

Wenn Kinderstimmen ausbleiben...



Autor: Benjamin Hoppe

System: Splittermond 1. Edition

Region: Kintai

Copyright Bild: Iris Aleit, 2017 - i-a-grafix.ch

Klappentext:

Eine Schwertalbin kehrt zur Geburt ihres Kindes in ihr Heimatdorf zurück. Der Zeitpunkt hätte jedoch nicht ungünstiger sein können, da dort kürzlich ein rachsüchtiger Geist erwacht ist, der Jagd auf Kinder, besonders Neugeborene macht.

Wenn Kinderstimmen ausbleiben...

Übersicht:

Die Albin Suguri Hanako reist mit ihrem Mann Kenji, sowie einigen Bediensteten und Wachen in ihr Heimatdorf Shimura, um dort das gemeinsame Kind zur Welt zu bringen.

Shimura ist ein kleines Dorf im Norden Kintais, nur wenige Tagesmärsche vom Jadeband entfernt, dessen Felder und Obstgärten fruchtbar sind und den Bewohnern ein gutes Leben ermöglichen.

Hanakos Bruder Hasame ist der Dorfvorsteher, eine Aufgabe, die er erst vor wenigen Monaten von seinem Vater übernommen hat. Auch die Eltern leben noch in Shimura.

Nur wenige Tage vor Hanakos Ankunft musste die Familie jedoch eine schwere Tragödie erleben: Hasames Frau Yumiko starb bei der Geburt ihres Kindes, welches ebenfalls nicht überlebte.

Bestattet in der Familiengruft fand die junge Frau keine Ruhe und verwandelte sich in eine Gamji, einen böartigen Geist, der sich von der Lebensenergie schlafender Kinder ernährt.

In der Nacht nach Hanakos Ankunft löscht diese Kreatur eine junge Bauernfamilie aus und es häufen sich die Gerüchte über dunkle Gestalten, die im Mondlicht durch das Dorf schleichen und leise Schlaflieder vor sich hin singen. Die Bauern sind verunsichert, der Dorfvorsteher in seiner Trauer überfordert und so trifft es sich ganz gut, dass Abenteurer das Dorf betreten. Können diese herausfinden, was geschehen ist und die Kreatur stoppen?

Das Dorf Shimura

Shimura ist ein kleines Dorf im Norden von Kintai, das nur wenige Tagesmärsche vom Jadeband, dem großen Fluß, der die Grenze nach Zhoujiang bildet, entfernt liegt. Östlich eines kleinen Sees gelegen, der von zwei Nebenflüssen des Jadebands gespeist wird, bietet das Dorf inmitten von Obstgärten, Reis- und Getreidefeldern eine Heimat für etwa dreißig Familien. Ein einfacher Kiesweg, der durch das Dorf verläuft, schlängelt sich durch die Hügel und Wälder und verbindet Shimura mit den Nachbardörfern. Eine hölzerne Palisade und ein kleiner Graben schützen das Dorf vor Tieren und Banditen.

Im Zentrum befindet sich ein kleiner Marktplatz. Hier steht auch das Haus des Dorfvorstehers und der Schrein der Myuriko, sowie eine kleine Schmiede. Die übrigen Gebäude sind einfache Bauernhäuser, die in der Regel von bis zu vier Generationen bewohnt werden.

Im Südosten des Dorfes, noch innerhalb der Palisade, liegt der Friedhof und die Gruft der herrschenden Suguri-Familie an dessen Eingang ein Schrein zu Ehren Suguri Inakis, dem Dorfgründer, in den Stein gehauen wurde.

Die meisten Bewohner sind Menschen, doch es haben sich auch zwei gnomische Großfamilien hier niedergelassen. Wie es in den meisten Dörfern Kintais üblich ist, gehört der Dorfvorsteher dem albischen Schwertadel an.

Einstieg ins Abenteuer:

Wenn Kinderstimmen ausbleiben ist ein Abenteuer für **4-5 Abenteurer des Heldengrads 2**, wenn es viele Kämpfer in der Gruppe gibt, ist das Abenteuer auch schon im **Heldengrad 1** zu schaffen.

