

Melodie vom Reißzahn

I Ein Kanon aus Schweiß und Blut

Auf einem Jahrmarkt der Schaustellergröße **Majesto Maserato** in der Nähe der Stadt **Haelgarde** im nördlichen **Alba** werden die Abenteurer **Stimpy**, **Hector**, **Le Bough**, **Adelbert** und **Brom** auf verschiedenste Weise betäubt. Ohne ihre Ausrüstung finden sie sich als Gefangene auf einem Schiff mitten im Meer wieder. Es handelt sich um ein Schiff von Piraten, die sich dem Menschenhandel verschrieben haben.

Nach ein paar Tagen auf hoher See gelangen sie zu einer subtropischen Insel. Hier werden die Gefangenen von **Victor** in Empfang genommen. Dieser verwaltet ein Sklavenlager, in dem die Gefangenen Holzfällen oder Arbeiten auf den Mohnfeldern verrichten sollen. Fortan arbeiten sich die Abenteurer als Sklaven den Rücken krumm.

Im Lager lernen sie **Erwin**, **Malkor** und **Jakob** kennen, die ebenfalls hierher verschleppt wurden. Genauso entdecken die dubiosen Helden, dass sich Widerstand innerhalb der Gefangenen regt. Zwei Gruppierungen sind auszumachen, welche mit unterschiedlichen Mitteln ihre Freiheit zurückrerlangen möchten. Während **Barian** mit seinen Unterstützern einen Tunnel zur Flucht gräbt, glaubt **wulf** an eine kriegerische Lösung. Gemeinsam mit seinen Mannen plant er die Erstürmung des Haupthauses, um die Kontrolle des Lagers zu übernehmen. Die Abenteurer unterstützen sowohl Barian als auch wulf.

Die beiden Pläne zur Freiheit werden zusätzlich durch **Igor**, dem Gebieter der Insel, sowie seiner Leibwächtern **Tahlim**, **Ghor** und **Jucko** erschwert. Diese residieren als kontrollierende Macht auf einem Hügel abseits des Sklavenlagers. Unterdessen untersuchen die Helden die weiteren Strukturen ihres neuen, unfreiwilligen Zuhauses. So erkennen sie, dass kränkliche Insassen zu Nahrung verarbeitet werden. Außerdem zeigt sich, dass, neben der Wachmannschaft unter Hauptmann **Butsch**, die mysteriöse Ärztin **Muriel** im Haupthaus ihr Unwesen treibt.

Dies bekommt **Le Bough** schon bald am eigenen Leib zu spüren. Wegen eines abendlichen Streits tötet **Stimpy** einen anderen Mitinsassen und schiebt die Schuld **Le Bough** in die Schuhe. Die Wachen bringen den vermeintlichen Mörder zur Bestrafung in Muriels Räumlichkeiten, wo die Ärztin **Le Bough** eine geheimnisvolle Tinktur injiziert. Der Glücksritter macht seiner Profession alle Ehre, da er nicht an der verabreichten Medizin verstirbt.

Kurze Zeit später erkennt **Erwin** während des Holzfällens einen günstigen Moment zur Flucht in die dichten Wälder der Insel. Sofort nimmt er die Beine in die Hand und rennt ins Unterholz. Dicht an seinen Fersen klebt Jucko, der als Waldschrat seine Vorteile beim Geländelauf ausspielt. Kurz bevor der Verfolger **Erwin** schnappen kann, taucht ein kleines Äffchen mit Feenflügeln vor den beiden auf. Auf einer Flöte spielt es unheilvolle Melodien, die Jucko sofort in ihren Bann ziehen. Ähnlich einer Marionette folgt er dem Äffchen in den Nordosten der Insel. Aus einigem Abstand beobachtet **Erwin** das schaurige Treiben. Er

muss mitansehen, wie Jucko in ein Nest riesiger Spinnen gelockt wird, welche sich sogleich auf den hypnotisierten Waldschrat stürzen. Anschließend schnappt sich das Äffchen mit den Feenflügeln die materiellen Überreste des Spinnenfutters. Eine perfekte Symbiose.

