

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 9 – 14

HADMAR V. WIESER

ADVENTURIEREN

NR. 57
STUFEN 9 – 14

UNSTERBLICHE GIER



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

UNSTERBLICHE GIER

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Zweite, inhaltlich unveränderte Ausgabe 1997
Printed in Germany 1997
ISBN 3-89064-308-6



Unsterbliche Gier

Zweiter Teil der Kampagne um Borbarads Rückkehr
und die Sieben Gezeichneten

von

Hadmar Freiherr von Wieser

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 9 – 14
für den Meister und 3 – 5 Helden



Inhalt

Vor dem Abenteuer	5
Was bisher geschah	5
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	9
Kapitel 1: Einstieg ins Abenteuer	12
Einladung nach Weiden	12
Kapitel II: Untersuchungen	17
Grafschaft Baliho (Der Süden)	19
Grafschaft Bärwalde (Der Westen)	22
Kapitel III: Entdeckungen	28
Notwendige Begegnungen	28
N1: Gletscherwurm und Elfe	28
N2: Abtrünniger Praiosgeweihter	30
N3: Dschelef ibn Jassafer	31
Kapitel IV: Vampire	36
Kapitel V: Die Hexe Luzelin	43
Das zweite Zeichen	45
Kapitel VI: Finale	48
Zeitpunkt: Das letzte Neumondtreffen	49
Ort: Der Nachtschattensturm	50
Borbarads Rückkehr II	54
Endkampf	54
“Abspann” (Meisterinformationen)	55
Anhang	57
1: Dramatis Personae	57
2: Zeittafel	59
3: Vampirismus (Regeln und Hintergrund)	59

Vor dem Abenteuer

Hintergrundinformationen für den Meister

"Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft."

(Die Alanfanische Prophezeiungen des Nostria Thamos, 3. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges, Vers 1)

"Ich habe Dich nicht im Stich gelassen, Meister. Ich bin zurückgekehrt. Höre, unsterblicher Satinav, vielgehörnter Wächter der Zeiten, gefesselt an das Schiff der Zeit, Gottfrevler und Vater der Beschwörung, Du, dessen unsichtbare Ketten sich kreuzen, wo ich stehe. Gib dem Meister die Zeit zurück, die man ihm geraubt hat. Gib der Zeit ihr Recht. Nimm diese Dreizehn, nimm diesen Ort, nimm dieses Land. Nimm, was Du brauchst - aber gib Borbarad frei."

"Ein Licht inmitten des eintönigen grauen Waberns. Ein Spalt der Wirklichkeit in dem unaufhörlichen Prickeln all dessen, was möglich ist. Ein Tor! Rettung und Rückkehr. Unendlich schwer, dem Geist Bewegung und Richtung zu geben. Und nichts als Geist bin ich. Mensch? Gott? Dämon? Alles ist Trug. Aber tief in mir brennt die unsterbliche Gier - und diesmal wird mich keiner und nichts aufhalten ..."

Die Kampagne

Die Borbarad-Kampagne ist ein gemeinsames Projekt der beliebtesten DSA-Autoren, die sich über etliche Bände und mehrere Jahre indischer Zeit erstrecken wird.

Hauptlinie der Handlung ist die Serie "Die Sieben Gezeichneten". Vorläufer der Kampagne sind DIE SEELEN DER MAGIER (1988 / ca. 10 Hal), STAUB UND STERNE (1991 / 16 Hal) und DER KRIEG DER MAGIER (1994 / 22 Hal).

Falls es in Ihrer Spielrunde üblich ist, das Amt des Meisters wechseln zu lassen, sollten Sie sich darauf einstellen, daß ein bestimmter Meister alle Abenteuer der Hauptlinie "Die Sieben Gezeichneten" mit all ihren Hintergrundinformationen leiten kann. Die Kampagne ist eine Folge zusammenhängender, aber eigenständiger Abenteuer mit dem zentralen Thema von Borbarads Rückkehr und den Erlebnissen der Helden dabei.

Für die Kontinuität und den Zusammenhang der Kampagne sind drei Aspekte wesentlich: die Beziehungen zu Meisterpersonen, die Nachwirkungen früherer Ereignisse und Entscheidungen, und die Vorankündigung zukünftiger Geschehnisse.

Sofern es bei Ihnen nicht ohnehin üblich ist, auch das Leben Ihrer Helden zwischen einzelnen Abenteuern zu spielen, dann klären Sie mit Ihren Spielern in lockerem Wechsel zwischen Rollenspiel und Diskussion, wie sie auf die katastrophalen Ereignisse in ALPTRAUM OHNE ENDE reagieren.

- Haben sie die wesentlichen Zusammenhänge verstanden? (Lassen Sie die Spieler einfach diskutieren, und wenn Sie Mißverständnisse entdecken, klären Sie sie durch Talentproben oder Meisterpersonen auf.)

- Wie erklären sich die Helden selbst, was geschehen ist?

- Wen fragen sie um Rat oder Hilfe, wem geben sie Nachricht?

Was bisher geschah

Ende 22 Hal versucht der gleichermaßen geniale wie fanatische Borbaradianer *Liscom von Fasar* erneut, seinen Meister Borbarad, den mächtigsten Magier aller Zeiten, aus dem Limbus zu befreien, in den er im Krieg der Magier von Rohal geschleudert wurde. Nachdem ein früherer Befreiungsversuch trotz der Verwendung des Karfunkels des Alten Drachen *Teclador* scheiterte, kam Liscom ums Leben. Doch so groß ist Liscoms Wunsch, daß er als Wiedergänger nach Weiden gelangt und im Frühsommer in Dragenfeld das Ritual vollendet. Gerade, daß Liscom untot ist, erlaubt ihm, den Fluch des Los zu umgehen. Er bedient sich der Macht Satinavs (der ja selbst jeder Handlungsfreiheit beraubt ist) und entzieht der gesamten Baronie *Ingerimms Steg* (Dragenfeld und Burg Drachentodt) ihre Individualzeit, so daß Borbarad das verlorene halbe Jahrtausend nachholen kann. Obwohl die Helden Liscom vernichten, kann Borbarads Geist zurückkehren.

Die Nachricht

"Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen."*

(Die Alanfanische Prophezeiungen des Nostria Thamos, 4. Spruch: Von den 7 Gezeichneten, Vers 1; *Almadin (tulamid.) = Rubin)

Kurz zusammengefaßt: Die Helden haben den Tod zweier ganzer Baronien erlebt, sie sind vielleicht um Jahre oder Jahrzehnte gealtert, der Großteil ihrer geliebten Waffen und Schätze ist nur noch Plunder, und einer unter ihnen behauptet unerschütterlich, daß der gefährlichste Schwarzmagier aller Zeiten zurückgekehrt ist und unsichtbar und unauffindbar in Aventurien weilt ...

Die Abenteuer der Kampagne um die Sieben Gezeichneten sind von ungewöhnlicher Härte: Ihre Spieler haben wenig zu lachen und noch weniger zu gewinnen. Es ist ein Wettrennen, bei dem Borbarad den Helden stets mindestens ein Schritt voraus ist, während sie versuchen, wenigstens die unmittelbaren Auswirkungen der sich ausbreitenden Katastrophe ungeschehen zu machen. Außerdem werden sie noch weitere Opfer bringen müssen - ebenso wie ganz Aventurien. Wir sprechen immerhin von der Rückkehr des größten Schwarzmagiers aller Zeiten!

Umso wichtiger sind daher einzelne konkrete Erfolgserlebnisse für die Spieler. Insbesondere sollen es die Helden sein, die in Aventurien die unglaubliche Nachricht von der Rückkehr Borbarads verbreiten und das nur zu erahnende Ausmaß seiner Macht beto-

nen. Legen Sie großen Wert darauf, daß die Kampagne um die Sieben Gezeichneten nicht im luftleeren Raum stattfindet. Es ist nicht nur möglich, sondern auch erwünscht, daß die Helden mit bekannten Meisterpersonen und Institutionen interagieren. Borbarads Rückkehr ist kein Problem, das nur ein halbes Dutzend Helden betrifft - und schon gar nicht ein Problem, das dieses halbe Dutzend alleine lösen könnte.

Gildenmagie: Autoritäten

Für jeden Gildenmagier wäre es naheliegend, wenn nicht sogar verpflichtend, bei seinem (ehemaligen) Vorgesetzten Meldung zu machen, üblicherweise bei der Spektabilität seiner Akademie. (Genauere Beschreibungen können Sie DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES, Seiten 90ff. entnehmen.)

Zumindest sollte die nächstgelegene Akademie aufgesucht werden, um dort Bericht zu erstatten. Besonders sinnvoll, sowohl von Lage wie Fachgebiet und Ruf, sind Ysilia, Rommilys, Festum, Donnerbach und Norburg, deren Reaktionen im folgenden ausführlicher beschrieben sind.

Generell beschränkt sich die Reaktion der Meisterpersonen allerdings auf kollegiales Interesse: Der Magier ist in seiner jeweiligen aktuellen Forschungsarbeit oder leitenden Position so gebunden, daß er der Angelegenheit nicht wirklich nachgehen kann. (Orientieren Sie sich an den unten aufgeführten Beispielen.) Selbstverständlich wird aber ein schriftliches Protokoll angelegt und dem Magier für seine Mitarbeit Dank gesagt. Alle Beteiligten werden zu Diskretion und Geheimhaltung aufgefordert.

Jeder Magier hingegen, der nicht binnen einiger Monate zumindest einen schriftlichen Bericht mittels Mephalliten, Grauen Stäben, anderen Magierorganisationen oder den Beilunker Reitern weiterleitet, wird ernsthafte Schwierigkeiten bekommen, sobald (unvermeidlicherweise) bekannt wird, daß er ein unmittelbarer Zeuge der Katastrophe von Dragenfeld war.

Sollten die Helden Hilfe suchen, um die erlittene Alterung rückgängig zu machen, stoßen sie auf fatalistische Ablehnung. Heilung und Antimagie sind zwecklos, und absichtliche Satinav-Beschwörungen sind - sofern an der Akademie überhaupt bekannt - natürlich undurchführbar und ohnehin verwerflich.

Sollte der Träger des Rubinauges behaupten, daß Borbarad zurückgekehrt sei, ist die Reaktion stets völliger Unglaube, begleitet - je nach Charakter - von Spott und Tadel, peinlicher Berührtheit oder Verständnis für die überstandenen enormen Strapazen ...

Die Bannakademie zu Ysilia:

Spektabilität Jalna Ingrimsdottir: "Grauenerregend, das wohl. Ein ganzes Dorf. Aber wir Ysilier können da wenig helfen. Bei so mächtigen Beschwörungen, da tut Antimagie eh nicht viel helfen. Und wir haben schon ganz andere Sachen überstanden. Ihr seht ja, wie die Stadt jetzt noch aussieht, zehn Jahre nach der Ogerschlacht. Ich tu einmal Magus Gedeon Reiterwenger hinschicken, wegen einer Analyse. Aber bis zum Frühling kann ich hier keinen entbehren. Wir brauchen jede Kraft für den neuen Lehrsaal, das wohl."

Das Informations-Institut zu Rommilys:

Spektabilität Praiodana Almira Werckenfels: "Praios' Gnade sei mit uns! Wieder so ein von allen hesindianischen Geistern verlassener Schwarzmagier. Wir haben auch beim letzten Konvent wieder urgiert, daß die moralische Bildung geradezu frevlerisch vernachlässigt wird. ... Wir legen auf jeden Fall eine Aktennotiz

an und werden sie bei der nächsten Sitzung des Collegium Canonicum vortragen. Aber bis auf weiteres, mit den Orks, den horasischen Spionen und dieser Anhäufung schwarzmagischer Phänomene seit der Affäre Galotta - wir wissen ja gar nicht wo anfangen ..."

Die Halle des Quecksilbers zu Festum:

Erzmagier Rakorium Muntagonus (mit der typischen Zerstreuung des Gelehrten): "Hmm ... grassierende Verwüstung ... soso ... rapide Alterungsakkumulation ... ts-ts-ts ... Sat'Nav, ohne Zweifel ... direkte Manifestation ... Tausend Niederhollen! ein invertierter TEMPUS STASIS vielleicht ... hmja ... ein tulamidisches Zahlenrätsel natürlich: was ist der Kehrwert von Null? ... ts-ts-ts ... hat auch was vom Ritual des Chr'Szess'Aich ... ojoj ... wäre die Gelegenheit gewesen, einmal authentisch zu studieren ... achachach ... so viel zu tun und so wenig Zeit ... hm ... Zeit! Für SIE natürlich kein Problem! SIE sind überall - ziemlich jedenfalls! ... jaja ... hohumm ... Wie bitte? Ach, Ihr seid noch da. Tja, ich kann da jetzt nichts sagen. Ich muß erst mit Stoerrebrandt über eine Expedition nach Dragenfeld konferieren."

Das Liber Zhammorica per Satinav, das Liscom und Schwester Laniare für das Ritual von Dragenfeld benutzt haben, kennt Erzmagier Rakorium in- und auswendig (im Gegensatz zu fast allen seiner Kollegen). Sollte ein Held auf seinen revolutionären Inhalt verweisen, reagiert Rakorium als typisch frustrierter Besserwisser: "Ja, freilich, was denkt denn Ihr, wovon ich seit dreißig Jahren spreche ... aber mir glaubt ja keiner." (Siehe dazu DIE WÜSTE KHOM, Meisterinformationen, Seiten 23ff.)

Das Seminar der Elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach:

Seminarleiter Jesko von Koorbruch: "Ein großer Frevel gegen den natürlichen Fluß aller Kräfte, kein Zweifel. Aus dem wenigen, was aus den Salamandersteinen zu uns dringt, folgern wir, daß auch die Waldelfen in diesem Sommer einige Pfadfinder ausgesandt haben, die von Träumen geführt wurden, denen sie sich kaum stellen wollten. Es war von dioy'aya varra dioy die Rede, also von einem Tor für den Öffner der Tore. Da kommt etwas noch Größeres auf uns zu. Wir können nichts tun als alle Nachrichten zu sammeln und jeden anzuweisen, dasselbe zu tun."

Die Halle des Lebens zu Norburg:

Spektabilität Maschdawa Patriloff: "Ach, Kinderchen, was für eine schreckliche Geschichte. Aber wenn all die armen Seelen sind schon tot, fürchte ich, können wir hier auch nicht mehr machen viel. Wir müssen uns um die Lebenden kümmern, sage ich immer. Haben wir die ganze Stadt voll von Flüchtlingen aus dem Svellttal. Kinderchen, kann ich euch geben nur einen Rat: Vergißt alles ganz schnell, sucht euch eine Frau mit Kindern, und genießt, was euch noch geblieben ist vom Leben!"

Gildenmagie: Experten

Unabhängig davon, ob ein Magier unter den Helden - wie oben beschrieben - seine Vorgesetzten aufsucht, drängt es sich natürlich für die ganze Gruppe auf, mit jemandem zu sprechen, "der wirklich Bescheid weiß". Man könnte sich an folgende Experten wenden:

Punin

Die Magietheoretiker von Punin sind aventurienweit berühmt und führend, wenn es um magische Analysen unbekannter Phänomene geht. Benützen Sie die Meisterperson des bekannten Magisters *Salandrion Farnion Finkenfarn*, um den Helden - als Analyse ihrer eigenen laienhafteren Beschreibungen - die magischen Abläufe und Zusammenhänge zu erläutern.

Wichtige Entdeckungen:

- Dragenfeld liegt mit großer Wahrscheinlichkeit am Kreuzungspunkt mehrerer magischer Kraftlinien. Derartig machtvoll wirkende Rituale, die die Grenzen traditioneller Magie sprengen, können nur auf solchen ausgezeichneten Punkten gewirkt werden.
- Satinav, der vielgehörnte Wächter der Zeit, ist prinzipiell außerstande, selbst in den Zeitfluß einzugreifen (siehe DIE GÖTTER DES SCHWARZEN AUGES, Seite 8). Allerdings ist unter allen göttergläubigen Magiern die Interpretation verbreitet, daß letztlich doch alle Zeitfrevler von seiner Strafe ereilt wurden und werden.
- Das Horoskop für die Nacht in Dragenfeld (falls es die Helden nicht selber erstellen können) - siehe Abschnitt Astrologie.
- Die extrem wirklichen Träume der Helden lassen nur den Schluß zu, daß Liscom ein Tor in den Limbus geöffnet haben muß - siehe Abschnitt "Die Träume".
- Es ist völlig unklar, wie sich Borbarad, falls zurückgekehrt, manifestieren sollte. Es gibt (außer seinem) keinen nachweislichen Fall einer Verbannung in den Limbus und schon gar keinen einer Rückkehr.
- Auch die Puniner halten jede Heilung des Alterungsschadens der Helden für unmöglich.

Wenn Sie die Spieler etwas aufmuntern wollen, dann fordern Sie alle Magiebegabten auf, ihre Daten für die Aufnahme in die nächste Auflage *Encyclopædia Magica* abzugeben - eine hohe Ehre, die nur erfahrenen und bedeutenden Personen zuteil wird.

Rohezal vom Amboß

Der Held mit dem höchsten TAW Magiekunde weiß, daß Rohezal als führender Bekämpfer des Borbaradianismus gilt und einer der Verhüllten Meister ist (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 26). Rohezal ist in seinem Turm im Amboß nicht leicht zu finden. Für alle Weißmagier ist er aber die ideale Autorität, um die für Punin angegebenen Informationen - etwas spekulativer, dafür götterfürchtiger - weiterzugeben.

Wichtige Entdeckungen:

- Sofern in "Ihren" Aventurien nicht einer Ihrer Helden diese Funktion übernommen hat, war Rohezal direkter Zeuge der Verbannung Borbarads in den Limbus (siehe DER KRIEG DER MAGIER).
- Die sogenannten Borbaradianer sind Zirkel von Magiern und Laien, die "Borbarads Testament" gelesen haben und - völlig unangebracht - versuchen, den Meister aus Borons Reich zurückzuholen. Diese Fanatiker haben aber schon zu Borbarads Zeiten nur einen Teil seiner Anhängerschaft gebildet. Borbarad war immer ein begnadeter Führer, ob es sich um Menschen, die berüchtigte Horde oder um Dämonen handelt.

Thomeg Atherion

Für Schwarzmagier unter den Helden oder solche, die andere Gründe haben, Punin oder Rohezal nicht aufzusuchen, erscheint mit einer Magiekunde-Probe+5 Thomeg Atherion als brauchbarer Ansprechpartner.

Leider ist die weite Reise nach Fasar umsonst: "Seine Spektabili-

tät befindet sich auf einer seiner meditativen Exkursionen in den Raschtulswall. Binnen zweier Monate ist mit seiner Rückkehr nicht zu rechnen."

Auf intensives Nachfragen: "Ja, er hat Andeutungen gemacht, daß er irgend einer sich zusammenbrauenden pandimensionalen Unerfreulichkeit, wie er sich ausdrückte, nachgehen möchte."

Das Konzil der Elementaren Gewalten

Ein Besuch in dem erst 18 Hal wieder erschienenen Konzil (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 104) ist nicht im Sinne der Kampagne. Die Helden werden in mehr als einem der kommenden Abenteuer die Gelegenheit haben, mit dem Konzil gemeinsam gegen die entstehende Gefahr vorzugehen.

Andere Magiebegabte

Die anderen Magiebegabten, namentlich Druiden, Hexen und Schamanen, haben keine derart straff organisierte Struktur, die ihnen helfen könnte. Allenfalls könnte sich aus dem privaten Rollenspiel ein Lehrer oder väterlicher Freund ergeben, an den sich der Held wenden könnte. (Eine Auflistung der führenden Personen aller Magiebereiche können Sie MYSTERIA ARCANA, Seiten 27ff. entnehmen.) Die Reaktionen entsprechen im Großen und Ganzen den oben angeführten Beispielen für bedeutende Gildenmagier.

Hexen

Die offensichtliche und berühmte Autorität in nächster Nähe ist Luzelin, die beliebte Oberhexe, die die Spieler in diesem Abenteuer ohnehin treffen werden.

Druiden

Ein Druidenheld könnte auch die Druiden von Runhag aufsuchen, die zwar kaum mehr Erfahrung als der Held aufweisen (10. und 5. Stufe - siehe auch ALPTRAUM OHNE ENDE, Seite 34), aber als Ortskundige das Phänomen von Dragenfeld natürlich seit einem halben Jahr studieren.

Wichtige Entdeckungen:

- Der Turm Drachentodt von Dragenfeld liegt am Kreuzungspunkt dreier magischer Kraftlinien, von denen zwei aus Süden und eine Richtung Westen verlaufen (siehe auch ALPTRAUM OHNE ENDE, Seite 6, rechts). Der Ort wird traditionellerweise mit der Macht der Zeit assoziiert.
- Die Runhager Druiden empfinden sich als Schüler des Sumu-sohnes Satinav (die Parallele zu den Hexen, die sich als Töchter der Sumutochter Satuarra empfinden, sollte offensichtlich werden), der personifizierten Zeit, der letztlich alles, insbesondere die sieben Elemente, unterworfen sind.
- Druidische Weisheit: "Sei deiner Zeit einen Schritt voraus, sonst holt sie dich ein!"

Elfen

"Dir ist ohne jeden Zweifel klar, daß dich das Erlebte zu einem anderen fey gemacht hat oder machen wird. Es gibt keinen anderen feyama, an den du dich wenden könntest. Jeder von ihnen, so klug er sein mag, lebt ein eigenes Leben, das nichts mit dem zu tun hat,

was du hier gesehen hast. Du könntest zu deiner Sippe zurückkehren und dein Lied berichten lassen, aber du spürst, daß du *badoc* bist und sie damit unnötig belasten würdest. Kein Elfenweiser, kein Meisterschütze, kein Zaubersänger, kein Krieger tänzer kann hier helfen. Du alleine bist es, dessen Weg ihn zur Wurzel und zum Ende dieser Ereignisse führen wird."

Mit einer ähnlichen Lebenseinstellung - typisch für den Individualismus echter Elfen - werden alle unerfahrenen Elfen in die Welt, d.h. wahrscheinlich Weiden ziehen, die das Solo-Abenteuer DAS LIED DER ELFEN erlebt haben. Hier finden sich bereits zahlreiche Vorzeichen auf Borbarads Rückkehr, die dafür sorgen, daß Elfen, die ihre Wälder, Auen und Eispaläste verlassen, einen wirklich guten Grund haben, sich mit der Welt auseinanderzusetzen.

Zwerge

"Es gibt keinen Zweifel, daß du deiner Sippe und deinem König Bericht erstatten mußt. Für einen Augenblick erwägst du, ob dies nicht der Moment wäre, sich an einen der unheimlichen Geoden zu wenden. Wie auch immer: auf jeden Fall mußt du die Meisterschmiede deines Volkes aufsuchen, um deine völlig gealterten Waffen zu ersetzen."

Astrologie

Lassen Sie jeden Helden eine einfache Probe auf Sternkunde ablegen. Jeder, dem die Probe gelingt, wird auf den Gedanken kommen, ein Horoskop für die Nacht in Dragenfeld zu erstellen. Sollten die Helden außerstande sein, dieses Horoskop auszuarbeiten, können sie die Informationen von etlichen Meisterpersonen, namentlich Luzelin, Dschelef ibn Jassafer, Sefira, Rohezal oder den Puninern, erhalten.

Um das Horoskop im Nachhinein zu erstellen, ist für je drei Himmelskörper (das Madamal eingeschlossen) eine Talentprobe nötig, die für jeden Tag nach dem Datum um 1 erschwert ist. Die Gesamtdauer der Erstellung liegt bei etwa 20 Stunden, also einer vollen Beobachtungsnacht und anschließenden Berechnungen (siehe ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 62).

Wenn der Astrologe wirklich erfolgreich ist, dann ist die Astrologie nicht einfach ein undeutliches Symbol, sondern eine echte Offenbarung kosmologischer Zusammenhänge.

Abgesehen von dem offensichtlich astralen Charakter der Katastrophe sind auch die derzeitigen Konstellationen auffällig: Die Mondbahn verläuft schon seit Wochen extrem weit südlich, dazu kam in dieser Nacht des zunehmenden Mondes eine ausgesprochen auffällige und ungewöhnliche Konjunktion mit vier der acht Planeten. Knapp über dem Südhorizont steht das Sternbild des Satinav direkt im Meridian, darin das wiedergeborene Madamal, in eindeutiger Konjunktion dazu Nandus und Marbo, des weiteren Kor in Negation und Simia im Trigon.

Klassische Deutung: "Eindeutige und unmißverständliche Warnung vor dem Ende der Macht der Zeit, Kampf gegen und ungewöhnlicher Beginn in der Macht der Zeit."

Deutung nach allen Regeln der Kunst: "Die Mada im Süden bedeutet stets Übermacht der Magie (die gefangene Mada rebelliert ja seit Äonen gegen eine völlig geregelte Bahn).

Satinav, normalerweise nur Symbol, ist bei dieser extremen Konstellation wörtlich, ja, personifiziert zu verstehen: ein Frevel gegen den Wächter der Zeit. Ebenso ist Nandus der leibhaftige Halbgott, der warnt - also ist Borbarad wirklich sein Sohn! Hier offenbaren sich tatsächlich kosmische Mächte. Kor in Negation wird dadurch vieldeutig: Kampf, also Wettlauf gegen die Zeit, aber auch Schändung der Zeit, und merkwürdigerweise auch Rache der Zeit. Satinav wird das nicht ungesühnt lassen? Angeblich kann er doch nicht handeln. Simia schließlich sagt uns, daß alles erst der Anfang war. Volkstümlich: Es kommt noch viel dicker!"

Weitere Konstellationen: Aves steht ganz im Norden vor Uthars Pforte, die geöffnet ist, Levthan im Sternbild des Helden. Horas steht in Negation direkt über euch im Bild des Gehörns. Der Siegestern Ucuri schließlich steht im Delphin.

Klassische Deutung: "Freiheit vom Tod, Vergewaltigung von Heldenmut, kein Glück auch bei Ausdauer, Sieg der Strömungen."

Deutung nach allen Regeln der Kunst: "Borbarad war und ist Borons Macht nicht unterworfen. Rohals Opfer in den Magierkriegen war vergeblich, auch für Helden wäre es sinnlos, sich jetzt allein dem Feind zu stellen. Das Gehörn, das seinen Kulminationspunkt direkt über Weiden hat, muß als sein astrales Symbol gelten. Horas ist nicht bloß der Glücksstern, sondern der Göttersohn - also Borbarad. Weiden wird zum Hauptschauplatz, dem Borbarad Unglück bringt. Der Delphin wird in einer selten gebrauchten Assoziation des Zwölfskreises mit den zwölf magischen Schulen gängigerweise mit Beschwörung gleichgesetzt. Alle Beschwörer waren erfolgreich und haben erreicht, was sie wollten."

Wesentliche Teile der Gesamtkonstellation sind identisch mit der vom 22. Boron 129 Rohal - dem Tag von Borbarads Verschwinden.

Wenn Sie oder die Helden persönliche Horoskope und solche zu speziellen Fragen erstellen wollen, nehmen Sie Entdeckungen, Abschnitt Träume, zu Hilfe.

Die Träume

Nach dem Grauen von Dragenfeld (Menschenverbrennung, Träume, Alterung, Tötung der Ritualopfer, die Ahnung des Gezeichneten und vieles mehr) sind auch die abgebrühtesten Helden seelisch erschüttert. Sofern sich die Spieler nicht selbst um die Aufarbeitung kümmern, machen Sie ihnen notfalls über einen Phobie-Malus auf TOTENANGST und ABERGLAUBE klar, daß zumindest ihr Unterbewußtsein an etwas knabbert: Unheimliche Träume, Visionen und Omina (Plural von Omen) sind ein Leitfaden der Borbarad-Kampagne. In ALPTRAUM OHNE ENDE wurden diese Träume gegen Ende von realen Erscheinungen begleitet, da bei Borbarads Versuch, ein Tor vom Limbus in die Dritte Sphäre zu brechen, etwas von den limbischen Einflüssen herübergelagte; im Limbus liegen auch die Traumwelten, insbesondere das Schiff der Zeit (siehe DIE GÖTTER DES SCHWARZEN AUGES, Seite 8), und Erzdämonen wie Thargunitoth haben über den Limbus Zugang zur Welt. In UNSTERBLICHE GIER sind die Träume, da Borbarad wieder Teil dieser Welt geworden ist, nicht mehr so manifest und gefährlich. Diese Zusammenhänge sollten den Spielern klar werden.

Wenigstens der Held mit dem höchsten Talentwert in Heilkunde,

Seele sollte diese Unterschiede bemerken und vom Meister einige diffuse Erklärungen erhalten. Für eigenständige Recherchen (z.B. in Werken wie "Die Sieben Wahrheiten des Menschlichen Geistes") können Sie neben einer spekulativen Erklärung einen Bonus von 25 Abenteurpunkten vergeben.

Der Erste Gezeichnete

Der unfreiwillige neue Träger von Liscoms Rubinauge, dem Borbaradmal, ist der Erste der Sieben Gezeichneten. Der "alleine Ahnende mit dem almadinen Auge", wie ihn die Prophezeiung nennt, entwickelt in den folgenden Wochen und Monaten die keineswegs immer segensreiche Fähigkeit, Borbarads astrale Spuren wahrzunehmen. Regeltechnisch bedeutet das, daß sich bisweilen spontane Anwendungen der Zauber ODEM ARCANUM und OCULUS ASTRALIS manifestieren, ohne willentliche Beeinflussung des Trägers. Er muß auch keine Probe ablegen, die

Kosten sind aber dennoch zu bezahlen: 4 ASP für ein ODEM, 16 für 1 SR OCULUS, und 8 ASP für ein kürzeres Aufflackern des OCULUS. Sollte der Träger des Rubinauges nicht über Astralenergie verfügen (oder sie aufgebraucht haben), erleidet er stattdessen die entsprechende Menge Schadenspunkte. Als Ausgleich erhält er jeweils die Hälfte der aufgewendeten AE bzw. LE als Abenteurpunkte. Willentliche Anwendungen aller Hellsichtzauber kosten jeweils 1 ASP weniger. Wie andere auf den Anblick reagieren, hängt von deren Weltoffenheit ab: verwenden Sie im Zweifelsfall den AG-Wert des Gegenübers als Malus für alle Proben, bei denen CH eine Rolle spielt. Sollte der Träger das Auge verdecken, ist er im Prinzip einäugig. Allerdings spürt er, falls das Rubinauge eine Spur entdecken könnte.

Sollte der Erste Gezeichnete sterben, geschieht Ähnliches wie bei Liscoms Vernichtung: das Rubinauge erwählt sich einen neuen Träger, der damit unweigerlich auf Borbarads Spur gestoßen wird. Natürlich ist es ein entscheidender Unterschied, ob der neue Gezeichnete ein Feind Borbarads ist - oder ein Anhänger ...

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Inhalt

UNSTERBLICHE GIER spielt im vom Zweiten Orkkrig gezeichneten Weiden und erstreckt sich über die ersten Wintermonate des Jahres 23 Hal. Die Helden, vom ALPTRAUM OHNE ENDE schon schwer angeschlagen, werden von Herzog Walde mar nach Weiden gerufen, um eine sich im ganzen Herzogtum ausbreitende Serie von Vermisstenfällen aufzuklären.