Abenteurer mit sozialen Fertigkeiten und Ermittlungsgabe sind besonders geeignet.

Die Abenteurer können auf ihren Reisen durch Kintai zufällig nach Shimura kommen, Alternativ kann der Spielleiter sie als Wachleute von Suguri Hanako anwerben. Gerade bei Abenteurern, die nicht aus Kintai kommen, bietet sich die zweite Variante an. In diesem Fall könnten Hanako und ihr Mann über den Mondpfad aus Selenia zurück in die Heimat gereist sein.

Das Abenteuer beginnt, wenn die Helden das Dorf erreichen. Das Ausschmücken der Reise ist dem Spielleiter überlassen.

Kulturelle Hinweise für Kintai

- Das auserwählte Volk der Gottkaiserin Myuriko sind die Alben, die den Schwertadel bilden. Angehörige des Adels aus anderen Völkern sind sehr selten
- Das *Daisho*, bestehend aus Katana und Wakizashi ist das Vorrecht des Adligen. Die Ashigaru, die wehrfähigen Bauern, sind mit einfachen Waffen wie Speeren (Yari) oder der Naginata bewaffnet.
- In Kintai wird zuerst der Familienname genannt, dann der Vorname.
- Die meisten Bewohner folgen dem von Myuriko erlassenen Verhaltenskodex mit seinen fünf Tugenden: Yumei (Mut und Ehre), Makogi (Aufrichtigkeit und Ehrlichkeit), Jinrei (Mitgefühl und Höflichkeit), Utsuko (Schönheit und Perfektion) und Chuga (Pflicht).
- Bei Begrüßung und Abschied wird sich verneigt. Der Grad der Verneigung ist vom Stand des Gegenübers abhängig. Je höher der Stand, um so tiefer die Verneigung.
- Betritt man ein Haus, so gebietet es die Höflichkeit die Schuhe auszuziehen. Dem Besucher werden Hausschuhe zur Verfügung gestellt
- Tische sind in Kintai in der Regel sehr niedrig. Die Bewohner sitzen daher nicht auf Stühlen sondern auf großen Sitzkissen
- Die Wände im Haus bestehen aus dickem Papier, was den Bewohnern erlaubt, die Wände nach Bedarf umzustellen und so die Räume zu verkleinern oder vergrößern. Auch wenn die Wände kaum in der Lage sind, Gespräche und andere Geräusche zu verbergen, gilt es als ausgesprochen unhöflich, ein Gespräch hinter einer Papierwand zu "hören".
- Das Badehaus ist in drei Bereiche eingeteilt. Neben der Umkleide befindet sich der Waschbereich, wo sich der Besucher säubert. Erst wenn er sauber ist, geht er in das Badebecken – zum Entspannen. Das Bad ist nicht nach Geschlechtern getrennt, Nacktheit wird ignoriert.

Trügerische Idylle:

Unabhängig, ob die Abenteurer als Wachleute Hanakos in das Dorf kommen oder allein, werden sie vom Dorfvorsteher Hasame sehr reserviert, fast schon unhöflich, begrüßt und nach dem Grund ihres Aufenthalts gefragt. Sollten die Abenteurer zu Hanakos Wachen gehören wird dies besonders deutlich. Als Hanako nach Hasames Frau fragt, lässt dieser sie einfach stehen und geht zurück ins Haus. Erst von ihren Eltern erfährt Hanako vom Tod der Schwägerin und ihrem Kind.

Abenteurer mit Rängen in der Ressource Stand werden im Haus des Dorfvorstehers untergebracht, die übrigen erhalten Unterkunft bei den Bauernfamilien. Die Zimmer sind klein, aber sauber. Die Wände zum Nebenraum bestehen jedoch nur aus Papier und teilweise sind diese Trennwände extra für die Gäste eingesetzt worden.

Nachdem sich die Reisenden im nahegelegenen Badehaus gesäubert haben, werden sie mit einer traditionellen Teezeremonie, die Hanakos Mutter Sayumi durchführt, in Shimura willkommen geheißen. Der Wohnraum ist mit zahlreichen Sitzkissen für die Gäste gefüllt, während Sayumi das etwa zwanzigminütige Ritual durchführt. Anschließend wird den Gästen ein Abendessen aus Reis und Fisch serviert.

