



Das Schwarze Auge

DER QUELL DES TODES

DSA-NEWS-ABENTEUER 24

29.03.2011 –

FESTGEHALTEN VON:



Frank Volberger

KORRIGIERT VON:



u u

DAS SCHWARZE AUGE und **AVENTURIEN** sind eingetragene Warenzeichen der Firma [Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH](#). Copyright (c) 2007. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **Das Schwarze Auge** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen zu dieser Website wenden Sie sich bitte an Webmaster@Armatrutz.de.

Es handelt sich bei diesem Dokument um ein Log aus der Newsgroup *z-netz.freizeit.rollenspiele.dsa* zum DSA-Soloabenteuer B11 „*Der Quell des Todes*“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

ÍNHALT

Gefangen auf Maraskan.....7	In den Wald.....9
-----------------------------	-------------------

ΠΕΡΣΟΠΕΠ

Der Erzähler / Meister

Michael Dahms

ΔΕΡ ΗΕΛΔ

Melachath ibn Shemirhija

Aranischer Krieger

Miguel Estevez Milan

ΔΙΕ ΜΕΙΣΤΕΡΠΕΡΣΟΠΕΠ

Fürst Herdin

Herrscher von Maraskan und Questengeber

GEFANGEN AUF MARASKAN

Oh verdammt, ich will hier raus!"

Wütend reißt Melachath an seinen Fesseln - ein aussichtsloses Unterfangen. Die Kette, die von seinen Handgelenken zu der massiven Steinwand führt, macht einen ebenso soliden Eindruck wie das Schloss, mit dem die eiserne Spange um seine Arme gesichert ist. Das Klirren der Kette hat einen Wächter ange- lockt.

"Na, hast du es dir überlegt? Nimmst du das Angebot unseres Fürsten, des edlen Herdin, an, du Wurm? Wenn du aber lieber hier vermodern willst, dann mach gefälligst keinen solchen Lärm, sonst bringe ich dir Manieren bei!"

'Wer hier wem Manieren beibringt, wollen wir erst einmal sehen', würde Melachath gern antworten, aber die Situation steht nicht zu seinen Gunsten. 'Es wird mir wohl nichts anderes übrigbleiben, als auf dieses *Angebot* des Fürsten einzugehen. Aus diesem Loch müsste ich jedenfalls raus!'

Melachaths Schiff hatte vor drei Tagen in der Hafens- stadt Tuzak an der Westküste der Insel Maraskan halt- gemacht, um Ladung für Elburum an Bord zu neh- men. Tuzak machte einen trostlosen Eindruck auf ihn. Irgendwie fehlte das bunte Treiben einer Hafens- stadt, die Menschen sahen verschlossen und niederge- schlagen aus, manche waren von einer schlimmen Krankheit gezeichnet. Viel Gesindel trieb sich in den Straßen herum.

An einen ganz üblen Burschen waren Melachath in einer Hafenspelunke geraten, wo er sich die Zeit mit einem Würfelspielchen vertreiben wollte. Dieser Kerl versuchte doch tatsächlich, ihn beim Spiel zu betrü- gen. Aber gerade als Melachath ihn am Kragen hatte und ihm seine gezinkten Würfel in die Nase stopfen wollte, waren plötzlich die Wachen des Fürsten zur Stelle - aber nicht etwa um diesen Schurken festzu- nehmen. Nein, Melachath wurde geschnappt, ent- waffnet und schließlich in dieses finstere Loch gewor- fen.

Natürlich ist Melachath inzwischen klargeworden, dass, man ihm eine Falle gestellt hat. Die Rauferei in der Spelunke war nur inszeniert worden, um einen Vorwand zu seiner Verhaftung zu liefern. Geradezu lächerlich sind die gegen ihn erhobenen Vorwürfe:

Er hätte beim Würfelspiel betrogen, hätte öffentliches Ärgernis erregt!

Dabei wäre es eine Belustigung für die Anwesenden geworden, hätten die Wachen Melachath nicht daran gehindert, dem Schurken die Regeln einzubläuen; und dass er Widerstand gegen die fürstliche Gewalt

geleistet hätte? Na, wer lässt sich schon freiwillig ent- waffnen und zu Unrecht einsperren?