Die abergläubischen Weidener, vom Herzog abwärts, würden das Wort niemals aussprechen, aber es wird bald naheliegend, daß die Helden es mit Vampiren zu tun haben. Der Reiz des Abenteuers besteht unter anderem darin, daß die Helden immer wieder durch Überraschungen, Mißverständnisse und Tarnungen von ihrem durchaus richtigen Verdacht abgebracht werden. Im Zuge ihrer Nachforschungen und bei der Begegnung mit den ersten Vampiren müssen die Helden feststellen, daß ihre Vorstellungen von diesen dämonischen Unwesen vor allem von Aberglauben und Glückserfolgen geprägt sind - und daß in ganz Aventurien niemand wirklich über Vampire Bescheid zu wissen scheint.*

Verursacher der sich ausbreitenden Plage ist die Dunkelfelfe Pardona, die vor 5.000 Jahren bereits die Firmelfen ins Unglück stürzte. Sie erkennt die Zeichen der Zeit und bereitet die Rückkehr Borbarads vor. Um dem Dämonenmeister einen neuen Körper zu erschaffen, löst sie eine Vampirplage aus, deren gesammelte Lebenskraft jedoch vor allem dem Projekt zufließt. Zu diesem Zweck erweckt sie den Erzvampir Wal mir von Riebeshoff und zwingt ihn, ein Dutzend Vampire zu erschaffen und diese wiederum zur monatlichen Abgabe der geraubten Lebenskraft zu bringen.

Die Helden müssen nach und nach etwa ein Dutzend Vampire

**Falls der geneigte Leser nun das Gefühl hat, daß das vorliegende Abenteuer ein Versuch ist, auf der offensichtlichen Vampir-Welle in allen Unterhaltungsbereichen mitzuschwimmen, möchte der Autor mit einigem Stolz darauf hinweisen, daß er diese Welle durchaus vorhergesehen hat und daß die ersten Spieltests für das vorliegende Abenteuer bereits im Jahre 1990 begonnen haben - zu einem Zeitpunkt, wo die Unterhaltungsbranche eben erst die "Schlinger"-Kampagne vorbereitete ...*

aufspüren und unschädlich machen und dabei das Geheimnis vampirischer Unverwundbarkeit lösen. Außerdem müssen sie entdecken, daß hinter der Vampirplage ein gezielter Plan steckt, der sich im Mittwinter seinem Höhepunkt nähert. Um Pardona und Wal mir schließlich entgegentreten zu können, erhalten die Helden von mehreren Seiten Hilfe. Insbesondere wird dabei einer der Helden zum Zweiten Gezeichneten ...

Die Helden

Im Interesse der Kontinuität der Kampagne sollten Sie dafür Sorge tragen, daß zumindest der Großteil der Gruppe an den einzelnen Abenteuern teilnimmt. Es ist kein Problem, wenn einzelne Helden aufgeben, sterben oder aus anderen Gründen ausfallen, solange



die Erfahrungen aus den ersten Abenteuern für die späteren bewahrt bleibt.

Welche Helden für die Kampagne geeignet sind, ergibt sich aus dem epischen Inhalt und der großen Härte der Ereignisse: Schelme sind zum Beispiel eher unangebracht, während Krieger, Geweihte und Magiebegabte das Rückgrat der Gruppe bilden sollten. Ausdrücklich sei nochmals darauf hingewiesen, daß die Helden zur Bewältigung der Kampagne sowohl auf magischen wie auf geweihten Beistand kaum verzichten können.

Die Funktion eines klugen Magiers kann durch den Träger des Rubinauges teilweise, aber nur unvollständig, übernommen werden. Sie können natürlich weiterhin den Kusliker Hellsichtmagier Reo Cordovan Sapallyo (siehe ALPTRAUM OHNE ENDE, Seite 57) oder den in diesem Abenteuer zu rettenden Rashduler Akademieleiter Dschelef ibn Jassafer als Experten und Helfer verwenden.

Falls sich kein Geweihter unter den Spielern findet, können Sie in einer Notlage der Gruppe ein Phexwunder zu Hilfe kommen lassen - und der Preis, den der Händlergott fordert, ist die heimliche Weihe eines der Helden. (Das heißt, daß Sie, wenn nötig, überhaupt nur mit dem betroffenen Spieler absprechen, welchen Helden-typ er in Zukunft spielt - unter Beibehaltung seines bisherigen als Tarnung.)

Vampirhelden

Eine besondere Möglichkeit des Rollenspiels ergibt sich durch die Vampirplage. Wenn Sie den besonderen Horror einbringen wollen, der entsteht, wenn ein langjähriger Freund plötzlich zum blutsaugenden Monster wird (und womöglich seine Freunde attackiert), dann können Sie einem begabteren Rollenspieler in der Gruppe diese Situation auf zwei Arten bieten:

- Entweder Sie legen ihm nahe, zunächst einen niedrigstufigeren Helden (vielleicht einen Heldentypen, den er schon immer einmal ausprobieren wollte) in das Abenteuer zu führen. Wenn dieser Held nach einigen Wochen zum Vampir und somit auf die eine oder andere Weise unspielbar geworden ist, kann der eigentliche Held, der alte Gefährte der Anderen, auftauchen und ihn ersetzen.
- Noch schockierender ist natürlich die Variante, bei der Sie einen über längere Zeit entwickelten hochstufigen Helden der Gruppe zum Vampir werden lassen.

Was das weitere Schicksal eines Vampirhelden angeht: Sollte er den Fluch der Zwölfgötter (Sonne, grünes Holz usw.) und die Verfolgung durch Meisterpersonen und vielleicht sogar Spieler überstehen, empfehlen wir dennoch, ihn anschließend in den Ruhestand zu schicken. Es mag Situationen geben, wo es reizvoll ist, den Hunger, den Fluch und den moralischen Verfall eines Vampirs darzustellen. Für das typisch aventurische Rollenspiel ist aber eine Kreatur, die letztlich ein Werkzeug des Namenlosen ist, ungeeignet.

Aufbau

UNSTERBLICHE GIER ist nicht so geradlinig aufgebaut wie ALPTRAUM OHNE ENDE. Vielmehr besteht das Abenteuer aus etwa einem Dutzend vernetzter Begegnungen und Probleme, die die Helden lösen müssen, wobei die Reihenfolge aber (in Grenzen) den Spielern und vor allem Ihnen, dem Meister, frei überlassen bleibt. Zu diesem Zweck ist ein Großteil der Informationen in Form von Modulen aufgebaut, die Sie nach Bedarf kombinieren können: Beschreibung von Örtlichkeiten, Wetter, Meisterpersonen,

Reaktionen und Informationen, oft im beliebten Zufallstabellenformat, aber mit der ausdrücklichen Absicht, daß Sie jeweils gezielt auswählen, was Sie verwenden wollen.

Das erlaubt Ihnen insbesondere, die Dauer des Abenteuers zu bestimmen. Wenn Sie nach den ersten Spielsitzungen feststellen, daß das gesamte Angebot zu viel Zeit benötigt, können Sie unbeschadet abkürzen.

Wenn Sie und Ihre Spieler hingegen das Bedürfnis haben, sich weiter mit der Handlung zu beschäftigen, können Sie durch simple Neukombinationen und etwas Improvisation neue Probleme und Begegnungen erschaffen.

Im vorliegenden Kapitel, **Für den Meister**, finden Sie in gewohnter Weise den *Hintergrund* in Form von rätselhaften Zitaten, die die einzelnen Abenteuer der Kampagne miteinander verbinden, Richtlinien über den *Verlauf der Kampagne* zwischen den beiden Abenteuern und einen Überblick über Das Abenteuer.

Kapitel I bietet den Einstieg in das Abenteuer. Einige Monate nach den Ereignissen von Dragenfeld erhalten die Helden eine Einladung nach Weiden. Nach ihrer Anreise können sie *Auf der Bärenburg* die rindrianisch-rückständige Welt des winterlichen Weidens kennenlernen. Sodann wird ihnen *Der Auftrag* erteilt, das Rätsel der überall verschwindenden Weidener aufzuklären.

Im **Kapitel II** finden Sie modular die Versatzstücke für umfangreiche Untersuchungen. Die Beschreibung der wichtigsten Siedlungen Weidens besteht im wesentlichen aus einem Kurzüberblick über Einwohnerzahl, Tempel und Gastgewerbe, weiterhin aus der Beschreibung des Oberhauptes der Siedlung, und der Auflistung *Wichtige Entdeckungen*.

Eine allgemein gehaltene Beschreibung der Dörfer und Höfe erlaubt Ihnen, kleinere Siedlungen, wie man sie nicht auf den Karten verzeichnet findet, zu erschaffen, inklusive Unterbringungsmöglichkeiten, ländlichem Rollenspiel und unterhaltsamen Bräuchen.

Die Zufallstabelle für *Das Wetter* gibt Ihnen die Möglichkeit, Wiederholungen und Eintönigkeit zu vermeiden, reichen die Variationen doch vom Ifirnwetter bis zum Jahrhundertsturm.

Kapitel III enthält zahlreiche Entdeckungen, die Sie fast nach Belieben in die Untersuchungen aus Kapitel II einbringen können. Insbesondere sind dies *Notwendige Begegnungen*, die für den Handlungsablauf entscheidend sind, sowie *Sonstige Begegnungen*. Vor allem verwirrend sind dagegen größtenteils falsche Gerüchte, vermeintliche Erklärungen und die gewohnten Träume.

Kapitel IV liefert eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Vampire, mit ihrem Charakter, ihrem Werdegang, ihren Jagdmethoden und ihren Verwundbarkeiten.

Kapitel V beschreibt die Begegnung mit Luzelin, wenn die Helden in den Blautann eindringen und Luzelins Grotte finden. Außerdem erhalten sie hier *Das Zweite Zeichen* und müssen *Luzelins Ende* miterleben.

Kapitel VI schildert das Finale, also die auf einen Höhepunkt zustrebenden abschließenden Szenen. Hier wird Pardonas Plan und dessen Methodik ausführlich erörtert. Die Helden können durch erfolgreiche Nachforschungen, Astrologie und Vorahnungen *Das letzte Neumondtreffen* als entscheidenden Zeitpunkt vorher-

sehen, als Schauplatz erweist sich *Der Nachtschattensturm*. Nachdem die Helden sich durch *Die Vampire* gekämpft haben, vollführt Pardona *Das Ritual*. Die Helden können Borbarads Verkörperung nicht verhindern, im Endkampf aber den Erzvampir und alle Vampire vernichten.

Im abschließenden zweiten Kapitel **Für den Meister** finden Sie Richtlinien über den weiteren Verlauf der Kampagne, insbesondere das Verhalten der Helden *Nach dem Abenteuer* und die ersten Maßnahmen, die Borbarad leibhaftig einleitet.

Der **Anhang** schließlich bietet in gewohnter Manier die *Dramatis Personae*, also die Beschreibung der wichtigsten Meisterpersonen, und eine Zeittafel, die aventurische Ereignisse während der gesamten Zeitspanne der zwei ersten Abenteuer abdeckt. Ebenso finden Sie hier aber den umfangreichen Abschnitt über Vampirismus, eine Art Vampir-Handbuch mit dem wichtigsten, das Sie schon immer über Vampire wissen wollten.

Beschreibung

Die Informationen des Abenteuers **UNSTERBLICHE GIER** sind in traditioneller Weise hierarchisch aufgebaut. Die *Allgemeinen Informationen* sind sogar, um auch Anfängern das Spiel zu erleichtern, ausdrücklich zum Vorlesen gedacht. (Sie müssen hier nicht befürchten, versehentlich wichtige Details oder störende regeltechnische Begriffe auszuplaudern.) Einzige Ausnahme ist die Verwendung der Variable (HELD), die sie jeweils spontan durch den Namen eines x-beliebigen Helden ersetzen sollen. (Wenn nur bestimmte Helden in Frage kommen, wird das vorher erläutert.)

Die *Speziellen Informationen* können von den Spieler-Helden in

bekannter Weise durch nähere Untersuchung erlangt werden. *Meisterinformationen* schließlich bleiben ausdrücklich dem Spiel-leiter vorbehalten. Informationen, die von Spielern erlangt werden können, finden sich hier nur, wenn sie intensives Rollenspiel von Seiten des Meisters voraussetzen.

Die farbige Übersichtskarte "Herzogtum Weiden und angrenzende Gebiete" entnehmen Sie der Box **DUNKLE STÄDTE, LICHTER WÄLDER**. Die farbige Übersichtskarte "Das Svelltal und das nördliche Mittelreich" (auf der Sie der Vollständigkeit halber die Markgrafschaft Heldenutz finden) können Sie der Box **DAS ORKLAND** entnehmen. Die Regionalbeschreibung **DAS HERZOGTUM WEIDEN** kann Ihnen weitere Anregungen und Beschreibungen bieten - alles für das Spiel notwendige Material finden Sie aber in diesem Abenteuer vor.

Personen

Die Helden (oder zumindest die Spieler) treffen in diesem Abenteuer etliche alte Bekannte wieder: Herzog Waldemar, den Bären (ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA), die Hexe Luzelin (HEXENNACHT) und die Dunkelfeife Pardona (FOLGE DEM DRACHENHALS und Fortsetzungen) sowie - in Cameo-Auftritten, wie man das heutzutage nennt - ein halbes Dutzend weiterer Prominenter. Der Autor ist der Überzeugung, daß interessantes Rollenspiel neben ständigen neuen Entdeckungen und Wundern auch das Gefühl von Vertrautheit mit der Spielwelt vermitteln soll. Lassen Sie diese Meisterpersonen die Helden mit Bezug auf frühere Begegnungen ansprechen, spielen Sie alte Beziehungen weiter aus und geben Sie den Spielern das Gefühl, daß man sich an ihr Verhalten - ob im Guten oder im Bösen - erinnert und erinnern wird.



Kapitel I: Einstieg in das Abenteuer

Einladung nach Weiden

Die Einladung

Meisterinformationen:

Spielen Sie mit jedem Helden kurz durch, wann und wo er seine Einladung erhält oder - falls er längere Zeit unauffindbar war - vorfindet. Hat der Held eine eher bekannte und zugängliche Adresse, wird der Brief von einem Herzoglich Weidener Lanzendreiter, einem sogenannten Rundhelm, zugestellt, der sich in erkennbarem Dialekt beschwert, wie verwirrend die "große Stadt" beziehungsweise das "fremde Land" ist. Ist der Held hingegen ein typischer Herumtreiber, kann ihn wohl nur ein Beilunker Reiter finden, der natürlich nicht den leisesten Kommentar abgibt - selbst wenn ihm ein Ferkinapfeil im Arm steckt.

Allgemeine Informationen:

Es ist Spätherbst. Hinter dir liegen einige Monate, in denen du dir mit Entsetzen deiner Sterblichkeit klar geworden bist und in denen die Schrecknisse von Dragenfeld immer wieder aufgetaucht sind.

Der Bote überreicht dir, in Rindsleder gewickelt, einen Brief aus gutem Honinger Büttenspapier, verschlossen mit einem handteller-großen Klumpen roten Waxes, der mit einem Bären gesiegelt ist.

Du brichst das Siegel, findest zwei ineinander geschlagene Papierseiten und liest unter einem kunstvoll gemalten Wappen mit einem Weißen Bär auf grünem Grund.

Meisterinformationen:

Fügen Sie die korrekte Anrede ein: für Edle "Euer Wohlgeborren", für Magier "Magister", für Geweihte "Euer Gnaden", für andere Gelehrte "Meister" und sonst vermutlich "Sehr geehrter Herr" (siehe auch ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seiten 83f.)

Allgemeine Informationen:

Wir, Herzog Waldemar von Weiden, bitten Euch aufgrund Eures über die Maßen guten Namens im Weidener Land und manch früherer Heldentat, Euch im Namen Rondras und Hesindes umgehend nach Trallop zu begeben. Eine Angelegenheit der Sicherheit des ganzen Herzogtums erfordert Euren Schwertarm und Euren Witz, den Ihr wiederholt unter Beweis gestellt. Für Eure Annehmlichkeit legen wir einen Herzoglichen Paß bei und weisen den Truchseß zudem an, Euch bei Eintreffen für die Unkosten 10 Wehrheimer Dukaten zu überreichen. Schließlich empfehlen wir Euch, die Reise derart anzutreten, daß Ihr nicht vom Weidener Winter überrascht werdet.

*Seine Hoheit
Herzog Waldemar von Weiden*

Spezielle Informationen:

Der Held mit dem höchsten Talentwert in Lesen/Schreiben kann die Handschrift als ausgesprochen weiblich und die Lettern als eher der Kusliker Schule zugeordnet einstufen.

(Ein Held, der das Haus Weiden kennt, weiß, daß der Herzog alle Briefe von seiner Gattin schreiben läßt.)

Der Paß ist namentlich ausgestellt und enthält die Klausel "reist im Auftrag des Herzogs".

Meisterinformationen:

Weisen Sie die Spieler darauf hin, daß Reisen in Aventurien - insbesondere im Inneren des Kontinentes - nicht so selbstverständlich ist, wie unsereins das gewohnt ist, und daß sie einige Vorbereitungen treffen müssen:

Von Gareth sind es nach Trallop 400 Meilen Reichsstraße, vom Lieblichen Feld 1000 Meilen. Unter günstigen Bedingungen sind das ein bis zwei Wochen Ritt oder Fahrt, aber in Spätherbst und Winter artet die Reise schnell zu einer Angelegenheit von bis zu einem Monat aus!

Unter diesen Umständen überlegt man sich, welche Freunde und Bekannte man am Ziel und auf dem Weg dorthin besucht, wenn man schon einmal im Leben dort hin kommt.

Man besorgt sich Empfehlungen und Ratschläge: Wem vertraut man sich als Fremder an? Bei wem soll man sich vorstellen? Wo quartiert man sich zunächst ein? Welche Herbergen, Tempel und Hufschmiede soll man auf dem Weg aufsuchen?

Zum Beispiel: Ein Magier/Geweihter könnte sich ein Empfehlungsschreiben seiner Akademie besorgen, allgemein adressiert ("Wen immer es betreffen mag:") oder wenn möglich (unbekanntermaßen) an der Hofmagier / Hofpriester des Herzogs. Selbstverständlich führt jeder Krieger seinen Kriegerbrief mit sich.

Andere Leute werden dem Reisenden aus dem gleichen Grund - "Wenn Ihr schon einmal dort hin kommt" - Briefe und mündliche Nachrichten an bestimmte Personen oder Institutionen mitgeben. (Ein Beilunker Reiter von Gareth nach Weiden kostet etwa 50 Dukaten - unbezahlbar für die meisten einfachen Aventurier!) Die Wirren von Orkkrieg und Usurpation haben zudem viele Verbindungen abreißen lassen. Daß Absender oder Adressat nicht schreiben und lesen können, ist hingegen kein Problem; man bittet einfach den gelehrten Herrn Überbringer, das zu übernehmen!

Lassen Sie die Spieler auch über das Verkehrsmittel nachdenken. Ein Monat auf einem Pferderücken ist nicht jedermanns Sache - vielleicht ziehen sie ein Fahrzeug vor. Auch die Pferde könnten jemand gebrauchen, der sie ablöst: Für erfahrene, wohlhabende Ritter ist es durchaus üblich, ein Reitpferd zu reiten und das Streitroß mitzuführen. Zudem sind der Kauf von Pferden oder Kutschen immer eine gute Gelegenheit, um Helden Geld abzunehmen.

Die Anreise

Meisterinformationen:

Der folgende Text geht davon aus, daß der oder die Helden von Süden kommen. Sollten sie sich im Nordwesten (wegen der Orks unwahrscheinlich) oder im Bornland aufhalten, müssen Sie die Anreisebeschreibung leicht variieren.

Allgemeine Informationen:

Wieder einmal seid ihr auf der berühmten Reichsstraße II Richtung Norden unterwegs. Ihr passiert die Kriegshauptstadt Wehrheim und das kleine Städtchen Helmdahl, wo man euch bei einem kleinen Fest stolz erzählt, daß man die jüngste Stadt des Mittelreiches ist und erst 14 Hal das Stadtrecht bekommen hat.* Irgendwann erreicht ihr dann die Grenze, markiert durch ein Wappenschild mit dem Weidener Där und dem Balihoer Rad. Da die Reichsstraße kaiserlich ist, müßt ihr weder Zoll zahlen noch euch ausweisen. Kurz darauf passiert ihr - sicherlich nicht zum ersten Mal in eurem Heldenleben - den nebelumwallten Turm von Auen.

Tag für Tag wird es kälter. Der Rauhereif macht aus den Bäumen kristallene Wunderdinge, vor allem die Silberweiden im Wasser des Pandlaril sehen wie elfisches Zauberwerk aus. Der graue Himmel ist von südwärts treibenden zerzausten Wolken bedeckt. Bald seid ihr im Land der sprichwörtlichen Weidener Rinderfürsten angelangt, wenn auch die Herden zusehends in den Ställen verschwinden. Die Einheimischen sind kräftige Burschen und Weiber, tragen Holzschuhe und Felljacken und kauen ständig Tabak, Gulmond oder Rindenstückchen. Immer wieder kommen euch Kriegsheimkehrer, Flüchtlinge aus den Orkgebieten und hungernde Tagelöhner entgegen.

Dank der Einladung gibt es kaum Zollformalitäten und Unterbringungsprobleme. Der Anblick des herzoglichen Wappens genügt - lesen kann hier ohnehin kaum jemand.

Hinter Baliho folgt ihr der Fortsetzung der Reichsstraße II bis Trallop, die erst 17 Hal eingeweiht wurde. Ihr erinnert euch an das orkische Attentat auf diesen Gardeoberst, das der Auftakt zum Zweiten Orkkrieg war.**

Dann tauchen am Horizont die zauberhaften Salamandersteine auf, eine Folge von Silhouetten in zahllosen Schattierungen von Grün und Blau, die nach und nach das Bild beherrschen. Davor könnt ihr die düsteren, tiefhängenden Wolkenbänke sehen, die sich wie immer über dem unheimlichen Neunaugensee ballen. Schließlich seht ihr auch die trutzigen Burganlagen von Trallop - der letzten Grenzfestung vor den Ländern der Orks, Elfen und Goblins.

Auf der Bärenburg

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden ein wenig überlegen, wie sie bei Hof auftreten wollen und ob sie darauf bestehen, in speckiger Rüstung und abgeschabter Kutte zu erscheinen.

Herzog Waldemar gebietet immerhin über fast so viele Untertanen wie die Adelsmarschallin des Bornlandes oder der Patriarch von Al'Anfa.

Ankunft: Der Hof

Allgemeine Informationen:

Vorbei an Befestigungsanlagen und spitzgiebeligen Bürgerhäusern mit Storchennestern gelangt ihr zur alten Herzogsburg. Alte Gargylenarchitektur dräut mächtig über euren Häuptionen, Fensterläden klappern im Wind, Windlichter flackern in den Fenstern. Erste Schneeflocken segeln sanft vom grauen Abendhimmel herab. Die Wache reckt euch die Schwertfaust entgegen und schlägt sie gegen das Herz - der Gruß der Rondrianer. Auf dem Hof streiten drei Kuhgimpel um einige Brosamen. Ihr müßt euch euren Weg durch die Hühner beinahe treten. Einige bärtige Krieger und muskelbepackte Kriegerinnen fechten mit Holz Waffen und wattierten Übungsmänteln, auch ein Haukerl (eine Zielfigur für den Nahkampf) und ein Flinker Ferdoker (eine Drechfigur für das Lanzen Training, die zurückschlägt) stehen da. Ringsherum sind einige Beete mit frischem Tannenreisig zugedeckt worden. Linkerhand kann man im Gesindehaus zwei Wäscher in einem großen, dampfenden Bottich rühren sehen. Eine weitere Doppelwache öffnet euch das Tor zum Palas. Es gibt ein Kratzeisen vor dem Türrahmen, um die Stiefel von Schnee und Schlamm zu befreien, und ein Fettnäpfchen neben Tür, um die Schuhe beim Abschied neu zu wischen - das berühmte Fettnäpfchen, in das nur Plumpsäcke treten. Vor euch liegt eine steinerne Freitreppe, deren oberer Absatz von zwei typisch Weidener Ritterrüstungen flankiert wird, die als Fackelhalter fungieren. Auf halbem Weg seht ihr eine junge Amme mit einem drei Monate alten Säugling sitzen.

Meisterinformationen:

Für kinderliebe Helden: Das Kind wurde im letzten Rondramond von einer der Ritterinnen des Herzogs geboren und trägt den Vornamen des berühmtesten der Helden!

Der Thronsaal

Allgemeine Informationen:

Die Türflügel öffnen sich über einen Schnurzug mit einem Steingewicht. Vor euch liegt der mächtige Thronsaal des Herzogs, ein wenig kunstvolles und heimeliges Bauwerk aus kaltem Stein und hölzernen Säulen und Balken, beleuchtet von rußenden Pechfackeln. Allenthalben sieht man rondrianischen Schmuck: die Feldzeichen berühmter erloschener Weidener Regimenter (zu denen wohl nach dem Orkkrieg einige neu hinzugekommen sind), ein mit Dornen gespickter orkischer Streithammer, einfache Kupferstiche von Helden wie dem Schwertkönig Raidri Conchobair, aber auch das eine oder andere Strohlblumengesteck. In der Mitte bullert ein sogenannter Uhdenberger Ofen: zwei eiserne Zylinder, von denen der untere mit Scheiten gefüllt ist, während der obere Wackersteine enthält; die glühenden Steine heizen weiter, auch wenn nächstens das Feuer ausgehen sollte. Links hinten kann man die Herzogin mit Mägden und Knappen an Spinnrad sitzen sehen. Dann wird euer Blick aber nach rechts gezogen, wo an einem mächtigen Tannholztisch für dreißig Personen eine Gestalt unter einem groben Leinentuch verborgen sitzt. Die Geräusche erinnern an die letzten Schnauer eines sterbenden Tatzelwurm. Dann wird das Tuch beseitigefetzt, und der graubärtige Hüne mit der geschwellenen Nase darunter flucht: "Himmel-Ork-und-Wolkenbruch, nichts Grauslicheres gibt's als den Orklandschnupfen ..."

Dann fällt sein Blick auf euch, und er stemmt sich hoch, zwei Schritt aufragend, und kommt euch erfreut entgegen.

*Siehe AVENTURISCHER BOTE 27, Seite 11.

**Siehe AVENTURISCHER BOTE 35, Seite 1.

Spezielle Informationen:

Der Herzog lädt seine Gäste sofort ein, sich bei einer heißen Rindsuppe aufzuwärmen. Zunächst wird aber auf einem silbernen Tablett Bierbrot und Knoblauch serviert. (Geographie+2 / Etikette+4: Der Gast reibt traditionsgemäß mit der Knoblauchzehe über das Brot und beißt einmal ab - man muß nicht aufessen.) Im Lauf des Abends wird dann frisches Wildbret (Reh, Hase, Fasan o.ä.) aufgetragen, das hiezulande ja eigentlich nur der Adel erlegen und speisen darf.

Beinahe alle Einheimischen, ob Ritter, Wachen oder Mägde, die in der nächsten Zeit den Raum betreten, kommen an den Tisch, schnuppern an den Speisen und verabschieden sich mit "Wohl-schmecken!"

(Geographie+9: Hierbei handelt es sich keineswegs um einen Schnorrversuch, sondern um völlig unverbindliche Weidener Höflichkeit. Sich an den eigenen Tisch zu setzen, ohne sich überzeugt zu haben, daß Fremden gutes Essen vorgesetzt wird, gilt als grobe Beleidigung des Gastrechtes.)

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden sich vorstellen und von sich erzählen. Der Herzog hat die meisten ja nur ihrem Ruhm folgend eingeladen. Falls einer der Helden in ALPTRAUM OHNE ENDE deutlich gealtert ist, dann bohren Sie in seinen offenen Wunden: "Ich hätte Euch nach den Bardengesängen für deutlich jünger gehalten." Der Erste Gezeichnete, Träger des Borbaradmals, erntet naturgemäß einen befremdeten Blick, wird aber nicht weiter auf sein Auge angesprochen.

Ein Elf hingegen muß sich unweigerlich einen Sinnspruch anhören, den jeder Weidener als Kind lernt:

"Kommt ein Elf und grüßt er dich,
dann sei wachsam, hüte dich.
Halt' dein Weib und halt' dein Huhn,
bring' ihm Salz und Zucker nun.
Frag' um Rat und lache nicht,
weißt doch nicht, wie wahr er spricht."

Die Weidener Oberschicht ist fest überzeugt, daß sie enorm viel von elfischer Denkwelt versteht und gehört zu jenen, die jeden Elf mit drei Brocken Isdira ansprechen - und einem Akzent, der jedem Elf die Ohren abfallen läßt.

Unterbringung

Allgemeine Informationen:

Zwischen Suppe und Abendessen weist euch der Hofmarschall Dankward von Weißenstein persönlich die Quartiere an, und kleine Knappen und Maiden führen euch über von Fackeln beleuchtete Steintreppen hin.

Die Kammern werden von einer blakenden Kerze beleuchtet und sind - verglichen mit der übrigen Burg - gut geheizt. Neben einem Kohlenbecken liegen Tannenzapfen als Brennmaterial für die Nacht. Die Betten sind sogar mit frischem Belhanker Linnen bezogen, die Herzogin läßt jedem von euch ein frisches Strohblumengesteck aufs Zimmer bringen. Neben der Tür steht ein Stiefelknecht (eine Art Holzklammer für die Feise, um Stiefel freihändig ausziehen zu können). Die Tür hat einen einfachen Holzriegel - was hiezulande durchaus Luxus ist.

Der Auftrag

Das Problem

Allgemeine Informationen:

Als ihr auf der Bärenburg heimisch geworden seid, läßt euch der Herzog in den Thronsaal bitten. Während ihr eintretet, scheucht Hauptmann Illa Thurwender die letzten Mägde hinaus und schließt das Tor hinter sich. Nur die Herzogin bleibt am Spinnrad sitzen, während der Herzog sich ächzend in seinen Thronessel fallen läßt und einladend auf einige kreisförmig aufgestellte Stühle deutet. Er sucht eine Weile nach Worten, kratzt sich am Schädel, brummt mißmutig und beginnt schließlich, von gelegentlichem Husten und Schneuzen unterbrochen, zu sprechen: "Ihr seht einen alten Kämpen vor Euch. Kann nicht lesen, bin bei Hof gewandt wie ein Tanzbär, und weiß auch sonst nix von Hesindes Geheimnissen. Aber mit meinem Windsturm" - dabei klopft der Herzog auf das Schwert an seiner Hüfte - "und meiner Frau an meiner Seite habe ich dies Land immer gut regiert. Gebt mir einen Haufen Goblinbanditen, meinerwegen stellt mir ein Orkheer hin, und wenn's gar sein muß, auch einen rondra-verdammten Thronräuber.

Aber was da nun in meinem Land geschieht - Himmel-Kaiser-Ork-nocheinmal, ich weiß nicht, man kann's einfach nicht packen, und es ist auch nichts, wovon einer viel sprechen soll, der die Zwölfgötter fürchtet.

Ihr habt diese grausliche Sache in Dragenfeld erlebt, und Ihr habt auch die Sache mit (wählen Sie etwas passend Unheimliches aus: dem Wolf von Winhall, dem Mordbären im Bornland, diesen wahnsinnigen Kultisten in Tobrien usw.) gedeichselt. Ich meine, es wird Euch nicht schwerfallen, dahinterzukommen, was hier geschieht. Viel schwieriger wird sein, was Ihr dagegen tut. Aber Ihr seid gewiß die richtigen ..."