Abenteurer, die nicht aus Kintai stammen, müssen zu Beginn der Teezeremonie eine Probe auf **Länderkunde** mit Schwierigkeit **20** ablegen, um das Ritual nicht zu stören. Sind die Abenteurer bereits länger durch Kintai oder in Begleitung von Hanako und Kenji gereist, erhalten sie einen **Bonus von 4 Punkten** auf diese Probe, da sie sehr wahrscheinlich bereits Zeuge einer Teezeremonie wurden.

Nach einem ruhigen Abend bricht schließlich die Nacht ein.

Wenn sich die Abenteurer schlafen legen, können sie eine Probe auf **Wahrnehmung** mit Schwierigkeit **20** ablegen. Bei einem Erfolg hören sie jemanden draußen vor dem Haus ein leises Schlaflied summen. Wenn sie schnell die Fensterläden öffnen, können sie noch eine schattenhafte Gestalt in der Dunkelheit verschwinden sehen. Eine Verfolgung ist zu diesem Zeitpunkt unmöglich.

Schrecken am Morgen:

Während die Abenteurer am nächsten Morgen beim Frühstück sitzen werden sie durch entsetzte Rufe gestört, die von einem Haus nahe des nördlichen Tores kommen. Folgen sie Hasame, der als Dorfvorsteher nach dem Rechten sehen muss, sehen sie schnell, dass sich der Großteil des Dorfes vor einem Bauernhaus versammelt hat. Eine Frau sitzt zitternd und weinend vor der Tür, während sie von der alten Dorfheilerin versorgt wird. Noch bevor die Abenteurer ihren Weg durch die sich teilende Menge gebahnt haben, hat sich die schreckliche Wahrheit verbreitet: Sie sind alle tot!

In dem Haus wohnt der Obstbauer Yukihiro mit seiner Frau, seiner Mutter, sowie den drei Kindern, fünf Jahre, zwei Jahre und fünf Wochen alt.

Nachdem Yukihiro nicht wie sonst kurz nach Morgengrauen zur Arbeit erschien, war seine Schwester Amika zu seinem Haus geschickt worden, wo sie die Familie tot auffand.

Untersuchung des Tatorts:

Jeder Abenteurer, der das Haus nach Spuren untersucht, kann eine **Wahrnehmungsprobe** mit Schwierigkeit **20** ablegen. Bis zu **drei Abenteurer** können hier **zusammenarbeiten**.

Sollten mehr Personen als Amika, Hasame und die Abenteurer das Haus betreten haben, kann der Spielleiter **leichte bis schwere negative Umstände** für die Probe anrechnen.

Gelingt die Probe entdeckt der Abenteurer Rußspuren, die vom Kamin und der Feuerstelle in die Schlafräume der Opfer führen. Wer oder was auch immer für den Tod der Familie verantwortlich ist, scheint durch den Kamin ins Haus gekommen zu sein.

Ansonsten ist im Haus nichts ungewöhnliches zu entdecken.

An der Außenwand des Hauses und am Dach sind ebenfalls vereinzelt Rußspuren zu entdecken.

(**Schwierigkeit 20**, wenn man weiß, wonach man suchen muß). An dieser Stelle sind auch Fußspuren einer durchschnittlich großen Person zu erkennen, die jedoch nur bis zum Hauptweg verfolgt werden können, wo sie in der Masse der Spuren verloren gehen.

Untersuchung der Leichen:

Für die Untersuchung der Toten ist eine Probe auf **Heilkunde** mit Schwierigkeit **15** notwendig.

Bei Erfolg ist klar, dass alle offenbar im Schlaf gestorben sind und keine äußerlichen Verletzungen erlitten haben. Auch ein Erstickungstod, z.B. durch einen verstopften Kamin, ist sehr unwahrscheinlich. Die Luft im Haus ist gut.

Bei **zwei** zusätzlichen **Erfolgsgraden** erkennt der Abenteurer, dass die wahrscheinlichste Todesursache die Anwendung von Magie ist.

