



Gerd Hupperich

Der Rosarote Panda

mit einer Variante für die Küstenstaaten
und Westernesse als "Der Rosarote Pardel"

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger bis mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5	Das Anwesen	27
Der Ablauf des Abenteuers	9	Untere Terasse	27
Besondere Vorfälle	14	Mittelterasse	30
Überfall auf DiYung	14	Hintere Terasse	35
Die Schleimspur	14	Geheime Kammern	36
Der Überfall der Kadaver	15	Der Arzneihügel	41
Der Erdrutsch	16	Auf dem Hügel	42
Begegnungen	17	Das Selbstmördertal	42
WanSchi alias Hausverwalter WeiMeng	17	Grabstätte der Familie Hü	42
Der Zornige Geist Fujuhü	20	Die Hügelspitze	43
Affenkobold Kimihimi	20	Dokumente	43
Berichte	21	KaroHüs Vermachtnis	43
DiYungs Bericht	21	Der Regenvogel weiß es	43
WanSchis Geistergeschichte	23	FujuHüs Bekenntnisse	44
Kimihimis Anspielungen	23	Anhang	
WanSchis Schlusswort	23	Der Rosarote Pardel	45
MatsueYen und MayonHü im Streit	24	Thaumaturgium	46
MayonHü über KaroHü	24	Bestiarium	47
LinSangs Erinnerungen	25	Nichtspielerfiguren	48
		Zeittafel der Hauptereignisse im Anwesen	52



Der Rosarote Panda

Vorwort

Der Kern dieses Abenteuers ist ein Edelstein - der *Rosarote Panda*. Das gesteckte Hauptziel für die Spieler ist herauszufinden, was zu seinem Verschwinden geführt hat und welches Geheimnis ihn umgibt. Lösen sie das Rätsel, werden sie begreifen, wo der verschwundene Edelstein versteckt ist.

Das Abenteuer ereignet sich innerhalb einer einzigen Nacht westlich der Kaiserstadt KueiLi im östlichen KanThaiPan, und zwar in und um ein ländliches Anwesen auf dem **Yao-SchanGang** („Arzneihügel“). Der Herr des Anwesens und Besitzer des Steins ist vor 28 Tagen unter unklaren Umständen gestorben. Seitdem ist der *Rosarote Panda* wie vom Erdboden verschwunden.

Das Abenteuer wird als Fall des berühmten **Richters DiYung** vorgestellt, der als Detektiv die Affäre um den Tod von KaroHü und den *Rosaroten Panda* unter der Hand untersuchen will. Jedoch, es handelt sich um ein „sanftes“ Detektiv-Abenteuer, denn bei der Ankunft des Richters und der Abenteurer ist das Anwesen (fast) menschenleer und DiYung wird allzu bald von einem übersinnlichen Feind entführt und zur Untätigkeit gezwungen. Es gibt nur eine Handvoll Begegnungen mit anderen Personen, so dass das Anwesen und dessen Umgebung im Vordergrund stehen. Das Abenteuer lässt den Spielern viele Freiheiten und der Spielleiter kann den Ablauf so offen wie möglich gestalten.

Der Auftritt des Richters ist für Spieler interessant, die *Der Rosarote Panda* als Ergänzung zu den großen Kriminalfällen DiYungs erleben möchten, in denen die Abenteurer wichtige Mitwirkende sind. Der Spielleiter kann aber ohne weiteres die Person des Richters weglassen.

Diese großen Kriminalfälle sind erschienen als *Die Perlen der Füchse* (1994), *Mord am Schwarzdorn-See* (1995) und *Unter dem Sturmdrachen* (1998). Davor trat Richter DiYung zum ersten Mal beiläufig in dem Abenteuer *Kurai-Anat - Das Schwarze Herz* (1992) von Heinrich Glumpler auf. In DAUSEND DODEDROLLE 17 (2003), dem Rollenspielmagazin aus Unterfranken, wurde der allererste Fall des Richters unter dem Titel *Der Fall des Mondloses*, der zeitlich vor allen anderen spielt, veröffentlicht. In der hier vorliegenden Fassung wird davon ausgegangen, dass *Der Rosarote Panda* ein späteres Problem für DiYung ist, das nach *Unter dem*

Sturmdrachen spielt. Diese Einordnung dient der Kampagnentauglichkeit für Spielergruppen, die die genannten Abenteuer bereits erlebt haben - der Spielleiter kann also davon abweichen.