Dann läßt er sich entspannt zurückfallen, als wäre er eine große Last losgeworden.

Meisterinformationen:

Die Helden werden jetzt natürlich nachbohren, während Waldemar eigentlich der Meinung ist, das Notwendigste gesagt zu haben. Erst nach und nach dämmert ihm, daß er mit den "Ausländern" konkreter reden muß als mit seinen Bärenhäutern und Orkjägern.

Allgemeine Informationen:

"Ja nun, es läuft darauf hinaus, daß in Weiden Leute verschwinden. Spurlos! In der Nacht weggeholt - oder was weiß ich! Ich habe jetzt von etwa drei Dutzend gehört, und das heißt, wo meine Barone nix weitermelden, ziemlich sicher, daß es viel mehr sind. Jaja, schon recht verstanden. Die Leute sind nicht irgendwie von den Orks verschleppt worden oder geflohen. Das sind wir hier gewohnt. Sie sind einfach ... verschwunden! Es ist 'was Unheimliches.

Also, wie gesagt, sobald Ihr zu suchen beginnt, werdet Ihr gleich wissen, was da geschieht."

Meisterinformationen:

Waldemar ist sich natürlich sicher, daß die Vermissten Opfer von irgendwelchen Monstrositäten geworden sind: Vampire, Werwölfe, Zombics, Nachtalpe - das kann der Laie ohnehin nicht unterscheiden. Alle Weidener wachsen von klein auf mit uralten Gruselgeschichten (vermutlich 700 Jahre alt und durch

den Erzvampir Walmir von Riebeshoff ausgelöst) auf - aber auch mit dem unerschütterlichen Aberglauben, daß das Namenlose beim Namen zu nennen es direkt ins Haus und auf den Unachtsamen ruft. (Beachten Sie, daß auch der Autor im weiteren wenn möglich das Wort vermeidet, um es Ihnen nicht ständig in den Mund zu legen.)

Allgemeine Informationen:

“Ja nun, sie werden wohl gefressen. Von etwas Namenlosen! Oder was weiß ich. Manchmal holen sie sie auch aus den Gräbern und lassen nichts über. Pfui! Boron steh' uns bei! Ich werd's nicht nennen. Nicht, solange Rondras Segen auf meinem Haus liegt. Aber was soll's auch? Ihr werdet es gleich verstehen, da bin ich sicher. Ihr wißt mit so etwas Bescheid ... Das Beste ist wohl, Ihr brecht Richtung Süden auf. Aus der Sichelwacht im Nordosten haben wir noch nichts gehört, allerdings haben wir dort einige Raubritter in Reichsacht getan. Die Bärwalde und die Heldenruz im Westen werden von meiner Schwester, der Gräfin Walderia, und meiner Tochter Walpurga von Olat aus regiert, und die haben mir bei den jüngsten Treffen nur die Gerüchte bestätigen können. Die meisten Berichte kommen aus der Grafschaft Baliho im Süden.”

Hier mengt sich die Herzogin etwas unwirsch ein: “Kein Wunder, wenn sich der neue Baron Nordfalk ständig an der Orkgrenze herumtreibt - und der Reichbehüter kümmert sich sowieso nie um seine Grafschaft.”

“Ja nun, ist wohl wahr: Der junge Nordfalk ist wohl ein wackerer Kämpfer, aber da ist er nie, wenn man ihn braucht. Und der Kaiser - hihi - der wollte ja sogar vor fünfzehn Jahren mein Lehen neu vergeben, weil er mich vergessen hatte.”

Mögliche Helfer

Meisterinformationen:

Wenn die Helden fragen, warum der Herzog nicht auf seine eigenen Gefolgsleute zurückgreift oder welche von diesen ihnen helfen könnten:

Allgemeine Informationen:

“Hesindetempel oder so Zauberakademien haben wir ja nun in Weiden nicht. Meine Urahne Gwynna die Hex' hat mich zwar aufgesucht, kommt mir aber nur mit Andeutungen, wo einem ganz gruselig wird. Früher hätte ich nach dem Orden des Heiligen Hüters im Finsterkamm geschickt, der hier in Weiden mehrfach sehr erfolgreich gegen unheilige Geheimnisse vorgegangen ist. Aber Arras de Mott ist von den Orks zerstört worden.

Ja, und die Inquisition - wer ruft schon freiwillig die Inquisition? Ich bin froh, daß dieser Amando Laconda daVanya wieder abgezogen ist, um sich mit der Kirchenspaltung zu beschäftigen ...

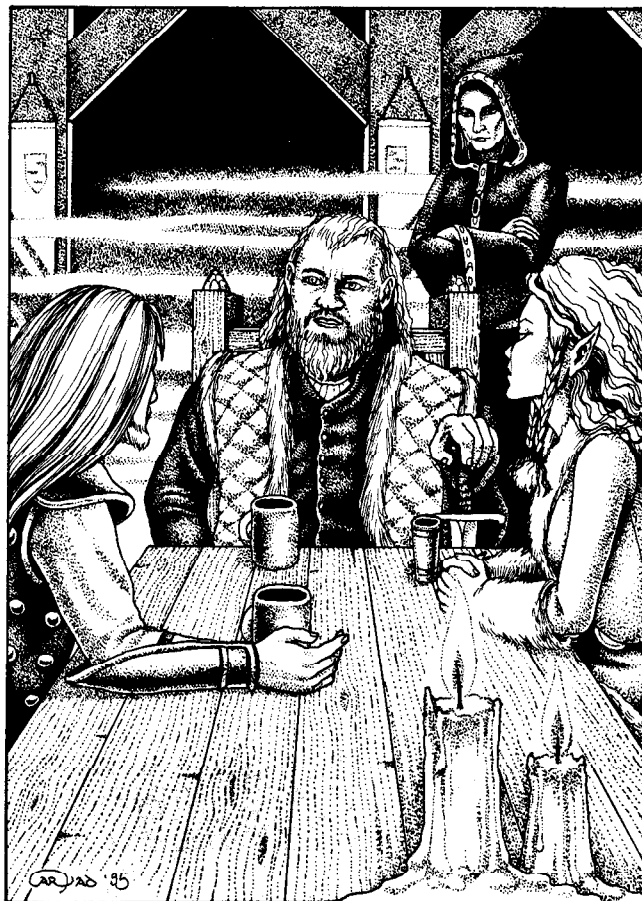
Ihr seid also meine wichtigsten Agenten. Meine Grafen, Barone, Ritter und Büttel werden Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Aber natürlich erwarte ich, daß Ihr mit großer Geheimhaltung vorgeht.”

Spezielle Informationen:

Falls die Helden fragen, so sie die Nachforschungen beginnen sollen, verweist der Herzog sie zunächst an seinen Vogt Norholt von Mauterndorf in Braunsfurt.

Spezielle Informationen:

Die Herzogin wendet sich später unter vier Augen an einen



Helden: “Unsere Weidener sind ein wenig abergläubisch. Ihr werdet euch daran gewöhnen müssen, daß Männer und Frauen, die furchtlos einem Ork oder einem Wolf mit nur einer Axt entgetreten, zu zittern anfangen, wenn sie über den Blautann oder den Neunaugensee sprechen - oder diese Sache eben ...

Wichtig ist auch noch - Seine Hoheit, mein Gemahl, ist da etwas zu großzügig - daß südlich von Auen die Grenze zu Darpatien ist. Da gilt sein Paß nicht mehr, und dort sucht ihr auf eigene Faust. Außerdem kümmert sich dort unzweifelhaft Graf Haffax darum.”

Meisterinformationen:

Die Herzogin als gebürtige Liebfelderin wäre als einzige bereit, das Wort Vampir auszusprechen, aber sie ist klug genug, den örtlichen Aberglauben zu bewahren - abgesehen davon, daß sie keineswegs sicher ist, daß es sich um Vampire handelt, allenfalls um unbekannte dämonische oder schwarzmagische Wesenheiten.

Spezielle Informationen:

Oberst Geldor von Eberstamm-Mersingen, Kommandant des Nordweidener Reiterregimentes, ein wortkarger vollbärtiger Veteran, empfiehlt:

“Am besten sucht Ihr schleunigst meinen Vetter Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm, den Baron von Menzheim, auf. Aus dessen Gegend kamen die ersten Meldungen. Menzheim ist übrigens nach dem guten Kaiser Menzel benannt.”

Elfen unter den Helden erteilt er folgende Warnung: “Und an euch spitzohrige Waldgeister da: Haltet euch zurück, ja? Die Weidener ham's nicht so recht einfach mit euch ..”

Bezahlung

Allgemeine Informationen:

Herzog Waldemar: "Tja, die Bezahlung. Was biete ich jemandem wie Euch? ... Wie wäre es mit einer Prämie von 100 Dukaten, wenn Ihr mir das Problem zufriedenstellend klärt und vom Hals schafft. Bißchen wenig, hm? Hängt natürlich davon ab, was es ist. ... In meiner Schatzkammer hab' ich nur Erbstücke, aber in meiner Waffenkammer dürftet Ihr Euch schon bedienen. ... Meine Tochter ist schon verheiratet. ... Also, Himmel-Ork-und-Donnerhagel, die Herzöge von Weiden lassen sich nicht lumpen. Nehmt meine Hand, daß wir uns einig werden?"

Ausrüstung

Spezielle Informationen:

Am folgenden Tag stellt der Herzog folgende Ausrüstung:

- Einen Siegelring aus Silber mit dem Herzoglichen Wappen, Silber in Malachit (TAW Rechtskunde: Der Siegelring eines mittelaventurischen Adligen zeichnet den Träger als den direkten, nur ihm unterstellten Stellvertreter aus - im Falle eines Herzogs entspricht das etwa der vorübergehenden Erhebung zum Grafen, Gaugrafen, Inquisitor oder Hochgeweihten!)
- Eine Karte des Herzogtums, gezeichnet "Im Jahre Kaiser Retos 4, nach Aufzeichnungen des Herzoglichen Archives und vom Rhodenstein". Vor euren Augen läßt der Herzog den Oberst Geldor von Eberstamm-Mersingen den aktuellen Verlauf der orkisch besetzten Gebiete schraffieren. (TAW Geographie/Kartographie: Die Karte entspricht nicht ganz mittelreichischer Qualität und sieht neben Kusliker oder Thorwalschen Karten deutlich rückständig aus.)
- Ein zerfleddertes Exemplar der "Gebete an die Tagesheiligen" (TAW Götter und Kulte: Die Weidener pflegen einen Heiligenkult, der seinesgleichen sucht, und haben für fast jeden Tag einen Heiligen.)
- Ein Säckchen mit Weidener Hexenrunen (TAW Prophezeien: ein

klassisches Hilfsmittel zur volkstümlichen Schicksalsdeutung.)

- In Rindsleder gewickelt, für jeden Helden einen versilberten Borndorn, einen Wurfdolch mit dreikantiger Klinge.

- Aus einem Beutelchen für jeden Helden ein Achat mit den Zeichen Borons und Hesindes (TAW: Magiekunde: schützt gegen Beherrschungszauberei).

Außerdem stellt der Herzog jedem Helden frei, sich im Zeughaus wintergerechte Kleider zu besorgen. Die Kleidung kann natürlich nicht mit der Kürscherei der Nivesen oder gar der Elfen mithalten, aber wenn es um Gebrauchsgüter aus Rindsleder wie Gürtel, Stiefel, Handschuhe, Mäntel und insbesondere Sättel und Zaumzeug geht, sind die Weidener große Meister. Zudem wissen sie über den Winter Bescheid. Alle Stücke sind zum Schutz gegen Wasser und Kälte gefettet. Auf jeden Fall werden ausgeteilt:

- je ein Paar Schneeschuhe (ein über halbschrittlangen Rahmen aus Erlenholz, der mit Flechtwerk aus Weidenruten bespannt ist, mit Lederschlaufen, um ihn am Fuß zu befestigen)
- je eine echte Bärenfellmütze (TAW Schätzen: 10 Dukaten)
- je ein Paar schwere Fäustlinge
- je ein eineinhalb Schritt langer Schal aus Thorwal-Wolle
- auf Wunsch Ohrenwärmer
- je ein Klumpen Hirschtalg in weichem Leder (TAW Wildnisleben: Einreiben gegen Erfrierungen und Blasen)
- für die Pferde warme fessellange Schabracken mit dem Wappen des Nordweidener Reiterregimentes sowie sogenannte Roßstutzen (wärmende Gamaschen für den Pferdefuß bis zum Huf hinab)

Wenn die Helden wollen, dürfen sie bei der Stellmacherei Kohlenbrandner eine bornländische Kaleschka mit drei Zugpferden abholen (zwanzig Glöckchen und schnauzbärtiger Wagenlenker Boris eingeschlossen).

Meisterinformationen:

Die Achat-Amulette erhöhen tatsächlich die MR gegen Beherrschungsmagie um 1. Allerdings beginnen sie nach dem dritten absorbierten Zauber zusehends zu zerbröseln.

Kapitel II: Untersuchungen

Meisterinformationen:

Dieses Kapitel enthält eine überblickartige Beschreibung Weidens, wie es sich unabhängig von der Plage präsentiert. Spieler neigen in dem Bemühen, sich in Khomwüste, Nivesenland und Al'Anfa zu tummeln, oft dazu, die Provinzen des Mittelreiches als scheinbar zivilisierte Landstriche zu unterschätzen. Der Autor hat sich daher bemüht, Weiden möglichst plastisch darzustellen, als rückständig, aber behaglich, als etwas ungepflegt, hart aber durchaus sympathisch. Zu diesem Zweck sind diverse Bräuche beschrieben, z.B. Spucken, Schnupfen, Fluchen und Bewirtung. Sofern Sie nicht auf Rollenspiel völlig verzichten, setzen Sie diese skurrilen Details ein, um den Spielern das Gefühl einer eigenständigen Welt zu geben. Die Spieler sollten während des Spieles keinen Zugang zu den farbigen Aventurien- oder Regionen-Karten erhalten, so daß sie Entfernungen und Richtungen nach Spielkarte und Angaben von Meisterpersonen schätzen müssen. Sobald Sie das Abenteuer gezielt zu Ende bringen wollen, brauchen Sie nur den Ersten Gezeichneten auf eine der Kraftlinien stoßen und ihr folgen lassen.

Trallop

Allgemeine Informationen:

Herzogsstadt, 3.500 Einwohner, Phex-, Rondra-, Praios-, Travia-Boron-, Peraine-, Rahja-, (Efferd-)Tempel, 4 Schänken, 1 Bordell

Spezielle Informationen:

Die Grenzstadt fällt weniger durch die schmalen, hohen Bürgerhäuser im Weidener Spitzgiebelstil mit den Storchennestern auf als durch ihre Burg- und Befestigungsanlagen. Der Stadtmeister von Trallop, Tannfried Binsböckel, ist ein stiller, vollbärtiger Mann mit einer keifenden Frau, der noch nie aus der Provinz herausgekommen ist und Gareth für den Ausbund an Verderbtheit hält.

Meisterinformationen:

(Eine ausführliche Beschreibung Trallops finden Sie in DAS HERZOGTUM WEIDEN, Seiten 52ff.)

In den Tempel von Praios und Boron können die Helden die heiligen Bücher einsehen (siehe Abschnitt Vampirismus, Wissen).

Wichtige Entdeckungen:

Trallop liegt noch außerhalb des Radius der Ereignisse. (Ein wichtiges Faktum, um die Suche Schritt für Schritt auf das Zentrum Nachtschattensturm zentrieren zu können.)

Grafschaft Sichelwacht (Der Osten)

Meisterinformationen:

Eine erneute Reise über den Goblinstieg sowie die Erkundung der Mark Sichelwacht sind, was das eigentliche Abenteuer angeht, Zeitverschwendung: Die Plage ist bislang nicht bis über

die Braunwasser vorgedrungen. Im Sinne der Kampagne sind Recherchen Richtung Osten aber durchaus begrüßenswert. Die Helden reisen über eine Strecke, an die sie mehr als üble Erinnerungen haben dürften, und können sie im Winter neuentdecken. (Abgesehen davon, daß sie diese Route in ihrem bisherigen Leben vermutlich bei jedem zweiten Abenteuer im Bornland benutzen mußten.)

Braunsfurt (Herzoglich Mauterndorf)

Allgemeine Informationen:

Stadt, 900 Einwohner, Praios-, Peraine-Tempel, 3 Gasthäuser, 2 Schänken

Spezielle Informationen:

Der Perainetempel der kleinen Stadt trägt das größte Storchennest, das ihr je gesehen habt.

Vogt Norholt von Mauterndorf, ein dicklicher Sechzigjähriger mit weißem Kaiser-Reto-Kinnbart, ist ein treuer Diener Herzog Waldemars. Er überschlägt sich mit Unterstützungserklärungen, hat aber nichts Neues zu berichten.

Meisterinformationen:

(Eine Beschreibung von Braunsfurt sowie den dazugehörenden Dörfern Dreybircken und Aelderwald auf dem Weg nach Braunenklamm siehe ALPTRAUM OHNE ENDE, Seite 26.)

Wichtige Entdeckungen:

Alle Orte am Braunwasser liegen außerhalb des Radius der Ereignisse. (Ein wichtiges Faktum, um die Suche Schritt für Schritt auf das Zentrum Nachtschattensturm zentrieren zu können.)

Vogt Norholt: "Das Oberhaupt der Mark Sichelwacht, also Ost-Weidens, ist der Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, ein ausgesprochen kompetenter Veteran, der in des Kaisers Diensten bis nach Al'Anfa gelangt ist. Trotz der abgelegenen Lage seiner Hauptstadt Salthel, 200 Meilen östlich, mußte er über ungewöhnliche Vorgänge informiert sein."

Falls die Helden Richtung Osten weiterreisen wollen, warnt Vogt Norholt sie vor dem Räuberbaron von der Braunenklamm und den anderen Raubrittern der Gegend.

Braunenklamm (Baronien Schroffenfels und Östlingen)

Allgemeine Informationen:

Dorf, 700 Einwohner, Ingerimm-, Peraine-Tempel, Rondra-Schrein, 2 Gasthäuser, 2 Schänken

Spezielle Informationen:

Braunenklamm liegt in einer Schlucht und an deren Wänden. Das aufspritzende Wasser hat hier bizarre Eisformationen gebildet. Bekannt ist der Ort als Geburtsort des Prinzen Selindian Hal während der Schlacht am Nebelmoor (12. PHE 18 Hal).

Der Perainetempel wurde im Krieg von Orks geplündert, die Geweihte erschlagen.

Meisterinformationen:

(Eine Beschreibung von Brauenklamm siehe ALPTRAUM OHNE ENDE, Seiten 29ff. oder DAS HERZOGTUM WEIDEN, Seite 49; das dazugehörige Dorf Balcken siehe ALPTRAUM OHNE ENDE, Seite 32.)

Baron Terkol von Buchenbruch zu Östlingen wird gemeinhin als Räuberbaron von der Brauenklamm bezeichnet und ist wohl der übelste der Weidener Raubritter. Natürlich denkt der Baron bei der Ankunft einer Handvoll Krieger und Magier mit bester Ausrüstung und von offensichtlicher Erfahrung, womöglich bereits bekanntermaßen im Sold des Herzogs stehend, vor allem an seine Sicherheit. Er wird allfällige Nachforschungen stets auf sich beziehen und fest überzeugt sein, daß der Herzog ihn "auf die Mengbillanische" beseitigen will.

Baron Terkols Gefolge hat sich in den letzten Jahren durch vom Straßenbau entflohenen Sträflinge, Deserteure und arbeitslose Söldner derart erweitert, daß er sie nun im Winter - ohne Beute, Abwechslung und Nahrung - kaum noch im Zaum halten kann. Alleine deswegen wird er fast sicher die Helden überfallen. Die Räuber des Barons werden dabei den ungewöhnlichen Aufbau Braunklamms nutzen:

Vier Armbrustschützen nehmen die Helden von der nördlichen Wand aus etwa 30 Schritt Höhe unter Beschuß. Proben auf Gefahreninstinkt oder Sinnenschärfe erlauben, sie beim Stellungnehmen zu bemerken. Um die Heckenschützen zu erreichen, muß man 20 KR lang bergaufstürmen - im Zickzack vor der Kimme ihrer Schußwaffen. (Teilen Sie das jedem Helden mit, der den Versuch beginnt.)

Die Werte der Heckenschützen:

MU 10; AT 10; PA 10; LE 35; RS 2

TP 1W+1 (Dolch); GST1; AU 45; MR 0; MK 15

Schusswaffen: 14

Anmerkung: Die Armbrüste sind miserabel gewartet und neigen in der Kälte zum Blockieren. Werfen Sie beim Angriff 18-19, ist die Waffe 1W6 KR lang unbrauchbar, bei einer 20 sogar für etliche Stunden.

Die Heckenschützen sind noch bei keinem Überfall attackiert worden und müssen nach der ersten AT durch einen Helden eine MU-Probe ablegen, um nicht zu fliehen.

Der Hauptangriff beginnt aber damit, daß insgesamt 20 Mann in der Klamm, am Ufer des brausenden Braunwassers, daherstürmen. Zwischen Wänden, Schneehaufen, Vereisungen und Wildwasser ist allenfalls zwei Schritt freier Raum, höchstens vier Schritt, wenn eine Probe auf Körperbeherrschung (jede KR) gelingt.

Die Werte von 6 Bütteln:

MU 12; AT 12; PA 10; LE 35; RS 3

TP 1W+3 (Glefe); GST1; AU 45; MR 2; MK 15

Anmerkung: Die Büttel tragen Pelzkleidung über Lederwärmern. Sie fliehen, wenn ihre LE auf 20 oder darunter fällt.

Die Werte von 14 Wegelagerern:

MU 10; AT 12; PA 8; LE 30; RS 2

TP 1W+2 (Kurzschwert, Keule); GST1; AU 40; MR 0; MK 12

Anmerkung: Die Wegelagerer haben noch kaum echten Wider-

stand erlebt und müssen nach der ersten Verletzung durch einen Helden eine MU-Probe ablegen, um nicht zu fliehen.

Baron Terkol kommt mit vier Bütteln die hölzernen Stiege an der Südwand herunter. Mindestens zweimal fällt einer von ihnen böse aufs Kreuz, weil die Wege vereist sind. So ist er noch 10 KR (und 15 Schritt Höhe) entfernt, wenn ihn der nächststehende Held bemerkt.

Die Werte der 4 Büttel:

MU 12; AT 13; PA 10; LE 40; RS 5

TP 1W+4 (Schwert); GST1; AU 50; MR 3; MK 16

Anmerkung: Die Büttel tragen dicke Pelzkleidung über Lederrüstungen. Sie fliehen, wenn ihre LE auf 10 oder darunter fällt.

Die Werte Baron Terkols von Buchenbruch (8. Stufe):

MU 15; AT 14; PA 12; LE 50; RS 6

TP 1W+4 (Schwert); GST1; AU 65; MR 10; MK 20

Anmerkung: Der Baron trägt dicke Pelzkleidung über einem Kettenhemd. Er brüllt ständig "Ihr kriegt mich nie!" und flieht oder ergibt sich, wenn seine LE auf 10 oder darunter fällt.

Alles in allem also ein beeindruckender Angriff, hinter dem nicht sehr viel steckt. Falls sich die Helden an Verfolgungen machen, lassen Sie alle Beteiligten Proben auf Körperbeherrschung (alle 5 KR) ablegen, um nicht auf Glatteis auszurutschen, in den Fluß zu stürzen, im Tiefschnee umzuknicken oder dergleichen.

Baron Terkol von Buchenbruch, ein Vierzigjähriger mit merkwürdig schiefem Gesicht und braunem Vollbart, ist ein durchaus tatkräftiger Mensch, der versucht, das Beste aus seiner Notlage zu machen. Auf seine Ergreifung hat der Herzog übrigens 100 Dukaten ausgesetzt. Da auf den Renegaten das Henkersschwert oder zumindest viele Jahr Kerker warten, wird er in den folgenden Tagen jede bessere Fluchtgelegenheit nutzen. (Geben Sie zu bedenken, daß man bei dieser Kälte niemanden ständig gefesselt halten kann.)

Wichtige Entdeckungen:

Der Hinterhalt hat nichts mit der Suche der Helden zu tun.

"Wir haben noch nie jemand erschlagen, und wir haben auch nie jemandem das letzte Hemd geraubt. Das vertreibt die Händler. Und wenn hier irgendwelche Leute verschwinden täten, dann wüßte ich das."

Salthel (Gräflisch Salthel)

Allgemeine Informationen:

Grafenstadt, 600 Einwohner, Travia-, Ingerimuu-Tempel, 1 Gasthaus, 1 Schänke

Spezielle Informationen:

Die kleine Stadt hat etliche Spitzgiebelhäuser und wird von Burg Aarkopf überragt.

Vogt Odilbert von Brockingen verwaltet die Stadt von der Vogtei aus. Er ist ein mürrischer Glatzkopf unbestimmten Alters mit einer Gurkennase, der kaum ein Wort zuviel spricht.

Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach auf Burg Aarkopf ist ein schneidiger Veteran der Wehrheimer Schule, glatz-

köpfig, ständig das linke Auge zukneifend, präzise und welterfahren. Er erkennt die Helden sofort als die Überlebenden von Dragenfeld und schlägt vor, das Wissen darüber auszutauschen. Seine Gattin Boronliebe Zornbrecht, eine alafanische Grandessa, ist eine gut konservierte alternde Schönheit, mit glatter Haut, aber zu scharfem Kinn und spitzen Fischbäckchen, und fast ohne jede Mimik. Sie schweigt wie ein Barsch.

Meisterinformationen:

(Eine Beschreibung von Salthel sowie dem Dorf Wolffsrath siehe ALPTRAUM OHNE ENDE, Seiten 32f.)

Die Meisterperson des Markverwesers ist vor allem geeignet, um in einer Nachbesprechung die Erlebnisse von ALPTRAUM OHNE ENDE aufzuarbeiten. Sorgen Sie dafür, daß die Spieler sich die damalige Handlung in Erinnerung rufen und sie vollständig verstehen. Insbesondere können Sie im Rollenspiel feststellen, was die Spieler besonders beeindruckt hat - ein

Wissen, daß Sie in dieser Kampagne noch öfter einsetzen können.

Wichtige Entdeckungen:

Alle Orte am Draunwasser liegen außerhalb des Radius' der Ereignisse. (Ein wichtiges Faktum, um die Suche Schritt für Schritt auf das Zentrum Nachtschattensturm zentrieren zu können.)

Die Baronie Ingerimms Steg (Dragenfeld und Burg Drachentodt) wird nach dem Abzug der Inquisition von Draconitern der Hesinde, Antimagiern aus Gareth und Perrium und Mönchen von Arras de Mott entlang der alten Wehrmauer durchs Tal gesperrt. Inzwischen haben sie sich wegen des Einbruchs des Winters in dem zerstörten Dorf einquartiert.

Es ist - abgesehen von zermürbenden Geistererscheinungen und Träumen - definitiv zu keinen unheimlichen Vorgängen mehr gekommen.

Grafschaft Baliho (Der Süden)

Meisterinformationen:

Die Grafschaft Baliho entspricht im Großen und Ganzen dem derzeitigen Wirkungsbereich der Plage.

Anderath (Baronie Pandaril)

Allgemeine Informationen:

Dorf, 500 Einwohner, Rondra-, Perainc-, (Prais-)Tempel, 2 Gasthäuser, 3 Schänken

Spezielle Informationen:

Das Dorf gehört zur Baronie Pandaril und damit zur Grafschaft Baliho, dem wichtigsten Teillehen Weidens. Inzwischen wurde ein Rondratempel eingerichtet, während die Tür des Praisotempels verrammelt ist.

Übliche Beschwerde der Einheimischen: "Seit die Orks die Reliquien aus dem Prais-Tempel geraubt haben, geht's mit der Gegend bergab."

Baron Arbolf von Gringelbaum-Weiden-Halburg-Binsböckel-Schrauffenfels, mit Herzoghaus und anderen wichtigen Familien verwandt, hat das Privileg, nach den kaiserlichen Baronen als ranghöchster Freiherr des Reiches zu gelten. Er ist ein kleiner, feister Mann mit Hängebacken, der ständig Balihoer Barentod griffbereit hat. Er ist dem Herzog zu Willen kooperativ, will aber augenscheinlich seine Ruhe nach all den Katastrophen der letzten Jahre.

Meisterinformationen:

Baron Arbolf hat eine Erklärung (siehe Tabelle 4), die er nur nach längerem Umtrunk von sich gibt.

Wichtige Entdeckungen (1)

Vor einem dreiviertel Jahr, im Frühling, überfielen etwa zwanzig Orks gezielt den Praisotempel, erschlugen die Geweihten, den Novizen und den Geißelbruder vom Bannstrahlorden, und schleppten die heiligen Artefakte des Tempels fort. Wegen der Kirchenspaltung und der Vorgänge in Dragenfeld hat der Wahrer der Ordnung Mittelreich bis heute keine Nachfolger geschickt und den Tempel vorübergehend geschlossen. (Deswegen haben sich die Geweihten und Antimagiern in ALPTRAUM

OHNE ENDE auch außerhalb des Dorfes getroffen.)

Eine Liste der geraubten goldenen Artefakte, insgesamt über ein Dutzend, kann man der Stadtchronik im Haus des Bürgermeisters entnehmen. Jeder Praisogläubige kann diese Liste mit etwas Nachdenken erstellen. (Sie finden diese Liste in der Beschreibung des Nachtschattensturmes.)

TAW Götter und Kulte: "Kirchenspaltung hin, Kirchenspaltung her: die Elenviner würden wohl doch keine Tempel schänden - oder zumindest nicht die Tempelschätze rauben. Ihr Interesse gälte der Übernahme des Tempels."

Ein Kriegsveteran: "Die Orks haben noch nie einen Tempel nur seiner heiligen Artefakte beraubt und ihn dabei nicht vollständig geplündert. Zum Beispiel haben sie den ganzen goldbestickten Ornat des Novizen und des Ordensbruders liegen lassen und die vergoldeten Holzschnitzereien nicht angerührt. Dafür haben sie sogar die Sonnenuhr von der Außenwand abgenommen."

Ein Augenzeuge: "Eins war merkwürdig: Als die Schwarzpelze flohen, waren sie mit der kleinen Sänfte mit der Beute (die man sonst für die Prozessionen verwendet) nicht sehr schnell. Da hat ihnen der baronliche Büttel Wallfried mit der Armbrust nachgeschossen und - wir können's beschwören - einen getötet. Bis wir dann aber draußen auf dem Feld waren, war der Körper verschwunden - dafür soll man ein Knurren gehört haben, daß einem übel wurde. Der Wallfried, der geschossen hat, besäuft sich heute noch lieber als drüber zu reden."

Wichtige Entdeckungen (2)

Im Gasthaus "Zum Alten Sünder" hat vor etwa vier Wochen der Pferdehändler Rhodon Dendron aus dem Lieblichen Feld nächstens Alarm gegeben. Er behauptete überzeugend, in einem Zimmer Kampfärm gehört und (nach Verstummen) darin eine Leiche mit zeretztem Oberkörper gefunden zu haben. Bis die Hausbewohner sich versammelt hatten, war das Zimmer jedoch leer - und der Gast, ein Fuhrmann des Trallop Gorge, blieb verschwunden. Das Fuhrwerk wurde vor zwei Wochen von benachrichtigten Kameraden abgeholt.

