Die Aventure um das hungrige Mönchlein

Ein Abenteuer für Pendragon von Pascal Fleury
Frei nach Motiven aus dem Film „Ravenous“ (1999)
Übersetzt und erweitert von Kaid Ramdani

Ort: die Cheviot Hills an der Grenze zwischen England und Schottland
Zeit: Phase1-3
Hintergrund: Die Ritter werden in die schneebedeckten Weiten Schottlands ausgeschickt. Es gibt Gerüchten, dass eine Gruppe von Mönchen Opfer eines Angriffs durch einen durch die Kälte dem Wahnsinn verfallenen schottischen Hauptmanns wurden. Als besonders ekelhaftes Detail wurde beschrieben, dass der Schotte danach wohl einige der toten Mönche verspeist hat.

Schatten aus der Vergangenheit

Vor einigen Jahrhunderten gab es im schottischen Berggebiet der Cheviot Hills eine grausame Schlacht zwischen Pikten und Römern. Es gelang den Verteidigern viele der römischen Soldaten lebend zu fangen, um sie dann in einem grausamen Ritual ihrer Todesgöttin Ríoghain zu opfern. Kurz darauf erbauten sie auf dem höchsten der Hügel einen Tempel für ihre siegesspendende Göttin, der schnell zu einem Symbol für die piktischen Stämme wurde. Die Römer reagierte augenblicklich und schickten eine Legion aus um die widerspenstigen Pikten zu unterwerfen.

Nach harten Kämpfen und schrecklichen Verlusten zogen sich die Römer zurück und begannen den Hadrianswall zu errichten. Die Stätte in den Bergen verlor ihre Bedeutung, nachdem sich die wilden Männer immer weiter in den Norden zurück zogen und die schottischen Stämme sich immer weiter ausbreiteten, sodass der Tempel nunmehr dem Vergessen anheimfiel. Ein erfolgreicher Wurf auf *Volksweisheit* oder *Piktische Bräuche* lässt einen Charakter an folgende Zeilen eines keltischen Liedes denken.

„*She came in the dark night*
Few men at her side
Ríoghain’s sons did not come for a truce
They could not loose
Stab the Romans down
Hiding in the Goddes’ crown
Fight and kill we will
Win the Battle of Cheviot Hill”

Ein eisiger Winter

Ein frostiger Februartag in Britanniens Norden: ein heftiger Schneesturm, wie er zu dieser Jahreszeit im Grenzgebiet zwischen Schottland und England nicht ungewöhnlich ist, zwingt die Charaktere dazu ihre Reisen durch die Hügel von Cheviot zu unterbrechen und Unterschlupf in einer nahegelegenen Burg zu suchen.

Die auf einem künstlich angelegten Erdhügel erbaute Festung aus Holz ist mehr als spartanisch eingerichtet. Die hier von einem Ritter namens Sir Guy fern ihrer Heimat eingesetzten acht Soldaten und ihr Hauptmann leiden sehr unter der Monotonie ihrer Aufgabe, dem Schutz des umliegenden Gebiets und die Ritter können bald erkennen, dass die Disziplin darunter gelitten hat. Ein gelungener Wurf auf *Arbeitsam* reißt dann zu mindestens den Hauptmann, einen schmächtigen Mann namens Boyd aus seiner Lethargie, sodass den Charakteren ein angemessenes Lager gerichtet wird.

In der Nacht, mitten im Sturmgetöse, wird an das Tor gehämmert und ein Mann in Lumpen gehüllt verlangt Einlass. Er wirkt erschöpft und fast erfroren. Bevor er ohnmächtig zusammenbricht, kann er noch hervorbringen, dass sein Name Aemus Couillonus und er ein Bruder aus dem Kloster von Canterbury ist. Unter den Lumpen kommt eine Mönchskutte zum Vorschein. Die Lumpen, die er um sich gewickelt hat, konnten ihm nur unzureichend Schutz vor Erfrierungen geben.