Ebenfalls abweichen kann er von dem fernöstlichen Hintergrund, falls er eine andere Umgebung als KanThaiPan vorzieht. Eine Umstellung auf die Verhältnisse in Alba oder Chryseia wird beispielhaft im Anhang unter der Überschrift »Der Rosarote Padel« gezeigt.

DiYungs Persönlichkeit und zahlreiche einzelne Anregungen verdanken sich unmittelbar den Romanen um den chinesischen Richter Di aus der Feder von Robert van Gulik. Übrigens: Richter DiYung und van Guliks Richter Di sind keine Namensvettern. In Kuro-KegaTi steht der Familienname nach dem Vornamen, so dass der erstere Di aus der Familie Yung ist. Der literarische Richter stammt aus der Familie Di und heißt mit Vornamen Jen dsiä.

Richter DiYung, der Präsident des Kaiserlichen Gerichts

DiYung entstammt einer alten Beamtenfamilie, die der kaiserlichen Bürokratie schon viele tüchtige Mitarbeiter geschenkt hat. Er wird im Jahre 2356 nL in KuenKung, der Hauptstadt der Provinz Tschu, geboren. In dieser vergleichsweise welt-offenen Hafenstadt besucht er die Grundschule und bringt die Literaturprüfungen der Provinz hinter sich, denen sich jeder Kandidat für eine Ämterlaufbahn stellen muss. Hier legt er sich auch eine aufgeschlossene Weltsicht zu und gerät mit anderen Kulturen in Berührung, besonders mit der arabischen und minangpahitischen. Im Alter von fünfzehn Jahren verlässt DiYung KuenKung, um in die Weißer-Hirsch-Grotten-Akademie in KueiLi einzutreten. Am Ende eines mehrjährigen Studiums besteht er die Schlussprüfungen und tritt den Posten eines Sekretärs am städtischen Hauptgericht an. Dort bewährt er sich so gut, dass er schon bald, im Jahre 2389, zum Bezirksrichter von **PangMen** ernannt wird, einer kleinen abgelegenen Stadt auf der Insel FeiSchuLai. Zusammen mit seinen drei Ehefrauen, seinem frischgeborenen Sohn und dem alten Diener WangHui tritt er die Reise an. DiYung befindet sich erst seit kurzem auf seinem ersten Bezirksposten, als sich *Der Fall des Mondloses* ereignet. Diese Angelegenheit lehrt ihn, dass die Gesetze der Schwarzen Adepten, für die er einzutreten hat, nicht nur menschliches Leid bringen, sondern auch zum Missbrauch führen können. Hier



beginnt der Weg des Richters vom Zweifler zum Gegner der Adepten.

Weitere Bezirke, in denen DiYung in den kommenden Jahren das Richteramt bekleidet, sind TschoTschau in der Provinz Tshi (2392) und SchanWang in der Provinz Sui (2394). In diesen Jahren lernt er das Leben und die Nöte des einfachen Volks immer besser kennen und macht als Aufklärer schwieriger Verbrechen von sich reden. Als er 2397 zum Richter von **KuenKung** ernannt wird, ist er eine bekannte Persönlichkeit und außerdem Mitglied der Geheimgesellschaft **Weißer Lotus**, die beharrlich die Macht der Schwarzen Adepten schwächen will. In diesen Jahren ereignen sich zwei der berühmtesten Fälle des Richters: Die Aufdeckung der Teemeister-Verschwörung (*Die Perlen der Füchse*) und der Giftanschlag auf den Jadekaiser (*Mord am Schwarzdorn-See*). Im Hintergrund dieser im ganzen Reich aufsehenerregenden Ereignisse spielt sich ein Ringen innerhalb des *Weißten Lotus* ab - auf der einen Seite die kaisertreuen Beamten um DiYung, die gewaltfreie Reformen anstreben, auf der anderen Seite die Umstürzler, die eine neue Kaiserdynastie einrichten und Hindernisse mit harter Hand hinwegfegen wollen. Aus diesem Zweikampf gehen DiYung und das Lager der Kaisertreuen gestärkt hervor.

Im Jahre 2408 versetzt der ominöse „Sturmdrache“ die Schwarzen Adepten der Hauptstadt **KueiLi** in Angst und Schrecken (*Unter dem Sturmdrachen*). Der Kronrat beauftragt DiYung den Mörder, der in den Reihen der Adepten wütet, zur Strecke zu bringen. Zur Anerkennung wird der Richter zum Präsidenten des Kaiserlichen Gerichts erhoben, der höchsten Position, die zu erringen er kaum hoffen konnte.