Etwa seit dem Sommer wurde immer wieder eine Harpyie gesichtet, die über der Stadt kreiste. Sie hat nie jemanden angegriffen. Aber seit Menschengedenken sind die Harpyien niemals weiter als hundert Meilen aus dem Finsterkamm gekommen.

Baliho (Stadtmark Baliho)

Allgemeine Informationen:

Grafenstadt, 3.000 Einwohner, Travia-, Rahja-, Praios-, Phex-Tempel, Efferd-Schrein, 5 Gasthäuser / Herbergen, 5 Schänken, 3 Spielhäuser, 4 Bordelle

Spezielle Informationen:

Die schmucke und doch wilde Stadt hat schmale, hohe Bürgerhäuser im Weidener Spitzgiebelstil und weite Rinderpferche. Verweser Baron Avon Nordfalk von Moosgrund, der die Stadt für Graf Brin von Baliho (den Reichsbehüter in Gareth) verwaltet, ist laut Auskunft auf der Grafenburg seit Winterbeginn nicht in der Stadt gewesen.

Der Landvogt Angrist von Baliho, ein grimmiger, aber durchaus sympathischer Ritter mit schwarzem Vollbart, versichert ausdrücklich, daß im Stadtgebiet Balihos keinerlei Vermißte zu beklagen sind.

Meisterinformationen:

(Eine ausführliche Beschreibung und eine Karte Balihos finden Sie bereits in ALPTRAUM OHNE ENDE, Seiten 12ff.)

Landvogt Angrist ist ein korrupter Raffzahn, aber seine Auskunft ist wahr: die Vampire meiden die Stadt Baliho, um ein Bekanntwerden der Plage zu vermeiden.

Mutter Linai Perainiane Arvenspfordt, die die Helden aus ALPTRAUM OHNE ENDE kennen, kann ihnen vier Gerüchte mitteilen (siehe Tabelle 3). Wenn Sie den Helden den Weg in die Sichelwacht ersparen wollen, kann sie auch über die Sperrung Dragenfelds berichten (siehe Salthel).

In den Spielhäusern und Bordellen der Stadt können die Helden sich (für Weidener Verhältnisse prächtig) amüsieren und einige rein rollenspielerische Begegnungen haben (z.B. Tabelle 2: Kriegsheimkehrer).

Falls die Helden absehbarerweise nicht ostwärts weitersuchen wollen, können sie die Rahja-Geweihte Shanhazadra auch hier treffen (siehe Gräflisch Espen).

Wichtige Entdeckungen

Falls ein Held die berühmte 1000jährige Eiche mit ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS betrachtet, kann er die magische Kraftlinie Dragenfeld-Baliho-Nachtschattensturm-Blautann-Arras de Mott erahnen bzw. erkennen, die von Osten nach Westen verläuft - mitten durch den Baum hindurch.

Dem Träger des Rubinauges können Sie diese Entdeckung, wenn notwendig, aufzwingen; er verliert 8 ASP bzw. LP und folgt der Hauptlinie fast tranceartig etwa 100 Schritt weit.

Der mohische Sargtischler Tonkowan (siehe ALPTRAUM OHNE ENDE, Seite 18, links unten): "Der Baron von Menzheim hat vor etwa einen Monat einen kunstvollen Sarg mit Silberbeschlägen geordert. Auf Boronsrabem und andere heilige Insignien hat er aber ausdrücklich verzichtet."

Etwa seit dem Sommer wurde immer wieder eine Harpyie gesichtet, die über der Stadt kreiste. Sie hat nie jemanden angegriffen. Aber seit Menschengedenken sind die Harpyien

niemals weiter als hundert Meilen aus dem Finsterkamm gekommen.

Rudein (Stadtmark Baliho)

Allgemeine Informationen:

Dorf, 600 Einwohner, Firun-, Tsa-, Ingerimm-Tempel, 2 Gasthäuser, 2 Schänken, Sägemühle

Spezielle Informationen:

Das große Dorf ist von der Holzverarbeitung geprägt. Obwohl der Ort auf der anderen Seite des Rotwassers liegt, ist der Verkehr über die Brücke nach Baliho beträchtlich. Viele Holzfäller sind im nahen Altnordener Forst tätig.

Der Dorfschulze Tannfried Sattler ist ein fleißiger Mann mittleren Alters mit auffälligen Leberflecken, der in seiner Sägemühle selbst Hand anlegt. Der Dorn einer orkischen Byakka (Streitaxt) hat ihn sein rechtes Auge gekostet.

Meisterinformationen:

Der Mann schnappt zwischen seinen Holzknecchten fast jedes Gerücht auf; wählen Sie drei Gerüchte von der Tabelle 3.

Wichtige Entdeckungen

In Rudein ist zu Winterbeginn der vierzigjährige Bauer Kerling, der einige Tage zuvor erschlagen und bestattet worden war, aus seinem Grab verschwunden. Wegen des Schneefalls fand man keine Spuren und kann auch den Tag nicht genau bestimmen. Etwa seit dem Sommer wurde immer wieder eine Harpyie gesichtet, die über der Stadt kreiste. Sie hat nie jemanden angegriffen, aber seit Menschengedenken sind Harpyien niemals weiter als 100 Meilen aus dem Finsterkamm gekommen.

Altnorden (Stadtmark Baliho)

Allgemeine Informationen:

Dorf, 700 Einwohner, Travia-, Praios-, Boron-Tempel, 1 Hotel, 2 Gasthäuser, 4 Schänken

Spezielle Informationen:

Das große Dorf mit den schmalen, hohen Bürgerhäusern im Weidener Spitzgiebelstil ist derzeit eine mächtige Baustelle, da seit Ausbruch des Orkkrieges an einer Stadtmauer gebaut wird. Wegen der Kälte werden derzeit vor allem im Herbst gefällte Baumstämme in die Stadt geschafft und zu Balken, Pfählen und Brettern verarbeitet.

Altnorden war offensichtlich irgendwann einmal der nördlichste Punkt des Alten Reiches und ist noch immer ein fester Rastplatz aller Reisenden.

Der Boron-Tempel ist der einzige der ganzen Grafschaft und darüber hinaus: Die Deuterin Golgaris Alwine Menzheimer und ihre zwei Diener des Raben (Geweihte) sind fast ständig unterwegs, um Bestattungen durchzuführen.

Der Vogt ist ein strenger Herr mit Adlernase, grauen Locken und Bärenfellmütze, der von seinem Pferd aus, in Pelze gehüllt, die Bauarbeiten auch im strengsten Winter anleitet.

Meisterinformationen:

Der Vogt ist überaus verärgert über eine Störung, läßt sich aber zu einem Gespräch überreden. Er lädt die Helden dann in seinen Gutshof ein, um sich mit heißer Suppe, Tee und Balihoer

Bärentod aufzuwärmen. Das Vermisstenproblem versucht er herunterzuspielen, aber da er einige Arbeiter verloren hat, gibt er auf Druck eine Erklärung preis (siehe Tabelle 4). Sollte ein Elf auf der Baustelle herumstreifen, gibt es einen mittleren Aufruhr: Ein weitverbreiteter Aberglaube besagt, daß, wenn ein Mensch auf einer Baustelle über eine unfertige Mauer steigt, dort ein Elfentor entsteht, wo später Elfen (und andere Geister) eindringen können. Was muß erst geschehen, wenn der Elf über die Mauer steigt ...

Wichtige Entdeckungen:

Der Baron: "Baron Jarl Staubhold von Menzheim ist seit Ende des Krieges recht merkwürdig geworden. Eigentlich ist das ein Edler aus bestem Hause und mit einem vornehmen Lehen ausgestattet - Menzheim ist ja nach dem guten Kaiser Menzel benannt. Bis zum Herbst haben wir uns regelmäßig getroffen, um die Schanzarbeiten unserer beiden Städte zu koordinieren. Seither höre ich nichts mehr von ihm außer höflichsten Absagen ohne jeden Grund."

Der Vogt: "Zugegeben, es sind einige Leute abgängig. Da diese Faulenzer nicht im Herbst fertiggeworden sind, habe ich eine kleine Nachtschicht arbeiten lassen. Darauf sind zwei verschwunden - desertiert, wie ich vermutete. Jetzt lasse ich die ganze Truppe zwei Stunden nach Sonnenuntergang arbeiten, aber in der letzten Woche sind wieder drei verschwunden - direkt von den Mauern."

Gräflich Espen

Allgemeine Informationen:

Weiler, 80 Einwohner, Rahja-Schrein

Spezielle Informationen:

Das halbe Dutzend Bauernhäuser hat wenig zu bieten außer dem hübschen Hain aus Erlen und Espen am Rotwasser und einen Wasserfall, dessen aufspritzendes Wasser zu riesigen Eiskegeln erstarrt ist.

Die gräfliche Meierin Farlgard Meiler von Eichenbach, eine ehemals wohl sehr attraktive Fünfzigjährige, freut sich unübersehbar über attraktiven männlichen Besuch.

Meisterinformationen:

Die Meierin lädt die Helden - egal zu welcher Tageszeit - sofort zu einer Übernachtung im Meierhaus ein. Sie ist eine anregende Gesprächspartnerin und es ist klar, worauf sie hinaus will. Bei ihr im Haus wohnt auch die Rahja-Geweihte Shanhadra, eine uneheliche Tochter des Schwertkönigs Raidri Conchobair (siehe DAS GROSSE DONNERSTURMRENNEN, Seite 49), die den Schrein erbaut hat, sich aber auch häufig im Tempel in Baliho aufhält.

Wichtige Entdeckungen:

Espen liegt derzeit noch außerhalb des Radius der Ereignisse.

Shanhazadra (nur unter vier Augen zu ei-

nem Held, den sie für ausreichend gebildet und gläubig hält): "In Rahjas Namen sollte ich Euch wohl vor der Baronesse Ullgrein, der Tochter des Barons Jarl Staubhold in Menzheim, warnen. Ich kann ihr nichts beweisen, aber ich fürchte, daß sie mit Rahjas Gaben frevelt. Es ist schon seit etlichen Jahren Brauch, daß sie nächtens hübsche Jungen von den Bauernhöfen von Menzheim einlädt. Aber seit einigen Monaten sind einige davon verschwunden, und von mindestens zweien weiß ich, daß sie an Enkräftung gestorben sind. Alles das läßt mich befürchten, daß sich die Baronesse jener niederhöllischen Macht zugewandt hat, die man - Rahja steh' uns bei - Belkelel nennt." (Falls der Held über Belkelel nachfragt, können Sie MYSTERIA ARCANA, Seiten 145f. zu Rate ziehen.)

Der Gauzgraf von Sichelwacht bei Espen ist - als herzoglicher Steuereintreiber - beim Volk reichlich verhaßt und verrufen (siehe DAS HERZOGTUM WEIDEN, Seite 68).

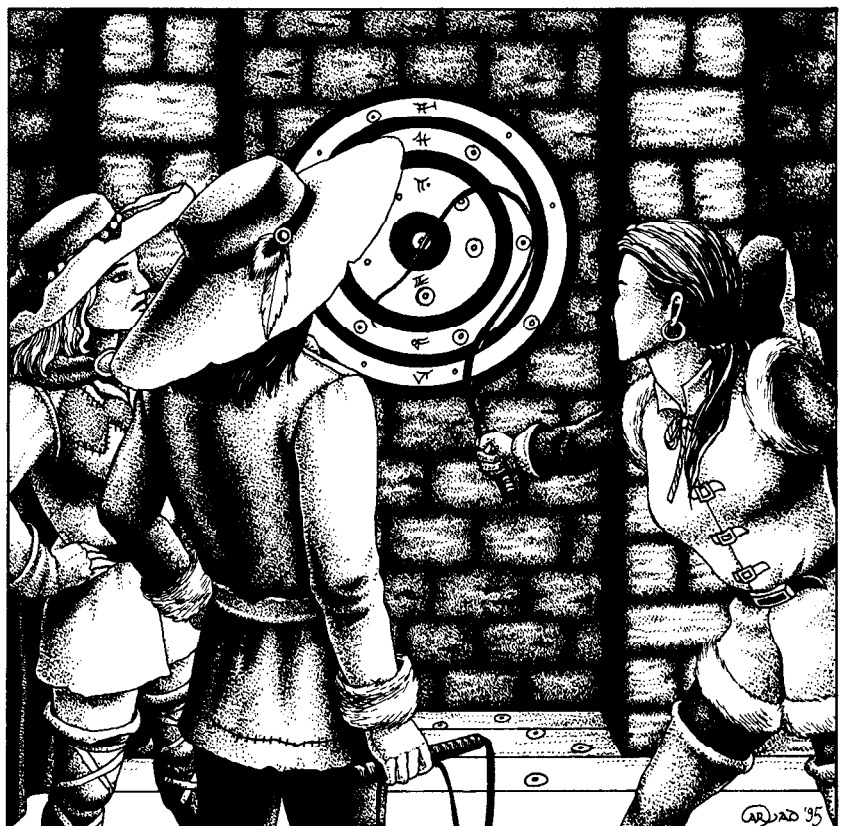
Menzheim (Baronie Menzheim)

Allgemeine Informationen:

Stadt, 900 Einwohner, Rondra-, Peraine-, Firun-Tempel, 3 Gasthäuser, 2 Schänken

Spezielle Informationen:

Menzheim ist eine typische Stadt Weidens, obwohl sich in Architektur und Kleidung bisweilen schon die Nähe des kultivierteren Darpatien zeigt. Das Stadtbild wird aber offensichtlich von Rinderbaronen, Viehtreibern und Fuhrleuten beherrscht, die sich beim Bärentod-Saufen und Deutschnackeln (Geschicklichkeitsspiel mit Peitsche und Münze) die Zeit vertreiben. Etwas auffällig sind auch die (verhältnismäßig) vielen kleinen Katen und Blockhütten, in



denen hiezulande die Leibeigenen und Armen bewohnen. Menzheim ist - das wird von jedem stolz erwähnt - nach dem guten Kaiser Menzel benannt.

Baron Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm residiert in einem prachtvollen Rittergut eine Meile außerhalb der Stadtmauern.

Meisterinformationen:

Ausführliche Informationen über den Vampir Baron Mersingen-Eberstamm finden Sie im Kapitel IV.

Wichtige Entdeckungen:

Es ist ein offenes Geheimnis, daß die Baronesse Ullgrein, die Tochter des Barons von Menzheim, ein reichlich rahjanisches Leben führt und Dutzende von Liebhabern hat.

Auf zahlreichen Bauernhöfen der Umgebung sind in den letzten Monaten junge kräftige Burschen verschwunden oder überraschend gestorben. Von mindestens zweien wissen mehrere Zeugen zu berichten, daß sie vor die Haustür traten und sich einfach in Luft auflösten. (Den Augenblick des Zerfalls hat niemand beobachtet.)

Auen

Allgemeine Informationen:

Stadt, 900 Einwohner, Efferd-, Peraine-Tempel, 1 Gasthaus, 2 Schänken

Spezielle Informationen:

Der Weg nach Auen führt bei dem nebelumwallten Turm von Auen ostwärts von der Reichsstraße weg.

Unweit von hier verläuft auch die Grenze, markiert durch ein Wappenschild mit dem darpatischen Stierkopf und dem Wehrheimer Turm. (Auf der südlichen Seite sind dafür natürlich der Weidener Bär und das Balihoer Rad zu sehen.)

Auen ist eine hübsche kleine Stadt, in der sich Garethische Bürgerhäuser und Weidener Spitzgiebelbauten mengen.

Der Baron ist ein kränkelder fünfzigjähriger Mann mit einem ergauenden Kaiser-Alrik-Schnauzbart, der durch seinen gequälten, fast röchelnden Atem auffällt. Er bestätigt, seltsame Gerüchte aus Menzheim gehört zu haben: "Aber in Auen (hust), da kennt jeder jeden, (kch) und wenn da was im Argen läge, (öchött) dann wüßte ich das."

Meisterinformationen:

(Informationen über Auen siehe DAS HERZOGTUM WEIDEN, Seite 44. Das Geheimnis des Turmes wird allerdings dort nicht gelüftet, und so sollte es auch in diesem Abenteuer bleiben.)

Der Baron hat eine Erklärung (siehe Tabelle 4), die er - ständig keuchend - bereitwillig weitergibt.

Der merkwürdige Atem läßt sich mit einer Talentprobe+5 Heilkunde, Krankheiten als Lungenpilz diagnostizieren, den er sich an der Grenze zum Orkland eingefangen hatte (siehe DAS HANDBUCH FÜR DEN REISENDEN, Seite 36, Orkland-Bovist). Über eine Heilung mit einer weiteren Talentprobe+5 (die einem Rezept für eine mehrwöchige Kur entspricht) würde er sich überglücklich zeigen.

Wichtige Entdeckungen:

Auen liegt (noch) außerhalb des Radius' der Ereignisse. (Ein wichtiges Faktum, um die Suche Schritt für Schritt auf das Zentrum Nachtschattensturm zentrieren zu können.)

Grafschaft Bärwalde (Der Westen)

Meisterinformationen:

Der Westen Weidens ist nicht nur vom Orkkrieg deutlich gezeichnet, sondern auch seit Jahrhunderten das Jagdrevier des Erzvampirs Waldir von Riebeshoff. Obwohl er jedes Jahr nur eine Person getötet und kaum Vampire erschaffen hat, hat sich hier ein intensiver Aberglaube gebildet. Für unser Abenteuer ist nur die Gegend um Nachtschattensturm und Blautann von Interesse.

Moosgrund (Baronie Moosgrund)

Allgemeine Informationen:

Stadt, 600 Einwohner, Rondra-, Travia-Tempel, 1 Gasthaus, 1 Schänke

Spezielle Informationen:

Die verträumte kleine Stadt ist von Baliho nur fünf Meilen entfernt, aber der Pandlaril erzwingt einen Umweg von einer Tagesreise.

Baron Avon Nordfalk von Moosgrund ist laut Auskunft auf seiner kleinen Burg seit Wintereinbruch unterwegs.

Meisterinformationen:

Baron Avon Nordfalk ist auch auf seinem Stammsitz Moosgrund jenseits des Pandlaril nicht anzutreffen, da er sich - typisch junger Hal'scher Baron - an der Orkgrenze, am Kaiserhof und auf Turnieren wohler fühlt als am Schreibtisch. Wenn es Ihnen Spaß macht, können Sie den Baron ruhig damit verdächtig machen - und den Spielern damit später verdeutlichen, wie merkwürdig ein typischer DSA-Held sich eigentlich benimmt.

Wichtige Entdeckungen:

In Moosgrund sind innerhalb von vier Wochen fünf Leute verschwunden - sechs, wenn man Fuchsbauers Tochter mitzählt, die in einer Neumondnacht aus der Stube lief und ihre zwei Geschwister, die sie verfolgten, nach etwa dreihundert Schritt Richtung Moosgrunder Tann abschüttelte. Prominentestes Opfer war Wachmeisterin Helmtrude Blauhiller, die den "Roten Stier" mitternachts mit den Worten verließ: "Ich mein", da war 'was auf dem Wachturm."

Etwa seit dem Sommer wurde immer wieder eine Harpyie gesichtet, die über der Stadt kreiste. Sie hat nie jemanden

angegriffen. Aber seit Menschengedenken sind die Harpyien niemals weiter als hundert Meilen aus dem Finsterkamm gekommen.

Jenseits des Moosgrunder Tanns liegt in einem See ein unheimlicher Schwarzer Turm, den alle Einheimischen meiden.

Rhodenstein (Baronie Hollerheide)

Allgemeine Informationen:

Dorf, 300 Einwohner, Rondra-, Hesinde-Tempel, 1 Gasthaus, 1 Schänke

Spezielle Informationen:

Der neue Baron von Hollerheide, Tobor von Weiden-Harlborg, residiert in einem eigenen Gut. Er ist ein Veteran mittleren Alters und ein liebenswürdiger Mensch. Er kann jedoch nur bestätigen, daß hiezulande immer wieder Leute verschwinden - seines Erachtens allerdings schon seit Generationen.

Meisterinformationen:

(Beschreibung siehe DAS HERZOGTUM WEIDEN, Seiten 35f.)

Der rondrianische "Odern zur Wahrung" auf Rhodenstein enthält die einzige nennenswerte Bibliothek Weidens, wenn auch vor allem auf rondrianische Themen und Geschichte konzentriert. Um festzustellen, ob ein Standardwerk vorhanden ist, benutzen Sie die Anzahl der Abschriften (siehe ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seiten 117ff.), dividiert durch 100, um eine Probe abzulegen: ein Werk mit 800 Abschriften ist also bei 1-8 zu finden. Die drei Standardwerke der Tierkunde sind alle vorhanden. Magische und heilige Bücher (anderer Kirchen) sind aber auch hier nicht zu finden.

Dörfer und Höfe (allgemein)

Meisterinformationen:

Weiden ist dünner besiedelt als der Rest des Mittelreiches, aber dennoch ist es (außer in den Wäldern) nicht möglich, länger als einige Stunden zu reisen, ohne auf irgend ein Dorf, einen Weiler oder zumindest ein Gehöft zu stoßen. Wenn auf der farbigen Karte kein größerer Ort verzeichnet ist, der weiter oben beschrieben ist, benutzen Sie die folgenden allgemein gehaltenen Beschreibungen.

Natürlich können die Helden mit einem herzoglichen Paß in jedem Haus, Hof oder Tempel Weidens um Nachtquartier bitten - abgesehen davon, daß Travia's Gesetz der Gastfreundschaft das ohnehin verlangt. Die Tradition der Gastfreundschaft verpflichtet die Weidener, keinen Obdachlosen abzuweisen, der im Travia-Mond um Dach und Herd bittet, aber nach Einbruch des Winters hat hier keiner mehr etwas zu verschenken. Wenn die Helden sich nicht unanständig benehmen, werden sie möglicherweise als regionale Berühmtheiten behandelt.

Typisches Dorf

Meisterinformationen:

Um offensichtliche Wiederholungen in den Beschreibungen zu vermeiden, können Sie einfach innerhalb des Vorlesetextes

abbrechen; die hinteren Sätze beschreiben nur noch Einzelheiten, die nicht überall vorzufinden sein müssen.

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein typisches Weidener Dorf mit einigen Dutzend Häusern mit den charakteristisch steilen Dächern. Nur am Marktplatz liegen einige schmale, hohe Bürgerhäuser im Weidener Spitzgiebelstil, die anderen sind eher Bauernhäuser aus Bruchstein und ergrautem Lannenholz oder sogar windschiefe kleine Katen und Blockhütten, wie sie hiezulande die Leibeigenen und Armen bewohnen. Ein hölzerner Wachturm im Westen ragt über die Dächer, mit einem rostigen Wetterhahn, der vom Augrimmer Richtung Süden gedreht wird. Am Platz steht ein kleiner ummauerter Brunnen, der ringsum von kleinen Eiszapfen geziert wird. Etwas außerhalb liegt ein kleiner zugefrorener See oder Teich. Das Hämmern eines fleißigen Schmiedes schallt über die Felder.

Spezielle Informationen:

Es gibt ein Bürgermeisterhaus, das sich üblicherweise nicht von den anderen Bürgerhäusern unterscheidet, ein Zeughaus, in dem der Zeugmeister Waffen und Rüstungen der Bürgerwehr aufbewahrt, einen Tempel (üblicherweise Peraine oder Travia geweiht), ein Wirtshaus, mindestens einen Schmied und einen Kramerladen.

Meisterinformationen:

Das Dorf hat 2W6 mal 50 Einwohner.

Werfen Sie 1W6. Bei einer 1 ist in dem Dorf vor 1W6 Wochen jemand verschwunden, der alleine in der Dunkelheit unterwegs war - vielleicht auch nur zum Holzholen oder Melken.

Das Wirtshaus

Allgemeine Informationen:

Eines der Spitzgiebelhäuser ist an seinem Schild als Wirtshaus zu erkennen. Heimelig schimmert gelbes Licht zwischen seinen Fensterläden hervor.

Spezielle Informationen:

Weidener Wirtshausschilder sind meist nur ein Symbol und tragen selten Namen, und wenn, dann heißen sie "Zum Roten Stier", "Zum Schwarzen Bär" (oder umgekehrt) oder "Sankt-Mikails-Stube". Wenn frisch geschlachtet wurde, hängt der Stierkopf neben dem Schild.

Die Tür ist massiv und offensichtlich dazu gedacht, auch Orkanriffe abzuwehren. Im Türrahmen hängen Zwiebeln, Knoblauch und getrockneter Lauch, auch hier findet man Kratzeisen und Fettnäpfchen und einen großen Reisigbesen.

Herz der Wirtsstube ist jetzt im Winter der offene Kamin, der Kachelofen oder seltener ein Uhdenberger Ofen, in dem unter ständigem Knacksen große Holzscheiter vor sich hinglühen. Der Nachschub, ein riesiger Scheiterhaufen, ist meist in einem Vorraum gelagert. Über dem Feuer brodelt auch der unvermeidliche Topf Rindssuppe. Die Küche ist auf der einen Seite dieser Feuerstelle mitten im Raum. Das Zerteilen auf dem Hackstock, das Braten auf dem Eisengrill, das Brotbacken und Stopfen der Krachwürste findet immer neben dem Gast statt.

Die Tische sind grob und schwer gezimmert und von ähnlichen Bänken umgeben, bisweilen gibt es auch leere Weinfässer als Stehtische. Auf jedem Tisch liegt frisches Bierbrot bereit. Das

einfache Tongeschirr ist angestoßen und vielfach gesprungen, aber sauber.

Der Wirt kommt so bedeutenden Gästen wie den Helden persönlich entgegen. Auf jeden Fall präsentiert er das Angebot und bringt die wichtigsten Zutaten noch unverarbeitet an den Tisch.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie mit 1W6 aus, was (neben Suppe, Bierbrot und Butter) als Hauptgericht, im Kessel oder im Ofen kochend, verfügbar ist:

- 2 Tjolmarer Pamps (einzigartige Mischung aus Weißkohl, Flußfisch und Leberknödeln)
- 3 Kraut in gewaltigen Mengen
- 4 frischer Speck mit Kraut oder Saubohnen
- 5 Der Wirt dreht beiläufig einem Huhn den Hals um
- 6 Rindsbraten mit Zwiebeln und Knoblauch
- 7 in der Suppe gekochtes Rindfleisch
- 8 Traloper Krachwürste*
- 9 Saubohnen in gewaltigen Mengen
- 10 frisches Schmalz (zum Brot)
- 11 Lowanger Saure Wurst
- 12 Thorwaler Blutsuppe

**eine besonders deftige Art, frisches Rindsbrät mit viel Salz und Knoblauch zu essen*

Falls es kein Fleisch gibt: "Klar ist Weiden ein Land der Viehherden, und früher ham wir hier auch nicht nur einmal in der Woche Fleisch gegessen, wie's inne anderen Provinzen is. Aber die Orken und die Kaiserlichen ham so viele Tiere geschlachtet, daß Fleisch heute teurer ist wie anderswo."

Falls die Helden wieder wie im Sommer dicke Kartoffeln essen wollen: "Kartoffeln gibt's keine mehr!"

Die Ankunft der Helden an einem Abend spricht sich schnell herum und führt zu einigem Andrang, wobei sich zwar alle Einheimischen mit üblichem Schnuppern und "Wohlschmekken!" nähern, dann aber schüchtern an irgendwelche Tische drängen und erwartungsvoll zu den Helden herüberblicken: Weitgereiste Abenteurer bedeuten meist einen unterhaltsamen und lehrreichen Abend, zu dem man sogar die Kinder aufweckt, hochgestellte Herren hingegen bedeuten entweder Ärger oder eine Gelegenheit, sich über Orks, Baron, Bauernprobleme und düstere Ängste auszulassen. Falls gar kein Kontakt entsteht, kommt der Geweihte an den Tisch und begrüßt die Helden.

So sich ein begabter Bursche findet, der die Flöte spielt, und vielleicht ein Veteran, der die Trommel schlägt, wird ein Klop-penhauer getanzt. Von jedem Fremden, der ein Instrument dabei hat, insbesondere Elfen, erwartet man, daß er aufspielt: "Ich hab die alte Leier vom Orkenkrieg und vom praiosverfluchten Thronräuber satt. Herr, spielt uns was!"

In jedem Wirtshaus gibt es mindestens einen, der nur darauf wartet, sich mit einem Gerücht wichtigzumachen (siehe Tabelle 3). Mit gezieltem Nachfragen läßt sich ein weiteres Gerücht (siehe Tabelle 3) erforschen und von einem der kompetenteren Einheimischen (Bürgermeister, Zeugmeister, Geweihter, Wirt) eine Erklärung (siehe Tabelle 4). Außerdem können die Helden hier einen Kriegsheimkehrer treffen (siehe Tabelle 2).

Tabelle 1: Der Verdächtige

Meisterinformationen:

Praktisch in jedem Dorf gibt es einen Außenseiter, den die Einheimischen bei Nachfragen der Helden stets als verdächtig ausweisen - und gleich mit sämtlichen Vorurteilen belasten. Was dahinter steckt, bleibt Ihnen überlassen - üblicherweise nichts. Einige Beispiele (2W6):

- 2 Der Magiedilettant: "Der hat den bösen Blick."
- 3 Die Halbfelfe: "Das Kind einer einzigen unheiligen Nacht! Dabei war die Waldbäurin vorher immer so eine anständige Frau. Und der Elbenbalg kann dreinschaun wie ein Levthanskind, daß dir ganz anders wird ..."
- 4 Die junge Hexe: "In jeder Vollmondnacht fliegt sie am Besen zum Schornstein raus. Treibt's mit jedem im Dorf. Der Mann will's einfach nicht hören, daß sie eine Hex ist."
- 5 Der Dorfdepp: "Schon die Mutter war nicht richtig im Kopf. Der Alrik ist'n Wolf. Rennt nächtens rum und heult den Mond an. Und möchte nicht wissen, was er mit seiner Bornländer Hündin treibt ..."
- 6 Der Kriegsheimkehrer: "Hat wohl im Bürgerkrieg vor Punin das Bein verloren. Hat seither den Namenlosen im Blut. Brüllt allen Frauen hinterher, sucht ständig Streit, und Hühner stehlen tut er auch."
- 7 Der Überlebende aus dem Orkkrieg: "Svellttaler oder so. Unheimlicher Kerl, immer stoppelbärtig und besoffen. Keine Frau - und das in dem Alter. Und in der Nacht schreit er im Heuschober wie ein Tier."
- 8 Die Kräuterfrau: "Hat schon manchen geheilt mit ihren Tees. Aber den Hirt vom Espenbach hat sie unter die Erd gebracht, und dem Hügelbauern hat sie die Bohnenfäule hingeht."
- 9 Die Flüchtlingsfamilie: "Die sind damals nach der Plünderung von Lowangen angekommen. Würde mich schwer wundern, wenn die jemals einen Bauernhof gehabt haben, wie sie sagen. Taugen allesamt nicht zu schwerer Arbeit. Und die Tochter macht die Männer verrückt."
- 10 Der junge Knecht: "Der ist schwermütig, seit er damals zur Hex auf den Besen gestiegen und zur Hexennacht mitgeritten ist. Hat kein Mädels mehr angeschaut seither. Hat seine Seele dort lassen."
- 11 Der Krüppel: "Keiner weiß, was die Mutter damals gesehen hat, aber es muß was Unheiliges gewesen sein, weil das Kind ist mißgestaltig auf die Welt gekommen. Mit dem will keiner was zu tun haben. Wer weiß, wie dann deine Kinder mal ausschauen?"
- 12 Das Opfer eines permanenten Hexenfluches: "Der ist eines Tages aus dem Wald zurück gekommen und hat nur noch gelallt. Bis heute hat der kein verständliches Wort mehr geredet."

