8 RS 2-4

Bürger/Pilger

INI 10+1W AT 12 PA 7 TP 1W+2
DK HN mit Infanteriewaffen (Knüppel)
TP 1W+3 DK NS mit (Lang-)Schwert
LE 28 AU 3 KO 13 RS 0-1 MR 4 GS 7

Oger

INI 12+1W AT 15 PA 10
Keule: TP 3W+4 DK N
Faust: TP 2W+5 TP(A) DK HN
LE 45 AU 40 KO 15-25 MR 1 GS 10 RS 2

Nachfolgend beispielhafte Charakterbögen für die drei Rondrianerinnen Solasque, Rondrage und Rahjane, die für Unbedarfte alle nach Geweihten aussehen. Nach eigener Maßgabe und Wünschen der Personalisierung durch die Spieler gemäß können diese selbstverständlich modifiziert werden.

DISCLAIMER

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Abbildungen stammen, so nicht anders angegeben, aus dem Ulisses Fanpaket¹. Die Seitenränder stammen aus dem Nandurion-Fanpaket². Untenstehender Hut von Verena Schneider³. Vielen Dank an alle Künstler.



1 <http://www.ulisses-spiele.de/download/889/>

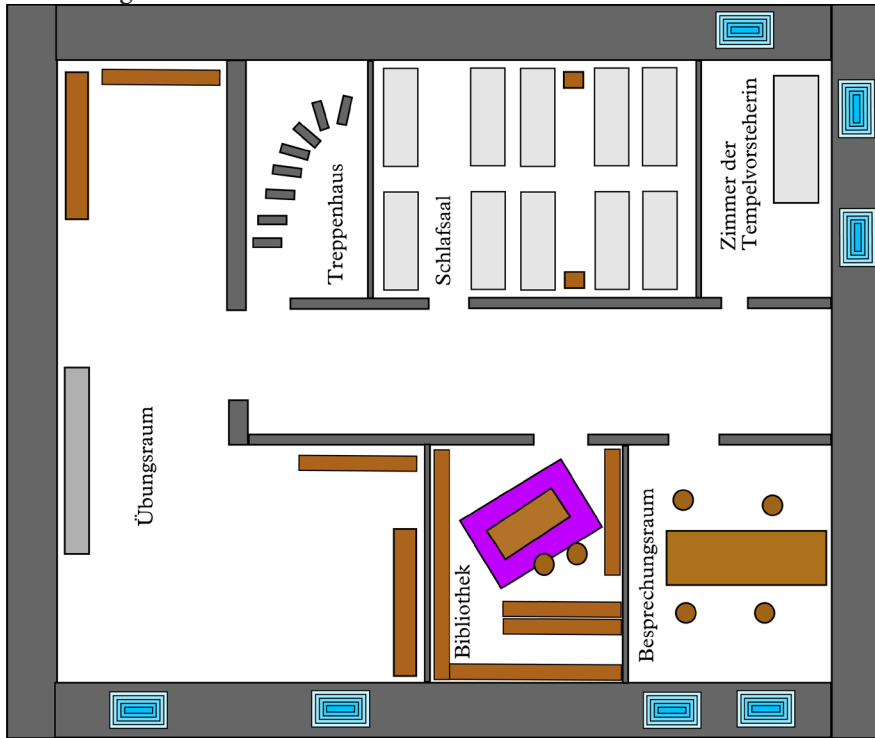
2 <http://webzine.nandurion.de/2011/12/22/heldenatelier-fanpaket/>