Eine Probe auf **Arkane Kunde** mit Schwierigkeit **20** lässt den Zauber ermitteln: Lebensraub.

Reaktionen:

Das ganze Dorf steht unter Schock. Besonders schlimm hat es den Dorfvorsteher selbst erwischt, der seine eigene Tragödie noch einmal durchlebt und mehr als dankbar ist, wenn ihm die Ermittlungsarbeit abgenommen wird.

Die Dorfbewohner erkennen schnell, dass ihr Vorsteher nicht in der Lage ist, die Todesfälle aufzuklären und vermutlich auch nicht länger für ihren Schutz sorgen kann. Daher sind sie eifrig bemüht, den Abenteurern ihre Fragen zu beantworten, so sie sich miteinander verständigen können. Einige sprechen leise davon den „weisen Mann“ um Rat zu fragen, andere sorgen sich vor allem um die Kinder. Warum die Familie sterben musste, ist ein Rätsel. Sie hatten keine Feinde oder Rivalen. Daher macht ein übler Verdacht die Runde: Der Fluch greift um sich!

Beachten Sie, dass die meisten Dorfbewohner kein basarognomisch sprechen und so eine Verständigung nur mit wenigen, wie der alten Heilerin, problemlos möglich ist, sollten die Abenteurer kein Xienyan, die Sprache der Nicht-Adligen Kintais, sprechen.

Von der Aufregung bleibt auch Suguri Hanako nicht verschont. Bei ihr setzen im Laufe des Vormittags die Wehen ein.

Der Fluch der Hebamme:

Der Tod von Suguri Yumiko und ihrem Kind war nicht die erste Tragödie, die dieser Familienzweig hier in Shimura ertragen musste. Knapp vierzig Jahre zuvor starb der jüngste Bruder von Hanako und Hasame unmittelbar nach seiner Geburt. Der Vater der beiden, Yoshitsune, tötete daraufhin die Hebamme, die es nicht schaffte, sein Kind lebend auf die Welt zu bringen.

Im Dorf halten sich seitdem Gerüchte, die alte Hebamme, die Mutter der heutigen Heilerin, habe die Familie im Sterben verflucht.

Sowohl die Alben, als auch die Heilerin weisen dies jedoch von sich. Die Hebamme hatte gar keine Möglichkeit mehr, irgendetwas zu sagen, schon gar keinen Fluch auszusprechen.

Woher die Gerüchte ihren Ursprung haben, weiß heute niemand mehr.

Der Rat des Weisen Mannes:

Der Weise Mann ist ein Einsiedler, der im Wald auf der anderen Seite des Sees lebt und regelmäßig auf einen kleinen Felsvorsprung sitzt, der auf den See hinausragt und dort angelt. Er wird als sehr merkwürdig beschrieben, doch sein Rat sei immer klug und hilfreich.

Um mit dem Weisen Mann sprechen zu können, werden die Abenteurer von Fischern über den See gerudert, die ihnen auch den Felsvorsprung zeigen. Unglücklicherweise ist der Vorsprung gerade leer. Jedoch besteht die Chance dort die Spur des Einsiedlers aufzunehmen. Während die Fischer ihre Boote etwas weiter nördlich an Land ziehen und dort auf die Abenteurer warten, müssen diese ein kleines Schilfdickicht umgehen, um zum Felsvorsprung zu kommen. Obwohl sie den Vorsprung nur für wenige Sekunden außer Augen verloren haben, sitzt dort nun eine vergleichbar kleine Gestalt mit einem großen Reishut und einfacher Kleidung, der angelt. Zwei Dinge fallen dem aufmerksamen Beobachter sofort auf: Der Mann trägt Katana und Wakizashi an seinem Gürtel, obwohl er nicht nach albischem Schwertadel aussieht. Außerdem trägt er eine weiße Maske mit einer seltsam langen Nase.

Bei einer erfolgreichen **Wahrnehmungsprobe** mit Schwierigkeit **25** erkennt der Abenteurer, dass es sich um einen Schnabel handelt.

Mit einer Probe auf **Geschichte und Mythen**, Schwierigkeit **20**, kann der Angler als ein Tengu identifiziert werden, der sich mit krächzender Stimme als Karasu vorstellt.