Die Befragung von Bruder Couillonus

Der Mann Anfang Dreißig scheint wirklich einiges durchgemacht zu haben, ist aber an sich in guter körperlicher Verfassung. Allein die Frostbeulen auf seinem Gesicht sind Beweis für seinen längere Odyssee durch die Hügel. Wenn er nach kurzer Zeit wieder zu sich kommt, erzählt er folgende Geschichte: Er und drei seiner Mitbrüder waren auf dem Weg zum Kloster von Hawik, einem Ort unweit der

Grenze aber bereits in Schottland. Sie waren noch drei Tagesreisen entfernt, als sie in einer Schenke einen schottischen Hauptmann namens Iomhair MacDonald trafen, der sie auf ihrem weiteren Weg begleiten wollte. Er würde eine Route kennen, die kürzer als die alte aus römischer Zeit stammende Straße wäre und quer durch die Hügel führte. Aber nachdem sie bereits zwei Tage durch die Wildnis wanderten, überraschte sie ein Schneesturm. MacDonald sagte, dass in der Nähe eine Ruine wäre, die Schutz bieten würde, bis der Sturm nachließ. Die Ruine war wirklich nicht weit entfernt und stellte sich als ein verlassener heidnischer Tempel heraus, der den Brüdern -noch mehr als der eisige Wind- das Blut in den Adern gefrieren ließ.

Aber kaum waren sie eingedrungen als MacDonald plötzlich wahnsinnig wurde und ihn und seine Begleiter angriff. Völlig panisch floh Aemus während der Hauptmann die anderen Mönche verfolgte. Er entkam unter Aufbietung all seiner Kräfte, doch als er schließlich am Rande der Erschöpfung innehielt, musste der Mönch erkennen, dass er irgendwo in den Hügeln ohne einen Orientierungspunkt und vollständig verloren war. Der Sturm hatte zwar nachgelassen, doch er wanderte noch vier weitere Tage ohne Nahrung durch die Kälte, bis er die Festung erreichte.

Nun will der erschöpfte Mönch nichts mehr als etwas Warmes zu Essen und einen Platz zum Schlafen. Es ist also an den Rittern, die armen Mönche zu retten. Dafür wird ihnen Boyd -falls sie fragen- vier seiner Männer überlassen und auch Bruder Aemus wird am nächsten Tag wieder genügend Kraft gesammelt haben, um die Charaktere zu begleiten und ihnen den Weg zu weisen.

In den Hügeln

Der Weg, den der Mönch unter Zuhilfenahme der dürftigen Ortskenntnis der Festungsbesatzung aufnimmt, führt immer höher in die Hügel. Zu dieser Jahreszeit liegen die Temperaturen zwischen -5 bis -10 Grad Celsius. Der Schnee liegt hüfthoch und erschwert die Fortbewegung zu Pferd, wobei die Soldaten und der Mönch eh zu Fuß unterwegs sind. Die Sicht ist durch den Nebel und die Enge zwischen den Hügeln eingeschränkt und die Wegmarken rar, so ist es wahrscheinlich, dass die Gruppe verloren geht. Der direkte Weg würde zwei Tage dauern und benötigt deshalb zwei erfolgreiche Würfe auf Jagd. Jeder nicht erfolgreiche Wurf kostet einen zusätzlichen Tag und erfordert einen Wurf auf der Tabelle: *Verloren in den Hügeln.*

Tabelle: Verloren in den Hügeln (1W20)

1-5 Ihr wandert orientierungslos umher, ohne jemanden zu begegnen

6 Ihr findet einen heidnischen Schrein. Heidnische Ritter erhalten einen Bonus von +2 auf Jagd wenn ihnen ein Wurf auf *Gläubig* gelingt.

7-8 Eine Gruppe feindlicher Pikten (1W6) greift aus dem Hinterhalt an. Ist die Hälfte von diesen kampfunfähig, flieht der Rest. Wenn man ihren Spuren folgt, erhält man einen Bonus von +5 auf *Jagd*. Unterliegen die Ritter, so werden sie entwaffnet, gefesselt und zum Tempel (s.u.) gebracht.

9 Ein Rudel hungriger Wölfe (1W6+3 Tiere) kreuzt euren Weg.

10-12 Eine Lawine. Nochmals auf der FLUSSÜBERQUERUNGSTABELLE würfeln.

13-15 Ein sicherer Unterschlupf. Während die Kälte aus euren Gliedern weicht, erkennt ihr in der Ferne eine bekannte Wegmarke. Bonus von +2 auf *Jagd*.

16 Ein christlicher Eremit bietet euch ein karges Mahl und Hinweise auf eine nahe Wegmarke. Bonus von +5 auf *Jagd*.

17-20 Ihr erreicht eine bekannte Wegmarke und habt euren Weg wiedergefunden. Bonus von +10 auf *Jagd*.

