



DESTINY

**Verfluchter
Wein**

LYS MARRAH-SZENARIO

Verfluchter Wein

Omont, der Wirt der beliebten Taverne "Drachengesicht", wird vom Schwarzen Netz unter Druck gesetzt. Die SCs wollen die Taverne beschützen und finden heraus, dass es den Verbrechern in Wahrheit um eine kostbare Flasche geht. Diese hält Omont allerdings in magischem Bann. Lieber trägt er seine Taverne zu Grabe als sie aus der Hand zu geben...

Hintergrund für den Spielleiter

Der Wirt Omont fand vor einigen Wochen bei Aufräumarbeiten in seinem Keller eine seltene Weinflasche und zog Erkundigungen darüber ein. Das Schwarze Netz hörte davon und witterte, dass es sich dabei um ein berühmtes, vor langer Zeit (von einem Magier namens Hrasun) verstecktes Zauberelixier handelt. Nun versucht das Schwarze Netz, dem Wirt die Flasche abzukaufen bzw. abzupressen. Dieser aber weigert sich, denn die Flasche ist verflucht und zwingt ihren Besitzer, sie um jeden Preis zu behalten.

1. Prolog. Über [SC] kracht ein irdener Krug in die Wand, Teil einer Serie von Gegenständen, die die beiden Raufbolde Frisug und Manik auf einander werfen, während sie einander "Goblinpenner" und "Orkschlürfer" schimpfen. Wer eingreift, wird von ihnen (waffenlos) attackiert.

⊕ **Raufbolde:** KAM 33, KON 12, EW-k TP

⊕ Frisug und Manik sind vom Schwarzen Netz und sollen die Taverne in Mitleidenschaft ziehen - eine subtile Warnung, die vorerst nur Omont versteht.

☹ *Schweiß strömt Omont über das dickliche Gesicht. Er dreht sich vor euch weg, hält die Flasche dabei wie ein Kind, dem nichts zu Leide getan werden darf. "Lasst mich in Ruhe! Ich brauche keine Hilfe! Ich habe alles, was ich brauche, hier..." Er streichelt die Flasche und schüttelt dann verwirrt den Kopf. "Oh Götter, was ist mit mir! Ich glaube, ich werde verrückt..." Er wischt sich den Schweiß mit dem Ärmel von der Stirn. "Bitte helft mir, ich halte das nicht mehr länger aus. Ich... Moment mal! Warum seid Ihr so nett zu mir? Ihr wollt doch etwas? Hä?"*

2. Aufklärung. Die SCs gehen nun daran, den zunehmend drastischen Maßnahmen des Schwarzen Netzes entgegen zu wirken. Im folgenden finden sich einige Anhaltspunkte wie auch Ereignisse, die der SL zu gegebener Zeit ins Spiel bringen kann.

A. Die Flasche. Omont will die Flasche nicht aus der Hand geben (siehe auch unten, C.). Wenn die SCs trotzdem einen Blick erhaschen, so lesen sie darauf die Aufschrift „Elixirium Arcanorum Maiestatis“. Wie sie z.B. bei Vendra Amaas oder in der Alten Bibliothek herausfinden können, handelt es sich dabei um den stärksten Zaubertrank, den es im Lande gibt; selbst der Zirkel von Istrith besitzt nur 2 Flaschen davon. Ungünstigerweise ist die Flasche mit einem Fluch belegt, der seinen Besitzer davon abhält, sie anderen zu überlassen und auch seine Gedankenwelt korrumpiert (siehe ☹).

B. Brandstiftung. Spät abends hört oder sieht ein SC am Dach der Taverne zwei Brandstifter, die gerade dabei sind, Stickfeueröl (s.u.) über das Dach zu gießen. Als die SCs sich nähern, hat einer von ihnen bereits Zunder in der Hand. Sie wehren sich mit Dolchen, die ggf. zum Schmied Crogos zurückverfolgt werden können, der bekannterweise das Schwarze Netz beliefert.

⊕ **Brandstifter:** KAM 41, GES 36, KON 15, EW TP

Das Stickfeuer entflammt das Dach und lässt es verbrennen. Danach erstickt es von selbst und greift nicht auf andere Teile der Taverne über - eine weitere (nicht mehr ganz so subtile) Warnung des Schwarzen Netzes.

