

Die Rückkehr des Bacchus

Ein Abenteuer für Pendragon von Kaid Ramdani

Ort: irgendwo in den Wäldern Britanniens

Zeit: Alle Phasen

Hintergrund

Ein christlicher Eremit, der sich Eilmund nennt, hat sich im Wald in einer Höhle eingerichtet und wird nun von den Geistern der Vergangenheit heimgesucht. Denn hier verbarg sich in römischer Zeit ein Mysterientempel, der Bacchus, dem Gott des Weines, der Freude, der Fruchtbarkeit und der Ekstase geweiht war. Als durch den Eremiten wieder Leben an diesen mystischen Ort kam, wurden auch die Satyre wieder aktiv. Diese hatten sich einst in die Feenwelt zurückgezogen, als die römischen Legionen in Britannien im Jahre 100 nach Christi Geburt grausam gegen den ausschweifenden Kult vorgingen. Schriftstücke über die damaligen Vorgänge finden sich in einem nahe gelegenen Kloster. Nun wagen sich ein halbes Dutzend dieser Kreaturen wieder ans Licht und versuchen den jungen Eremiten zu einem Priester des Bacchus zu machen. Dieser ist den Einflüsterungen nicht gewachsen und so wird er den Rittern alsbald seltsam verändert mit den Worten „Ich bin der Weinstock, ihr seid die Reben“, so spricht der Herr“ entgegnetreten.

Die Spielercharaktere können Eilmund während ihrer Reisen des Öfteren begegnen. Bei ihrer ersten Begegnung erfahren sie von einem Eremiten, der sich vor kurzem in einer Höhle irgendwo im Wald häuslich eingerichtet hat. Er sucht die Einsamkeit, um Gott näher zu sein, aber wenn man ihn aufsuche, sei er nicht abweisend, tritt sogar vor seine Höhle und gibt manch guten christlichen Rat. Bei der zweiten Begegnung ist er bereits den Einflüsterungen der Satyre ausgesetzt. Er scheint betrunken zu sein, ob der Grund in christlicher Ekstase oder vergorener Getränke zu finden ist, ist schwer abzuschätzen. Seine schwere Zunge formt immer noch christliches Wissen, doch haben die Gleichnisse thematisch nun stets mit dem Thema Wein zu tun. Lassen die Charaktere ihn in diesem Zustand zurück, so ist er bei der dritten Begegnung bereits dem Gott des Trunkes verfallen und bewacht die von den Satyren entführten Mädchen aus dem nahegelegene Dorf, um sie bei einer der nächsten Bacchanalien zu neuen Kultmitgliedern zu machen. Dem Treiben zu diesem Zeitpunkt Einhalt zu gebieten bringt 300 Ruhmespunkte.

Der Eremit Eilmund

Ein attraktiver und drahtiger junger Mann von etwa zwanzig Jahren mit rötlichbraunem Haar, der als Findelkind in einem Kloster aufgezogen wurde. Er spricht mit fester Stimme, kennt die heilige Schrift in- und auswendig und kann seine Gedanken zu Gott und der Natur auch dem einfachsten Bauern deutlich machen. Im Laufe der Zeit ändert sich sein Auftreten, er wird aggressiver, ist aber nicht mehr so trittsicher und ähnelt mehr und mehr einem wilden Trunkenbold. Er hat die Werte eines christlichen Mönchs aus dem Grundregelwerk, besitzt allerdings kein Pferd. Sein *Persönlichkeitsmerkmal*: *Enthaltbarkeit* verringert sich nach jeder Begegnung um 8 Punkte, also von 17 auf 9 auf 1. In der letzten Phase verteidigt er sich mit einem Dolch (*Dolch 5 -1W6*)