Durch die Flucht und den Mord kommt Unruhe im Lager auf. Bereits zur Mittagszeit schicken die Soldaten alle Gefangene zurück in ihre Baracken um sich zu beraten. Barian und Wulf spüren, dass bei Tagesanbruch ein Exempel statuiert werden soll. Sogleich mobilisieren sie ihre Anhänger, damit sie in der folgenden Nacht ihre Pläne in die Tat umsetzen können. Barian, **Malkor** und Verbündete graben deshalb wie die Teufel ihren Tunnel zu Ende. Gleichzeitig plant Wulf den Sturm aufs Haupthaus. **Adelbert** soll hierbei eine entscheidende Rolle einnehmen. **Dimitar**, ein magisch begabter Mitgefangener, verwandelt Adelbert in einen furchteinflößenden Gorilla. Er soll die Wachttürme erklimmen und ausschalten, damit von dort keine Armbrustsalven auf die Aufständler niederregnen können. Währenddessen wird **Le Bough** und **Stimpy** die Aufgabe zuteil, Dimitar zu schützen. Der Zauberer möchte versuchen, einen Baum vor dem Lager als zusätzlichen Kämpfer zu beleben und benötigt beim Magiewirken volle Rückendeckung.

Zur selben Zeit stapft **Erwin** an der Küste entlang und trifft auf einen gestrandeten Abenteurer. **Pelham** heißt der Kämpfer, der vor ihm im Sand liegt. Zusammen begeben sich die beiden zurück in die Nähe des Lagers für weitere Beobachtungen.

Bei Einbruch der Nacht schlägt die Stunde des Widerstandes. Adelbert verwandelt sich und nimmt die Wachtürme erfolgreich auseinander. Im Hof feuert **Hector** Feuerkugel um Feuerkugel auf die Wachen und zerstört große Teile des Wachhauses. Angetrieben vom Kampfeslärm erstürmt **Pelham** die Seeseite des Lagers. Außer **Erwin** kennt er zwar keinen der Gefangenen, aber das hindert ihn nicht am Töten einiger Wachen. Zugleich entscheiden **Le Bough** und **Stimpy**, dass sie Dimitar alleine lassen können und beginnen den Gorilla bei den Wachtürmen zu helfen. Diese Entscheidung bezahlt der Zauberer mit dem Leben, weil er im Nahkampf den Soldaten wenig entgegensetzen kann. Somit zeigt sich die Verwandlung **Adelberts** als dauerhafter Zustand.

Barians Truppe gelingt mit Hilfe der Ablenkung die Flucht durch den Tunnel. **Malkor** schnuppert die Luft der Freiheit und rennt in die Dunkelheit des Waldes. Unterdessen zeichnet sich beim Kampf ums Haupthaus eine Niederlage der Widerständigen ab. Dimitar ist wurmfutter, **Hectors** Kräfte sind erschöpft und die Waffen der Revoluzzer den Wachen deutlich unterlegen. Außerdem eilen Tahlim und Ghor herbei, um den Aufstand niederzuschlagen. Daher treten die übrigen Abenteurer den Rückzug an und fliehen durch den Tunnel in die Dunkelheit.

Im Wald sammeln sich die Helden und gönnen sich etwas Ruhe. Während des provisorischen Nachtlagers wird **Le Bough** von hohen Fieberschüben gequält, die seinen Körper schlussendlich erkalten lassen. Kurz darauf erwacht der Glücksritter voller Blutdurst. Er fühlt sich anders. Er ist anders.

Am nächsten Tag beginnen die Abenteurer die Erkundung der Insel. Sie entdecken ein großes Feld voller menschlicher Knochen, merkwürdige Pilze und eine verlassene Hütte. Einen angreifenden Sandgeist lassen sie links liegen und jagen davon. In der Wildnis finden

sie einen verletzten Mitgefangenen, den sie von seinem Hab und Gut, einem rostigen Küchenmesser sowie ein paar Beeren, befreien.