C. Omont unter Druck. Omont braucht lediglich sanften Druck, um den SCs zu gestehen, dass er vom Schwarzen Netz unter Druck gesetzt wird. Er gibt aber vor, nicht zu wissen, warum, und schickt sie zu *Lim Drilh*, seinem Kontaktmann, in der Hoffnung, sie könnten diesen dazu bewegen, Omont in Ruhe zu lassen.

Sollten die SCs Omont zu nahe treten und ihm gar die Flasche wegnehmen wollen wird er sich ihrer mit übernatürlichen Kräften erwehren - ein Nebeneffekt des Banns.

⊕ *Omont*: KAM 52, KON 16, EW-g TP (waffenlos)

D. Lim Drilh. Der arrogant grinsende Lim Drilh ist Omonts Kontaktmann beim Schwarzen Netz. Er weiß, dass sein Hals in der Schlinge steckt, wenn es ihm nicht gelingt, Omont die Flasche abzapfen. Sprechen die SCs ihn an, wird er den Spieß umdrehen und sie dafür bezahlen, ihm die „Flasche Rotwein“ zu bringen, die sich Omont zu verkaufen weigert.

⊕ *Lim Drilh*: KAM 44, KON 18, EW TP

⊕ *Schergen* (4-6): KAM 36, KON 12, EW-g TP

E. Weinkeller. In jener Mauernische im Weinkeller, in der Omont die Flasche fand, befindet sich, unter einer dicken Schicht Staub und Mörtel verborgen, noch etwas, das Omont übersah: ein Pergament mit der Schrift „NEWI CHOREGEN, NANB BECHERNOG“. Die Lösung dieses Rätsels lautet „Wein gerochen, Bann gebrochen“ und bedeutet: Starker Weingeruch setzt die Wirkung des Fluchs zumindest zeitweilig aus.

Vergleichbares könnten die SCs auch erzielen, wenn sie Omont dazu bringen, sich im Tempel des Skoën einem reinigenden Ritual unterziehen zu lassen. Der Hohepriester Astuith wird hierfür allerdings eine wertvolle Opfergabe fordern oder einen Gefallen (kleiner Vorgriff auf das Szenario „Die Kampfgrube“).

3. Im Besitz der Flasche. Sobald die SCs Omont um die Flasche gebracht haben, stellt sich die Frage, was sie damit zu tun gedenken. Doch Vorsicht: Sobald ein SC die Flasche besitzt, greift der Fluch auf ihn über, sodass auch er die Flasche nicht mehr mit anderen teilen will und sich jedem Plan verschließt, der darauf hinausläuft, die Flasche abzugeben. Mögliche Entwicklungen ab diesem Punkt:

a) Übergabe. Die SCs übergeben die Flasche dem Schwarzen Netz: Damit ist Omont aus dem Schneider, allerdings wird das Schwarze Netz dadurch sehr mächtig.

b) Trinken. Die SCs trinken aus der Flasche und bewirken Großes, z.B. um das Schwarze Netz einzuschüchtern, die Hexe Harere zu befreien oder was sonst ihnen in den Sinn kommt.

c) Betrug. Die SCs finden einen Weg, das Elixier in eine andere Flasche zu füllen, ohne den Fluch auszulösen, und verkaufen die falsche Flasche. Natürlich werden sie sich auch damit keine Freunde machen.

d) Zerstören. Sie zerstören die Flasche, was einige Leute höchst unwirtlich stimmen wird...

Epilog. Unabhängig vom konkreten Ausgang, der an dieser Stelle natürlich nicht vorausgesehen werden kann, ist das Abenteuer mit 10 QP positiv beendet, wenn Omont nicht mehr „an der Flasche hängt“ und wieder seinem normalen Leben nachgeht. Finden die SCs sogar einen Weg, Omont vor weiteren Übergriffen durch das Schwarze Netz zu bewahren, so erhalten sie zusätzliche 2 QP. Als materielle Belohnung bietet Omont ihnen drei Monde lang freie Kost und Logis an, wodurch sie sich Alltagskosten in entsprechender Höhe ersparen.