Worum es geht

Der *Rosarote Panda* ist ein **Kristall** aus dem Besitz des reichen **KaroHü**, der eines Abends vor 28 Tagen in seiner von Innen verschlossenen Studierstube leblos aufgefunden wurde. Seit seinem Tod wird der *Rosarote Panda* vermisst und alles Suchen nach seinem Verbleib blieb bislang erfolglos.

In seinem Nachlass befindet sich ein **noch nicht** entdecktes Dokument von seiner Hand, das KaroHü kurz vor seinem Tod verfasst hat und in dem er die Ahnung ausdrückte, dass ein Mitglied seines Haushalts ihm nach dem Leben trachtete (s. »*Dokumente, KaroHüs Vermäch-*

Der Weiße Lotus

Der Geheimbund *Weißer Lotus* hat sich dem Ziel verschrieben, die Macht des *KuraiAnat*, der Gilde der Schwarzen Adepten, zu brechen und dem Jadekaiser die ihm zustehende Stellung zurückzugeben. Ursprünglich begann er als eine in der Mehrzahl aus Angehörigen der Beamtenhierarchie bestehende Gruppe innerhalb der größeren Geheimgesellschaft der Weißen Orchidee. Mit der Zeit machte sich der *Weißer Lotus* selbstständig und teilte sich in **zwei Fraktionen**, die höchst unterschiedliche Vorstellungen davon hatten, wie das gemeinsame Ziel zu erreichen sei. Es bestanden aber noch lockere Verbindungen zwischen den beiden Teilen, sie pflegten eine gemeinsame Geheimsprache, und sie tauschten Informationen aus, solange die jeweils eigenen Prinzipien dadurch nicht verletzt wurden.

Der **orthodoxe Flügel** des *Weißten Lotus*, zu dem Richter DiYung gehört, befürwortet eine langsame Reform des gegenwärtigen Staatssystems. Zu diesem Zweck sollen die alten Tugenden des ChenMen vor allem in der Beamtenschaft wiederbelebt werden. Eine nicht nur dem Namen nach dem Jadekaiser loyale Bürokratie soll letztlich dem Herrscher genügend Rückhalt geben, damit er die Schwarzen Adepten ihres Einflusses berauben kann. Ein gegen den Throninhaber gerichtetes Vorgehen käme für Orthodoxen aus religiösen und moralischen Gründen nie in Frage - genauso wenig wie der kriegerische Weg der Orchideenklingen, dessen Ablehnung zur Abspaltung von der Muttergesellschaft führte.

Der **radikale Flügel** wurde in den vergangenen Jahren stark geschwächt, was auf das Wirken DiYungs und nicht zuletzt der Abenteurer an seiner Seite zurückgeht. Die Radikalen wollen den gegenwärtigen, als schwach angesehenen Kaiser samt seiner Familie beseitigen und einer neuen, selbstbewussten Dynastie auf den Pfauenthron helfen. Auch wichtige Positionen in Heer und Verwaltung sollen mit eigenen starken Persönlichkeiten besetzt werden. Aber all diese Pläne haben, wie gesagt, einen herben Rückschlag erlitten.

Vielleicht wissen oder vermuten die Abenteurer der Spieler, dass Richter DiYung zum *Weißten Lotus* gehört. Für die Affäre um den *Rosaroten Panda* ist dies nicht von Belang. Es wird an dieser Stelle nur deshalb angesprochen, weil die Beziehung der Abenteurer zu DiYung natürlich eine besondere Note hat, wenn sie dessen Geheimnis kennen. Als Feind der Adepten ist DiYung nämlich nichts anderes als ein Hochverräter - und es gibt durchaus Adepten und ihnen nahestehende Personen, die Spione auf den Richter ansetzen.



tnis«). In diesem Schreiben lässt er außerdem wissen, dass der Edelstein im Falle seines Ablebens in einem **Versteck** zu finden sei, und er gibt einen rätselhaften Hinweis auf dieses Versteck.

Richter DiYung, dem diese Umstände zu Ohren gekommen sind, nutzt die Gelegenheit einer Reiseunterbrechung, um sich ein Bild von der Lage in KaroHüs Anwesen zu machen. Der Ort liegt nicht in seinem Amtsbezirk, der Todesfall wurde von dem Bezirksvorsteher **KwanTschungLo** untersucht. DiYung schätzt seinen gleichaltrigen Kollegen zwar, fürchtet aber, dass der etwas zur Bequemlichkeit neigende Kwan nicht ganz gründlich war. Indessen gibt es bisher auch von anderer Seite keine förmliche Anklage, so dass KaroHüs Verschenden als Unfall gilt. DiYung vermutet jedoch ein Verbrechen und möchte persönlich nach Hinweisen forschen, die es ihm erlauben würden, die Eröffnung eines Gerichtsverfahrens anzuordnen.