Daraufhin trifft die Gruppe auf ein Versteck weiterer Flüchtlinge, die ein Floss gebaut haben, um die schreckliche Insel alsbald hinter sich zu lassen. **Le Bough** scheint dieser Plan nicht zu gefallen, da er das rettende Floss zerstört. Bei einem Flug über die Insel muss er feststellen, dass die verbliebenen Sklaven von den Wachen gequält werden. Ein tödlicher Hindernislauf zur Belustigung der Mannschaften wurde errichtet. Deshalb führt **Le Bough** die Flüchtlinge zum Kampf um Igors Haus. Mit gemeinsamer Kraft wollen sie von dort aus den Feldzug gegen die angeschlagenen Wachen führen.

Vor dem Haus fangen Tahlim und Ghor die Widerständler ab, während **Le Bough** eifrig über die Insel fliegt. Es entbrennt ein Kampf, welcher durch **Hector** schnell entschieden werden kann. Er übernimmt die Kontrolle über den Stier, auf dem Ghor reitet, und leitet auf diese Weise den Niedergang der beiden Leibwächter ein. Anschließend durchsuchen die Abenteurer Igors Haus, finden den Besitzer allerdings nirgends. Im Kellergewölbe werden sie von einem Rudel Ratten überrascht, die um die Füße der Gruppe herumwuseln. Außerdem entdecken sie einen Sarkophag, dem sie sich vorsichtig nähern. Gleichzeitig umstellen die Soldaten das Haus und zielen mit Armbrüsten auf alle Ausgänge.

Plötzlich erheben sich Skelettkrieger, die in den Wänden des Kellers hinter Steinplatten warteten. Des Weiteren verwandelt sich eine der Ratten zu Igor und greift die Abenteurer an. Es ist ein unerbittliches Gemetzel auf Leben und Tod. **Le Bough** und **Hector** betreten das Schlachtfeld erst später, da sie in oberen Stockwerken Ausschau halten. Darüber hinaus ereilen **Stimpy** Gewissensbisse, für welche Seite sein Herz schlägt, wegen der rattigen Verwandlung Igors. Diese Tatsachen erschweren den Kampf der dubiosen Helden. Schlussendlich gelingt es den Abenteurern das Gefecht für sich zu entscheiden. Doch sie bezahlen ihren Sieg teuer. **Erwin** sowie **Adelbert** haben ihr Leben für die anderen gelassen und den finalen Hauch getan. Allerdings entreißt **Le Bough** den Gorilla aus den Fängen des Sensenmannes und verwandelt ihn mit einem Biss in seinesgleichen. Für **Erwin** kommt jedoch jede Hilfe zu spät. Er wird ehrenhaft auf dem Schlachtfeld liegen gelassen.

In einer Höhle hinter dem Gewölbekeller finden die Abenteurer ein Segelboot, das **Jakob**, als alter Seebär, in die Freiheit steuern kann. Somit kehren **Pelham**, **Malkor**, **Stimpy**, **Hector**, **Adelbert**, **Jakob**, **Le Bough** und **Brom** der Insel ihren Rücken zu und fahren aufs offene Meer hinaus...

II Im Takt der Sägen

Wind und Wetter treiben das Segelboot der Abenteurer vor die Küste **Moravods**, wo sie an Land gehen. Dort treffen sie auf das Mädchen **Katinka**, welche die durchnässte Gruppe bereitwillig auf eine heiße Suppe im **Wirtshaus „Zum Kupferkessel“**, das ihrer Familie gehört, einlädt. Das Wirtshaus liegt im kleinen Dörfchen **Dunkeltannen**. Dort verbringen die Abenteurer auch den herannahenden Winter. Da ihre Geldbörse dünner und dünner wird,

entscheidet sich die Gruppe, einen Auftrag des Straßenbaumeisters **Zarian** anzunehmen. Dieser sucht einige Leibwächter für seine Holzfäller, die neue Königsstraßen im Süden des Landes errichten sollen.