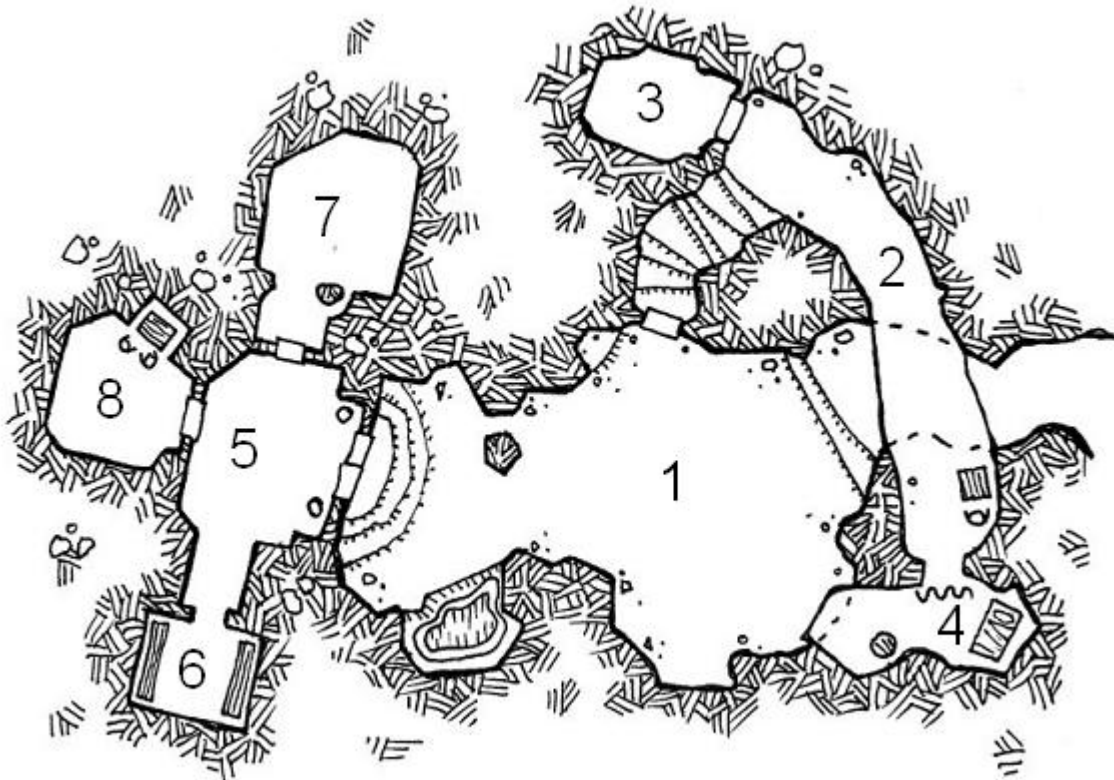
Satyre

Diese stupsnasigen, glatzköpfigen und stets unbedeckten kindergroßen Feenwesen sind meist mit Ohren und Schweif von Pferden oder Eseln oder anderen tierischen Extremitäten ausgestattet. Ihr Haupttätigkeit abseits des Keltern und Flötenspiels liegt in der Verführung anderer Feen- und Menschenwesen, um sie durch Trunk und schnelle Tänze in ihren Bann zu schlagen. Sind sie im Kampf unterlegen, fliehen sie feige in den nahegelegenen Wald, um von dort in die Feenwelt zu entkommen.

GRO 5 Bewegung 5 Schwere Verletzung 15
GES 20 Schaden 2W6 Bewusstlos 5
STR 10 Heilung 5 Niederschlag 5
KON 15 Trefferpunkte 20 Rüstungsschutz 5
Tarnung 15 Modifikation auf Tapferkeit -
Attacken: Beißen und Treten @ 5

Der erschöpfende Tanz: Ein Satyr kann einen Gegner dazu bringen mit ihm zu tanzen. Dazu muss eine Melodie erklingen und der Satyr ergreift die Hand seines Gegners. Schafft der Satyr nun ein vergleichenden Wurf seiner GESchicklichkeit gegen die GRÖsse des Gegners, tanzen diese immer und immer wilder bis der Gegner (nach so vielen Runden wie er Konstitution besitzt) ohnmächtig wird. Dieser kann sich in jeder der ihm verbleibenden Runden bis zur Ohnmacht nur durch einen erfolgreichen Wurf auf *Tanzen* aus den behärdeten Klauen des Satyrs befreien und hat selbst dann in den kommenden 1W6 Runden einen Malus auf all seine Fertigkeiten von -10.

Die Heiligtum des Bacchus



Raumbeschreibungen

1 Höhleneingang - Der Eingang führt einige Treppen herunter in eine natürliche Höhle. Zur Rechten geht eine Treppe nach oben in die Räume, in denen sich der Eremit sein Zuhause geschaffen hat. Weiter nach vorne führen Stufen wieder nach oben zu einer geöffneten Doppeltür aus stabilem Holz hinter der man Fackelschein erkennen kann. Links am Fuß der Treppe ist eine mit Wasser gefüllte Kuhle, die so tief ist, dass ein Mann darin stehen könnte.