Der Tempel von Außen

Der einst heilige Ort liegt nun in Trümmern. Die mächtigen Steinbögen sind teilweise eingebrochen, Man erkennt durch die Nebelschwaden mit Runen bedeckte Monolithen, mehrere Meter dicke Mauern, einst grüne und jetzt mit schwarzen Dornenranken überwachsene Gärten. Von der damaligen Pracht des Tempels ist nichts mehr übrig geblieben. Das Gebäude präsentiert sich nun abweisend und gleicht eher einer Festung als einem Ort des Glaubens.

Bruder Couillonus beginnt beim Anblick des Tempels zu zittern und stammelt unverständliche Worte, unterbrochen von Lachen und Tränen. Völlig verängstigt wird er sich kategorisch weigern, den Ort zu betreten.

Die Charaktere müssen von nun an ohne ihn weiter. Wollen sie ihn ohne Schutz einfach zurücklassen, muss einem christlichen Ritter ein Wurf auf *Weltlich* gegen *Gläubig* gelingen, ansonsten wird er mindestens einen bewaffneten Mann abkommandieren.

Der Mönch mit den zwei Gesichtern

In dieser Phase des Spiels ist es wichtig über die wahre Natur des Bruder Couillonus klar zu werden. Er selbst ist der schottische Hauptmann, der den Trupp ins Verderben geführt hatte! Er führte sie mit voller Absicht zum Tempel, um die Mönche dort zu töten und ihre Leichen zu verschlingen. Es ist verrückt und glaubt von einem uralten Wesen, das im Tempel wohnt, besessen zu sein. Seit Jahren befolgt er zusammen mit einigen degenerierten piktischen Hügelbewohnern die alten heidnischen Riten und ist überzeugt, dass der Verzehr seiner Opfer ihnen ihre Kraft ihr und Wissen überträgt. Sein Erscheinen in der Grenzfestung als Mönch verkleidet sollte ihn weitere Opfer bringen. Er erwartete eigentlich nur die Besatzung zu dezimieren, doch die ahnungslosen fremden Ritter scheinen ihm eine ebenso leichte Beute zu sein.

Von diesem Punkt wird das Szenario deutlich weniger linear und der Spielleiter sollte die Aktionen der NSCs denen der Spielcharakteren anzupassen. McDonalds Ziel ist der Tod der Charaktere. Sobald er besiegt wird, werden die Spieler immer noch mit dem Geist des Tempels konfrontiert werden (siehe unten). McDonald/Couillonus wird keine Probleme haben, seinen nichtsahnenden Bewacher loszuwerden. Wenn die Charaktere irgendwann nach ihm schauen werden, finden sie die gemeuchelten und angeknabberten Leichen der Zurückgebliebenden und erkennen, dass sich Couillonus mit der Rüstung und dem Schwert eines seiner Opfer bewaffnet hat. Sollten die Charaktere ihn dagegen gezwungen haben, sie zu begleiten, wird einen der Ritter in einem passenden Moment mit seinem in einem Stiefel verborgenen Messer hinterrücks erstechen und fleihen. Ein solcher feiger Angriff hat einen Bonus von 10 und ignoriert Rüstung.

Im Inneren des Tempels

Der Tempel ist auch im Inneren verfallen. Das Licht der Fackeln, die die Ritter oder ihre Knappen hoffentlich mit sich führen, reicht nicht ganz bis zur Decke der riesigen Eingangsräume. Auf dem Boden kriecht Nebel, der sich immer wieder von Draußen ins Innere ergießt. Nur schemenhaft sind die archaischen Zeichnungen, die mit Ruß und Blut an die Wände gemalt sind, als Schlachtenszenen gegen die römische Besatzung zu erkennen. Abgehenden Räume haben keine so hohen Decken, sind leer und klaustrophobisch. Die Schritte der Stiefel hallen laut, wenn man sie durchmisst. Es folgt keine weitere genauere Beschreibung der Räume. Es sind meist nur Schatten und Schemen, die die Charaktere erkennen. Halten sie sie davon ab, eine Karte zu zeichnen. Der Spielleiter ist zudem angehalten, ganze Teile des Tempels (beispielsweise aufgrund von Steinschlag) als nicht erreichbar zu definieren, insbesondere wenn den Spielern das Erforschen nicht heldenhaft genug erscheint. Nichtsdestotrotz können Feinde plötzlich aus eben noch unpassierbaren Ecken erscheinen und den Rittern das Leben zu Hölle machen. Das Durchwandern der Räume soll einem erlebten Albtraum gleichen.