Karasu lässt sich in Ruhe erzählen, was im Dorf geschehen ist und was die Abenteurer bislang herausgefunden haben.

Anschließend erzählt er ihnen von einer Kreatur, die Gamji genannt wird.

Die Gamji

(Zum Vorlesen oder Nacherzählen)

„Die Geschichte vom Fluch der Hebamme ist völliger Unsinn. Warum sollte ein solcher Fluch erst nach vierzig Jahren auftreten? Und was hat die Bauernfamilie damit zu tun? Nein, nein. Ich fürchte, wir haben es hier mit einer viel grässlicheren – und tragischeren Kreatur zu tun: Einer Gamji!

Manchmal, wenn einer Frau es nicht vergönnt ist, eigene Kinder zu bekommen, sie alt und kinderlos oder bei der Geburt ihres Kindes stirbt, entsteht ein rachsüchtiger Geist. Sie erhebt sich aus ihrem Grab und macht nachts Jagd auf Schlafende, besonders Kinder. Gerade Neugeborene faszinieren sie und sie singt leise Schlaflieder, um ihre Opfer nicht zu stören.

Wenn eine solche Kreatur in Shimura ist, so muss sie unbedingt gefunden und vernichtet werden, denn jedes Kind im Dorf ist in Gefahr. Schlimmer noch, auch die Angehörigen jener, die ihr zum Opfer gefallen sind, sind besonders gefährdet, denn wenn sie erst einmal auf den Geschmack gekommen ist, löscht sie ganze Generationen aus.

Ihr müsst sie aufhalten, aber seht euch vor: Der Anblick einer Gamji kann den mutigsten Helden erschüttern.“

Hinweis: Die Begegnung mit Karasu ist optional und dient lediglich zum Ausschmücken des Settings. Die Informationen über die Gamji können die Abenteurer auch durch erfolgreiche Proben

in der Fertigkeit **Geschichte und Mythen** mit Schwierigkeit **25** erhalten. Weitere Informationen zur Gamji finden sich weiter unten, sowie auf Seite 42 im Zusatzbuch Bestien und Ungeheuer.

Rückkehr ins Dorf:

Nach dem Gespräch mit Karasu werden die Abenteurer wieder von den Fischern nach Shimura gerudert. Sollten sie sich noch einmal nach Karasu umsehen, ist der Tengu verschwunden. Kurz vor der Abenddämmerung erreichen sie das Dorf, gerade rechtzeitig zur Geburt von Kenji und Hanakos Sohn.

Sollten die Abenteurer noch Verdacht gegen die Heilerin Hiroko hegen, können weibliche Abenteurer der Geburt beiwohnen – männlichen wird der Zugang zum Raum natürlich verweigert. Der Verdacht ist jedoch unbegründet. Die Geburt verläuft ohne Komplikationen, doch der kleine Ichiro ist sofort in großer Gefahr – durch seine verstorbene Tante.

Die Gruft der Suguri-Familie:

Einzigster echter Anhaltspunkt für die Abenteurer, wo sich die Gamji verstecken könnte, ist ihr Grab. Der Friedhof liegt im Südosten des Dorfes, wo ein kleines, massives Steingebäude die Gruft der herrschenden Familie darstellt. Es gibt zwei kleine Durchgänge in die Halle, die sich links und rechts des Schreins von Suguri Inaki, dem Dorfgründer, befinden. Der Schrein besteht aus einem in den Stein gehauenen Porträt Inakis, unter dem ein steinernes Becken für Opfergaben und Räucherwerk ist. Das Gemäuer selbst ist alt und hat bereits zahlreiche Löcher und Durchbrüche in die Hohlräume dahinter. Dem aufmerksamen Beobachter kann auffallen, dass ein paar Reiskuchen wenige Meter vom Schrein entfernt achtlos auf dem Boden liegen (**Schwierigkeit 25**). Hier unter dem Blick ihres Vorfahren versteckt sich die Gamji am Tag, doch in dieser Nacht ist sie bereits unterwegs.