Typischer Weiler

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein typischer Weidener Weiler mit höchstens einem Dutzend Häusern und Blockhütten. Es gibt ein einziges Steinhaus, die anderen sind aus altersgrauem Tannenholz. Dazu kommt ein klappriger hölzerner Wachturm oder Hochstand.

Ziemlich in der Mitte der Häuser steht ein großer Holzhaufen von der Größe einer kleinen Hütte.

Spezielle Informationen:

Die Schmiede ist das einzige Steinhaus (wegen der Brandgefahr) und dient als Zuflucht bei Angriffen.

Der Holzhaufen ist der gemeinsame Vorrat an Holzscheitern des Weilers, der über den Winter spiralförmig aufgebraucht wird.

Die Bewohner sind typische freie Wehrbauern, keine Leibeigenen, und größtenteils miteinander verwandt. Dazu kommt der eine oder andere alte Krieger, oft invalid.

Meisterinformationen:

Der Weiler hat 3W6 mal 10 Einwohner.

Da es keine Herberge gibt, müssen die Helden private Unterkunft nehmen. Natürlich können die Helden auch ein leerstehendes Haus beziehen - fast in jedem Weiler ist jemand im Orkriege gefallen und der Rest der Familie hat das Haus nicht halten können und ist zu Verwandten gezogen -, aber erstens ist das Aufheizen des Hauses umständlich, und zweitens ist die Zurückweisung der Gastfreundschaft mehr als unhöflich.

Für die Unterkunft können Sie die Beschreibung eines typischen Gehöftes weiter unten verwenden.

Typisches Gehöft

Meisterinformationen:

Die meisten bäuerlichen Anlagen werden von einer ganzen Großfamilie mit reichlich Gesinde betrieben. Natürlich gibt es auch einzelne kleine Bauernhäuser, aber angesichts von Orks und Winter zieht man seit Jahrhunderten die Zusammengehörigkeit der Unabhängigkeit vor.

Die Anlage gehört einem von drei Typen an (mit 1W6 auswählen), die sich aber nur im Grundriß unterscheiden (siehe *Allgemeine Informationen*).

Alle weiteren Angaben sind für alle drei Typen anwendbar - und ebenso, leicht angepaßt, für allfällige Besuche in kleineren Bauernhäusern.

1-2 Viehzüchter

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt, weit ausgedehnt, der unverkennbare Hof eines Viehzüchters. Ringsum erstrecken sich die Pferche, Zäune und Gatter. Jeder Pfosten trägt eine Schneemütze, und auch die Bretter und Holme sind von Schneesverwehungen bedeckt. In der Mitte erhebt sich, einem kolossalen vierkantigen Pilz gleich, das Haupthaus. Kuhstall, Futterscheune und Wohnräume sind unter einem stattlichen Walmdach aus grauen Schindeln vereint, dessen nach allen Seiten herabragenden Flächen dem Schnee wenig Fläche bieten.

3-4 Wehrgehöft

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein typisches Weidener Wehrgehöft, ein weithin alleinstehender Vierseitbau mit einem Fundament aus hellem Bruchstein und Oberwänden aus grauem Tannenholz. Ein einziges Torhaus mit einem doppelten Scheunentor erlaubt den Zugang

zum Innenhof. Im linken Bau kann man die Kühe muhen hören, über dem hinteren Bau steigt einladend die Rauchfahne eines warmen Kamins auf.

5-6 Bauernhof

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein Bauernhof, wie ihn man in ganz Nord- und Mittellaventurien finden kann. Um ein Wirtschaftsgebäude stehen ein ebenso großer Stall und eine Scheune, alle aus grauem Tannenholz. Eiszapfen und überhängende Schneewächten lassen die Häuser wie Elfenschlösser erscheinen.

Ankunft

Spezielle Informationen:

Im Winter ist außerhalb des Gehöftes kaum jemand zu sehen, allenfalls ein Knecht oder Stallweib beim Holzstapeln oder Schneeschaufeln.

Alle Fenster sind mit beschnitzten Holzläden abgedeckt. Wenn man am Tor klopft (kräftig - das Holz ist offensichtlich gedacht, auch ein paar Axthiebe auszuhalten), ruft meist Jemand: "Wer da, in Travias Namen?"

Meisterinformationen:

Die beste Methode der Vorstellung ist, sich auf die Zwölfgötter oder auf den Herzog zu berufen; solche Gästen tut man gerne auf. Wanderer werden - da häufig Flüchtlinge, Söldner oder Deserteure - eher mißtrauisch behandelt. Allerdings muß man sich schon recht böse benehmen, damit ein Weidener Bauer nicht Travias Gebot der Gastfreundschaft genügt.

Diele

Allgemeine Informationen:

Ihr tretet in eine Diele, in der es nach feuchtem Tuch riecht. Man bedeutet euch ein Gestell, wo schon ein Dutzend schwere Mäntel und Felljacken hängen, von denen leise das Wasser tropft. Auf der anderen Seite steht, ebenfalls in einer Pfütze, ein Haufen Holzschuhe und Stiefel, daneben das berühmte Fettnäpfchen zum Wischen der Stiefel, und einiges Werkzeug, Heugabeln, eine Säge, zwei Beile und ein großer Strohbesen.

Spezielle Informationen:

Auf typisch heldische Waffenansammlungen reagiert der Einlassende beeindruckt, aber praktisch: "Aber tut doch Eure Schwerter und Bögen abstellen, damit stecht Ihr ja noch jemand in der engen Stube ein Auge aus."

Wohnstube

Allgemeine Informationen:

Durch einen engen Korridor - offensichtlich nicht für Gerüstete und Bewaffnete gedacht - voll Kartoffeln, Zwiebeln und Knoblauch, kommt ihr in einen Wohnstube, in der es nach Kraut, frischem Speck, Geräuchertem, Suppe, Schmalz und warmem Holz riecht. Ein Dutzend neugierige Augen richten sich auf euch, als Bauer, Knechte und Kinder aufschauen.



Ratschläge und auf jeden Fall einen langen Abend, der für den ganzen Winter reichen muß.

Kinderkrankheiten haben generell Stufe 0 und benötigen eine einfache Talentprobe "Heilkunde Krankheiten" für Diagnose sowie für Behandlung.

Stall

Allgemeine Informationen:

Der Stall kann - ob er nun unter einem Dach mit den Wohnräumen liegt oder nicht - durch zwei Zugänge erreicht werden: das breite Stalltor, durch das zwei Rinder nebeneinander getrieben werden können, und durch eine Manttür. Außerhalb der Anlage, aber keine zehn Schritt von der Stalltür, durch eine unverkennbare Spur im Schnee verbunden, liegt der mächtige Misthaufen: Was halt zwei Dutzend Rinder so binnen dreier Monate zusammenbringen ... Natürlich ist auch der übelriechende braunen Haufen mit den Strohhalmen von Schnee bedeckt und für Städter nur an den Scharrspuren der Hühner und der Krähen erkennbar.

Spezielle Informationen:

Auch in einer Bauernstube wird, außer nach dem Abendessen, nichts getan als fleißig gearbeitet. Einer feuert stets den Kamin an oder holt Feuerholz. Die Bäurin knetet Brotteig oder stopft Wursthäute. Das Kräftigste der großen Kinder legt Sauerkraut ein oder rührt im Butterfaß. Der Bauer schnitzt an einer neuen Schindel. Die älteste Tochter schleift die Axt. Mägde flicken eine Leder-schürze, Knechte schneiden Lederriemen. Zehnjährige flechten Weidenruten zu einem Korb. Sechsjährige knüpfen Zwiebel und Knoblauch zu Zöpfen. Am Ofen steckt zwischen dicken Decken ein Kind mit Karmesin oder Gänsepusteln, in einer bunt bemalten Wiege liegt ein Neugeborenes.

Meisterinformationen:

Das Gehöft hat 2W20 Einwohner.

Den Besuchern wird zunächst Bierbrot und Knoblauch präsentiert, dann sofort eine heiße Suppe oder Kräutertee im Holzteller eingeschenkt. Für so hohe Gäste versucht jeder Hausherr, etwas Besonderes anzubieten. Wenn er stolzer Besitzer einiger Trut-hähne oder Gänse ist, wird ein Tier geschlachtet. Jeder Dritte hat am Hinterhof Riesenschlösser, die größten Hasentiere, an denen sich drei Leute sattessen können. Wenn es nichts davon gibt, werden die Krachwürste, auf die sich die ganze Familie schon gefreut hat, serviert. In jedem Fall gibt es reichlich frisches Bierbrot, warme Butter direkt aus dem Butterfaß und auf Wunsch frische Milch. Danach macht man es sich gemütlich und röstet beispielsweise, am Kamin Nüsse, was die Luft qualmig macht. Diese herzliche Bewirtung kostet die Familie (im ohnehin kargen Winter!) oft für eine Woche Lebensmittel, und dafür erwartet man Heldensagen, den Duft der weiten Welt, ein paar

Spezielle Informationen:

Die Manttür ist mit einem schweren Holzriegel gesichert. Das äußere Stalltor ist von innen verrammelt, um Viehdiebe, Orks und Raubtiere draußenzuhalten.

Wenn man die Stallung betritt, schlägt einem stehend warmer Stallgestank entgegen - ein echtes Hindernis für jeden, der nicht auf einem Bauernhof aufgewachsen ist. Da der Stall nicht (direkt) beheizt wird, ist er durch raffinierte Bauweise abgedichtet, damit das Vieh sich selbst wärmen kann. Es sind hauptsächlich braun-weiß oder schwarz-weiß gescheckte Bornländer Bunte, zuweilen auch mächtige, hellbraune Darpatullen mit dem charakteristischen Buckel. Dazwischen steht die eine oder andere Nordmähne, Verwandte der Svelttaler Kaltblute, braune Pferde mit hellblonder Mähne. Schwalben und Kuhgimpel haben häufig hier ihre Nester gebaut, sind aber natürlich längst fortgeflogen. Im Inneren steht auch der meist vierrädrige Jauchewagen.

Meisterinformationen:

Das Stalltor offen zu lassen ist ein Vergehen, auf das traditionsgemäß fünf Hiebe mit dem Ochsenziemer stehen (1W SP auf nacktem Rücken), selbst für ausgewachsene Knechte und Stallweiber - aber den Helden wird man solchen Frevel wohl verzeihen ...

Das Gehöft hat 2W20 Rinder. Sollten diese Zahlen eine besonders große Differenz zu der Bewohnerzahl zeigen, müssen Sie eine Erklärung finden: entweder ein Ackerbauer, der nur nebenbei Vieh hält, oder ein ehemals wohlhabender Viehzüchter, der im Krieg so viele Kinder und Knechte verloren hat, daß er wohl auch bald Vieh verkaufen muß.

Scheune

Allgemeine Informationen:

Nahe der Scheune steht, durch eine Wegspur im Schnee mit dem Haus verbunden, der Holzhaufen, je nach örtlichem Brauch zum runden Meiler oder zum rechteckigen Block aufgeschichtet und natürlich mit einer dicken Schneeschicht bedeckt.

Spezielle Informationen:

In der Scheune lagert das im Herbst geerntete Heu, von dem das Vieh den Winter über leben muß, außerdem das bäuerliche Gerät: Pflug, Egge, Joch, Halfter und anderes Geschirr.

Meisterinformationen:

Die Scheune mit offenem Feuer zu betreten ist eigentlich ebenfalls ein Vergehen, auf das traditionsgemäß fünf Hiebe mit dem Ochsenziemer stehen!

Boronanger

Meisterinformationen:

Bestattungen erfolgen im ländlichen Gebiet Weidens fast immer auf dem Familienfriedhof. Jedes Dorf, jeder Weiler, ja, sogar jedes Gehöft hat seinen eigenen kleinen Boronanger. Der Fleck Erde wird anlässlich jeder Bestattung von den Priestern aus Trallop oder Altnorden geweiht, die Gräber und die Boronsräder werden von den Verwandten selbst angelegt, aber davon abgesehen gibt es keine überirdischen Sicherheitsvorkehrungen, um die Ruhe der Toten zu sichern.

Rechnen Sie mit etwa so vielen Gräbern wie Lebenden. (Jawohl, Friedhöfe sind meist überraschend groß, da Gräber etwa drei Generationen lang bestehen.

Übrigens: Falls sich die Spieler in ALPTRAUM OHNE ENDE noch nachlässig gezeigt haben, wenn es um die Bestattung von Toten geht, ist dieses Abenteuer die ideale Gelegenheit, darauf hinzuweisen, warum man Tote zur Ruhe hinlegen muß. Dies ist eine Aufgabe, die jeder Geweihte zu übernehmen verpflichtet ist, in Ausnahmesituationen sogar jeder Gläubige.

Beim hemmungslosen Wühlen in Gräbern besteht eine Wahrscheinlichkeit von 19-20 auf W20 für eine Ansteckung mit Schlafkrankheit (siehe DAS HANDBUCH FÜR DEN REISENDEN, Seite 26).

Feuer und Holz

Meisterinformationen:

Im Winter sind - wie Sie und Ihre Spieler an den wiederkehrenden Beschreibungen merken werden - das Kaminfeuer und der Holzvorrat Herz des Zusammenlebens. Dieser Aspekt dient nicht nur der Stimmung. Ihre Helden können sich beliebt machen, indem sie beim Anfeuern, Nachlegen, Schüren und vor allem beim Holzholen helfen, den Leuten die Zeit vertreiben, sie aushorchen oder anbandeln. Insbesondere fürchten sich die jungen Bauersleute vor dem letzten Mal Holzholen vor dem Schlafengchen, wenn schon Dunkelheit und Frost herrschen - und wenn Wölfe, Bären und das Namenlose unterwegs sind.

Kauen & Spucken

Meisterinformationen:

Ein weit verbreitete Unart bei den Weidener Hirten und Waldläufern ist das Kauen und Spucken. Gekaut werden - zum reinen

Lustgewinn, stundenlang, bis zur völligen Versuppung, und bis die Zähne schwarz faulen - Tabak, Gulmond, Wurzeln, Stroh, Huflattich, Baumharz und was der klebrigen, streng schmekkenden Unappetitlichkeiten mehr sind.

So lange die Weidener das Zeug für sich behalten - nun gut! Aber ihr liebster Zeitvertreib sind das Weit-, Ziel- und Kunstspucken, von Brücken, über Weidegatter, in Spucknapfe, an die Wände, in den Schnee und - am schlimmsten von allem - als häufigste Kauf- und Kampfhandlung in das Gesicht des Gegners!

Besonders typisch ist die Weidener Spucknapfkultur. In weiten Teilen Aventuriens kennt man keine Schnupf- oder Taschentücher, sondern erleichtert die Nase gezielt in eine Spucknapf. Damit verbunden sind zahlreiche unappetitliche Geschicklichkeitsspiele und der Beruf des Spucknapfputzers, der in der Hierarchie der Hausdiener noch unter dem Stiefelknecht rangiert.

Regel: Verwenden Sie das Talent Schußwaffen mit eigener Spezialisierung. Geben Sie einem Weidener zwischen 1 und 10 Talentpunkten und spucklustigen Helden je nach Erziehung einen Startwert von -8 (Praios-Geweihter) bis +2 (Streuner).

Das Wetter

Meisterinformationen:

Weiden ist für seine extremen Unterschiede zwischen brütenden Sommern und mörderischen Wintern berüchtigt. Der aventurische Geograph spricht vom sogenannten kontinentalen Klima. Aber daß Firun jemals so hart wie im Jahr 23 Hal geherrscht hätte, daran können sich nur einige alte Weidener erinnern - und die plagen Zipperlein und Frost so sehr, daß sie schon deswegen behaupten, daß es noch nie so schlimm war. Dennoch schwankt das Wetter von ifirnsfreudigem Tauwetter bis zu einem echten Jahrhundertsturm. Diese Umstände können einzelne Szenen leicht oder sogar extrem beeinflussen: Es ist schon ein Unterschied, ob man einem Vampir an einem frostigen Abend gegenübersteht, ob er im schönsten Tauwetter keinen Schritt tun kann, ohne daß man ihn hört, oder ob er mitten im dichten Schneetreiben plötzlich aus dem Boden wächst.

Bestimmen Sie für jeden Tag, den Sie ausspielen wollen, oder jede Szene das Wetter mit 1W20. Wenn Sie aufeinanderfolgende Tage darstellen wollen, modifizieren Sie das Würfelergebnis des Vortages mit zwei 1W6-Würfeln, indem Sie den ersten addieren und den zweiten subtrahieren. Werte außerhalb der Skala werden als 1 bzw. 20 gewertet.

- | | |
|--------|----------------------|
| 1: | Ifirnswetter |
| 2: | Schneeregen |
| 3-5: | Wintersonne |
| 6: | Grauer Himmel |
| 7-8: | Schneefall |
| 9-10: | Schneefall mit Wind |
| 11: | Graupeln |
| 12-13: | Augrimmer (Nordwind) |
| 14-15: | Schneegestöber |
| 16-17: | Schneetreiben |
| 18: | Grimmfrost |
| 19: | Die Weiße Wut |
| 20: | Der Jahrhundertsturm |

Kapitel III: Entdeckungen

Meisterinformationen:

Wichtig für den Verlauf der Nachforschungen ist, daß Sie den Verdacht der Spieler immer wieder verwirren und ablenken. Vampire, Werwölfe, Untote, Geister sind überirdische Phänomene, die sich durchaus ähneln können - vor allem für Aventurier,

die keine Regelsysteme im Kopf haben. Im besonderen Fall der Vampire können aber auch Ihre Spieler nicht auf vorhandenes Regelwissen zurückgreifen. Es soll und muß für die Spieler so wirken, als hätten sie es mit einer neuartigen Art von Wesen zu tun.

Notwendige Begegnungen

N-1 (Wildnis / Straße): Gletscherwurm und Elfe

Der Gletscherwurm

Meisterinformationen:

Die erste Begegnung mit Pardona sollte möglichst früh im Lauf des Abenteuers stattfinden. Wie immer, wenn man den Erz-bösewicht eines Abenteuers bereits sehr früh präsentiert, damit es den Spielern später "wie Drachenschuppen von den Augen fällt", riskieren Sie damit den ungestörten Ablauf der Handlung. Wenn Sie sich nicht zutrauen, gegen das geballte Mißtrauen sowie die Kampfkraft ihrer Spieler zumindest einige Runden zu bestehen, ohne Pardona dabei strapaziert wirken zu lassen, dann sollten Sie auf diese Szene verzichten. Notwendig ist sie nur im Sinne der Spielstimmung.

Lassen Sie sich möglichst früh beiläufig die Reiseformation der Helden, ihrer Reittiere und ihres Fahrzeuges schildern. Eröffnen Sie die Szene gegen Abend, indem Sie sie Proben auf Gefahreninstinkt würfeln lassen. Die erste Reaktion tritt bei allen Helden ein, die mehr als 5 Talentpunkte übrig behalten; dann folgen Magiershadifs und Vertraute, dann alle erfahrenen Reitpferde und schließlich alle, deren Probe gelungen ist.

Allgemeine Informationen:

In deinem Nacken breitet sich plötzlich ein unheimliches Kribbeln aus. Es ist groß! Es kommt von hinten! Und es kommt von oben! Die Pferde von (HELDEN) schnauben und tänzeln, die Streitrösse beginnen zu scheuen.

Meisterinformationen:

Reagieren dürfen wie gesagt nur jene Helden, deren Talentproben gelungen sind. Provozieren Sie - notfalls unter Hinweis auf die sonst üblichen Beschwerden, das hätte man doch bemerken müssen - wirklich extreme Reaktionen: Mindestens ein Held sollte in den Straßengraben oder Schnee hechten ...

Allgemeine Informationen:

Plötzlich - eure Köpfe rucken herum - ist er über euch. Aus dem schneetrüben Abendhimmel schießt eine silber-weiße Riesengestalt, geflügelt, mit angelegten Klauen. Uneinschätzbar groß. Ein Eisdrache. Und schon ist er vorüber, zieht völlig unbeirrt seine Bahn. Vielleicht hat er euch gar nicht gesehen? Unmöglich - bei dieser Höhe. Schon verschwindet er hinter einem Wäldchen etwa eine halbe Meile von euch entfernt. Erst jetzt könnt ihr Größe und Höhe einschätzen: zehn, fünfzehn Schritt Spannweite,

fünfzig Schritt Flughöhe. Und - ihr seid sicher - er ist über dem Wäldchen tiefer gegangen ...

Spezielle Informationen:

Eine gelungene Talentprobe+10 auf Tierkunde (oder eine allfällige frühere Begegnung) identifiziert den Drachen als einen der seltenen Gletscherwürmer. Nur drei soll es geben. Angeblich sollen sie nicht zaubern können - sonst hätten die Firmelfen wohl nie überlebt. Aber vor allem: Was macht er hier, tausend Meilen südlich des ewigen Eises?

Meisterinformationen:

Lassen Sie jetzt alle Helden reagieren: Waffen ziehen, Deckung nehmen, Pferde beruhigen, ausschwärmen, sich wieder fangen - und vor allem das Gefühl haben, daß sie gerade völlig nackt waren ...

Allgemeine Informationen:

Ihr sammelt euch wieder. Hätte einer von euch richtig reagiert? Hättet ihr überhaupt etwas tun können?

Da gellt plötzlich ein Hilfeschrei aus dem Wäldchen, seltsam melodisch und fremdartig. Kurz darauf erscheint eine helle Gestalt zwischen den verschneiten Tannen und Erlen. Sie läuft, taumelt, blickt sich gehetzt um, läuft weiter, stürzt in den Schnee, läuft weiter auf euch zu. Ihr seht fliegende weiße Haare, einen weiblichen Körper. Eine nackte Elfe. Sie läuft weiter auf euch zu. Silberglänzende Locken, eineinhalb Schritt lang, goldfarbene Katzenaugen, ein Gesicht ohne die geringsten Fältchen, eine Haut wie Elfenbein, weiße Schamhaare. Sie ist unzweifelhaft die schönste Frau, die ihr jemals gesehen habt. Etwa dreißig Schritt entfernt wird sie langsamer und blickt sich zögernd und zweifelnd um - zwischen euch und dem Wald.

Meisterinformationen:

Es ist Pardona, die in ihrer Lieblingsgestalt als silberkralliger Gletscherwurm über das Land reist, und die Helden mit ihrer Hellsicht als interessante Vertreter der menschlichen Rasse identifiziert hat: neue Spielzeuge, ein neuer Wettbewerb.

Versuchen Sie - wie Pardona - ob Sie mit der Scharade durchkommen. Machen Sie es den Spielern schwer, sie zu durchschauen, aber am schönsten ist es doch, wenn es ihnen nach einiger Zeit gelingt - und Pardona ihre wahre Natur zeigt.

Sollten die Helden Pardona in AUF DER SPUR DES WOLFES leibhaftig begegnet sein, können sie sie mit einer Probe auf Menschenkenntnis mit Bonus von 6 erkennen: so ein faszinierend schönes und bösesartiges Wesen vergißt man nicht! Pardona

hingegen kann sich an die Helden nicht erinnern: derzeit sehen Menschen für sie noch immer alle gleich aus ...

Lysira

Meisterinformationen:

Bereiten Sie sich bei der Scharade auf hemmungslose Gutgläubigkeit einerseits (Männer!) und bohrendes Mißtrauen einzelner Helden andererseits vor. Besonders könnte die Frage auftauchen, ob die Elfe in Wirklichkeit ein Drache ist - oder der Drache in Wirklichkeit eine Elfe.



Die Dunkelelfe spielt von Anfang an die Rolle der Firnelfenprinzessin Lysira (die Hauptdarstellerin aus dem Klassiker **UNTER DEM NORDLICHT** - eine Geschichte, die sogar bis zu Pardona vorgedrungen ist). Sollte unter den Helden jemand dieses Abenteuer erlebt haben, kann er mit einer Probe auf Menschenkenntnis, erschwert um die Anzahl der vergangenen Jahre, feststellen, daß er Lysira anders in Erinnerung hat: trauriger, weniger perfekt.

„Lysira“ belegt sofort den ersten Helden (oder die Heldin), der ihr entgegen geht, mit einem **BANNBALADIN**, im Zweifelsfall den ritterlichsten. (Schönheit, insbesondere menschliche, ist ihr egal - nach 1.000 Jahren in den Niederhöhlen hat sie keinerlei Hemmungen mehr.) Dieser Akt ist für jede Elfe in dieser Situation natürlich und nicht als böseartig zu bezeichnen. Der Zauber kann ihr, zumal er hier von erster Verliebtheit kaum zu unterscheiden ist, gar nicht mißlingen (sofern der Held nicht ausdrücklich Elfen böseartig gegenübersteht, dann muß sie würfeln auf 18/20/20, mit ZF:17 gegen seine MR!). Zudem bezaubert sie beinahe nur mit Blicken - nur ein Meister des **BANNBALADIN** (ZF: 12+) kann mit einer Probe+15 beobachten, daß sie ihn anwendet.

Teilen Sie dem Opfer mit: „Du bist hoffnungslos verliebt - besser gesagt hoffnungsvoll! Das ist die Frau für dich!“ Das Opfer kann nur mit einem **ANALÜS** als bezaubert identifiziert werden. Alle andere Hellsicht zeigt nur, daß die Person hochgradig verliebt ist - verständlich!

Allgemeine Informationen:

Die Elfe bewegt sich zwischen euch auf seltsam vertraute Weise: völlig sicher, obwohl sie nackt zwischen lauter fremden Menschen steht, aber auch scheu, als ob eure Waffen ihr Angst einflößten. Sie blickt jedem von euch forschend tief in die Augen und schlägt den Blick dann wieder schüchtern nieder. Langsam beginnt sie offensichtlich zu frieren ...

Meisterinformationen:

Ein **ANALÜS** auf „Lysira“ identifiziert sie als Firnelfe (nur bei sensationellen Ergebnissen als Hochelfe) mit einer schleierartigen, düsterschwarzen Aura - wie von einem uralten niederhöllischen Fluch. Außerdem identifiziert es die Magie ihrer beiden silbernen Armreife.

Eine wider Erwarten erfolgreiche firnelfische Telepathie **IN DEIN TRACHTEN** kontert „Lysira“ durch aktives Senden: „Was denn nun, mein kleiner Liebling? Immer noch mißtrauisch?“

Falls ein Beherrschungszauber erfolglos gegen sie eingesetzt wird, täuscht sie möglicherweise Wirkung vor - wobei wiederum nur ein Meister dieses Zaubers (ZF: 12+) sicher sein kann, daß er gerade versagt hat.

„Lysiras“ Spuren führen übrigens nur bis zum Waldrand. Im Wald lief sie **SPURLOS, TRITTLÖS**. Nach 100 Schritt endet das Wäldchen. Auf der Wiese ist der offensichtliche Abdruck eines Riesentieres. Eine Probe auf Fährtensuchen bestätigt eine Drachenlandung, eine Probe+12, daß der Drache nicht mehr gestartet ist.

„Lysira“ spricht zunächst kein Wort. Wenn sie bedrängt wird, erzählt sie ihr Märchen. Seien Sie verführerisch! Eine Hilfe für das Rollenspiel: Senken Sie den Kopf und sprechen Sie mit sanfter Stimme. Blicken Sie nur bisweilen auf - direkt in die Augen des Gegenübers. Machen Sie weibliche Putzgesten, streichen Sie ihr Haar hinters Ohr zurück. Vor allem die Körperhaltung wird Ihnen instinktiv erlauben, die Rolle zu spielen. Gönnen Sie sich die Erfahrung, mit Ihren Freunden zu kokettieren.

Allgemeine Informationen:

Ihr Blick gleitet über eure abwartenden Gesichter: „Habe ich etwas falsch gemacht?“ Dabei gleitet ihre Hand über ihr Haar, legt es hinter ihr zartes Elfenohr zurück, spielt versonnen mit den zwei silbernen Armreifen an ihren zarten Handgelenken.

Dann beginnt sie satzweise, wie im Traum, zu erzählen: „Ich heiße Lysira. Ich habe geschlafen. Irgendwann bin ich geweckt worden. Erlöst! Dann vergingen Jahre. Als ich wieder erwachte, waren all meine Freunde verschwunden. Ich habe sie gesucht. Ich wollte mich ... bedanken!“

Ich flog als Taube dahin. Dann kam der *draz*. Wo ist der *draz* jetzt?“

Sie blickt euch der Reihe nach mit großen Augen an - und es scheint, als wolle sie sich an (**BEZAUBERTER HELD**) schmiegen.

Meisterinformationen:

Und so weiter! Was für ein Biest, nicht wahr? Sie ist einsam, hilflos, verloren. Sie weicht aus, lenkt ab, ist in einem Traum gefangen.

Dabei lacht sie sich innerlich eins - und hat die ganze Zeit den linken silbernen Armreif mit dem Massen-HORRIPHOBUS griffbereit, um ihn beim ersten Angriff zwischen die Helden zu schleudern. Dieser schlägt bis zu fünf Personen, sofern deren

MR nicht über 15 liegt, für eine Viertelstunde in die Flucht - im schenkel tiefen Schnee! Jeder, der dann noch steht, kann dann ihre Verwandlung miterleben.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich gefriert ihr Lächeln zur bösesten Maske, die ihr jemals gesehen habt. Mit hundertmal geübter Geste schnippt sie einen der Armreife zwischen eure Füße - und es herrscht tobender Schrecken. Helle Panik bricht aus, als euch klar wird, was für ein Ungeheuer unter euch ist. Ihr seht eure Freunde schreiend davonrennen und in alle Richtungen in den Schnee stürzen. Die Elfe streckt höhnisch lachend die Arme aus und spricht im hochelfischen Singsang die Worte "a'dao valva iama firn'ay'draza". Dann beginnt sie zu wachsen. Ihr herrlicher Körper bedeckt sich mit silbern glänzenden Schuppen, aus ihrem Rücken wachsen segelgleiche Schwingen, ihre Hände und Füße werden zu Krallen aus reinem Silber. Vier Schritt groß ragt sie auf, sechs Schritt groß wird sie und fällt vornüber auf alle Viere, über acht Schritt groß ist ihr Leib, als sie ihre neue Gestalt erlangt hat: sie ist einer der legendären Gletscherwürmer. Wiehern gehen nun auch die Pferde durch.

Meisterinformationen:

Falls ein Held sie beobachten kann, leistet Pardona sich noch irgendeine Böseartigkeit. Entweder wuchtet sie die Kaleschka mit beiden Klauen hoch und schleudert sie nach dem Helden - mitsamt den Pferden im Geschirr (Talentprobe Körperbeherrschung für ein Ausweichmanöver). Oder sie köpft mit einem gezielten Hieb ein Pferd oder sogar den Wagenlenker Boris.

Zur Einstimmung sei eine besonders hübsche Szene aus dem Spieltext erwähnt: Der bekannte Magier Drinji Barn (siehe CODEX CANTIONES, Seiten 62 und 67) widerstand als erfahrener Seelenheiliger als einziger dem HORRIPHOBUS. Als er den Drachen bereits abgefliegen wähnte, kehrte er zurück, ergriff den Magier und entführte ihn in die Luft. Wenn der Magus sich nicht auf die Selbstanwendung des PARALÜ besonnen hätte, wäre er nach dem 1-Meilen-Sturz in den Praiostempel von Anderath wohl nicht mehr erwacht ...