3 <http://blog.illucity.de/?p=164>

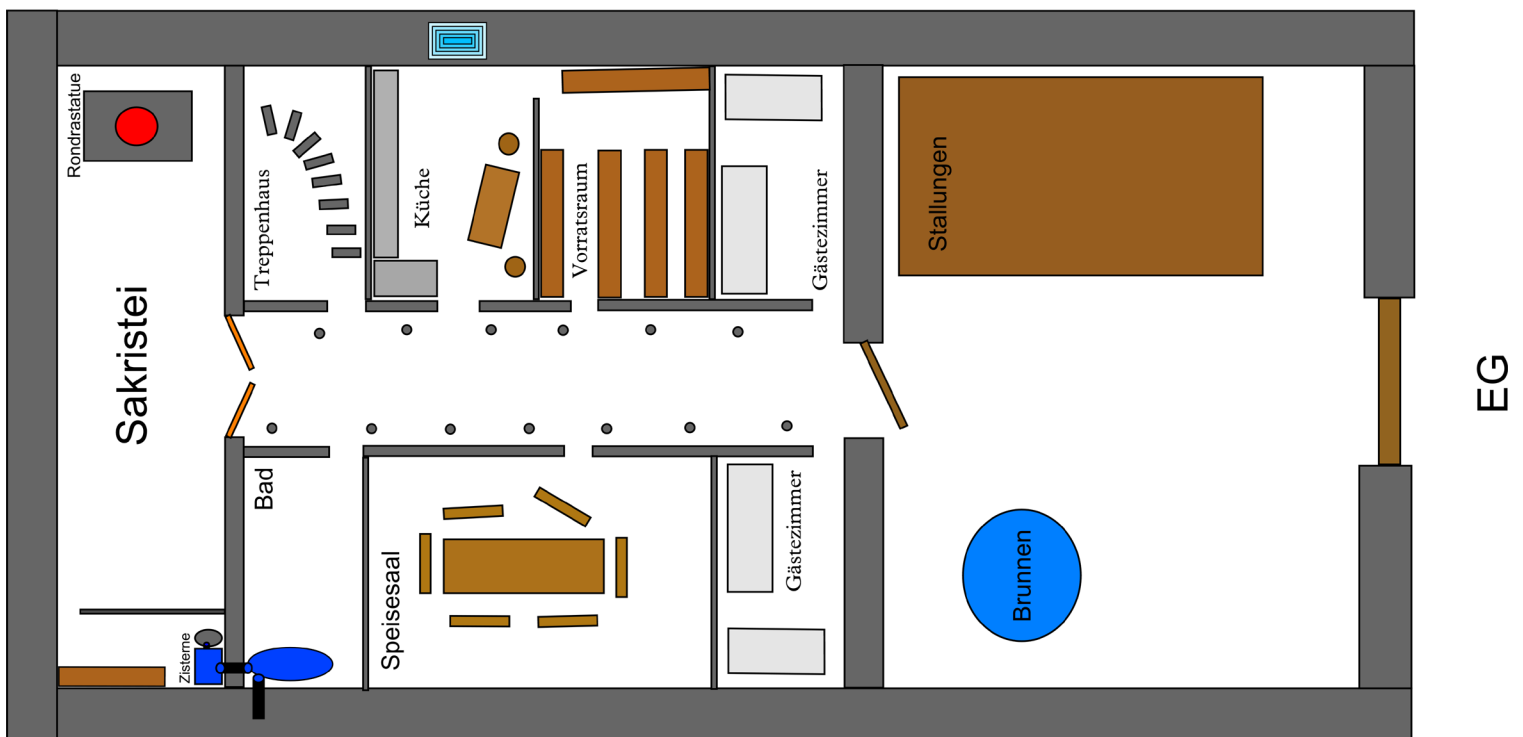
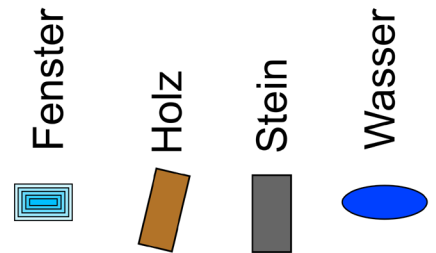
DER RONDRÄ-TEMPEL VON SHAMAHAM (VOR DER ZERSTÖRUNG)

Der Tempel hat in fast jedem Raum überdies Schießcharten, durch die Licht und Luft, jedoch keine Menschen passen. Durch die eingezeichneten Fenster hingegen sehr wohl.

Der Boden besteht im Erdgeschoss aus Stein, im Obergeschoss aus Holzdielen.



OG



EG