In der Halle befindet sich eine Treppe in den Untergrund, der E-förmig angeordnet ist. Es dauert nicht lange, bis die Abenteurer das Grab von Suguri Yumiko finden. Eine Steinplatte mit dem Namen und den Lebensdaten der Toten trennt den Besucher vom Sarg. Es bedarf keinen Experten um zu erkennen, dass die Platte erst kürzlich bewegt wurde. Wird die Platte entfernt kommen zwei Papiersärge zum Vorschein, einer für einen Erwachsenen, der leer ist und ein kleiner, in dem die Leiche eines Säuglings liegt.

Es besteht kein Zweifel mehr: Yumiko ist die Gamji und sie ist auf der Jagd.

Nachtwache:

Mit der Gamji auf der Jagd gibt es insgesamt vier Häuser im Dorf, die für die Kreatur interessant sind:

- Das Haus des Statthalters mit Hanako und dem Neugeborenen
- Das Haus von Amika und ihrer Familie als Angehörige der getöteten Bauernfamilie
- Das Haus der Bauern Kazuyoshi und Yoko, dem einzigen weiteren Paar im Dorf, mit einem Säugling
- Das Haus der Heilerin Hiroko. Auch wenn es nicht offensichtlich ist, so erinnert sich die menschliche Seite der Kreatur noch an die Frau, die weder sie noch ihr Kind retten konnte und macht sie dafür verantwortlich

Wo es schließlich zur Konfrontation zwischen den Abenteurern und der Gamji kommt, ist letztlich von den Entscheidungen der Abenteurer abhängig. Hauptziel der Gamji ist Hanako und ihr Sohn, denn die Tatsache, dass eine andere Frau in ihrem Haus das Kinderglück empfangen hat, das ihr verwehrt wurde, macht die Gamji rasend. Allerdings ist die Anzahl möglicher Wachen für die Kreatur abschreckend und sie sucht sich diese Nacht womöglich lieber ein leichteres Opfer. Die Abenteurer können unmöglich überall gleichzeitig sein, doch es sollte in dieser Nacht nur dann zu weiteren Opfern kommen, wenn sie sich komplett auf die Bewachung eines der möglichen Opfer beschränken und die anderen Personen ihrem Schicksal überlassen.

Hier ein paar Anregungen für mögliche Szenen:

- Befinden sich die Abenteurer im Haus, hören sie durch die Bambus-Wand das leise Summen eines Schlafliedes
- Befinden sich die Abenteurer in den Gassen auf Wache, hören sie, wie Yoko ihre Tochter leise in den Schlaf singt. Dringen sie in das Haus ein, stellt sich alles als Fehlalarm heraus.
- In den Schatten zwischen den Häusern bewegt sich etwas. Es stellt sich jedoch heraus, dass es lediglich ein angetrunkener Bauer auf dem Weg nach Hause ist

Die Gamji wird erst mitten in der Nacht einen Angriff wagen, wenn die meisten Bewohner bereits schlafen. Bei einer Konfrontation versucht sie zu fliehen und die Abenteurer durch ihr furchterregendes Aussehen in Angst zu versetzen. Nur wenn sie in die Enge getrieben wird oder erkennt, dass sie ihr Versteck nicht erreichen kann, kämpft sie mit allem, was sie hat.

Werte Gamji:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
6	2	3	2	5	3	3	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	7	30	26	3	24	30

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Ini	Merkmale
Körper	12	1W6	5	7- 1W6	Stumpf

Typus: Geisterwesen, Untoter

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 12, Entschlossenheit 18, Heimlichkeit 22, Wahrnehmung 16, Zähigkeit 12, Schicksalsmagie 23, Todesmagie 20

Zauber: Schicksal I: Pech, II: Fluch der Schmerzen, III: Verhängnis, IV: Verdammung; Tod I: Schwächeanfall, III: Lebensraub, IV: Todesfluch

Meisterschaften: Heimlichkeit (II: Überraschungsangriff II)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 3, Furchterregend (15, bei Blick hinter die Maske 30), Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz 3, Körperlos, Schmerzimmunität, Untot

Besonderheiten: Die Kraft eines Gamji ist seine Maske: Wird sie zerschlagen, hat der Spuk ein Ende, nur seine Kleidung bleibt übrig. Bei einem gesättigten Gamji ist es weitaus schwieriger, die Maske zu zerstören.