Sollte irgend jemand Pardona bedrohen, hört er plötzlich ein Knurren, als zermalme ein Riese einen schweren Sattel zwischen den Händen - und zwar drei Schritt rechts von sich!

Nun aber zu dem gar nicht unwahrscheinlichen Fall, daß die Helden "Lysira" alles glauben. In diesem Fall läßt sie sich von dem bezauberten Helden als Trophäe abschleppen und bringt eine Nacht mit ihm. Er erwacht am Morgen seltsam ermattet, den gesamten Körper voll blutigen Schrammen, die Erinnerung von roten Nebeln verklärt. Seine aktuelle LE liegt noch bei etwa 10. Er ist das Opfer eines LEVTHANS FEUER, kombiniert mit einer Variante des MAGISCHEN RAUBES zur Magie des Blutes geworden. "Lysira" ist natürlich spurlos verschwunden, zumal es geschneit hat.

N-2 (Straße / Siedlung): Abtrünniger Praios-Geweihter

Meisterinformationen:

Die Helden begegnen dem Praios-Geweihten entweder bei der Rast in einem kleinen Holzfällerunterstand oder in einer Schänke.

Allgemeine Informationen:

Auf der kleinen Bank sitzt, in einen abgeschabten Pelzmantel gehüllt, ein Mann mit hageren Wangen und wirren Haaren, der gerade einen tiefen Schluck aus einer Feldflasche nimmt. Er wäre nicht weiter auffällig, ein weiterer Herumtreiber nach dem Krieg, lugte da nicht die Robe aus goldenem Brokat und der Gürtel mit den herabhängenden Sphärenkugeln unter dem Mantel hervor.

Spezielle Informationen:

Der Mann ist offensichtlich ein Praioshochgeweihter, und wie schnell klar wird, ein gefallener.

"Praios zum Gruß? Ihr macht mir Spaß! Der hört nicht, wenn ihr grüßt. Wo sind die Götter, und wo sind wir. Bis zum Hals in der Orksch..."

"Wäret Ihr so gut, mir beim Wirten noch einen Bärenzod zu holen. Ich habe Kredit. Das ist der Vorteil, wenn man zu den größten Beutelschneidern des Kontinentes gehört. Auf den Boten des Lichtes. Auf alle zwei. Oder sind's schon drei inzwischen?"

"Wer braucht schon Geweihte? In Brauenklamm haben die Orks den Perainetempel geplündert und die Geweihte erschlagen. Und was soll's? Hat die Königin Emer den Thronerben eben selbst auf die Welt gebracht. Wer braucht schon Geweihte?"

Meisterinformationen:

Patras Hullheimer war Hochgeweihter des Sonnentempels von Gashok, ein besonders sittenstrenger Anhänger des Sveltitaler Dualismus. In den Grauen des Orkkrieges verlor er seinen Glauben. Die folgende Kirchenspaltung war für ihn nur das endgültige Siegel auf einer bereits erfolgten Katastrophe. Von ihm stammt der berühmte Ausspruch von der "trüben bleichen Himmelsfunzel" Praios (siehe DAS ORKLAND, Seite 45). Seither zieht er, lästernd, fluchend und dem Branntwein verfäulen, durch Weiden. Er schnorrt sich durch (kaum ein Zwölfgötterfürchtiger kann ertragen, daß so ein Mann ohne Kost und Logis bleibt), er hilft, wann immer es nur um die Kraft des Armes geht, bei Hausbau und Holzfällen mit, und er drängt jedem seine Lästerungen auf - mit der weinerlichen Trotzigkeit des Enttäuschten, der eigentlich nur auf überzeugenden Widerspruch wartet. Aber Patras Hullheimer ist keine Gelegenheit für einen billigen Rückbekehrung. Wenn man gesehen hat, wie Geweihte vergewaltigt und gepfählt, ganze Familien erschlagen und Kinder in die Sklaverei verschleppt wurden, ohne daß die Götter auch nur ein Zeichen gesetzt hätten, dann genügen die salbungsvollen Worte eines anderen Geweihten nicht, dann müßte schon ein echtes Wunder geschehen.

Zum Rollenspiel: Der typische demokratische, anti-autoritäre Rollenspieler hat mit der Praioskirche noch mehr Probleme als mit dem Kaisertum. Dennoch ist für einen normalen Aventurier die Praioskirche - trotz all ihrer offensichtlichen Fehler und ihres gnadenlosen Machtanspruches - die oberste Institution, die für die Ordnung der Welt sorgt. Einzelne Geweihte mögen fehlbar sein, selbst an den beiden Boten des Lichtes mag man zweifeln - aber Praios ist unbestreitbar der Gott der Wahrheit und des Lichtes.

Sollte sich ein Spieler aktiv an den Lästerungen beteiligen, machen Sie ihm klar, daß er sich damit allen zwölfgöttlichen Beistandes und aller Wunder beraubt. (Und das in einem Vampir-Abenteuer!) Wenn er sich ausdrücklich zum Atheisten erklärt (also zum Feind der Götter in einer Welt, in der es Götter gibt), dann lassen Sie ihn das notieren. Dann senken Sie seinen MU-Wert um 1W6, so lange bis er eine neue Philosophie für

sich gefunden hat - und die steigert dann statt dessen den AG um entsprechend viele Punkte.

Wichtige Entdeckungen:

Patras Hullheimer kennt die gesamte Geschichte der Plünderung des Anderather Tempels (siehe Untersuchungen, Anderath). "Unter den Dienern des Himmlischen Strahlemanns waren einige der übelsten Schurken. Auf der Acheburg - auf halbem Weg zwischen Gashok, wo ich herkomme, und hier - hat Walmir von Riebeshoff sein Unwesen getrieben. Obrist der Sonnenlegion und Inquisitor, ein großer Geisterjäger und Hexenverbrenner vor seinem Herrn und Feind aller Rondrabüttel. Und dann hat sich erwiesen, daß er ein Schwarzkünstler war und mit dem Namenlosen im Bunde, der die Welt wohl in Wahrheit regiert. Dreimal hat man die Acheburg erstürmt, dreimal diesen Unhold erschlagen - und erst dann ist er wirklich gestorben." (Siehe auch DAS HERZOGTUM WEIDEN, Seiten 47 und 69.)

N-3 (Wildnis / Straße): Deschelef ibn Jassafer

Allgemeine Informationen:

Im tiefen Schnee sieht ihr eine Gestalt dahintaukeln, wie sie deplazierter nicht wirken könnte: ein tulamidischer Zauberer wie aus den "Geschichten von 1001 Rausch", mit Zauberstab, besticktem, blauem Kaftan, prächtigem, rotem Turban, leichten Stiefelchen und nichts als einem dünnen Kamelhaarmantel.

Spezielle Informationen:

Heilkunde, Wunden: Der Mann, graubärtig, glatzköpfig, um die Sechzig, ist offensichtlich dem Kältetod nahe. Er hat Erfrierungen und Frostbeulen im Gesicht, an den Händen, an den Schenkeln und an den Zehen, da und dort ist das Fleisch bereits blauschwarz verfärbt.

Der Mann trägt eine lederne Umhängetasche folgenden Inhaltes:

- in Leder geschlagen ein überformatiger Foliant, betitelt: "Buch der Abschwörungen"

- Tinte, Feder, Papierbögen, davon drei mit astrologischen Berechnungen

- Pfeife und Zithabar

- ein Beutel mit 26 Dukaten

- 7 Silbertaler, 39 Heller, 86 Kreuzer

- 16 Novadische Denar (à 20 Heller)

- 3 Portionen getrocknete Rote Pfeilblüten (Heiltee)

- 2 Quinja-Beeren (Aufputzmittel)

- tulamidischer Tee

- drei tulamidische Talismane

- zwei Dutzend klebrige Dattelkerne

Über der Schulter trägt der Mann ein Magierflorett in einer Scheide aus Schlangenleder.

Magiekunde: Der prunkvolle blaue Kaftan mit der weißen Hose ist das traditionelle Zeremonialgewand der Magier.

Magiekunde: In die Handfläche ist das Siegel der Pentagramm-Akademie zu Rashdul tätowiert.

Meisterinformationen:

Deschelef ibn Jassafer ist das ehemalige Oberhaupt der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, einer der größten Dschinnenbeschwörer Aventuriens. Vor einigen Jahren begann er aufgrund der Vorhersage einer elementaren Katastrophe durch den leibhaftigen Erzherren (einen der Elementarherren) mit dem Studium der "Alanfanischen Prophezeiungen" und der "Orakelsprüche von Fasar". (Auch das Konzil der Elementaren Gewalten hat ja von Dschinnen Vorwarnungen erhalten.) Völlig abgelenkt, wurde er von seiner eigenen Tochter und Schülerin Belizeth im Duell geschlagen und dadurch traditionsgemäß des Amtes enthoben (siehe DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES, Seite 95). In einem manischen Zustand suchte er die Drachenei-Akademie zu Khunchom auf, hörte von den Ereignissen aus STAUB UND STERNE, stahl das Original des "Buches der Abschwörungen" (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 233) und setzte sich auf die Spur Liscom von Fasars. Er weiß noch immer nicht, was er wirklich sucht, und befindet sich in einem Zustand febriler Erregung. Seine Beschwörungsgewänder, die Schale, einige Bücher und andere Utensilien hat er in Gareth zurückgelassen.

Um Deschelefs Erfrierungen von permanenten Schädigungen (sprich: Amputationen) abzuhalten, ist eine Probe auf Heilkunde, Wunden nötig; um ihn zu heilen, Proben, die insgesamt 30 LP zurückbringen, also vermutlich eine Woche Pflege (inklusive Wickeln und Salben mit Chonchinis, Tarnele oder Honig). Ein BALSAMSALABUNDE für 30 LP sorgt für sofortige Heilung. Ein firmelfisches RUHE KÖRPER heilt 10 LP und verhindert ebenfalls bleibenden Schaden.

Deschelef braucht in jedem Fall eine Woche Bettruhe. Damit er diese einhält, muß er sich jedoch aussprechen und das Gefühl haben, daß die Helden die Bedeutung der Zusammenhänge begreifen (was sie angesichts von Zeitsturm, Erstem Zeichen, Drachen und Vampirplage vermutlich tun). Sie können Deschelef als Experten, der den Helden magische Expertisen, Erklärungen und Theorien liefert, in einer der Städte einquartieren.

Deschelef braucht in jedem Fall eine Woche Bettruhe. Damit er diese einhält, muß er sich jedoch aussprechen und das Gefühl haben, daß die Helden die Bedeutung der Zusammenhänge begreifen (was sie angesichts von Zeitsturm, Erstem Zeichen, Drachen und Vampirplage vermutlich tun). Sie können Deschelef als Experten, der den Helden magische Expertisen, Erklärungen und Theorien liefert, in einer der Städte einquartieren.

Wichtige Entdeckungen:

Deschelef hat das Horoskop für die Nacht in Dragenfeld erstellt (siehe Die Kampagne, Astrologie.)

"Tempel und andere geweihte Orte schützen vor der Macht von allen Dämonen, auch denen des Namenlosen."

Deschelef kennt das Geheimnis der magischen Kraftlinien und ist gerade dabei, die ostwestliche Hauptlinie Dragenfeld-Balihonachtschattensturm-Blautann-Arras de Mott zu erkunden.

Sonstige Begegnungen

Ein toter Vampirjäger

Meisterinformationen:

Lassen Sie nach Verlesen der *Allgemeinen Informationen* die Spieler allfällige Vorsichtsmaßnahmen schildern. Wenn Sie auf der 10. Stufe noch so naiv sind, sich einfach auf eine Leiche zu stürzen, dann ziehen Sie jedem 5 AP ab.

Allgemeine Informationen:

Langhingestreckt im Schnee liegt, von einer dünnen Schneeschicht bedeckt, ein vermutlich menschlicher Körper in einem Pelzmantel. Ringsherum scheint Ausrüstung, ebenfalls angeschnitten, zu liegen: Schneeschuhe, Decke, Tasche, Feldflasche und ähnliches.

Spezielle Informationen:

Der Tote ist ein etwa fünfzigjähriger Mann mit schütterem Haar, Höckernase und eisgrauen Bartstoppeln. Unter dem Pelzmantel trägt er, stellenweise zerfetzt, die grün-gelbe Wickeltracht eines Hesindegeweihten, auf der Brust jedoch ein Drachensymbol.

Brust und Bauch sind von mehreren blutigen Stichwunden getroffen. Das Schlangenhalsband aus grünem Zinn steht merkwürdig abgebogen vom Hals ab und ist an einer handbreiten Stelle mit eklig schmieriger Asche besudelt.

Götter und Kulte: Der Geweihte ist ein Draconiter, ein Angehöriger des hesindianischen Drachenordens, der gegen den Mißbrauch von Magie kämpft - stets bemüht, nicht gleich die Inquisition auf den Plan zu rufen.

Probe auf KL/IN/GE mit den Talentpunkten für Messer und Dolche: Der Mann wurde nach kurzer Gegenwehr durch mehrere Stiche mit einem Bordorn getötet. Der Mörder hat auch einige Male schlecht oder nicht getroffen. Das Gewand wurde nachher zerrissen und einiges Blut von der Brust abgewischt.

Die Gegenstände im Schnee sind nicht weiter interessant. Dazwischen liegt allerdings ein zwei Spannen langer Stab aus Blutulmenholz mit einem Griff in Salamanderform. Die Spitze ist kunstvoll verziert mit einem Bernstein mit dem Praiosgreif, einem Blutachat mit dem Boronsraben und einem Saphir mit Schlange und Mondsichel.

Drei Proben auf Magiekunde: Die volkstümliche Wirkung der drei Steine auf dem Stab: ein Stein der Wahrheit, ein Schutz vor dämonischer Besessenheit, und Traviassaphir mit dem Symbolen Hesindus und Madas schützt vor unheiligen Wesen.

Die Blutspritzer im Schnee erinnern bei genauer Betrachtung an drei Schriftzeichen.

Meisterinformationen:

Der Mann ist ein (nicht professioneller) Vampirjäger der Hesinkirche. Sein Artefakt verlieh ihm die Fähigkeit, Vampire zu erkennen - aber einen Vampir zu finden heißt noch nicht, ihn vernichten zu können! Der Mann wurde von einem routinemäßig untersuchten Reisenden, der sich als Vampir erwies, niedergestochen. Dieser versuchte, den Toten auszusaugen, aber als er das Schlangenhalsband vom Hals entfernen wollte, verbrannte er sich daran. Darauf trank er nur noch von dem aus der Brust dringenden Blut. Der Tote hat nicht soviel Sikaryan verloren, um ein Vampir zu werden. Dennoch sollte er, wenn möglich von einem Geweihten, bestattet werden.

Wichtige Entdeckungen:

Das Artefakt hatte drei Ladungen, die verbraucht sind.

ANALÜS des Artefaktes:

Ursprung: Au- und Waldelfenzauber

Typ: Hellsicht

Wirkende Zauberei: EXPOSAMI, ODEM ARCANUM

Materialwert: 50 Dukaten

Wenn Sie den Eindruck haben, daß die Spieler Mühe oder keine Lust haben, Vampire mit detektivischen Mitteln zu entlarven, können Sie ihnen das hilfreiche Artefakt mit weiteren Ladungen zuschanzen, ebenso, wenn Sie die weitere Jagd beschleunigen wollen oder falls Sie planen, zusätzliche Vampirbegegnungen einzubauen. Die als einer der Höhepunkte vorgesehene Begegnung mit dem Baron von Menzheim verliert durch dieses Artefakt aber deutlich an Reiz.

Wenn Sie Ihre Spieler foppen wollen, teilen Sie ausreichend gebildeten Helden mit, daß das Blut im Schnee folgende Zeichen gebildet hat: ein Kz in Zhayad, ein normales Kusliker A, und als drittes, das einem AJ im Tulamidya ähnelt.

Melcher Dragendot:

Allgemeine Informationen:

Ein Hüne mit dunkelblonder Mähne, zwischen vierzig und fünfzig Jahre alt, mit einem Zweihänder, der Reitpferd und Streitroß mit sich führt.

Spezielle Informationen:

Der Mann heißt Melcher Dragendot, Edler zu Reichswacht, genannt Ogertöter; sein Schwert heißt Smaragdlöwin. Dragendot ist im Sommer der kaiserlichen Heerschau nach Baliho gefolgt und ist nach einem Besuch im Bornland von den zahlreichen Ereignissen in Weiden festgehalten worden. Er ist nun auf dem Rückweg nach Gareth, zu einem freundschaftlichen Zweikampf gegen den Schwertkönig Raidri Conchobair, den die beiden gefragten Recken seit Monaten aufschieben mußten.

Meisterinformationen:

Die Namensähnlichkeit mit der Feste Drachentodt in Dragenfeld ist reiner Zufall.

Wichtige Entdeckungen:

“Der Goblinpfad ins Bornland ist seit Monaten großräumig gesperrt. Ich mußte mich weitläufig um die Baronie Ingerimms Steg ins Sichelgebirge schlagen, um die Posten und die alte Wehrmauer durchs Tal zu umgehen. Allerdings gibt's dort wider Erwarten weder Goblins noch Wölfe - richtig unheimlich leer! Die meisten Angehörigen von Inquisition und Bannstrahlorden sind wegen der Spaltung der Praioskirche abgezogen worden. Die Draconiter der Hesinde und die Antimagier aus Gareth und Perricum haben die Wache übernommen, und die sind viel kooperativer und eher bereit, Untersuchungen statt Urteile durchzuführen. Auch ein paar von den scharlachroten Mönchen von Arras de Mott sind dort und predigen von Höllen und Dämonen.”

Sefira

Meisterinformationen:

Falls sich unter den Helden Ihrer Runde derjenige befindet, der in STAUB UND STERNE von der Wahrsagerin Sefira die Karten gelegt bekommen hat, sollte er sie wiedertreffen. Arrangieren Sie eine Begegnung: Sefira, eine etwa 35-jährige Magiedilletantin mit vielen Röcken in Blau, Schwarz und Weiß, kommt an irgendeinem Ort überraschend auf den Helden zu und teilt ihm mit, daß sie ihm erneut die Karten legen muß. Sie ist sehr aufgeregt und läßt sich von dem Helden nicht abweisen.

Diesmal wählt sie das Große Rad. Die zentrale Karte ist der Narr: “Das bist du. Du alleine kennst die Wahrheit.” Dann legt sie die obere Hälfte: Nacheinander kommen (obwohl das Spiel sorgfältig gemischt wurde) der Magier des Feuers, des Wassers, der Erde, der Luft, des Erzes und des Eises!

Sefira ist dem Zusammenbruch nahe: “Du mußt wissen, wer das ist. Ich kann dir das nicht sagen.”

Etwas gefäßter legt sie die unteren Karten: hintereinander die sechs Wahrsagerinnen der Elemente! “Es tut mir leid. Du bist ... irgendwie ... mittendrin ... der Zeuge eines völligen Neuordnung der Welt.” Sefira verläßt Weiden daraufhin fluchtartig.

Andere Jäger

Meisterinformationen:

Die Spieler sollten nicht den Eindruck bekommen, daß eine Vampirplage, die sich über mehrere Grafschaften erstreckt, nur bei ihnen auf Interesse und Gegenwehr stößt. Selbstverständlich sind auch andere Personen und Gruppen unterwegs. Improvisieren Sie, wann immer Sie solche andere Jäger präsentieren wollen, sei es, um Informationen auszutauschen, sei es, weil die Spieler sich überfordert und im Stich gelassen fühlen, sei es wegen der Handlungslogik.

Tabelle 2: Kriegsheimkehrer

Meisterinformationen:

Nach über zehn Jahren Krieg, beginnend mit der Tausend-Oger-Schlacht über den Zweiten Orkkrieg bis zum Kampf gegen den Thronräuber, ist es unvermeidlich, auf die anderen Gezeichneten zu treffen - die des Krieges nämlich. Fast in jeder Familie gibt es einen Heimkehrer. Mit der folgenden Tabelle können Sie einen Charaktertyp und ein typisches Zitat auswählen. Da und dort sind auch Variationsmöglichkeiten angegeben, damit Sie diese Tabelle wiederholt verwenden können.

- 1 Der/die Hochdekorierte: "Ja, der Greifenstern in Bronze - und vor allem die Goldenen Schwerter. Sieht gut aus, was? Meine Kompanie war die erste auf den Mauern von Greifenfurt. Haben ihn alle gekriegt - alle vier, die's überlebt haben. Wirkt auch mordsmäßig bei den Mädels. Aber mach dir nichts vor. Kaufen kannst du dir nichts dafür. Und meinen Rindviechern ist das Blech aus egal."
Variationen: Die beiden wichtigsten kaiserlichen Orden gibt es jeweils in Gold, Silber und Bronze. Andere wichtige Eroberungen waren Orkenwall und Arras de Mott.
- 2 Der/die Entwurzelte: "Als ich aus dem Orkkrieg heimkam, fand ich auf dem Hof nur drei Gräber vor; das dritte zierte kein Name, nur das Boronrad - aber ich wußte dennoch, daß meine Schwester darin lag, die meine Eltern begraben hatte."
- 3 Der/die Trunkenbold(in): "He, ich wa' dabei, als sie 'm Kaiser das Pferd untern Hintern wegeschoss'n ham. Will'se mir nich' wenigstens 'n Bärenod ausgeb'n?"
Variationen: Andere wichtige Ereignisse waren "als Ron'ra die Eiche von Rhodenstein abgefackelt hat" und "als wir die Orks aus Greifenfurt geprügelt ham".
- 4 Der/die Verbitterte: "Redet mir bloß nicht von Schwertern, Ruhm und Ehre. Ich habe mit dieser Hand da ein halbes Dutzend gute Kameraden begraben. Kein Schwein kennt die heute noch - dabei waren die meisten hier aus der Gegend."
- 5 Der/die Alptraumgeplagte: "Nie werde ich diese Schreie vergessen, wenn sie gekommen sind. Dieses Brüllen, wenn sie sich durch unsere Reihen geschnitten haben. Und der Blick von meiner Kameradin, als sie sie umzingelt haben, der verfolgt mich noch heute im Schlaf."
- 6 Der/die Invalide(-in): "Ja, glotz nur. Das war mal ein Ge-

sicht. Aber der Hauptmann mußte uns ja vor den Hügel stellen, unten in die Ebene, mit nichts als unseren Piken. Da haben sie sich mein Auge geholt - und das halbe Ohr dazu."

Variationen: Andere häufige Verstümmelungen betreffen Arm und Bein.

Tabelle 3: Gerüchte

Meisterinformationen:

Die folgenden Gerüchte sind in bekannter Weise als wahr (+), teilweise wahr (+/-) und falsch (-) markiert. Im Wesentlichen handelt es sich hierbei aber um das typische, in Krisenzeiten ins Kraut schießende Volksgewäsch. Bedenken Sie, daß der Horizont der meisten Weidener nicht über ihre Grafschaft hinausreicht: der Kaiser, das Güldenland und Praios sind ihnen gleich weit entfernt. Das wahre Ausmaß von Orksturm und Thronfolgekrieg hat keiner begriffen, auch wenn man es als regionale Katastrophe erlebt hat. Das Schrecklichste, was man sich vorstellen kann, sind Orks und Schamanenzauber. Von überirdischen Ereignissen versteht der Bauer oder Hirt nichts, und alle Begriffe, die mit unheiligen Wesenheiten zu tun haben (namentlich Dämonen und Vampire) vermeidet er ängstlich - mit Ausnahme des Orkgötzen Brazoragh, der zum Weidener Fluch geworden ist. Sie können die Gerüchte auswürfeln (1 W20) oder auswählen, wobei sie in absteigender Reihenfolge nach Spielrelevanz sortiert sind, sodaß Sie sie auch entsprechend dem Würfelwurf einer CH-Probe verwenden können:

Aktuelle Ereignisse:

- 1 In den letzten Monaten ist nach Neumond in jedem Dorf irgendeiner verschwunden. (+/-)
- 2 In der Umgebung von Menzheim (das ist nach dem guten Kaiser Menzel benannt) ist es am Schlimmsten. (+/-)
- 3 In Altnorden sind über Nacht fünfzig Leute einfach verschwunden. (+/-)
- 4 Der Baron von Menzheim ist ein übler Blutsauger und mit dem Namenlosen im Bunde. (+)
- 5 In der Gegend von Baliho treibt sich neuerdings ein weißer Drache herum (+), der schon ein Dutzend Leute gefressen hat (-).

Ereignisse des letzten Jahres:

- 6 In Dragenfeld ist eine Seuche ausgebrochen, die Mensch, Tier und Pflanzen befällt. (-)
- 7 Der Räuberbaron von der Braunenklamm hat den Goblinsteig so ausgeplündert, daß dort niemand mehr lebt. (-)
- 8 Die Orks haben irgend so ein Kloster im Finsterkamm zerstört und laufen neuerdings in scharlachroten Kutten herum. (+/-)
- 9 Die Hexen aus dem Blautann haben das Land östlich des Braunwassers verflucht. (-)
- 10 Der Großinquisitor Dexter Nemrod ist in Weiden angekommen. (-) *

Ereignisse im Reich:

- 11 Der Kaiser, der Herzog und das Schwert der Schwerter wollen einen Heerzug rüsten, um die Orkenhauptstadt Khezzara auszulöschen. (+/-)
- 12 Der oberste Rondra-Geweihte ist in einen Hinterhalt geraten und getötet worden. (+/-)

- 13 Die Orks greifen jetzt nur noch heimlich, nächtens und in kleinen Gruppen an. (+/-)
- 14 Der falsche Bote des Lichtes Hilberian in Elenvina hat Weiden verflucht, weil es zu Gareth steht. (-)
- 15 Nordmarken ist von den Orks überrannt worden. (-)

Weidener Regionalmärchen:

- 16 In den Firunsnächten fährt die Wilde Jagd über den Himmel. (+)
- 17 Der Gaugraf von Sichelwacht bei Espen ist ein übler Blutsauger und mit dem Namenlosen im Bunde. (-)
- 18 Ein Weidener Riesenmärchen. (-) **
- 19 Der Burggraf Nordfalk von Baliho ist spurlos verschwunden. (-)
- 20 Servieren Sie den Helden einige ihrer eigenen Heldentaten als Sage verkleidet. (+)

**Erstens ist der gefürchtete Baron nicht mehr Groß-Inquisitor und zweitens hat die Inquisition mit der Kirchenspaltung alle Hände voll zu tun - aber immerhin treiben sich seit einem halben Jahr ständig Geißler in Weiden herum.*

*** Während sich führende Aventurienkenner einig sind, daß es in Aventurien allenfalls noch ein Dutzend Riesen gibt, behaupten die fantasievollen, aber etwas simplen Weidener von fast jedem Berg, Felsblock oder Bauwerk, daß er mit einen Riesen in Verbindung stehe (siehe z.B. DAS HERZOGTUM WEIDEN, Seite 44).*

Tabelle 4: Erklärungen

Meisterinformationen:

Ein Element, das bei manchen Kriminalfällen zum Tragen kommt, ist, daß jeder Zeuge seine eigenen Theorien über die Tat entwickelt. Jeder Weidener, der von dem unheimlichen Verschwinden hört, muß im Interesse seiner Seelenruhe für sich eine Erklärung finden. Diese wird - da die Fälle ja keineswegs identisch sind - oft sehr unterschiedlich aussehen; bisweilen auch recht einleuchtend, und manchmal offensichtlich lächerlich, obwohl recht nahe an der Wahrheit. Wenn die Helden jemanden gezielt befragen, wird er - möglicherweise nur zögernd - eine der folgenden Erklärungen abgeben (1W20):

- 1-2: "Daß sich jetzt dieser Eisdrache gerade jetzt herumtreibt. Was glaubt Ihr, was so ein Viech frißt? Und natürlich sieht den keiner im Schnee, bevor's zu spät ist."
- 3-4: "Am wahrscheinlichsten ist doch, daß es etwas mit der Seuche im Sichelstieg zu tun hat. Ich habe gehört, daß dort Mensch, Tier und Pflanzen sich einfach aufgelöst haben."
- 5-6: "Da draußen, da gibt es Monster, die springen dich an, machen 'happs!' und beißen dir den Hals durch. Dann schleppen sie dich in ihre Höhle, und dort fressen sie dich auf. Und deine unsterbliche Seele gleich mit."
- 7-8: "Also, ich bin ja sicher, daß das die Rache der Orkschamanen ist. Ihr glaubt doch nicht, daß die wirklich geschlagen sind? Die entführen jetzt einen nach dem anderen, trinken ihr Blut und rufen dann irgendwelche niederhöllischen Kreaturen, die uns dann heimsuchen werden."
- 9: "Mir kann nichts passieren. Ich trage immer mein Praiosamulett, meine Fuchspfote und meine Knoblauch

zehe. Das wirkt gegen alle Menschenfresser und Blutsauger, ob's jetzt (Icisc) Ogcr, Orks, (Iciscr) Werwölfe, Vampire oder (noch leiser) Gespenster sind."

- 10: "Psst, man darf's ja nicht sagen, aber ... die Hexen! Die Hexen haben viel zu viel Macht. Jeder Weidener Knecht läuft in den Wald, wenn ihn das Kreuz schmerzt oder der Liebeskummer plagt. Wird Zeit, daß wir wieder einmal eine abfackeln, wie's mir mein Großonkel - Boron hab' ihn selig - erzählt hat."
- 11: "Die haben die Wölfe geholt. Nicht die normalen, die man heulen hört. Ihr wißt schon: die mit den roten Augen, die keine Spuren hinterlassen!"
- 12: "Noch nie was vom Seelenfresser gehört? Das ist - Praios steh' mir bei - so ein Dämon, oder so etwas. Der frißt nicht das Fleisch, sondern die Seele. Und ohne Seele sind die Leute unsichtbar. Oder vielleicht auch zu Asche zerfallen?"
- 13: "Alles Ammenmärchen: Ist doch klar, daß der Kaiser damals vor Wehrheim nicht alle Oger erwischt hat. Jetzt haben wir sie am Hals. Und die fressen natürlich jeden mit Stumpf und Stiel, und die Gräber wühlen die auch noch auf."
- 14: "Meine persönliche Vermutung ist, daß es etwas mit den Harpyien aus dem Finsterkamm zu tun hat. Im Krieg habe ich gesehen, daß es so viele gibt, daß sie manchmal den Himmel verdunkeln. Habt ihr mal dar über nachgedacht, daß das alles Frauen sind? Und wo die ihre Männer herbekommen? Hmm? Eben!"
- 15-16: "Alles Blödsinn: Das sind arbeitsscheue Burschen, zu feige, um sich mit den Orks anzulegen. Die sind alle nach Al'Anfa und ins Gildenland abgehau'n, um reich zu werden."
- 17-18: "Das hat was mit den Harpyien zu tun. Seit dem Sommer wagen sie sich plötzlich bis über die Städte und kreisen wie die Geier. Sind die groß genug, um jemanden einfach zu verschleppen?"
- 19: "Unter uns gesagt: Die meisten von denen waren Wilderer. Kein Wunder, wo es nach dem Krieg nichts zu fressen gibt. Wir ham's ja alle nicht geglaubt - aber jeder weiß, daß die Wilde Jagd kommt und die Frevler mitnimmt."
- 20: "Das sind wieder die Elfen. Meine Großmutter hat's mir erzählt. Alle Jahrhunderte fällt ihnen wieder ein, daß das angeblich hier ihre Jagdgründe sind, und dann verschleppen sie einige von uns in die Salamandersteine. Und von da will ja keiner mehr zurückkommen."