Aber Fürst Herdin scheinen alle Mittel recht, um tap- fere Burschen wie Melachath in seine Gewalt zu brin- gen, denn inzwischen sind solche Männer und Frauen in seinem Reiche dünn gesät. Nun ist Melachath also in Herdins Falle gegangen - und zweifellos wird er auch ihn in jenes gefährliche Abenteuer schicken, das schon so viele Helden das Leben gekostet hat.

Das nämlich ist das *Angebot* des Fürsten: Melachath erhält die Freiheit zurück und zusätzlich eine Beloh- nung von 100 Dukaten, wenn es ihm gelingt, den *Quell des Todes* zu finden und die guten Wasser von Talued wieder zum Fließen zu bringen.

Denn einstmals ging vom Wasser im Oberlauf des Flusses Roab, dort, wo er als schmaler Bach den un- durchdringbaren Urwald verlässt, eben an jener Stelle, die Talued genannt wird, eine geheimnisvolle Kraft aus. Unbestreitbar handelte es sich um ein Wasser von ganz besonderer Qualität; ob es jedoch tatsächlich ver- mochte, alle möglichen Gebrechen zu heilen, wer will das sagen? Aber all jene, die dorthin gezogen waren, um Linderung ihrer Leiden zu suchen, waren davon überzeugt, sie dort auch gefunden zu haben. Und es waren nicht wenige, die nach Talued pilgerten. Die meisten Kranken trugen schwer an den vielen Silber- talern, um Herberge und Nahrung, Wasserträger und Badegehilfen, Scharlatane und Quacksalber bezahlen zu können.

So ist immerhin gewiss, dass die Wasser von Talued wohltätig für die ansässige Bevölkerung bis hinunter zur Hafensstadt Tuzak waren. An dem Geschäft mit dem Wasser verdiente natürlich auch der Herrscher dieser Gegend, Fürst Herdin, nicht schlecht. Nun wa- ren aber vor einiger Zeit die guten Wasser versiegt. Nachdem tagelang kein Wasser geflossen war, ergoss sich seit jener immer wieder verfluchten Schicksals- nacht eine Flüssigkeit durch das Bachbett, die man zutreffend eigentlich nur als die *Brühe des Bösen* be- zeichnen konnte. (Dieser Ausdruck war strengstens verboten, da man befürchtete, möglicherweise habe ein mächtiger Zauberer die Quelle mit einem Fluch belegt und diese Bezeichnung würde seinen Zorn her- vorrufen und somit weiteres Übel stiften.)

Von dieser übelriechenden, grün-bräunlich trüben, zäh dahinfließenden Flüssigkeit ging ein Verderben aus. Wer nur ein wenig von diesem Wasser trank, er- krankte schwer, wer mehr als einen Becher zu sich nahm, war zu einem qualvollen Tode verdammt. Be- rührte nur ein wenig Flüssigkeit die Haut, so bildeten sich ekelhafte, schrecklich juckende Eiterbeulen, war die Haut länger dieser Flüssigkeit ausgesetzt, wurde

sie zersetzt und faulte schließlich, was ebenfalls schweres Siechtum bedeutete und zum Tode führte. Mensch und Tier wurden gleichermaßen von dem Unheil betroffen. Trotz seiner zahlreichen Zuflüsse war der Roab inzwischen bis hinab zu seiner Mündung verseucht.

Wen wundert es da, dass immer mehr Menschen diese Gegend verließen und der Fürst bald keine Freiwilligen mehr fand, die es wagten, diesem Übel auf den Grund zu gehen. Von all denen, die es unternahmen, nach der Ursache des Verderbens zu suchen, wurde nur einer je wiedergesehen. Dieser arme Teufel hatte völlig den Verstand verloren, als er nach zehn Tagen wieder aus dem Dschungel auftauchte. Kein vernünftiges Wort war aus ihm herauszukriegen, und in seinem Wahnsinn stürzte er sich schließlich in den Bach und ging jämmerlich zugrunde.

Nun erwartet man also von Melachath, dass er dem Übel auf die Spur kommt. Zutrauen würde er es sich schon, und auf das ganze Gerede von Monstern, wilden Bestien und Schwarzer Magie und was sonst noch an Gefahren auf ihn wartet, gibt er ohnehin nicht viel. Die Methode stört den Aranier halt sehr. Aber seine Ausrüstung verlangt er vom Fürsten und ein gutes Pferd, damit er nicht den ganzen Weg nach Talued laufen muss.