Bei Anbruch wärmerer Frühlingstage beginnt die Unternehmung. Während des ersten Nachtlagers vergreift sich **Stimpy** an der Ausrüstung des Baumeisters und versteckt erbeutete Stücke in den Taschen **Malkors**. Der Hexer kann das Diebesgut später im Wald entsorgen, damit der Tatverdacht nicht auf ihn fällt. Der Raub wird vom Tod eines Holzfällers überschattet. Nachdem dieser nachts die Blase entleert, findet er nicht mehr den Weg zurück in seinen Schlafsack. Am nächsten Morgen wird der Unglückliche leblos aufgefunden; alle Körperöffnungen mit unzähligen Tannennadeln gefüllt. Der Tod bleibt ungeklärt.

Während die Abenteurer ihrer Aufgabe nachgehen, um als Vorhut den Wald zu sichern, fällt **Le Bough** ein, dass man ein paar Holzfäller zum Auftraggeber befragen könne. Dadurch bemerkt er nicht, wie seine Gefährten von einer Horde wilder Tiere angegriffen werden. Unter der Führung eines schneeweißen Elches blasen Eichhörnchen, Kröten und Wildschweine zur Attacke. Unter starken Verwundungen können die Viecher in die Flucht geschlagen werden. Dies führt **Le Bough** zur Idee, den schwer verletzten **Stimpy** durch einen Biss von seinen Leiden zu erlösen und ihn ebenfalls in einen Blutsauger zu verwandeln. Nach kurzer Zeit besinnt sich **Stimpy** seines Mentors, dem das untote Dasein seines Schülers sicherlich nicht schmecken dürfte, weshalb er eine Verwandlung ablehnt. Daraufhin entbrennt ein Streit zwischen den Abenteurern, der die Enttarnung **Le Boughs** als Vampir vor **Zarian** zur Folge hat. Der Straßenbaumeister schickt deshalb die Gruppe zum Teufel und droht ihnen mit dem Tod, falls sie sich wiedersehen. Also geben die Helden Fersengeld.

Nach kurzer Spaltung der Abenteurer können sie sich bei einem Kampf gegen Waldgnome zusammenraufen und verfolgen ihre Gegner durchs Dickicht des Waldes. Ein geheimer Pfad führt sie direkt ins Lager der Gnome, die sich nunmehr friedlich zeigen und der Gruppe ihr Vorhaben vorstellen. Sie nennen sich selbst „**Gnomischer Untergrund**“, kurz **Gnu**, und kämpfen für die Erhaltung des Waldes und allem Natürlichen.

Im Gepäck haben sie eine neue Aufgabe für die Abenteurer. Diese sollen merkwürdige Vorkommnisse mit Untoten im **Spital Salvia** untersuchen und Monstern, denen sie begegnen, einen Kopf kürzer machen. Dafür gibt's, neben ein paar Goldstücken, für jeden einen mächtigen Regenbogentrunk als Belohnung. Außerdem wird ihnen der Waldläufer **Vasil** zur Seite gestellt.

III Die Sonate des Saugens

Der Aufbruch zur neuen Mission beginnt, indem **Malkor** den erhaltenen Regenbogentrunk kostet. Sein roter Trunk ist der Trunk der sieben Katzenleben. Neben Heilung erfährt der Trinkende eine körperliche Veränderung, die sich bei **Malkor** als dichter Katzenpelz am ganzen Leib ausdrückt.

So ziehen Vampir **Le Bough**, Gorillavampir **Adelbert**, Katzenmensch **Malkor**, der rattenhafte **Stimpy**, der fingersammelnde **Pelham**, der normale Magier **Hector** und Waldläufer **Vasil** in Richtung des Örtchens **Salvia**.

Auf dem Weg dorthin begegnen sie zwei Heilern, die kurzerhand als Vampirfutter herhalten sollen. Doch bevor die Beißerchen angesetzt werden können, hat man die beiden Pechvögel schon zu Tode gedroschen.