Träume

Der Traum vom lebenden Fleisch

Allgemeine Informationen:

Überall liegt Schnee. Nur da und dort siehst du rote Blutflecken. Eigentlich sind es rote Steinchen. Sie kollern durch den Schnee. Eigentlich sind sie ziemlich groß. Richtige Bröckchen. Fleischbrocken. Sie umzingeln dich. Von allen Seiten drängen sie heran, begraben dich. Blutbächen treten über die Ufer und streben bergwärts einem gemeinsamen Ziel zu. Du erwachst schweißgebadet.

Der Traum vom Gesicht

Allgemeine Informationen:

Dein Gesicht schmerzt. Du gehst zu einem zugefrorenen Teich. Eilig wischst du den Schnee vom Eis, bis eine spiegelnde Fläche vor dir liegt. Merkwürdige rote Warzen bedecken dein Gesicht. Du greifst danach, ziehst - und reißt dir das halbe Gesicht von den Knochen. Rote Klumpen deines Fleisches klatschen auf das Eis. Dazwischen erkennst du dein neues Spiegelbild: Es ist das Gesicht von ...

Du kennst dieses Gesicht, aber bevor du es *erkennst*, erwachst du schweißgebadet.

Der Traum vom Blut

Allgemeine Informationen:

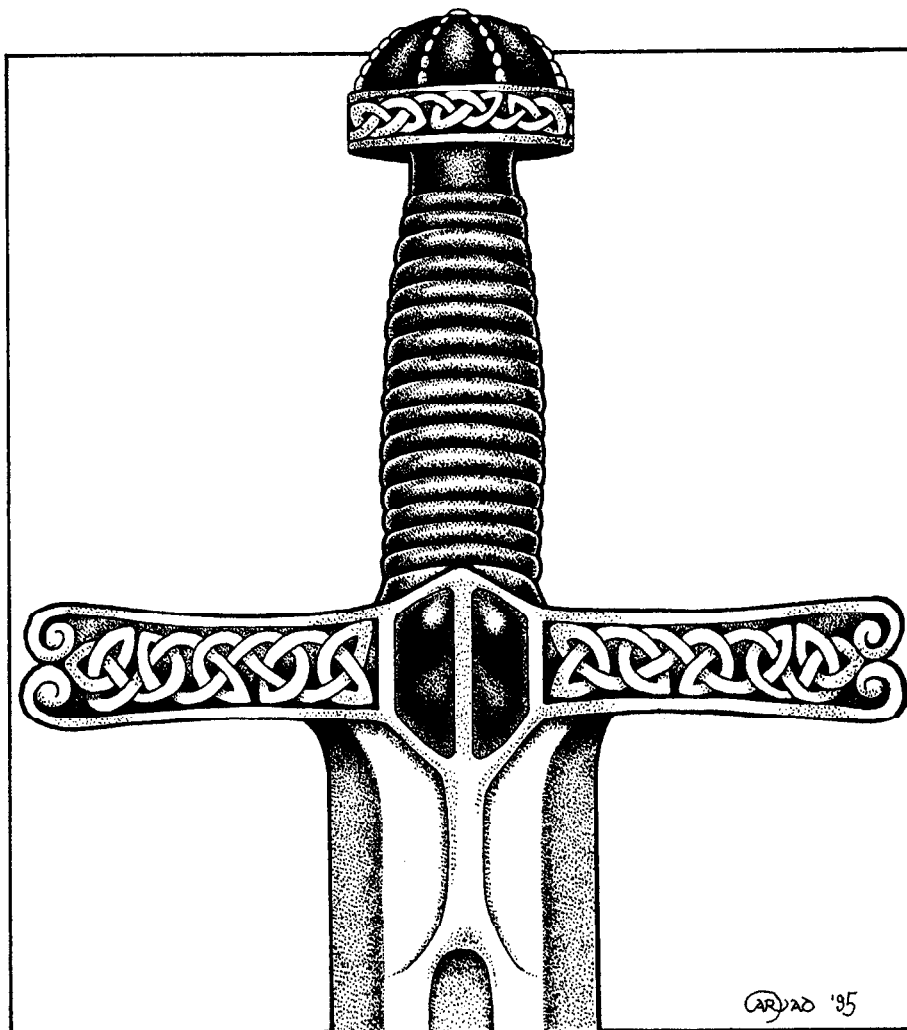
Du schwitzt Blut. Die ganze Nacht. Du erwachst schweißgebadet.

Der Traum von den sieben Schwertern

Allgemeine Informationen:

Dir erscheint eine überirdische Lichtgestalt: Kaiser Hal. Er ist von blendender Schönheit und hat sechs Arme - so wie die legendäre sechssarmige Rundra von Nebachot - und in jeder Faust hält er ein schwarzglänzendes Schwert. Er beginnt, alle sechs Klingen zu kreuzen, so als wolle er sie zusammenfügen.

Da schwebt vom Himmel, hundertmal heller leuchtend, ein siebtes Schwert herab. Die sieben Schwerter fügen sich aus eigener Kraft zusammen zu ... Du erwachst seltsam beglückt.



Kapitel IV: Vampire

Meisterinformationen:

Legen Sie einen Vampir im Zweifelsfall stets als Meisterperson und nicht als Zufallsbegegnung an: Er hat typische Verhaltensweisen, Jagdmethoden und Vorsichtsmaßnahmen, eine spezielle Entstehungsgeschichte, ein eigenes Vorleben, und - was ganz entscheidend sein kann - ein eigenes Bild von seinem Vampirismus.

Wenn Sie weitere, eigene Vampirbegegnungen gestalten wollen, dann geben Sie den Spielern jeweils die Chance, zumindest eine *Verwundbarkeit* (siehe Anhang) zu ermitteln (z.B. durch das Geburtsdatum oder die Hauptreligion des Verstorbenen). Die rollenspielerische Darstellung des Vampirs ist Geschmacksache. Die einen Fantasy-Freunde erfreut es, am Vampir ein echtes Eigenleben, in sich stimmig und tiefgründig, zu entdecken. Andere Spieler und Meister schätzen an Untoten, daß sie zuverlässig böse sind und daß man sie ohne moralische Bedenken bekämpfen und zerstören kann.

Zur Opferbilanz: Pardona hat ein Dutzend Vampire erschaffen, diese durch Unachtsamkeit ein Dutzend weitere; insgesamt konnte aber nur ein Dutzend der Vernichtung durch elementare Einwirkungen entgehen. Seit vier Monaten ruft Pardona diese Vampire zum Neumondritual zusammen und schickt sie wieder gierig fort. Eigentlich braucht jeder Vampir bis zum nächsten Neumond ein Opfer, im Durchschnitt töten die meisten in ihrer Gier zwei. Insgesamt nähert sich die Zahl der Opfer also deutlich einem runden Hundert.

Der Nachtmahr am Fenster

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

“Das kann wohl kaum der sein, den wir suchen?”

Meisterinformationen:

Die erste Begegnung der Helden sollte, wenn möglich, der Nachtmahr sein: eine Alptraumkreatur, die Schlafende verfolgt und bedrängt, ohne sie anzugreifen. Der Besucher in der Nacht wirkt zunächst eher geisterhaft unheimlich, bei einer direkten Konfrontation fast armselig - bis sich nach seiner Vernichtung die Fähigkeit zeigt, Sikaryan durch reinen Blickkontakt zu rauhen!

Entstehung und Eigenschaften

Meisterinformationen:

Fredo Bregelsaum war ein einfacher Bauernsohn auf einem Gehöft in der Nähe seines ersten Auftretens, der sich mit einem Leben als Knecht seines Bruders, des zukünftigen Hoferben, abgefunden hatte.

Irgendwann im Spätsommer wurde er abends beim Holzmachen von einer aus dem Nichts erscheinenden Höllenkreatur, stiergroß, schwarz-violett, löwengleich, dreizüngig und geflügelt, verschleppt - Pardonas Grakvaloth. Er wurde, dem Wahnsinn nahe, in den Nachtschattensturm getragen und dort von dem Erzvampir Walmir von Riebeshoff inmitten praiosgefälliger Pracht

zum ersten Vampir gemacht. So groß war die Macht des Erzvampirs, daß Fredo dessen Fähigkeit erwarb, Sikaryan nur mit dem Blick zu trinken. Zugleich aber brachen die letzten Reste seines Geistes zusammen. Mit einigen Warnungen betreffend seine Verwundbarkeiten wurde Fredo entlassen.

Fredo Bregelsaum hat noch nicht wirklich begriffen, daß er untot ist. Nacht für Nacht sucht er den elterlichen Hof auf, schleicht um das Haus und versucht, ins Innere zu blicken. Er kann noch nicht einmal Hunger und Sehnsucht unterscheiden: wenn beide über ihn kommen, betrachtet er stundenlang die Person seines Interesses. Und da er sich niemals zeigen darf und jeden Neumond die gesammelte Lebenskraft abliefern muß, ist sein ganzes Wesen traurige, unstillbare, UNSTERBLICHE GIER geworden.

MU: 16	AG: 7	ST: 2	Alter: 35
KL: 8	HA: 5	MR: 13	Größe: 1,75
IN: 9	RA: 3	LE: 35	Haarfarbe: schwarz
CH: 8	TA: 6	AU: 52	Augenfarbe: blau
FF: 13	NG: 4	AE/KE: —	
GE: 16	GG: 2	AT/PA: 13/11 (Raufen)	
KK: 17	JZ: 1	RS: 1	

Verwundbarkeiten:

Praios (Sonnenlicht)

Travia (Herdfeuer, Umarmung; Heimerde, Einladung)

Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser, Regen)

Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Zauberfertigkeiten: Blick des Nachtmahrs 6

Die erste Nacht

Meisterinformationen:

Fredo Bregelsaum entdeckt die Helden, vermutlich in einer Herberge, an einem späten Abend zu Beginn seines Streifzuges. (Ein Held der 10. Stufe ist für einen Vampir schon auf 60 bis 70 Schritt Distanz wahrnehmbar.)

Sobald Ruhe im Haus eingekehrt ist, klettert er zum Zimmer seines erwählten Opfers, hockt sich auf das Fensterbrett und “betrachtet” den Schlafenden. Ohne Einladung kann er das Haus nicht betreten.

Das Opfer muß nicht unbedingt ein Held sein: Es könnte eine sympathische Bekanntschaft sein, ein in der Gegenrichtung Reisender, der später erzählt, daß ihm das Erlebte schon in der Nacht zuvor einmal zugestoßen ist. Es könnte eine Person sein, mit der der Held den Schlafraum teilt (unwahrscheinlich für herzogliche Gesandte, außer in einem winzigen Bauernhaus). Am stimmungsvollsten ist es, wenn es eine rahjanische Eroberung einer Heldin / eines Helden ist, eine bewundernde Magd oder Schmiedebursche, mit der er / sie die Nacht verbringt.

In der ersten Nacht sollten die Helden den Nachtmahr noch nicht entdecken. Es gibt zwei mögliche Szenen, seinen Besuch anzudeuten. Regeltechnisch hängen sie davon ab, ob das Opfer seine Probe+2 auf Gefahreninstinkt besteht oder nicht. Der Autor empfiehlt jedoch, daß Sie dies nach dramaturgischen und

rollenspielerischen Überlegungen entscheiden.

Bei Variante 1 erwacht das Opfer. Es hat 1W6 LP verloren, was praktisch nicht zu bemerken ist.

Allgemeine Informationen:

Du schreckst plötzlich aus dem Schlaf hoch - mit diesem sicheren Gefühl beobachtet zu werden. Es zieht und ist eiskalt. Das Fenster steht offen, die Fensterläden pendeln knarrend im Nachtwind. Natürlich hattest du es bei dieser Kälte zugemacht. Auf dem Boden liegt etwas Neuschnee, und auf den Fensterbrett sind zwei Dellen im Schnee ...

Spezielle Informationen:

Fährten suchen: Eine Untersuchung zeigt zwei Abdrücke von Händen oder Füßen, vielleicht auch sehr großen Tierpfoten. Da es schneit, sind die Abdrücke schon unscharf, und draußen ist überhaupt nichts zu finden.

Eine Untersuchung der Außenwand (nur mit hellem Licht) zeigt in den Holzbrettern der Wand da und dort kleine Kratzspuren. Ein Mohr oder Ferkina könnte diese Wand wohl erklettern - ein Raubtier eher nicht.

Sobald sich das Opfer etwas beruhigt, erinnert es sich an einen merkwürdigen Traum.

Meisterinformationen:

Bei Variante 2 erwacht das Opfer nicht - überhaupt nicht! Es hat 20 LP verloren (erwähnen Sie das erst, wenn und falls die LE am nächsten Tag irgendwann benötigt wird).

Spezielle Informationen:

Am Morgen treffen Gastherren und Reisende einander beim Frühstück - nur das Opfer fehlt. Sobald jemand beschließt, die "Schlafmütze" zu wecken, entdeckt er, daß diese überhaupt nicht reagiert, ja scheinbar nicht einmal atmet. Erst gezielte Untersuchung bestätigt, daß das Opfer noch lebt, und erst massive Maßnahmen wecken es aus seinem Tiefschlaf. Das Opfer fühlt sich zerschlagen und gibt als Erklärung heiläufig einen lästigen, ständig wiederkehrenden Traum an.

Allgemeine Informationen:

"Da war ein dummer Traum. Irgendwer war am Fenster - irgend etwas. Ein Rabe? Eine schwarze Eule? Eigentlich größer. Es hat nur geschaut - die ganze Zeit ..."

Die zweite Nacht

Meisterinformationen:

Der zweite Besuch erfolgt beim gleichen Opfer im nächsten Nachtquartier. Fredo Bregelsaum hat trotz seines Traviafluches einen Aktionsradius von über dreißig Meilen. Ist das Fenster gesichert (einfache Fensterläden mit drehbarem Riegel), versucht Fredo es mit einem Holzmesser zu öffnen; darin hat er inzwischen Übung. Wird das Opfer wirklich geschickt bewacht oder beschützt (dazu gehören wegen Fredos Aberglauben auch Amulette und Talismane, insbesondere praionische und boronische), sucht er sich einfach eine andere Person aus.

Diesmal sollte auf jeden Fall irgendwer erwachen. Das Opfer hat dementsprechend 1W6 Lebenspunkte verloren. (Es sei denn, es handelt sich um eine Nichtspieler-Freundin und sie wollen die Gelegenheit nutzen, einem Helden eine neue Vampirin ins Bett zu legen ...)

Allgemeine Informationen:

"Da war es wieder. Du sitzt senkrecht im Bett. Das Fenster sperrangelweit, ein Laden hängt schief. Es war ein Schatten. Kein Rabe - viel größer. Vornübergebeugt, irgendwie verwachsen. Schwarze Zotteln, die ins Gesicht hängen, ein Rabenschnabel. Und bloße Füße - an die kannst du dich genau erinnern."

Verfolgung

Spezielle Informationen:

Diesmal gibt es eindeutige Spuren: Auf dem Fensterbrett finden sich die Abdrücke zweier verkrümmter, irgendwie stacheliger Füße, im Schnee die tiefen Abdrücke von jemandem, der heruntergesprungen ist. Danach führen die Spuren schnurgerade und mit großen Schritten westwärts.

Etwa 200 Schritt vom Haus entfernt schwenken sie ab und verlaufen in die Richtung weiter, aus der die Helden am Vortag gekommen sind.

Meisterinformationen:

Die Verfolgung der Spuren sollte längere Zeit dauern. Immerhin ist Fredo den Helden den ganzen gestrigen Tag gefolgt - und er sinkt im Schnee kaum tiefer ein als ein Elf, jedenfalls nicht so tief wie die Helden. Er muß die Strecke bis Morgengrauen zurückgelegt haben, da sowohl Praios' wie Traviass Fluch auf ihm liegen. Sein Ziel ist der Heuschaber seines elterlichen Bauernhofes, wo er sich oben im hintersten Heuboden ein stockdunkles Nest gebaut hat.

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt den Spuren bis zu einem kleinen verschneiten Gehöft mit Stall und Scheune - und die Scheune ist das Ziel. Ohne jede Raffinesse führen die Spuren direkt zum Scheunentor, das offensichtlich kürzlich bewegt wurde.

Die Scheune ist vier Schritt breit und fünf Schritt lang. Sie hat zwei Stockwerke und das typisch steile Giebeldach, um die Schneelast zu verteilen. Über dem Scheunentor liegt ein einfaches Fenster mit einem Flaschenzug. Im flackernden Licht seht ihr das Innere der Scheune, das wie erwartet aussieht. Abgestandene Luft schlägt euch entgegen. Große Heuhaufen reichen rechterhand bis zur Decke, links führt ein schmaler Weg, an stehenden und hängenden Gerätschaften vorbei, zu einer vier Schritt hohen Leiter, die hinauf auf den oberen Heuboden führt.

Meisterinformationen:

Fredo weiß spätestens, wenn er die Helden "spürt", daß er zu weit gegangen ist. Seinem Wesen entsprechend reagiert er wie ein in die Enge getriebenes Raubtier. Zunächst versteckt er sich, aber da die Helden zweifellos die Leiter hochkommen, muß er kämpfen. Sofern es nicht bereits Tag ist, wagt er sich bis zur Leiter vor und stößt sie mitsamt ersten Eindringling um. Sonst bleibt er im dunkelsten Winkel.

Allgemeine Informationen:

Im Halbdunkel erkennt ihr den Gesuchten. Es ist eindeutig ein Mensch. Ein sehniger Mann mittleren Alters, mit wirrem schwarzen Haar und einer scharfen Nase. Er trägt nichts außer einer zerschlissenen Bauernhose, die mit einer Schnur gebunden ist. Er lauert geduckt, bleckt die lautlos die Zähne - völlig normale Zähne - und hebt drohend zwei Hände mit überlangen, gesplitterten Nägeln.

Meisterinformationen:

Alles Weitere überlassen wir den Helden. Fredos Unerfahrenheit und verzweifelte Lage, seine Verwundbarkeiten, die Erfahrung der Helden und ihre vermutlich mitgebrachten Pflöcke sollten zu einem überraschend einfachen Sieg führen. Doch vielleicht kommt einem der Helden ein Kaiser-Raul-Zitat in den Sinn (gesprochen angesichts der geborstenen Außenmauer von Bosparan): "Das war wohl nicht das Ende, sondern der Anfang!"

Grugrazz, der Goblinvampir

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

"Ein Goblin? Eine Werkreatur? Ein Ghul? Was - zum Namenlosen - ist das?"

Meisterinformationen:

Der Vampir Ludo von Hellsingen, der nur Orks und Goblins überfällt, hat mehrmals einen Goblin getötet und ihn irrtümlich, weil das Sikaryan dieser Rasse recht schwach ist, zum Vampir gemacht. Diese Kreatur hat natürlich andere Verwundbarkeiten. Insbesondere ist sie tagaktiv! Der Goblinvampir sollte daher möglichst früh auftreten, um das Konzept der Spieler vom traditionellen Vampir nachhaltig zu verwirren.

Entstehung und Eigenschaften

Meisterinformationen:

Grugrazz war ein Angehöriger der letzten wildlebenden Goblinstämme der Schwarzen Sichel. Ludo von Hellsingen überraschte Grugrazz als den hintersten einer kleinen, durch die Wälder der Sichelwacht ziehenden Jagdmeute, die sein Fehlen erst eine halbe Meile weiter bemerkte. Ludo tötete den Goblin, verschleppte ihn, trank hastig sein gesamtes Blut und schleuderte die Leiche in eine Schlucht.

In der folgenden Nacht erhob sich Grugrazz als Vampir. Der Bluthunger trieb ihn die ganze Nacht herum, bis er mit bloßen Händen ein krankes Reh erlegen konnte - und zu seiner eigenen Überraschung nur das Blut trank. Bis Grugrazz seine Sippe wiederfand, war seine körperliche Veränderung (für Goblins) unübersehbar. Die Schamanin schleuderte ihm einen exorzistischen Bannfluch entgegen, und als dieser kaum Wirkung zeigte, attackierte ihn das ganze Dorf. Dabei wurde er von mehreren Ritual- und Prunkwaffen des Jagdkultes getroffen, was die Lebensenergie seines Körpers deutlich senkte.

Grugrazz ist noch im Kult des Jagd- und Kriegsgottes Orvai Kurim aufgewachsen, den sein Stamm in Wolfsgestalt verehrt. Er ist daher durch zahlreiche Fetische und Trophäen zu verwunden, insbesondere durch Knochenwaffen aus dem Bein mächtiger Tiere wie Bär, Wolf und Hirsch oder aus Geweih oder Gehörn. Ein Säbelzahn wäre beispielsweise sein Ende. Auch andere Waffen könnten wohl gefährlich werden, wenn sie mit Adlerfedern, Bärenpelz oder dergleichen geschmückt sind, und man könnte ihn wohl auch mit dem Leder dieser Tiere erdrosseln. Hinzu kommen wegen des schamanistischen Kultes der Goblins elementare Verwundbarkeiten durch Feuer und Sturm. Grugrazz hat nicht wirklich begriffen, was aus ihm geworden ist, aber er empfindet sich durchaus als ausgestoßen von allem, was lebendig ist. Da sein Hirschfell ihm widerlich geworden ist und er ohnehin keine Kälte fühlt, trägt er keine Kleidung. Er hat sich einen Wurfspieß und ein Messer aus dem Schiefer der

Schwarzen Sichel gefertigt, da er eine extreme Abneigung gegen Knochenspitzen spürt. Nun zieht er durch die Lande, mit den geschärften Instinkten eines Raubtieres und getrieben von einem dumpfen Gefühl UNSTERBLICHER GIER.

MU:	9	AG:	6	ST:	(3)	Alter:	ca. 15
KL:	6	HA:	3	MR:	9	Größe:	1,55
IN:	8	RA:	5	LE:	10	Fellfarbe:	rötlich
CH:	1	TA:	5	AU:	21	Augenfarbe:	blau
FF:	11	NG:	4	AE/KE:	—		
GE:	15	GG:	5	AT/PA:	13/7	(Speer)	
KK:	11	JZ:	2	RS:	1		

Verwundbarkeiten:

Orvai Kurim (Jagdtrophäen, edles Bein)

Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Ingerimm (Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall)

Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten)

Efferd / Rondra (nur Sturm)

Grugrazz' Angriff

Meisterinformationen:

Grugrazz muß nicht aufgespürt werden: er erscheint von sich aus - am hellichten Tag! Ausgehungert und unerfahren wie er ist, attackiert er den erstbesten Helden, sobald die Gruppe in freier Wildbahn lagert oder falls ein einzelner Held einen Weiler oder ein Gehöft einige hundert Schritt weit verläßt.

Falls die Helden zu Pferde oder in einer Kaleschka unterwegs sind, ist es sogar möglich, daß er aufspringt und versucht, ein Opfer herunterzureißen. Insbesondere eignet sich Grugrazz für den Angriff auf Elfen, Nivesen und andere Waldläufer - am Besten natürlich, wenn sie gerade beim Weißdornschneiden sind ...

Allgemeine Informationen:

Du hörst im Dunkel hinter dir ein gequältes Atemholen, und als du dich umwendest, springt dich bereits eine Schreckenskreatur an: Struppigrotes Stachelhaar umrahmt ein affenartiges Gesicht, aus dessen Maul kreuz und quer nadelspitze Hauer ragen. Pelzige Arme stoßen nach deinem Hals, ein dürrer, aber beängstigend kräftiger, nackter Körper wirft dich zu Boden - und das Ungeheuer geht dir sofort an die Kehle ...

Spezielle Informationen:

Tierkunde (nicht als Kampfbeteiligter): Die Kreatur hat deutliche Ähnlichkeit mit einem Goblin, wenn auch blutbesudelt und mit extrem ausgebildeten, schiefgewachsenen Reißzähnen. Sie ist nackt - selbst für einen Goblin ungewöhnlich.

Meisterinformationen:

Denken Sie beim Kampfstil an eine kleine Raubkatze oder einen sehr großen Marder: nicht besonders kräftig, aber sehr geschickt - und stetig zum Kehlbiß ansetzend. Sofern das Opfer nicht gerade ein Kind oder Greis ist, dürfte es trotzdem keine größeren Schwierigkeiten mit dieser traurigen Kreatur haben.

Beachten Sie, daß der Goblin ingerimmverflucht ist und daher von selbstgeschmiedeten, frischgeschmiedeten und gediegenen Waffen verwundet werden kann - eine gute Gelegenheit, den Helden die generelle Wirkung von Silberwaffen auf Vampire aufzuschwatzen ...

Baron Mersingen-Eberstamm und Tochter

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

“... und jetzt zum Zentrum des Bösen: dem Baron in seinem Schloß!”

Meisterinformationen:

Die meisten Spuren und Hinweise des Abenteuers weisen nach Menzheim, und die Indizien gegen Baron Mersingen-Eberstamm häufen sich zusehends. Die Spieler werden sehr bald zu wissen glauben, wie das Abenteuer weiter verläuft. Sie werden noch unsicher sein, ob Baron Mersingen-Eberstamm der Vampir ist oder seine Tochter Ullgrein - oder beide. Ganz klar wird ihnen aber sein, daß das Abenteuer sich dem klassischen Finale nähert: auf dem Schloß des adeligen Erzvampirs!

Der Empfang beim Baron bildet jedoch einen Trugschluß - im doppelten Sinn des Wortes. Denn in Wirklichkeit sind der Baron und Ullgrein ganz normale Vampire und ebenso Opfer der Plage - wenn auch mit unvergleichlich mehr Stil und Intelligenz als die halbwahnsinnigen Kreaturen, denen die Helden bis dahin begegnet sind. So können Sie hier auch das klassische Katz-und-Maus-Spiel zwischen vollendetem Gastgeber und lauerndem Gast durchspielen, bei dem beide Seiten nur darauf warten, daß der andere die Maske fallen läßt.

Sollten Sie das Abenteuer abkürzen wollen, können Sie den Helden mitteilen, daß Baron und Tochter, wie häufig während der letzten drei Monate, Richtung Baliho gereist ist. Beide müssen ja jeden Neumond an Pardonas Ritual teilnehmen. Von Menzheim bis zum Nachtschattensturm sind es 60 Meilen Luftlinie, aber fast 100 Meilen Strecke, da auch ein Vampir die Reichsstraße bis zum Pandlaril benutzen muß. Da der Baron die Strecke zudem zu Fuß (mit Schneeschuhen) zurücklegen muß und nur nachts marschieren kann, bricht er jeweils vier Tage vor Neumond auf und kehrt erst nach über einer Woche zurück. Ullgrein hingegen wird vom Grakvaloth hin- und zurückgetragen.

Entstehung und Eigenschaften: Der Baron

Meisterinformationen:

Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm, Baron von Menzheim, ist der Sproß zweier der bedeutendsten Familien des Neuen Reiches. Zu seinen Verwandten gehören der Fürst von Kosch, die Gräfin von Eslamsgrund und zwei tobrische Barone. Vermutlich der einzige Vertreter von Kultiviertheit und Dekadenz, den man in Weiden finden wird.

Im Bewußtsein, daß er in der Erbfolge beider Häuser hoffnungslos steht, hatte Baron Jarl sich jedoch schon früh mit einem Leben als unumschränkter Herr der reichen Menzheimer Au abgefunden. Jagden und Turniere, Empfänge und Bankette für darpatischen Landadel sowie gelegentliche Kriegszüge gegen Goblins und Orks erfüllten seinen Tag. Sein ganzer Stolz galt seiner Tochter Ullgrein (aus der Vernunftehe mit einer früh verstorbenen tobrischen Baroness), wenn auch es wegen ihres hemmungslosen Lebenswandels immer häufiger zu wildem Streit kam.

An diesem Leben änderte sich auch nichts, als Ullgrein eines Nachts im Zuge von Streit und Wiederversöhnung über ihn herfiel - und sein Blut bis zum letzten Tropfen trank. Ullgrein versteckte Baron Jarls Leichnam vor den Bediensteten, und um Mitternacht erhob sich der Baron als Vampir.

Der Baron reagierte nach anfänglichem Entsetzen besonnen



Seinem Gesinde gegenüber täuschte er zunächst einen Trauerfall und dann ein Gelübde vor, um den täglichen Schlaf und das nächtliche Wachsein zu tarnen. Schritt für Schritt paßte er sein Leben an seine Verwundbarkeiten und Zwänge an, ohne dabei wirklich viel zu verändern. Sogar die Reise zu den Neumondritualen hat er arrangiert. Der größte Verlust sind für ihn Reitkunst und Lanzengang, da seine besten Streittrösser panisch werden, wenn er sich nur nähert.

Mit seiner faktischen Unsterblichkeit hat er sich noch kaum beschäftigt, denn derzeit wird ihm immer klarer, daß Ullgrein keineswegs so besonnen ist wie er. Nicht nur ist sie rücksichtslos und gedankenlos in der Wahl ihrer Opfer (seinen ehemals treuen Waffenknecht, den sie zum Vampir machte, mußte er bereits vernichten), auch wird sie zunehmend bösser und unberechenbarer - und körperlich ist sie ihm beinahe ebenbürtig

...

MU: 21	AG: 3	ST: 10	Alter: 46
KL: 13	HA: 3	MR: 27	Größe: 1,73
IN: 9	RA: 4	LE: 70	Haarfarbe: braun
CH: 14	TA: 1	AU: 90	Augenfarbe: blau
FF: 10	NG: 3	AE/KE: —	
GE: 16	GG: 4	AT/PA: 18/14	(Zweihänder)
KK: 20	JZ: 5	RS: 2/6*	

*Wenn der Baron Zeit hat, legt er auf jeden Fall seine Ritterrüstung an.

Wichtige Talente: Boxen 10, Ringen 10, Schwerter 14, Zweihänder 12, Körperbeherrschung 13, Menschenkenntnis 10, diverse Wissenstale ca. 8, Sprachen 3 (Elfisch 1, Orkisch, Goblinisch), Gefahreninstinkt 10,

Verwundbarkeiten:

Praios (Sonnenlicht)
Rondra (ehrenhafter Angriff, Gewitter)
Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser, Regen)
Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)
Boron (Bestattung; Schlafende)

Meisterinformationen:

Ullgrein hat wie ihr Vater und vier Generationen davor die Kriegerakademie "Schwert und Schild zu Baliho" absolviert und auch am Orkkrieg teilgenommen, ohne in nennenswerte Kämpfe verwickelt worden zu sein. Ihr Hauptinteresse galt aber stets ihren amourösen Abenteuern und der Selbstdarstellung als Edeldame aus feinstem Hause, "die zu Höherem bestimmt ist" (wobei sie Weiden nie verlassen hat: lieber die Löwin von Baliho als eines von hundert Kätzchen von Gareth).

Diese heile Welt brach in Trümmern zusammen, als Ullgrein eines Nachts, von einem Rendezvous heimreitend, von Pardonas Grakvaloth aus dem Sattel gezerrt, in den Nachtschattensturm verschleppt und zur Vampirin gemacht wurde.

