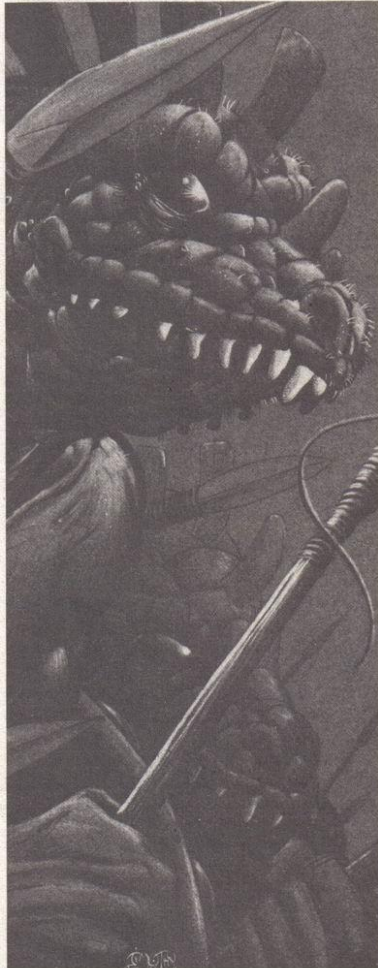


# GEGEN DEN KULT DES REPTILIEN-GOTTES

von Douglas Niles

## EIN ABENTEUER-MODUL FÜR CHARAKTERE DER STUFEN 1-3



Nächtlicher Horor! Das Dörfchen Orlane stirbt langsam aus. Orlane, einstmals eine kleine und aufstrebende Gemeinschaft, ist zu einem Irrgarten aus verschlossenen Türen und ängstlichen Gesichtern geworden. Fremde werden gemieden, der Handel ist erlahmt. Gerüchte gehen um, die von Tag zu Tag wilder werden. Angsterfüllte Bauern verlassen ihre Heime und geben ihre Höfe ohne Erklärung auf. Andere verschwinden einfach...

Niemand scheint den Grund für diesen Niedergang zu kennen – warum gibt es keine Hinweise? Wer schleicht durch die Schatten der Nacht? Wer steckt hin-

Die Grenze zwischen Gran March und dem Königreich Keoland war über viele Jahre hinweg friedlich. Auf der westlichen Seite dieser Grenze bedecken den Großteil des sonst sehr fruchtbaren Bodens die Tümpel und schlammbedeckten Wasserlöcher des Rushmoors. Nördlich der Sümpfe liegen Ausläufer des Dusterwaldes und führen dazu, daß selbst beherzte Reisende es sich zweimal überlegen, ob sie sich zwischen die hohen Stämme und die herabhängenden Moosranken wagen sollen. Nur wenige Jahre zuvor hat eine Gruppe von Abenteurern einen Karawanenpfad durch den zuvor noch nie durchquerten Dusterwald gebahnt. Dieser Weg verbindet die Stadt Hochoch mit der aufstrebenden Hauptstadt von Gran March, Hakenberg. Der Weg führt durch einen kleinen Ausläufer des Waldes, und Reisende müssen sich vor den hier lebenden räuberischen Kreaturen vorsehen. Es wurde von Ogern und Goblins berichtet, die sich oft zu großen und blutrünstigen Banden zusammenschließen, und nur gut bewaffnete oder sehr glückliche Karawanen können erwarten, die Reise sicher zu überstehen.

Die Gründung von Orlane liegt nun fast schon eine Generation zurück. Damals berichteten die aus Hochoch stammenden Entdecker, daß das Land zwischen dem Rushmoor und dem Dusterwald offensichtlich besonders fruchtbar sei. Bald nach der Ankunft der ersten Bauern wurde der chaotisch guten Göttin Merikka, einer Göttin des Ackerbaus, ein Tempel errichtet, und damit also die Ortschaft Orlane gegründet. Das Land erwies sich als außerordentlich fruchtbar und ermöglichte Ernten, die manchmal das eineinhalbfache dessen betragen, was auf gewöhnlichen Böden erwirtschaftet wurde. Orlane entwickelte sich schnell zu einer wohlhabenden Gemeinschaft von 300 Menschen.

ter dem Grauen, das sich über die Ortschaft gelegt hat? Eine tapfere und geschickte Gruppe von Abenteurern wird benötigt, um das düstere Geheimnis von Orlane zu lüften!

Dieses Modul ist für 4 bis 7 Charaktere zwischen der ersten und dritten Erfahrungsstufe ausgelegt. Es enthält eine Karte der Ortschaft und eine Beschreibung seiner Gebäude und seiner Bewohner; ferner eine Überlandreise zu einem anspruchsvollen unterirdischen Abenteuer für besonders tapfere (oder waghalsige) Charaktere und eine Liste mit vorgewürfelten Charakteren.

Gelegentlich wurden die Siedler von Banden aus waldlebenden Humanoiden oder von seltsamen, schuppenbedeckten Kreaturen aus den Sümpfen überfallen. Die Bauern jedoch waren ein zähes Völkchen und ließen sich durch ein paar Plünderungen nicht einschüchtern. Stattdessen stellten sie eine gutausgebildete Miliz auf die Beine, die den Überfällen der Monster mit blankem Stahl begegnete. Die Humanoiden lernten schnell, daß Orlane besser zu meiden war.

Das letzte Jahr hindurch ist die Bevölkerung von Orlane ständig zurückgegangen. Viele Bauern haben ihre Habe zusammengepackt und sind zu weniger fruchtbaren Böden umgezogen. Es sind keine Gründe dafür bekannt. Andere Höfe wurden einfach verlassen vorgefunden, das Essen noch auf dem Tisch, die Ernte noch auf den Feldern. Für dieses seltsame Verschwinden wurde niemals eine Erklärung gegeben. Manchmal kamen die Familien auch nach einer oder zwei Wochen zurück, manchmal blieben sie jedoch auch für immer verschwunden.

Das einstmals freundliche Wesen von Orlane hat sich verändert, weil diejenigen, die geblieben sind, wegen der Vorkommnisse mißtrauisch geworden sind. Die Familien leben vollkommen zurückgezogen, man spricht nur selten mit seinem Nachbarn. Jetzt begegnet man Fremden in Orlane oft eher mit Fragen und Drohungen, als mit freundlichen Einladungen.

Etwas Übles ist in Orlane am Werk!