2 Eingang zur Klausel des Eremiten mit einem Heiligenbildchen auf einem kleinem Altar.

3 Vorratskammer – Hier hat der Eremit seine wenigen Vorräte gelagert. Dabei handelt es sich in erster Linie um getrocknete Früchte und Wurzeln aus dem Wald.

4 Schlafkammer – Ein hartes Lager, die einzige Annehmlichkeit ist eine Karaffe mit Wein.

5 Apsis - Von diesem Vorraum mit seiner kuppelartigen Decke führen -abgesehen vom Eingangstor- zwei Türen und ein Gang hinaus. Neben jedem dieser Durchgänge befinden sich Fackelhalter. Das Eingangstor flankieren zwei marmorne Statuen, die Flöte spielende Satyre zeigen. Kerzen in Wandnischen könnten den Gang zum Ruheraum (6) erleuchten, sind aber schon lange verloschen. Die schwere Holztür zur Grabkammer (7) trägt unzählige Schnitzereien, die überbordende Rebstöcke über Knochen und Totenköpfe wachsend zeigen. Über der unverschlossenen aber etwas verzogenen Tür findet sich die in den Stein geschlagenen Inschrift: „*Nemo ante mortem beatus*“ – „Niemand ist vor seinem Tode glücklich.“

Die ebenso schwere Holztür zum Heiligtum (8) ist verschlossen. Sie zeigt überdeutlich die laszive Schnitzerei einer Frau mit gespreizten Beinen. Dort, wo die Scham der Frau plastisch herausgearbeitet ist, befindet sich ein Schlüsselloch. Über der Tür sind die Worte „*Propter crapulam multi obierunt*“ – „Wegen Trunksucht sind viele gestorben“ eingemeißelt. In diesen beiden Fackelhaltern brennen Fackeln. Der Schlüssel befindet sich bei der Leiche des Priesters (Raum 7). In der letzten Phase hat Eilmund ihn bereits an sich gebracht.

6 Ruheraum - Der Raum wirkt verlassen. Einige brüchige Reste von Holzliegen und zerbrochene Weinamporen liegen im Staub. Auf den Liegen lagerten einst die Priester und verfolgten die zeremoniellen Tänze, die im Mittelgang von den Satyren und ihren menschlichen Partnerinnen zelebriert wurden. Dabei verzehrten sie Früchte und tranken Wein. Ruhend die Charaktere hier aus, so klingt ihnen die Musik des Tanzes leise in den Ohren.

7 Grabkammern des Priesters - Die Wände der Grabkammer verziern farbige Mosaik, die Reben mit grünem Blattwerk und Trauben darstellen. An Grabbeigaben sind verschiedene Tongefäße mit getrockneten Kräutern, ein kleiner Spiegel, drei Bronzefibeln, die Weinreben nachgestaltet sind, und einige Amphoren mit inzwischen vergorenem Wein auf dem Boden und in den kleinen Wandnischen zu finden. Ihr Wert beläuft sich auf rund 1W3 Librum. In der Wand links gegenüber des Eingangs befindet sich die Grabnische eines römischen Priesters. Seine eng in Leinen geschnürte Leiche trägt immer noch den bronzenen Schlüssel in Form eines Phallus für die Tür ins innerste Heiligtum (8) um den Hals. Es kann aber auch sein, dass ihn Eilmund inzwischen gefunden und eingesteckt hat.

8 Innerstes Heiligtum - Die Wände des Raumes sind über und über mit einem bunten Mosaik zu Ehren Bacchus geschmückt. Es zeigt ausschweifende Tanzszenen und glückliche Menschen und Satyre, die aus einem gewaltigen Fass trinken. An der rechten Wand vom Eingang aus gesehen steht in einer Nische, ebenfalls von zwei marmorne Statuen flankiert, die diesmal zechende Satyre zeigen, ein Fass, das dem im Mosaik verblüffend ähnelt. Über dieser Nische finden sich die in Metallplatten geschlagene Worte: *Vanitas* (Eitelkeit), *Venustas* (Vergnügen), *Veritas* (Wahrheit) und *Virilitas* (Männlichkeit).