Die Abenteurer geraten in diese Untersuchung hinein, da der Richter sie als Begleiter mitgenommen hat. Eine andere Möglichkeit ist, dass sie DiYung nicht kennen und mehr oder minder zufällig in derselben Nacht das Haus des **toten** KaroHü erreichen.

Die Spieler können das Abenteuer auch in **Abwandlungen** erleben. Ihre Abenteurer können auf einer Reise sein und das Anwesen erreichen, in welchem der **Besitzer des Rosaroten Panda** kurz zuvor verschied. Der Tod kann auch schon längere Zeit zurückliegen und die Abenteurer haben unterwegs Einzelheiten erfahren, z.B. durch einen Gastgeber oder eine gut informierte Reisebekanntschaft. Vielleicht werden sie auch durch die Hüter der **Gesetze**, die ein Verbrechen argwöhnen, oder andere Personen, denen es um die Beschaffung des **Rosaroten Panda** geht, beauftragt sich im Haus des Opfers umzusehen.

Obwohl die örtliche **Bezirksbehörde** den Tod KaroHüs rasch zu den Akten gelegt hat, beschäftigt der Fall neugierige Gemüter in der **Hauptstadt KueiLi** weiter. Der **Rosarote Panda** ist eine namhafte **Preziose**, schon mancher Sammler hat versucht, das **Schmuckstück** zu kaufen - sein rätselhaftes Verschwinden beflügelt die Fantasie und die Gerüchte. Einige **Einzelheiten** über KaroHüs letzte Tage und seinen Tod wurden in die Öffentlichkeit getragen und geben Gesprächsstoff für den Klatsch und Tratsch in den Teestuben ab. Die mächtige Fürstenfamilie der **XiauMang** von KueiLi begehrt vor allen anderen, den einzigartigen **Panda** zu besitzen. Sie hat den Schattengänger **WanSchi** beauftragt, sich in das Anwesen auf dem **Arzneihügel** einzuschleichen und nach dem Edelstein zu suchen. WanSchi hat die Rolle von „**Onkel**

Loe“ angenommen, eines bekannten Wanderschamanen. Er wusste, dass die Familie des Verstorbenen kein männliches Oberhaupt hat, welches die überlieferten Trauerriten durchführen könnte. Als er bescheiden anklopfte, wurden seine Dienste, KaroHüs Angehörigen während der **Trauerzeit** mit seinen (vermeintlichen) Kräften gegen böse Geister zu helfen, dankbar angenommen. **Nichtsdestotrotz** gelang es **WanSchi** nicht, auf die Spur des **Rosaroten Panda** zu kommen.

Anmerkung: Die Fürstenfamilie **XiauMang** spielt eine bedeutende Rolle im Abenteuer **Unter dem Sturm**.

Das Verschwinden des **Rosaroten Panda** und KaroHüs Tod hängen unmittelbar zusammen: Im Nachlass seines Vaters **FujuHü** stieß KaroHü auf **Andeutungen**, dass dieser **Kristall** besondere Kräfte besäße, die demjenigen, der ihn richtig zu nutzen verstände, die **Unsterblichkeit** verleihen. KaroHü stöberte in der väterlichen **Bibliothek**, bis er alle Hinweise zusammen hatte, die das Rezept zur Erlangung der Unsterblichkeit ergaben. Der wesentliche Bestandteil des Geheimnisses war, die **Kraft** des Steins durch den Mund in sich aufzunehmen. KaroHü begann sich mit dem **Rosaroten Panda** regelmäßig einzuschließen und den Kristall als **Unsterblichkeitselixier** anzuwenden. Er ahnte nicht, dass der **Panda** in Wahrheit ein **giftiges Mineral** ist und er sich selbst zunehmend vergiftete. Die Wirkung war zunächst belebend und anregend, bis sie mit der Zeit ihre schädliche Seite zeigte. KaroHü entwickelte einen **Verfolgungswahn**, der sich gegen seine Nächsten richtete. Er spürte, dass mit ihm etwas nicht stimmte - er in der Tat langsam vergiftet wurde. Er bezog aber diese Wahrnehmung nicht auf den Edelstein, sondern auf einen verborgenen Feind im eigenen Umfeld. Sein Wahn machte ihn allerdings über die Furcht erhaben, denn er glaubte fest, dass der **Rosarote Panda** ihn vor echtem Schaden bewahren würde. Mit Hilfe des kostbaren Steins würde er über die Tücke des (eingebildeten) Mörders triumphieren. Es kam der Abend, an dem die Giftmenge zu groß wurde und der Tod schlagartig mit qualvollen Krämpfen eintrat. KaroHü starb in seiner verschlossenen Studierstube, den **Rosaroten Panda** im Mund. Dabei **verschluckte** er den Edelstein - das vermisste Juwel befindet sich seitdem in der Speiseröhre des Verstorbenen, der gemäß der kanthanischen Trauerriten in seinem Haus aufgebahrt wird.