<u>Die Leichen</u>: Die Ritter finden die Überreste von unzähliegen menschlichen Skeletten. Die Knochen und Schädel liegen verstreut und verkohlt in den ersten Räumen, die die Charaktere betreten. Ein Wurf auf Aufmerksamkeit lässt erkennen, dass die vier Frischesten auch Bissspuren aufweisen. Auf einem nahegelegenen Steinsockel liegt zudem ordentlich gefaltet die Kleidung eines schottischen Hauptmanns.

<u>Die piktischen Pilger</u>: Wie jedes Jahr kurz nach den Feierlichkeiten des *Imbolc* am1. Februar haben die verdientesten Krieger der umliegenden Stämme das Recht auf eine Pilgerfahrt eingefordert. Dieses halbe Dutzend mit Fell bekleidet und ansonsten am ganzen Körper blaubemalter Krieger ist mit einigen Opfergaben in den Tempel gekommen, um ihrer Göttin zu huldigen. Es genügt zu sagen,

dass sie nicht wirklich begeistert sind zu sehen, wie ihr heiliger Tempel von (christlichen) englischen Ritter geschändet wird. Sie können jederzeit ihre *Liebe (Göttin)* zur Inspiration nutzen.

Zudem wird McDonald versuchen, die Krieger auf seine Seite zu ziehen. Mit dem Blut seiner Opfer hat er sich die Ehrenzeichen der Klasse der Priester auf die Haut gemalt und wird sie in der Sprache ihrer Väter ansprechen. Sein Wissen über die alten Riten wird die Krieger dann schlussendlich überzeugen für ihn zu kämpfen. Unter seiner Führung erhalten sie einen Bonus von +5 auf ihre Waffenfertigkeiten in Kampf gegen die englischen „Ketzer“. Ansonsten besitzen sie die Werte von piktischen Kriegern.

Der Geist des Tempels

Zu guter Letzt bleibt festzustellen, dass dieser Tempel wirklich ein übernatürliches Wesen beherbergt. Immer wieder können die Ritter ein fernes Geflüster vernehmen, das von den kruden Abbildern der piktischen Göttern herrührt. Vor ihnen liegen als Opfergaben kleinere Schmuckstücke, Waffen aber auch angenagte Knochenreste, teils von Tieren, teils von Menschen stammend. Ein erfolgreicher Wurf auf *Volksweisheit* oder *Heidnische Religion* lässt diese Abbilder als Aspekte der grausamen Todesgöttin Ríoghain erkennen, die einem heidnischen Ritter einen Wurf auf *Mutig* abverlangen, um bei diesem Namen nicht zu schaudern.

Wird im Verlauf der Aventure der grausame McDonald/Couillonus schließlich durch die Ritter auf die Knie gezwungen (Durch seinen Tod oder indem sie ihn handlungsunfähig machen), so wird er beginnen aus Augen und Mund zu bluten. Konvulsive Zuckungen begleiten seinen schmerzhaften Tod, als aus ihn heraus eine nackte junge Frau materialisiert. Sie ist von so überirdischer Schönheit mit roten Haaren und ebenso roten Augen, sodass sich die noch anwesenden Pikten sofort mit den Gesicht in den Staub werfen werden. Sie wird vor der mittlerweile ruhenden Leiche knien und ihm zärtlich die Augen schließen. Dann wendet sie sich den Rittern zu, das Schwert in der Hand und wirft sich mit einem hasserfüllten Schrei in den erbarmungslosen Kampf gegen sie.

Statistiken

Bruder Couillonus/ Iomhair McDonald

GRO 16 Bewegung 3 Schwere Verletzung 19
GES 16 Schaden 5W6 Bewusstlos 11
STR 15 Heilung 3 Niederschlag 16
KON 19 Trefferpunkte 45 Rüstungsschutz 0/8
AUS 13
Tapfer 16 Falsch 18 Grausam 18 Liebe (Göttin) 20
Attacken: Schwert@ 19 Messer@ 15 (3W6)

Ein Aspekt der Göttin Ríoghain

GRO 10 Bewegung 4 Schwere Verletzung 65
GES 25 Schaden 4W6 Bewusstlos 18
STR 15 Heilung - Niederschlag 10
KON 65 Trefferpunkte 75 Rüstungsschutz 5
AUS 30
Attacken: Schwert@ 25.
Ruhm: 200
Wenn das Wesen besiegt wird, verschwindet ihr körperlicher Aspekt nur für einige Stunden. Nur ein Schleifen des Tempels lässt sie für immer entschwinden.