Beute: Maske (2 Lunare)

Kampfweise: Gamji gehen direkten Konfrontationen wenn möglich aus dem Weg. Sind sie doch zum Kampf gezwungen, wehren sie sich lieber durch ihre Magie oder greifen zur Not auf ihr Aussehen zurück: Mit einer Aktion *Gegenstand anwenden* können sie ihre Maske anheben und so ihre Gegner durch ihr fürchterliches Aussehen verschrecken.

Nachspiel:

Mit dem Sieg über die Gamji kehrt der Frieden nach Shimura zurück, doch die Abenteurer, die im Haus des Statthalters untergebracht sind, können dennoch nicht ausschlafen, da am frühen Morgen das Geschrei eines hungrigen Neugeborenen sie aus dem Schlaf reißt.

Kurz nach Sonnenaufgang hallen weitere Rufe durch das Dorf. Auf dem zentralen Platz vor seinem Haus wird die Leiche von Suguri Hasame gefunden. Die Enthüllung, dass seine Frau aus dem Grab zurückgekehrt ist und für den Tod einer ganzen Bauernfamilie verantwortlich ist, hat ihn den Seppuku, den rituellen Selbstmord, vollziehen lassen, um die Ehre seiner Familie zu retten.

Nach diesem erneuten Schicksalsschlag für ihre Familie, bleiben Hanako und Kenji noch einige

Wochen in Shimura, um den Eltern beizustehen, bevor sie die Heimreise antreten. Die Abenteurer sind eingeladen, so lange als Gäste zu bleiben, wie sie möchten. Reisen sie weiter, erhalten sie zum Abschied einen kleinen Jadeanhänger als Glücksbringer. Dieser Glücksbringer verleiht einmal am Tag einen **Bonus von drei Punkten** für eine beliebige Fertigungsprobe.

Abenteurer, die *Wenn Kinderstimmen ausbleiben...* erfolgreich durchgespielt haben, erhalten **10 Erfahrungspunkte**.

Anhang:

Bewohner Shimuras

Suguri Hanako

Geboren in Shimura kehrt die Albin zur Geburt ihres Kindes in ihr Heimatdorf zurück. Hanako ist etwa 40 Jahre alt und stets höflich, die großen Wert auf Etikette legt. Sie dient dem Clan als Diplomatin in Atasato oder Selenia (je nach Spielleiterentscheid) und spricht daher fließend mehrere Sprachen. Über kleine kulturelle Fehlritte Fremder sieht sie großzügig hinweg und gibt auch gerne Erklärungen zu Traditionen und Verhaltensregeln in Kintai, wenn offensichtlich ist, dass der Fremde damit nicht vertraut ist, sich aber bemüht, sie zu lernen.

Attribute: AUS 5, INT 4, VER 4

Fertigkeiten: Darbietung 14, Diplomatie 15, Empathie 14, Entschlossenheit 14, Länderkunde 14, Erkenntnismagie 13

Suguri Kenji

Kenji ist der Ehemann von Hanako und ein hervorragender Schwertkämpfer. Auch wenn er nur wenig sagt, ist er klüger, als es den Anschein hat. Er legt besonders viel Wert auf Mut und ehrenhaftes Verhalten. Gelegentlich erzählt er in kurzen, knappen Sätzen von seinen Heldentaten. Aufgrund der unerwarteten Gefahrensituation weicht er seiner Frau kaum von der Seite und wird keine Hilfe bei der Jagd auf die Gamji sein.