Das „**Versteck**“ des **Rosaroten Panda** ist der Leichnam seines Besitzers. KaroHü hatte natürlich ein anderes Versteck im Sinn. Der Verfolgungswahn, den das aus dem Kristall gelöste Gift ausgelöst hatte, brachte ihn auf die Idee, den **Panda** an einem besonderen Platz verbergen zu müssen - der Stein war zu seinem Fetisch geworden. Dieses Versteck war **Blumentopferde**. Auf dieses Wort hat KaroHü einen Hinweis



von den Menschen haben sich auf dem Arzneihügel **Kadaverwürmer** (*Bes-tiarium*, S. 250ff) ausgebreitet, deren Kolonien mittlerweile die unbewohnte Höhe der Erhebung verseuchen und das Erdreich durchsetzen. Es bahnt sich eine Katastrophe an, denn die anhaltenden Niederschläge in der Regenzeit haben den Hügel aufgeweicht und bringen ihn ins Rutschen. Einige Kadaverwürmer wurden schon vorher in das Anwesen mit Walderde für KaroHüs Orchideenkultur eingeschleppt und haben den aufgefahrenen Leichnam des Hausherrn entdeckt. Die Botschaft von dieser Nahrungsquelle hat die Wurm-kolonie auf dem Hügel erreicht. In derselben Nacht, in der das Abenteuer seinen Lauf nimmt, dringen die Würmer im Schutz des Regens ins Haus ein und nisten sich in KaroHüs Körper ein. Der Tote wird zu einem von den Tieren

gelenkten wandelnden Kadaver und verschwindet scheinbar spurlos - natürlich zusammen mit dem *Rosaroten Panda*.

hinterlassen, den die Abenteurer finden können (s. »Dokumente, Der Regenvogel weiß es«). Die leere Erde jedoch kann die Spieler denken lassen, dass ihnen jemand zuvorgekommen sein muss.

KaroHüs Tod war kein Zufall, sondern er tappte in eine Falle, die für ihn schon vor langer Zeit aufgestellt wurde. Sein verstorbener Vater FujuHü war kaiserlicher Leibarzt gewesen, in dem der Größenwahnsinn garte und der vorsichtshalber vom Hof entfernt wurde. FujuHü gab sich auf dem Arzneihügel verschwiegene medizinisch-alchemistischen Zauberpaktiken zur Lebensverlängerung hin und führte hinter der Maske des ehrwürdigen Pensionärs das Doppelleben eines Mörders. Zum Ende seines außerordentlich langen Lebens hasste er seinen Sohn KaroHü so sehr, dass er die Spuren legte, die KaroHü früher oder später finden und verfolgen sollte, bis er sich mit dem *Rosaroten Panda* langsam umbringen würde. FujuHüs verrückte Mordlust war wahrlich exquisit! Den giftigen Kristall stellte er in seiner versteckten Alchimistenwerkstatt künstlich her und hinterließ ihn seinem Sohn als persönlichen Besitz. Abgesehen davon sucht FujuHü sein früheres Anwesen immer noch heim - er ist nicht nur weit über hundert Jahre alt, sondern nach seinem Ableben auch zu einem wahnsinnigen **NuGwai**, einem spukartigen *Zornigen Geist*, geworden. Als solches Geisterwesen wacht er über seine geheimen Zauberkunststätten, deren Entdeckung er keinem Lebenden gönnt.