Der Deckel des Fasses ist geöffnet, im Inneren befindet sich ein magischer Wein, der dem Gaumen mundet und Gemüt und Körper erfrischt. Ein Schluck aus dem Fass bringt dem Trinkenden 1W6 Trefferpunkte zurück, heilt allerdings keine schweren Verletzungen. Ein weiterer Schluck bringt keine weiteren Vorteile außer dem wunderbaren Geschmack, ein dritter Schluck macht den Zecher trunken (GES -10, aller körperlichen Fertigkeiten erhalten einen einem Malus von -5, alle geistigen -10), ein vierter lässt ihn in einen 1W20 Stunden dauernden Schlaf fallen. Gelingt einem Zecher nach dem zweiten Schluck kein Wurf auf *Ausschweifend/Enthaltend*, so wird er immer wieder versuchen, aus dem Fass zu trinken. Eine weitere magische Eigenschaft ist es, dass das Fass niemals leer wird. Sollte man das Fass aus dem Heiligtum schaffen, so besitzt der Wein seine Eigenschaften weiter, allerdings ist es nach 40 Schlucken leergetrunken. Zum sicheren Transport dieser kostbaren Ware werden mindesten zwei starke Männer (mit einer Gesamtstärke von 40 Punkten) benötigt. Wenn man sich eingehend mit den Metallplatten über der Nische beschäftigt, kann man folgendes erkennen: Mit etwas Geschicklichkeit sind sie aus ihren Nischen zu ziehen. Sie haben alle die gleiche Form, allerdings mit unterschiedlichem Gewicht, da sich in ihnen Hohlräume verschiedener Größe befinden. Die Veritas-Platte ist die Schwerste (Wurf: *Aufmerksamkeit*).

In diesem Raum befindet sich eine Falle: Nimmt man das Fass aus der Nische, so beginnen römische Silbermünzen im Wert von 2W6 Librum aus der Decke zu fallen. Gleichzeitig stürzt ein metallenes Fallgitter aus der Decke vor den Ausgang, das sich im Boden verhakt. Der Mechanismus wird nur dann nicht ausgelöst, wenn man -bevor man das Fass anhebt- die Metallplatte mit dem eingemeißelten „Veritas“ in das Fass wirft. Dadurch senkt sich die Platte, auf der das Fass steht, auf eine ganz bestimmte Höhe und setzt langsam einen Sperrmechanismus für das Fallgitter in Gang. Wird die Platte zu tief gesenkt, so wird der Fallgittermechanismus ausgelöst. Um die Haken des Gitters zu lösen, muss man die beiden marmornen Satyre in der Apsis wieder in ihre Ausgangsposition drehen (Wurf auf *Aufmerksamkeit*, um zu erkennen, dass sich die Statuen verschoben haben). Um die Falle dann erneut in Gang zu setzen, würde man das Fass wieder auf die Platte hieven, die Silbermünzen in die Schlitz hinter der Inschrift: „*Nemo ante mortem beatus*“ werfen und das Gitter soweit nach oben heben, dass es erneut einrastet. Die Satyre wissen, wie die Falle funktioniert.

Über das Treiben des Bacchus-Kults

„Die Männer begingen mehr Unzucht unter sich als mit Frauen. Litten einige die Entehrung nicht willig genug, oder waren sie zu schüchtern, sie an anderen zu üben, wurden sie als Opfer für die Gottheit getötet. Die Männer sprachen wie wahnsinnig, unter schwärmerischen Zuckungen des Körpers, Weissagungen; die Frauen liefen mit fliegenden Haaren und brennenden Fackeln kreischend umher.“

Bibelzitate

„Ich pflücke meine Myrrhe, den Balsam; esse meine Wabe samt dem Honig, trinke meinen Wein.“
- Hld 5,1

„Was ist das für ein Leben, wenn man keinen hat, der doch von Anfang an zur Freude geschaffen wurde?“ - Sir 31,27

„Trink vergnügt deinen Wein, denn das, was du tust, hat Gott längst so festgelegt, wie es ihm gefiel.“ - Koh 9,7

„Und er nahm den Kelch, sprach das Dankgebet und sagte: Nehmt den Wein, und verteilt ihn untereinander!“ - Lk 22,17