Attribute: BEW 5, INT 4, KON 4, STÄ4

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 15, Entschlossenheit 12, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 12, Stärkungsmagie 10

Waffen: Katana 15, Wakizashi 15, Naginata 15, Albenbogen 15

Suguri Hasame

Hasame ist der Dorfvorsteher Shimuras und der ältere Bruder von Hanako. Vor wenigen Tagen hat er seine Frau und das neugeborene Kind verloren und ist seitdem verbittert. Aufgrund seiner persönlichen Tragödie ist er mit der plötzlich auftretenden Gefahr durch die Gamji völlig überfordert

Attribute: BEW 5, INT 4, STÄ 4

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 15, Entschlossenheit 11, Zähigkeit 12, Bewegungsmagie 12

Waffen: Katana 15, Wakizashi 15

Suguri Yoshitsune

Yoshitsune ist der Vater von Hanako und Hasame und der frühere Dorfvorsteher von Mimura, der erst vor wenigen Monaten das Amt an seinen Sohn übergeben hat. Er ist sehr traditionsbewusst und verbirgt seine Trauer und Sorge um seine Familie. Sein drittes Kind starb einst kurz nach der Geburt, woraufhin er die Hebamme für ihr Versagen, das Kind zur Welt zu bringen tötete. Dies ist die Grundlage für die Gerüchte um den Fluch der Hebamme.

Suguri Sayumi

Wie ihr Ehemann Yoshitsune ist Sayumi sehr in sich gekehrt. Sie dient ihrem Mann und geht in der Rolle der Hausherrin komplett auf. Ihre Gefühle und Sorgen teilt sie ausschließlich mit ihrem Mann, wie es die Traditionen gebieten.

Suguri Yumiko, die Gamji

Yumiko ist die kürzlich verstorbene Ehefrau von Hasame und tragische Gestalt. Nach ihrem Tod wurde sie zu einer Gamji, die nach der Lebensenergie von Kindern, besonders Neugeborenen dürstet. Ein Teil von ihr erinnert sich noch an ihr Leben und an den Verlust ihres Kindes. Es macht sie geradezu verrückt zu sehen, dass eine andere Frau in ihrem Haus ein gesundes Kind zur Welt bringt. Sie stellt sich vor, dass dieses Leben besonders köstlich schmeckt und vielleicht könnte es sogar ihren Rachedurst stillen.

Hiroko, die Heilerin

Hiroko ist die Heilerin des Dorfes und fast siebzig Jahre alt. Sie lebt mit ihrer Tochter und ihrer Familie in einer kleinen Hütte, in der sie auch die Kranken und Verletzten pflegt. Vierzig Jahre zuvor wurde ihre Mutter von Yoshitsune geköpft, nachdem dessen Kind bei der Geburt starb. Nach dem Tod von Yumiko und ihrem Kind erwartete sie das gleiche Schicksal zu erleiden und war überrascht, dass sie verschont wurde. Sie genießt daher das Leben mehr denn je und hilft ihren Nachbarn wo sie nur kann. Hiroko gehört zu den wenigen Bauern, die basargnomisch sprechen.

Yukihira, Amika und Familie

Yukihira ist ein Obstbauer, etwa dreißig Jahre alt und lebt mit seiner Frau, seiner Mutter und drei Kindern in einem Haus nahe des nördlichen Tores. Seine Familie ist das erste Opfer der Gamji. Seine Schwester Amika lebt mit ihrem Mann und den gemeinsamen Sohn einige Häuser weiter. Nachdem Yukihira nicht zur Arbeit kam, wurde sie ihn holen geschickt. Sie fand die Leichen ihrer Angehörigen.

Kazuyoshi und Yoko

Kazuyoshi ist ebenfalls ein Obstbauer, Anfang zwanzig. Seine Frau Yoko hat vor zwei Monaten das erste Kind zur Welt gebracht. Damit ist dieses Paar das einzige im Dorf, das ein Kind unter einem Jahr hat und daher durch die Gamji besonders bedroht.

Karasu, der Tengu

Karasu ist ein Tengu, ein Rabenmensch, der nahe Shimura in einem kleinen Baumhaus im Wald lebt und häufig zum See zum angeln kommt, wo er den Dorfbewohnern gelegentlich Ratschläge gibt. Karasu ist freundlich und hilfsbereit, solange man ihm mit Respekt begegnet. Wie viele Tengus genießt er das Mysteriöse um seine Gestalt und er nutzt Illusionsmagie, um plötzlich zu Verschwinden oder aus dem Nichts wieder aufzutauchen. Weitere Informationen zu Tengus finden sich auf Seite 118 im Zusatzbuch Bestien und Ungeheuer.