Die Affäre um den *Rosaroten Panda* findet ihren Höhepunkt außerdem mitten in einem Drama der Natur: Unbemerkt

Der Wunsch nach Unsterblichkeit

Die Unsterblichkeit ist das höchste Ziel vieler kanthanischer Weiser, Herrscher und Kaiser gewesen. Damit ist nicht das Leben nach dem Tod gemeint, das für die KanThai keinen Wert besitzt, kennen sie ein solches ja nur in der Weise, dass die Verstorbenen in der mehr oder weniger ungemütlichen Unterwelt auf ihre Wiedergeburt warten müssen. Ein *Hsien* (Unsterblicher) verwandelt seinen Körper hingegen in eine leichte Substanz, so dass er auf Wolken reiten und in den Himmel aufsteigen kann, wo nur Götter und gute Geister leben. Krankheit und Tod können ihm nichts mehr anhaben.

Die **Alchimisten** wollen sich der Unsterblichkeit durch den Genuss eines beinahe tödlichen Tranks nähern. Kurz vor dem Ableben können sie die Unterwelt besuchen und dabei Erfahrungen sammeln, wie sie dem Tod letztlich endgültig entgehen können. Die **Daoisten** suchten die Unsterblichkeit im *YangScheng*, das eine große Vielzahl Diäten, Atemübungen und gymnastischer Aufgaben umfasst mit dem Ziel, die Lebenszeit zu verlängern. Wer sich in dieser Fertigkeit zu vervollkommen versteht, kann die Verwandlung erreichen. Leider gibt es keine Schriften, die über diese Geheimnisse des *YangScheng* berichten.



Jenseits von Minangpahit im Osten *Midgards* verorten die KanThai **PengLei**, die sagenhafte Insel der Unsterblichen im Meer der Morgenröte. Auf PengLei wächst angeblich LingTsao, das Kraut der Unsterblichkeit. Etliche der kanthanischen Kaiser haben in der Vergangenheit Expeditionen übers Meer entsandt, aber nie ist jemand zurückgekommen, um eine Probe des Krauts mitzubringen - kein Wunder, denn PengLei und das Meer der Morgenröte sind nicht von dieser Welt. Tatsächlich befindet sich die Insel in den *Grünen Hügeln*, einer Welt in der Nahen Chaosebene (s. auch das Abenteuer *Unter dem Sturmdrachen*).

Der kürzeste Weg zur Unsterblichkeit besteht darin, das Geheimnis von einem Unsterblichen selbst zu erfahren. Obwohl es im Volksglauben viele Unsterbliche geben soll, ist ihre wirkliche Anzahl äußerst gering - und meistens sind sie zu sehr der diesseitigen Welt entrückt, um leicht zur Preisgabe des Geheimnisses gezwungen zu werden. Diese Möglichkeit scheidet üblicherweise aus - es sei denn, man wendet sich an die Halbgöttin NüFeiPai. Bleibt das Geheimnis verborgen, gibt es noch das Mittel des Diebstahls: Der Suchende kann einer niederen Gottheit einen besonderen, mit ihren himmlischen Aspekten verbundenen Gegenstand rauben oder einem himmlischen Fuchs (*TienHu*) seine Kugel der Lebenskraft entwenden.

Der Ablauf des Abenteuers

Der Regen prasselte unaufhörlich auf die Dächer und Steinplatten. In dieser Nacht gehörten die Wohnungen und Höfe seines Hauses ihm allein - er liebte es, ungesehen durch die Wohnräume seines früheren Daseins zu wandeln. Doch da war der eine, der Eindringling, der im Schutz von Regen und Dunkelheit zurückgekommen war und angefangen hatte alles zu durchsuchen. Aber der Mensch schaute nicht am richtigen Ort nach. „Der Edelstein verborgen schmachtet, wann wird sein Glanz den Dieb erfreuen? Im Grab der Mörder leise trachtet nach Händen, um ihn zu befreien.“ Sein stimmloses Gelächter über diesen gelungenen Vers hallte in der Leere seines Geistes wider. Eigentlich sollte er den da oben Suchenden töten, doch war Geduld geboten. Dieser Mann war keine leichte Beute.

Als er langsam nach oben stieg, um seinem Opfer aufzulauern, spürte er die Nähe mehrerer anderer Lebender, die sich draußen dem Tor näherten. Wer mochte in diesem Wetter hier heraufkommen? Es war besser noch abzuwarten, ob sie wieder gingen oder nicht.