Vor Salvia trifft man die Kontaktperson **Scott McCloud** in seiner **Villa Wolkenbruch**. Er ist einer der berühmtesten Whiskeybrenner jenseits von Alba. Der Alkoholproduzent zeigt sich gastfreundlich und füllt die Abenteurer ordentlich ab. Nachdem sich Scott in seine Schlafgemächer verabschiedet hat, beginnt die Gruppe das Anwesen auf links zu drehen. Mit der Absicht einige Kostbarkeiten zu erbeuten, entdeckt Vasil im Keller einen gefesselten und geknebelten Mann, der sich ebenfalls als Scott McCloud ausgibt. Die Helden glauben ihm und wollen den anderen Scott aufmischen, der jedoch vom aufkommenden Lärm gewarnt wird und sich magisch stärkt. Es kommt zum Gefecht, welches durch das Ableben des Doppelgängers endet. Er hinterlässt ein paar Waffen, eine Kutte und eine Brosche der Göttin **Vana**, die vor langer Zeit in **Le Bough** einen Anhänger fand. **Stimpy** trägt seitdem die fremde Kutte.

Anschließend gehen die Helden zum Spital, dem sie sich von zwei Seiten nähern. **Adelbert** und **Le Bough** legen die Leiche des falschen Scotts vor das Eingangstor und warten auf folgende Reaktionen. Die restliche Gruppe versucht über ein Baugerüst an der Westseite des Gebäudes einzusteigen. Von hier aus beginnen sie die Erkundung der Räumlichkeiten, welche sich zunächst menschenleer zeigen, da alle Bewohner vor den herumgeisternden **Ascheleichen** geflohen sind. Ascheleichen sind Untote, die sich mit ihrem Rüssel auf Lebewesen stürzen, um ihnen Blut auszusaugen. Keine guten Kämpfer, doch hinterlistig und in Vielzahl tödlich. Zwei dieser Wesen bringt **Hector** unter seine magische Kontrolle, die ihn fortan begleiten.

Da sich am Eingang nichts regt, stoßen auch die beiden Vampire zum Rest der Bande. Nach und nach erkunden sie alle Zimmer, um schließlich im schamanistischen Heiligtum des Spitals auf den Vampir **Levian** zu treffen. Er gibt an, dass er von Muriel verwandelt wurde, die eine Zeit lang im Spital praktizierte und mittlerweile in der Stadt **Lindvik** ihr Unwesen treibt. Außerdem zeigt sich, dass Levian über die Fähigkeit verfügt, aus der Asche Verstorbener Ascheleiche auferstehen zu lassen. Gemeinsam mit seinen untoten Schöpfungen greift der Blutsauger die Abenteurer an, die ihn allerdings besiegen können. Danach besuchen die Helden die Schatzkammer des Spitals. Zwei steinerne Golems halten hier Wache und geben sich wenig erfreut, dass man sich an den Schlössern zu schaffen macht. Durch ihre folgende Attacke schlagen sie fast alle Gruppenmitglieder in die Flucht. Nur **Pelham** hält die Stellung und wirft sich voller Wagemut in den Kampf. Unterstützt wird er dabei von **Adelbert**, der sich in seine Nebelform verwandelt, um die Golems von innen zu zerstören. Im Inneren findet er die Auftragszettel der Wächter und vernichtet diese, wodurch die Steinsoldaten ihre Mission stoppen. Zwischen den Schätzen des Spitals und den Abenteurern gilt es nur noch ein Rätsel zu überwinden, das schlussendlich gelöst werden

kann. Als Lohn wartet hinter der geöffneten Schatzkammer eine gigantische Nuss, ein Holzstab mit jungen Trieben, verschiedene Tränke, eine große geschwungene Muschel, fünf Bonsaibäume, ein lederner Sack, mehrere Schriften und Chroniken sowie eine Holzschatulle. Die Artefakte reißen sich die dubiosen Helden unter die dreckigen Nägel und ziehen von dannen. Vor dem Spital fängt sie ein Bote des gnomischen Untergrunds ab, der ihnen die versprochenen Goldmünzen für die erfolgreiche Erledigung des Auftrags aushändigt. Darüber hinaus erläutert er, dass seine Organisation auf Muriel ein stattliches Kopfgeld ausgesetzt hat. Und wo es reichlich Gold zu verdienen gibt, sind die Abenteurer natürlich vorne dabei. Das nächste Ziel heißt also Lindvik...