"Natürlich bekommst du Deine Ausrüstung wieder, dazu eine Machete, um durch den Dschungel zu kommen, ebenso Wasser und Proviant für zwei Tage. Auch ein Pferd sollst du haben, ja noch mehr, ich gebe dir drei meiner Männer als Begleitung bis nach Talued mit", erwidert listig lächelnd der Fürst. Diese Begleitung soll natürlich nur verhindern, dass Melachath sich vorzeitig aus dem Staub macht.

'Typisch Fürst Herdin', denkt Melachath: 'Selbst traut er sich nicht, nach dem Quell des Todes zu suchen, und mir traut er auch nicht.' Seine Aufgabe ist klar: Er soll den Quell des Todes finden und die guten Wasser wieder zum Fließen bringen.

Mit hoch erhobenem Kopf schaut der Aranier den Fürsten an. "Edler Fürst," kommt es zerknirscht zwischen seinen Zähnen hervor, "des weiteren brauch ich noch dschungelfähige Kleidung und etwas gegen das derische Ungeziefer."

Der Fürst schaut Melachath prüfend und durchaus wohlwollend an. "Junger Mann", erwidert er. "Eure Kleidung erscheint mir durchaus angemessen, aber Ihr könnt auch Lederkleidung bekommen, wie sie meine Wachen tragen.

Was das Ungeziefer anbelangt, da kann ich nur sagen: Es ist der Wille der Götter, dass wir es ertragen."

Nachdenklich schaut der Aranier ihn an. "Der Wille der Götter ist unergründlich, und sie werden mich an mein Ziel und Dich an das Deine führen, vielleicht treffen sich unsere Wege ja wieder und die Götter entscheiden."

Kurz sinniert er, um dann zu antworten: "Ich nehme die Lederkleidung."

Die Lederkleidung, die Melachath bekommt, ist leicht und fest zugleich. Einen Dorn des Dschungels, oder auch mehrere, wird sie bestimmt abhalten.

Der Aranier zieht sich zurück, um sich umzukleiden, seinen Waffengurt und alles andere wichtige umzubinden. Den Säbel lässt er hier, Jagdmesser und Kriegshammer nimmt er mit. Auch sein Geld, die Schminke und Ähnliches bleibt zurück. Er steckt nur noch Feuerstein, Stahl, Zunder und das 10 Schritt lange Seil ein. Dann kehrt er zurück zum Herrscher.

<>>

Melachath und seine Begleiter verlassen Tuzak früh am nächsten Morgen und erreichen am übernächsten Vormittag den Ort, der Talued heißt. Hatten seine Begleiter anfangs noch grimmig und entschlossen drein geblickt, so machen die drei jetzt, je näher sie der Quelle des Verderbens kommen, einen kleinlauten Eindruck. Die drei versichern Melachath, dass sie hier zehn Tage auf Sie warten würden, danach würden sie nach Tuzak zurückkehren, um die traurige Kunde zu übermitteln, dass wieder ein Held im Dschungel verschollen sei.

Melachath verschafft sich erst einmal einen Überblick über die Gegend. Das savannenähnliche Grasland reicht fast bis an das Felsmassiv, einen Ausläufer des Maraskengebirges, heran. Eine ungefähr 15 Meilen lange Schlucht führt nach Nordosten in das Massiv hinein. Die Öffnung der Schlucht ist etwa 4,5 Meilen breit, und die steilen Felswände ragen bis zu 300 Schritt hoch auf. Der Boden der Schlucht ist von einem nahezu undurchdringlichen Urwald bedeckt. In der östlichen Hälfte verlässt der Verderbnisbach den Urwald. In der Nähe der westlichen Felswand tritt ein weiterer Bach, der klares Trinkwasser führt, aus dem Dschungel.

Irgendwo in dieser Schlucht muss der Quell des Todes zu finden sein. Natürlich gibt es keine Karte der Wanderwege durch den Urwald, der Aranier muss sich schon selbst einen Weg suchen.

Melachath nähert sich dem Eingang der Schlucht.

ÏΠ DEΠ WALD

Melachath befindet sich endlich am eigentlichen Startpunkt seines Abenteuers, an der "Talued" genannten Stelle, dort, wo der Verderbnisbach den Urwald verlässt. Zur östlichen Felswand führt ein ausgetretener Weg durch das vor dem Urwald liegende hügelige Grasland.

Über den Bach führt eine schmale Brücke. In der Nähe der westlichen Felswand tritt ein weiterer Bach aus dem Urwald hervor.