Allgemeines

Das Abenteuer beginnt am Abend und endet am Morgen - die während des Spiels abgedeckte Zeit auf *Midgard* beträgt nur **eine Nacht**. Das Ende wird durch ein Desaster eingeleitet: ein **Erdrutsch** auf dem Arzneihügel begräbt das Anwesen des KaroHü zum Teil. Die Abenteurer ahnen diese Gefahr nicht von Anfang an. Sie können aber durch Anzeichen, Magie bzw. Wahrsagung oder durch Begegnungen mit anderen Personen vor der Katastrophe gewarnt werden. Es wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer keine Möglichkeiten haben den Erdrutsch zu verhindern.

Der fortwährend heftige Regen beeinflusst das Spiel in folgender Weise:

- **Geräusche:** Das Prasseln des Regens auf Dächer, Bäume und Blätter ist so laut, dass es andere Geräusche im Allgemeinen untergehen lässt (-2 auf EW:Wahrnehmung für Geräusche). Das gilt nicht für die geheimen Räume unter dem Anwesen.
- **Feuer:** Offene Feuer (Fackeln, Kerzen etc.) sind im Freien unbrauchbar und erlöschen innerhalb von 1W3 Runden.
- **Sicht im Freien:** Sie ist schlecht (-4 auf EW:Wahrnehmung und Angriff mit Fernkampfwaffen) und beträgt bestenfalls 50 m.
- **Spuren im Freien:** Sie werden durch den Regen rasch verwischt (-6 auf EW:Spurensuche).
- **Bewegung:** Auf dem Hügel wird die **Bewegungsweite** aufgrund des weichen schlüpfrigen Waldbodens halbiert. Wer schneller vorankommen will, macht einen **EW-2:Balancieren**. Versucht man sich mit dreifacher/vierfacher Geschwindigkeit zu bewegen, erhält man -4 bzw. -6 auf *Balancieren*. Ein Sturz raubt **1W6 AP**. Bei einem kritischen Fehler verstaucht der Stürzende sich einen Fuß und humpelt anschließend einen Tag lang mit B6. Wird das verstauchte Gelenk mit *Erster Hilfe* bandagiert, kann er sich mit B12 bewegen.
- **Reiten:** Die Bewegungsweite eines Reittiers wird auf ein **Vierteil** gesenkt. Bei schnellerem Ritt muss jede Runde ein **EW-2:Reiten** gemacht werden. Bei dreifacher/vierfacher Geschwindigkeit erhöht sich der Abzug auf -4 bzw. -6. Bei einem kritischen Fehler stürzt der Reiter mitten im Lauf von seinem Reittier (*Kodex*, S. 62). Misslingt der EW:Reiten normal, rutscht das Tier aus und es folgt sofort ein zweiter Erfolgswurf. Gelingt der zweite Wurf, kann der Reiter sein Tier zum Stehen bringen. Misslingt auch der zweite Wurf, fällt das Reittier selbst hin.



Gegliedert ist die zentrale Spielhandlung in **drei Hauptteile** („Aufzüge“) mit wichtigen Ereignissen am Ende („Schlüssen“). Diese Gliederung ist nur als grobe Orientierung für den Spielleiter gemeint.

Der Erdrutsch ist der „Vorhang“, der „fällt“ und das „Stück“ im Sinne der Handlung beendet. Danach folgt nur noch Aufräumen und das Zusammenklauben der gewonnenen Erkenntnisse sowie vielleicht auch Belohnungen in Gold. Es ist selbstverständlich erlaubt, dass die Spieler die Warnung vor dem Hügelabsturz für übertrieben oder sogar für absichtlich erlogen halten, aber den Erdrutsch schert das nicht. Eine Naturkatastrophe ist eine Naturkatastrophe und tritt ein, wann es ihr passt, auch wenn das die Pläne der Spieler abkürzt. Der Spielleiter kann den Erdrutsch natürlich ausfallen lassen, wenn er will, aber die klare Begrenzung der Handlung auf eine Nacht ist gewollter Teil des Abenteuerkonzepts.

Vor Beginn

(vor Beginn der Stunde des Hundes um 19 Uhr)

Zwei Einheimische, die oben auf dem Arzneihügel nach Heilkräutern gesucht haben, erkennen die Gefahr des Erdrutsches. Sie kommen zum Anwesen KaroHüs und warnen die Bewohner vor der drohenden Katastrophe. Die Bewohner verlassen eilig den Gefahrenort, um im benachbarten Hof des Gutsbesitzers NorukaHatta die nächsten Tage abzuwarten, was auf dem Hügel passiert. Den toten KaroHü lassen sie, weil sie keine kostbare Zeit verlieren wollen, zurück. Das Anwesen wird **24 Stunden** bevor DiYung und die Abenteurer erscheinen verlassen.

Der Schattengänger **WanSchi** als der falsche „Onkel Loe“ bestärkt die Bewohner ohne Verzug zu fliehen, da ihm diese überraschende Wende in die Hände spielt. Er trennt sich von der Familie und kehrt heimlich um: Er will die günstige Gelegenheit nutzen, in dem nunmehr vereinsamten Anwesen den **Rosaroten Panda** suchen zu können, ohne behindert zu werden. Vorher hat er die überschaubaren Habseligkeiten, welche die Fliehenden packen und schultern konnten, durchsucht, fand aber keine Spur des Edelsteins. WanSchi ist sich sicher, dass der **Panda** immer noch in dem Anwesen versteckt sein muss.

Nachdem die Geflohenen sich in ihrem Asyl eingerichtet und beruhigt haben, melden sich in KaroHüs Hauptfrau Piu Gewissensbisse darüber, den toten Gemahl und die Ahnentafeln im Stich gelassen zu haben. Das ist nicht nur ein Mangel an Pietät, sondern kann die Seele des Verstorbenen erzürnen. Und wenn der Leichnam gar unrettbar verloren gehen würde - ein Schandfleck auf der makellosen Geschichte des Hauses Hü. Das könnte ihre Aussichten auf eine angemessene neue

Verbindung und eine vorteilhafte Ehe für ihre Tochter verderben. Das plötzliche Verschwinden des Wanderschamanen „Onkel Loe“, der ihr eine Stütze war, steigert ihre Unruhe. All dies wird dazu führen, dass PiuHü in derselben Nacht für die Bergung von KaroHü sorgt.

Beginn

(Stunde des Hundes: 19-21 Uhr)

Richter DiYung und die Abenteurer sind zu diesem Zeitpunkt auf einer Reise, als ihre Gruppe in der Nähe des Arzneihügels in schweren Regen gerät. DiYung, der die Gegend kennt, entscheidet Obdach vor dem Unwetter im Anwesen KaroHüs zu nehmen. WanSchi will herausfinden, wer die Ankömmlinge sind, denn es könnte derjenige darunter sein, der den **Panda** nicht aus seinem Versteck holen konnte und jetzt ebenfalls zurückgekehrt ist, um den Stein zu bergen. Der Schattengänger erkennt seinen Irrtum, erkennt aber auch DiYung, der Einlass begehrt. WanSchi kann nicht wissen, aus welchem Grund der bekannte Richter erschienen ist - ob dieser unverrichteter Dinge weiterziehen wird oder ob er bei diesem Wetter seinen Begleitern aufträgt, das verlassen wirkende Anwesen zu betreten. WanSchi trifft eine pragmatische Entscheidung: Er öffnet dem Richter das Tor (1) und empfängt ihn höflich als Hausverwalter „**WeiMeng**“. Weil WanSchi sich dank seines längeren Aufenthalts gut auskennt, kann er die Rolle glaubhaft ausfüllen. Er bringt DiYung und die Abenteurer in einem unbenutzten Teil des Hauses (4) unter. Dann zieht er sich zurück, um den Gästen ein Abendmahl zu bereiten, das er mit **Opiumpulver** abschmeckt. WanSchis Berechnung ist, den Richter und dessen Begleiter über die Lage im Anwesen zu täuschen und für die Länge seiner Suche nach dem **Panda** ruhig zu stellen. Bis sie merken, was hier geschieht, sollte er schon wieder fort sein. (Die erste Begegnung mit „WeiMeng“ wird ausführlich im Abschnitt »Berichte« dargestellt.)

Bei Durchqueren des Torhauses (1) erhellt ein **Wetterleuchten** die Abenddämmerung. Einer der Abenteurer, der in dieser Sekunde zur Geistermauer (2) schaut, glaubt dort den Unsterblichen TsaoChiu mit einem verrottenden Totenschädel gemalt zu sehen. Dieser flüchtige Eindruck kann von einem EW:Wahrnehmung abhängig gemacht werden: Wessen Wurf das niedrigste Ergebnis ergibt, macht die verunsichernde Beobachtung.

Im Gurkenhof (4) erblicken die Abenteurer zwei kleine dunkle **Gestalten**, die sich über den Hof zur Mauer bewegen, an einem der Bäumchen hochklettern und mit langen Armen auf die Mauer ziehen. Ihnen haftet etwas Schwerfälliges und