Als zweites "Kind" Walmir von Riebeshoffs erwarb Ullgrein die Fähigkeit, Sikaryan auch durch den Geschlechtsakt zu rauben - sie wurde zum Succubus. Um nicht über das Schreckliche nachdenken zu müssen, warf sie sich in eine Serie toller Liebesnächte, vor allem, weil die völlige Erschöpfung nicht sie, sondern ihre Männer traf. Ein halbes Dutzend starb sogar an Entkräftung, und noch mehr wurden zu Vampiren, die allerdings meist nichtsahnend schon dem ersten Sonnenlicht zum Opfer fielen. Ullgrein gab sich durchaus Mühe, ihre Spuren zu beseitigen, aber die Verwüstungen, die sie in den Bauernfamilien von Menzheim hinterließ, waren nicht völlig zu kaschieren.

Da Ullgrein sich Nacht für Nacht herumtrieb, kam es zu zunehmenden Streitereien mit ihrem Vater. Eines Nachts kam sie gereizt von erfolgloser Jagd nach Hause, und als der schlaflose Baron sie zur Rede stellte, erwachte die Bestie in ihr und ihr Angriff machte ihn zum Vampir.

Seither fühlt Ullgrein in sich eine wachsende Kälte. Seit einigen Wochen schläft sie in einem Sarg, den ihr Vater in Baliho von Tonkowan anfertigen ließ. Jeden Neumond zittert sie vor dem Sichtbarwerden des Grakvaloth, der sie zum Nachtschattensturm trägt - aber der Ruf des Erzvampirs und Traviass Fluch sind gleichermaßen unerbittlich und zerrissen sie sonst. Den tröstenden väterlichen Umarmungen weicht sie wegen ihres Traviafluches instinktiv aus. Alles, was ihr geblieben ist, ist der unbezähmbare Drang, Menschenleben zu verschlingen und auszulöschen - eine UNSTERBLICHE GIER.

MU: 17	AG: 3	ST: 6	Alter: 21
KL: 11	HA: 4	MR: 20	Größe: 1,73
IN: 11	RA: 6	LE: 50	Haarfarbe: braun
CH: 15	TA: 4	AU: 67	Augenfarbe: blau
FF: 11	NG: 6	AE/KE: —	
GE: 16	GG: 5	AT/PA: 10/9 (Schwert)	
KK: 17	JZ: 5	RS: 1	

Wichtige Talente: Schwerter 12, Zweihänder 10, Körperbeherrschung 10, Schleichen 10, Sich Verstecken 10, Betören 12, Lügen 10, Menschenkenntnis 10, Sprachen 2 (Elfish 1, Tulamidisch 1)

Verwundbarkeiten:

Praios (Sonnenlicht)

Rondra (ehrenhafter Angriff, Gewitter)

Travia (Herdfeuer, Umarmung; Heimerde, Einladung)

Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Allgemeine Informationen:

Baron Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm residiert, eine Meile außerhalb der Stadtmauern, in einem prächtigen Rittergut im geradlinigen Baustil der Klugen Kaiser. Es ist ein zweistöckiger Bau von 40 Schritt Breite und 10 Schritt Tiefe. Im Gegensatz zu den klobigen grauen Burgbauten Trallops und Balihos ist das Gebäude weiß gekalkt und mit echten braunen Tonziegeln gedeckt. Die Fensterläden, im oberen Stockwerk durchgehend geschlossen, sind in Rot und Gelb, offensichtlich den Wappenfarben des Barons, gestrichen. Die Haupttreppe wird von zwei Wappenschilden haltenden, grauen Löwen flankiert.

Spezielle Informationen:

Die Wände der langen Korridore sind mit wenig kunstvollen, aber bombastischen Schlachtgemälden sowie Hellebarden, Schilden und Morgensternen geschmückt, die Böden mit roten Läufern belegt. Es ist eiskalt - solche riesigen Bauten sind sehr schlecht zu heizen.

Der Große Salon hingegen wird von einem Kachelofen gewärmt und ist geschmackvoll und kostspielig eingerichtet.

Die Gästezimmer im Oberstock bieten jeweils ein oder zwei Betten mit Roßhaarmatratzen und frischem Belhanker Linnen, ein Kohlenbecken mit einem Eimer voll Holzkohle, gute bornländische Kerzen und eine Tür mit Holzriegel.

Meisterinformationen:

Wenn Sie genaue Unterlagen verwenden wollen, können Sie sich an den Plänen des Haupthauses von Schloß Ilmenstein aus DIE ATTENTÄTER, um ein Drittel verkleinert, orientieren.

Sollten die Helden tagsüber eintreffen, erklärt die Hausmarschallin, daß der Baron unabhkömmlich und die Baroness bis zum Abend unterwegs sei. Man möge doch bitte bis zum Abend in Menzheim einkehren. Menschenkenntnis stellt fest, daß ihr diese untravianische Antwort peinlich ist.

Wenn die Helden abends eintreffen, werden ihre Pferde von fleißigem Gesinde versorgt und sie selber in den Großen Salon geführt.

Ein festlicher Abend**Allgemeine Informationen:**

Baron Mersingen-Eberstamm und seine Tochter Ullgrein kommen etwas spät und begrüßen euch erfreut und recht persönlich.

Der Baron ist relativ klein, aber bullig und hat eine Stirlinglatze über den halben Schädel, einen gepflegten braunen, grau melierten Vollbart und das Gesicht eines Mannes, der Befehlen und Genießen gewohnt ist.

Die braunlockige Baroness ist attraktiv und ungemein charmant, wenn auch keine klassische Schönheit. Sie ist muskulös gebaut, dabei recht vollbusig und hat im engen Wams und mit schenkelhohen, schwarzen Reiterstiefeln die Eleganz eines schönen Streitrosses.

Der Baron und seine Tochter sind typische Blaublütige im eigentlichen Wortsinn: beide so blaß, daß man das zarte blaue Geflecht ihrer Adern im ganzen Gesicht erkennen kann. Beide haben braune Haare und blaue Augen, einen ähnlichen Körperbau, die gleichen Gesten und weisen zahlreiche andere Ähnlichkeiten auf.

Spezielle Informationen:

Baron und Baronesse Mersingen-Eberstamm erweisen sich als vollendete Gastgeber und angenehme, gebildete Gesprächspartner. Ihre ganze Konzentration gilt offensichtlich ihren Gästen.

Das Gesinde serviert gleich mehrgängig: Suppe, Rindsschulter, auf Holzkohle gegrillt, frisches Wildbret vom Reh, dazu gekochte Zwiebeln und Kartoffeln und eingelegte Waldbeeren. Dazu läßt der Baron einen echten Yaquirtaler Sandwein servieren, später dann einfacheren einheimischen Rotwein.

Der Baron speist zwar mit, ist aber offensichtlich bemüht, vor allem Konversation und anderen Gastgeberpflichten nachzukommen. Die Baronesse ißt nichts, obwohl sie augenscheinlich Hunger oder zumindest Appetit hat, trinkt aber mehrfach aus einem Pokal. Nachdem abgetragen wurde, übersiedelt ihr in die Lehnstühle am Kachelofen und trinkt Balihoer Bärenod. Irgendwann läßt der Baron sich eine Laute reichen und erweist sich als begabter Balladenspieler, obwohl seine rauhe Baßstimme ein wenig kurzatmig ist.

Ullgrein fordert nacheinander einige attraktive Helden zum Tanzen auf: Zuerst bringt sie ihnen den Kloppehauer bei, dann spielt Vater eine Walsarella (ein bornländischer Schreittanz), und schließlich wünscht sie sich - ganz unpatriotisch - eine Kuslikana (einen wirbelnder Paartanz mit Tüchlein).

Mehr als einmal grollt der Baron: "Ullgrein, meine Tochter! Ein wenig mehr Zurückhaltung, wenn es beliebt!"

Meisterinformationen:

Natürlich ist nicht auszuschließen, daß die Spieler ganz plump zum Angriff übergehen. Viel wahrscheinlicher ist es aber doch, daß es zu jenem angespannten Schauspiel kommt, wo beide Seiten wissen, was der andere ist, wo aber beide dennoch die Fassade aufrecht erhalten, um sich keine Blöße zu geben.

Baron Mersingen-Eberstamm ist als Krieger wie als Weidener kein besonders guter Lügner - aber Vampire sind nun einmal eiskalt. Und Ullgrein ist ohnehin ein ausgekochtes Luder.

Sorgen Sie dafür, daß die Atmosphäre nie unangenehm wird, aber auch nie ganz entspannt. Wenn die Spieler mißtrauisch sind (Platzwahl, erstes Getränk, Gesprächsthemenwahl), dann zerstreuen Sie alle Bedenken:

"Natürlich kannst du stehenbleiben. Guter Überblick! Nur irgendwie peinlich, wenn's die anderen so gemütlich haben."

"Der Baron prostet dir zu, wartet, scheint irritiert, und trinkt dann eben als erster."

"Der Baron: 'Ich kann verstehen, daß Ihr nicht sprechen wollt. Herzoglicher Auftrag, versteht sich. Ihr gestattet, daß ich dann ein wenig erzähle?'"

Sobald die Helden aber beginnen, Speis und Trank, Kultur und Konversation, Aufmerksamkeit und Ullgreins Avancen zu genießen, dann bieten Sie Talentproben auf Menschenkenntnis, Sinnenschärfe, sogar Gefahreninstinkt an. Gelingen Sie, geben Sie diffuse Antworten: "Ein alter Fuchs!" - "Also, vergiften will er dich wohl nicht." - "Und wieder bemerkst du, daß der Baron dich mit diesem unergründlichen, fast lauernden Blick ansieht." Mißlingt die Probe jedoch, sagen Sie pauschal und zu schnell: "Alles bestens."

Nach drei Stunden verlangen Sie die ersten Proben auf KK und Selbstbeherrschung. Während die Helden langsam Tagesreise und Alkohol zu spüren beginnen, bleiben die Mersingen-Eberstamm penetrant frisch.

Wird das Gähnen offensichtlich, werden die Helden "ins Bett gesteckt". Der Baron bietet auch an, sein Badehaus zu benutzen (im rückständigen Weiden die erste Gelegenheit für reinliche

Helden): ein hölzerner Bau mit zwei mächtige Holzzubern, die von den Dienern mit jeweils etwa 50 Eimern heißen Wassers aus der Küche gefüllt werden. Aber welcher Held würde schon in seinem Verfolgungswahn nackt in eine Holzwanne steigen? - Jeder, dem eine MU-Probe gelingt! (Gehässig, nicht wahr?)

Die Nacht

Meisterinformationen:

Wider Erwarten geschieht jedoch nichts. Nur sind die beiden noch immer formvollendet und bestehen darauf, die Helden ins Bett zu bringen.

Spezielle Informationen:

Der Baron geleitet den "Anführer" der Helden (Adelige, Rondriener, besonders Gebildete) zu seinem Zimmer und schneidet im Türrahmen noch das (unerschöpfliche) Thema der Orkkriege an. Ullgrein bringt einen Helden, mit dem sie getanzt hat, aufs Zimmer, hält ihn mit dreimaligen "Gute Nacht!" davon ab, die Tür zu schließen, und drängt sich dann nochmals in die Tür: "Was werdet Ihr denn heute Nacht machen?"

Danach zieht sie sich aber eher zurück und erwischt noch einen anderen Helden. "Hat Euch der Hausknecht auch genug Kohle ins Becken gegeben? In diesem Haus kann man sich den Tod holen. Ihr erlaubt?" Sobald sie im Zimmer ist, kümmert sie sich um das Kohlenbecken, bis es peinlich wird. Dann wirft sie dem Helden einen flackernden Blick zu und bläst die Kerze aus.

Der Angriff Ullgreins

Meisterinformationen:

Schließlich wird es aber zum Kampf kommen. Gehen wir im weiteren von der wahrscheinlichsten Situation aus: Ullgrein hat sich (auf die eine oder andere Art) nicht mehr beherrschen können, der Held entdeckt, wie ihm geschieht, und Ullgrein attackiert ihn. Die anderen Helden kommen ihm zu Hilfe, und schließlich greift auch der Baron ein.

Liefern Sie Ihren Spielern ein heroisches und bombastisches Scheinfinale. Der Sieg über diese beiden Vampire ist eines der wenigen Erfolgserlebnisse, das den Helden vergönnt ist.

Spezielle Informationen:

Ullgrein hat als Kriegerin ihr Schwert natürlich stets griffbereit. In Räumen legt sie das Gehänge auf einen Stuhl, in den Korridoren trägt sie es, ohne es angelegt zu haben, beiläufig über der Schulter.

Meisterinformationen:

Da Ullgrein rondraverflucht ist, wird sie von jedem Treffer im ehrlichen Zweikampf verwundet.

Sie kann absurd gut klettern, was sie notfalls auch an Vorhängen, Fensterläden und Außenwand tut, um einen stärkeren Gegner zu überraschen oder ihm zu entkommen.

Der Angriff des Barons

Allgemeine Informationen:

Plötzlich fliegt mit lautem Krachen die Tür aus den Angeln und schlägt polternd gegen die Wand. In der Tür steht breitbeinig der Baron, in voller Weidener Ritterrüstung, den Zweihänder drohend erhoben. In seinen Augen scheinen blaue Flämmchen zu tanzen.

Sein tiefer Baß donnert: "Laßt die Finger von meiner Tochter, Abschaum!"

Meisterinformationen:

Beachten Sie, daß der Baron selbst in dieser Situation perfekt die Rolle des Mannes spielt, der sein Gastrecht verteidigt. Erst wenn die Helden seine Rüstung mehrfach durchschlagen haben, wird offensichtlich, daß die Waffen darunter keinen bleibenden Schaden anrichten.

Allerdings: Da auch der Baron rondraverflucht ist, wird er von jedem Treffer in einem ehrlichen Zweikampf, Mann gegen

Mann, verwundet (TP gleich SP).

Falls die Helden, gut vorbereitet und motiviert, zu leichtes Spiel mit Baron und Baronesse haben, denken Sie an das Gesinde, das nur eine Verletzung des Gastrechtes sieht und im Halbdunkel mehr als Behauptungen von Unverwundbarkeiten braucht. Berufung auf die Macht des Herzogs neutralisieren das Gesinde allerdings.

Dann bleiben nur noch drei loyale Büttel mit Hellebarden über, die aus den Gesindchäusern kommen und den Baron solange verteidigen, bis der unübersehbar unheilige Körperreaktionen zeigt.



Luzelin aus dem Blautann

Kapitel V: Die Hexe Luzelin

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

“Luzelin, die Hexe? Endlich hilft uns jemand weiter!”

Meisterinformationen:

Die angesehenste, vielleicht auch mächtigste Hexe des nördlichen Mittelreiches lebt im bekanntesten aller Hexenwälder, dem Blautann in Westweiden südlich des Rhodensteins (siehe HEXENNACHT).

Wenn die Helden von sich aus den Blautann oder sogar Luzelin persönlich aufsuchen, dann spielen Sie bei dieser Gelegenheit den Besuch in Luzelins Grotte und das Gespräch mit Luzelin durch.

Auf jeden Fall werden die Helden einige Tage vor dem letzten Neumondtreffen zu Luzelin gerufen - insgesamt müssen sie vermutlich eine Strecke von etwa drei bis vier Tagesreisen zurücklegen. Sollten die Helden unter allzu großen Zeitdruck geraten, setzt Luzelin ihren großen Weidenkorb ein, entweder, um die Helden aufzusuchen oder damit sie rechtzeitig beim Nachtschattensturm eintreffen.

Entstehung und Eigenschaften

Meisterinformationen:

Luzelin hat ihr gesamtes Hexenleben der Vorbereitung auf jene Ereignisse gewidmet, die den Helden und ganz Aventurien bevorstehen. Sie ist zur Oberhexe des nördlichen Mittelaventuriens aufgestiegen, hat aber weder Tochter noch Schülerin, denn all ihre Bemühungen galten der Einigung und Stärkung der Weiden Hexen. Luzelin war es auch, die Gwynna die Hex' zu ihrem Nachfahren Herzog Waldemar schickte.

Luzelin weiß, daß das Geheimnis vor seiner Enthüllung steht - und daß der Augenblick der Erkenntnis für sie selbst der letzte sein wird ...

Unter den großen Hexen Aventuriens ist Luzelin eine der wenigen, die nicht aus dem Ei geboren und unsterblich ist. Luzelin ist nicht unbedingt eine typische Hexe: Sie hat fast alle Herrschaftszauber gemeistert und ist eine hervorragende Alchimistin und Artefaktenmagierin, wenn auch sie mit dem ARCANOVI meist nur Tränke belegt. Ihr Vertrauter ist der graue Kater Pallikratz (5.Stufe).

MU: 15	AG: 0	ST: 21	Geb: 21 Tra. 35 v.H.
KL: 15	HA: 0	MR: 19	Größe: 1,78
IN: 19	RA: 3	LE: 46	Haarfarbe: schwarz
CH: 20	TA: 1	AU: 54	Augenfarbe: grün
FF: 12	NG: 3	AE/KE:124	
GE: 11	GG: 2	AT/PA: 7/15 (Besen)	
KK: 8	JZ: 5	RS: 1	

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 14, Tanzen 12, Betören 15, Menschenkenntnis 13, Pflanzenkunde 16, Wettervorhersage 14, Alchimie 12, Magiekunde 11, Sternkunde 10, Heilkunde Gift 10, Krankheiten 11, Seele 13, Singen 11, Gefahreninstinkt 15, Prophezeien 16

Zauberfertigkeiten: Spezialgebiet Beherrschung, Beherrschungen brechen 14, Pentagramma 10, Schleier 13, Verwandlungen beenden 11, alle Beherrschungen auf 8 bis 12, Krähenruf 12, Hexenholz 12, Ängste lindern 13, Hexenspeichel 15, Klarum Purum 11, Levthans Feuer 13, Tiere besprechen 11, Eigenschaften 13, Exposami 13, Katzenaugen 13, Odem Arcanum 11, Harmlose Gestalt 16, Hexenknoten 10, Höllenpein 10, Radau 14, Hexenblick 17, Traumgestalt 11, Feuerbann 12, Abvenenum 10, Arcanovi 12, Dunkelheit 10, Silentium 10

Die Eulenkönigin Oropheia

Meisterinformationen:

Unabhängig davon, ob die Helden Luzelin schon besucht haben, werden sie einige Tage vor dem letzten Neumondtreffen von der Eulenkönigin Oropheia vom Blautann kontaktiert. Es ist egal, wo sich die Helden aufhalten, ob auf einem Ritt, in einer Herberge oder im Bett. Falls nicht alle Helden beisammen sind, bittet Oropheia darum, alle zusammenzurufen.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich hört ihr lautes Flattern. Als wäre es das Selbstverständlichste auf der Welt, landet vor euch eine fast ein Schritt große Eule. Sie rudert noch einmal mit den Flügeln, wippt nach, plustert sich auf und klappt ihre riesigen bernsteinfarbenen Augen auf und zu. Es ist die schönste Eule, die ihr jemals gesehen habt: Ihre silbergraue Brust mit den schwarzen Streifen erinnert an einen königlichen Hermelinmantel. Über ihren Schwungfedern tanzt schwarz-goldenes Licht. Ihr edler Schnabel ist von weißem Flaum umgeben. In den großen schwarzen Pupillen glimmt ein unergründlicher Zauber. Und die zierlichen Ohrfedern sitzen wie eine Krone auf ihrem Haupt.

“Ich bin Oropheia, die Eulenkönigin vom Blautann.” Ihre Stimme ist die einer weisen, alten Frau, hinter der ein schauriger Ruf nachhallt. “Ich bin gekommen, euch zu rufen. Luzelin, die alte Hexe, wünscht euch zu sehen - zum letzten Mal.” Dann breitet sie ihre Schwingen aus, macht einige lustige Hüpfen und bereitet sich zum Abheben vor.

Spezielle Informationen:

Götter und Kulte: Als LOS über den Tod SUMUs weinte, fielen seine Tränen auf die Erde. Aus ihnen entstanden die ersten Kreaturen jeder Art. Diese Tierkönige zeugten all ihre Nachfahren, waren aber selbst unsterblich. Bis heute leben diese Wesen inmitten der Ihren, doch kann man ihnen die niemals erschöpfende Lebenskraft ansehen, und sie sind allem Lebenden Freund.

Meisterinformationen:

Oropheia benimmt sich im Weiteren wieder eher wie ein Tier. Um mit ihr zu kommunizieren, ist viel Einfühlungsvermögen und Geduld nötig. Hellsicht und Verständigungszauberei (EIGENSCHAFTEN, IN DEIN TRACHTEN, SENSIBAR, DAS SINNEN) enthüllt vor allem Fragmente: Die Lebenskraft der Eulenkönigin ist uralte wie die Welt und dennoch kraftvoll

und unverbraucht; ein See aus Kraft, Alter und Weisheit; ein Gefühl von Wohlwollen; die Grausamkeit des Schreies, der kleine Tier lähmt, und die Weisheit der Augen, die die Finsternis durchdringen.

Oropheia führt die Helden etwa zwei Tage und Nächte lang westwärts, entlang der Straße zum Rhodenstein. Sie ist nicht immer anwesend, verschwindet manchmal überraschend, wartet wieder auf einem Ast. Einige Meilen vor dem Dorf schwenkt die mächtige Eule in südwestlicher Richtung ab, auf den Blautann zu, der bereits den ganzen Horizont einnimmt.

Der Blautann

Meisterinformationen:

Falls die Helden irgendeinem Weidener gegenüber erwähnen, daß sie in den Blautann gehen, wird die unweigerliche Reaktion sein: "Das kann Euch wohl geschehen." Für die Einheimischen ist "in den Blautann gehen" der übliche Begriff für sterben.

Der Blautann ist ein zusammenhängender Urwald von etwa 20 Meilen Durchmesser. Laut örtlichen Gruselsagen dem Farindelwald oder dergleichen ebenbürtig, ist er in Wirklichkeit zumindest für unsere Helden nur mäßig unheimlich.

Allgemeine Informationen:

Vor euch stehen wie eine Mauer die verschneiten Blautannen, die ihr Nadelkleid den ganzen Winter über tragen, dazwischen einzelne Fichten, nadellosen Lärchen, nackte Ahornbäume und selten auch Steineichen. Durch schenkelhohen Schnee stapft ihr hinein.

Das Tannicht bildet ein schimmerndes Dach über euch, viele Äste biegen sich unter der Schneelast bis zum Boden. Wenn eure Köpfe oder Schultern daran streifen, fallen euch wehende Schneefahnen in den Nacken. Es riecht nach Harz. Dann und wann schnalzt ein unachtsam beiseitegebogener Ast dem Hintermann ins Gesicht. Gestrüpp aus Brombeeren und Farnen ist vom schweren Schnee zu festen Kugeln geformt worden, gestürzte Baumriesen sind nur noch als sanfte Erhebungen zu erkennen.

Ihr seht mächtige Schwarztannen, hochstämmige Fichten, deren Äste erst fünf Mannshöhen über euch ansetzen, breite rötliche Buchen und bisweilen eine Blutulme, als ihr unermüdlich vordringt. Das Unterholz wird immer dichter. Dornranken zerren an eurer Kleidung. Bisweilen schreckt euch der schaurige Ruf eines Uhus auf, gefolgt vom schrillen Todesschrei eines kleinen Nagetiers.

Spezielle Informationen:

Wildnisleben: Der sicherste und relativ einfachste Weg, hier eine menschliche Behausung zu finden, ist dem Lauf des Finsterbaches zu folgen, der hier immerhin bis zu zwölf Schritt breit, etwa ein bis zwei Schritt tief und durchgehend zugefroren ist.

Orientierung: Das Schratmoos an den Bäumen läßt erfahrene Waldläufer die Orientierung wahren, auch wenn sie Sonne und Berge nicht sehen können.

Tierkunde: Kleine schwarzbraune Streifendachse und Eichhörnchen springen zwischen den Ästen umher. Blaue Birkhühner mit roten Hauben schreiten scharrend über die wenigen Lichtungen. Mehrfach sieht man Rehe, Weißhirsche und sogar einen Elchbulle, jeweils mit einem Rudel von Kühen und Kitzen, auf ihren Wildwechseln.

Meisterinformationen:

Insgesamt sind die Helden etwa drei Stunden unterwegs, wobei sie keine vier Meilen zurücklegen. Wenn die Helden Oropheia folgen, dann stoßen sie erst dann auf den Finsterbach. Kurz darauf entdecken sie auf der anderen Seite einen Seitenbach und daneben einen schmalen Pfad.

Luzelins Grotte

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem kleinen vereisten Bach auf dem engen Pfad etwa 500 Schritt weit, wo sich eine Lichtung öffnet. Auf der anderen Seite liegt ein Waldrücken mit einer Grotte, aus der der Bach herausfließt. Zur linken Hand liegt wohl ein Beet oder Kräutergarten, kenntlich nur an einem niedrigen Weidenzaun. Der Eingang zur Grotte, von schneelosen Haselsträuchern umgeben, ist etwa zwei Schritt breit und mit einer schweren grauen Decke verhängt. Von dahinter steigt eine schwache Rauchsäule auf.

Spezielle Informationen:

Gluckerndes Wasser, blinkendes Eis, glitzerndes Urgestein und ein flackerndes Feuer erzeugen in der Grotte ein unwirkliches Spiel von Licht und Schatten.

Meisterinformationen:

Die Grotte ist eine Abfolge von mehreren kleinen Räumen, die alle vom durchfließenden Bach gegraben wurden.

Erste Grotte

Allgemeine Informationen:

In der ersten Grotte stehen einige kleinere Fässer und Holzkisten, ein mächtiger Weidenkorb, wie man ihn für den Tuchtransport verwendet, ein einfach gezimmertes Regal mit Mänteln und Schals, eine Kleiderstange mit langen Kleidern in Grün, Blau und Rot, ein Hackstock mit einem Hackmesser, ein einfacher Holzverschlag voll Feuerholz, Tannenzapfen und altem Reisig, ein Beil, ein Wanderstab und verschiedene Stiefel.

Spezielle Informationen:

Die Fässer und Kisten enthalten Kraut, Kohl, Lauch, Geräucher-tes, Nüsse, Mehl, Zucker, Salz sowie einige Gefäße voll Milch, Honig und Sirup.

Meisterinformationen:

Luzelins großer Weidenkorb, den sie beim halbjährlichen Hexenfest mit der Flugsalbe behandelt.

Zweite Grotte

Allgemeine Informationen:

Bereits die zweite Grotte ist eine klassische Hexenküche: ein gemauerter Backofen mit gepolsterter Ofenbank, eine Feuerstelle aus Bruchstein mit einem Haken in der Wand, an dem ein mittelgroßer Kupferkessel hängt, daneben aufgehängt weitere Kessel, vom Töpfchen zum Hundert-Maß-Regiments-Kessel, an den übrigen Wänden Tische und Regale, darunter lederbezogene Holzkoffer, ein mächtiger Reisigbesen, zahlreiche Tonfläschchen und einige Glasphiolen, Dutzende Holzschalen

mit Kräutern und Mineralien, brennende Kerzen, eine ulkige Ledermaske mit langer Nase, ein halbblinder Silberspiegel, davor Kämme aus Holz und Elfenbein, Schiefertafel und Olporter Kreide, von der Decke baumelnde Girlanden und Ketten mit Knoblauch, Zwiebeln, wilden Kastanien und vielem mehr. Der Boden der Grotte ist mit groben Holzdielen ausgelegt.

Spezielle Informationen:

Luzelin und Pallikratz schlafen oder wärmen sich am Ofen.

In den Holzkoffern finden sich weitere einschlägige Utensilien, Kerzen, Nähmaschinen, eine Bernsteinkette, weiterer Schmuck aus natürlichen Materialien, eine Flöte und eine Handharfe.

Alchimie: In der Grotte gibt es etliche bedeutsame alchemistische Einrichtungen und Utensilien, z.B. ein Feuerofen auf einer Marmorplatte, groß genug um magische Polygramme herumzuzeichnen, Maske, Schürze und Handschuhe aus feuerfestem Iryan-Leder, und zwei Kolben aus feinem Goldblech, die verraten, daß hier auch Zaubersprüche verfertigt wird.

Magiekunde: Eine Schale enthält Rosenquarz, den klassischen Hexenstein, eine andere mehrere Topase gegen Hexenflüche.

Meisterinformationen:

Der halbblinde Spiegel ist ein gut getarnter Zauberspiegel, eines der mächtigeren Artefakte der Hexen. In einigen Fläschchen finden sich Duftöle wie das herbe Bittermandel, die betörende Rose oder milder Tarnelenduft, aber auch schwere Düfte wie Rashdouli und Einhorn, die Luzelin zur Verstärkung oder Erleichterung ihrer Magie gedient haben, die aber für alle Helden - außer Hexen - nur als Parfüm einen Wert besitzen. Direkt in Luzelins Hexenküche kreuzen sich zwei mächtige magische Kraftlinien: die ostwestliche Hauptlinie Dragenfeld-Baliho-Nachtschattensturm-Blautann-Arras de Mott und eine der mäandrierenden Neunaugensee-Adern, die etwa aus der Gegend von Olaf kommt. (Falls die Helden das nicht selbst entdecken, erklärt es ihnen Luzelin, oder das Rubinauge des Zweiten Gezeichneten entdeckt die Kreuzung eigenständig.)

Weitere Grotten

Meisterinformationen:

Die folgenden Grotten haben kaum noch brauchbare Größe, die vorderste dient Luzelin als Stauraum und Versteck. Hier finden sich auch, in ein altes Wolfsfell gewickelt, Luzelins rotes Prachtgewand für die Hexennacht, eine Schatulle aus nivesischer Beinschnitzerei, in der, säuberlich etikettiert, die Haarlocken von zwei Dutzend Personen, darunter einigen aufstrebenden Hexen, sind, eine Dose aus einem Efferdschneckenhorn mit der wertvollen Flugsalbe, sowie der breite Korbkoffer mit den Zutaten für das Zweite Zeichen.

Gespräch mit Luzelin

Allgemeine Informationen:

Vor euch steht eine attraktive, etwa fünfzigjährige Frau in einem grauen Dachsfellmantel: groß, schlank, weiße, gelockte Strähnen in den schwarzen Haaren, glitzernde Mondsichel-Ohringe, unter dem Mantel ein rotes Kleid mit Hermelinbesatz, an ihrer Seite ein großer grauer Kater.

Spezielle Informationen:

Luzelin, die Hexe vom Blauen Wald, die sich schon seit Jahrzehnten unerkannt unter die Weidener mischt, beginnt alt zu werden.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden so altgediente Veteranen sein, daß sie seinerzeit den bösen Hexenzirkel IM ZEICHEN DER KRÖTE zerschlagen oder sogar Luzelin in der HEXENNACHT befreit haben, wird die Hexe sie natürlich darauf besonders erfreut ansprechen.

Beim ersten Treffen mit den Helden hat Luzelin etliche wichtige Informationen bereit. Vor allem ist sie eine der Wenigen, die geneigt sind, den Helden alle Erlebnisse aus ALPTRAUM OHNE ENDE zu glauben.

Wichtige Entdeckungen:

Luzelin hat ein Horoskop für die Nacht in Dragenfeld erstellt (siehe Die Kampagne, Astrologie.)

Betreffs Borbarads Rückkehr: "Borbarad? Wäre das möglich? Nun, Rohal hat mir gegenüber einmal geäußert, daß ER nicht sicher sei, wer den Krieg der Magier gewonnen habe. Wie bitte? Rohal? Naja, nicht leibhaftig. Rohal ist hier im Norden mehrfach als so etwas wie ein Einhorn erschienen ..."

Luzelin kann den Helden als Fluchhilfe ein Eulengewölle, belegt mit ARCANOVI und einmal HEXENKNOTEN (21. Stufe), überlassen.

Möglicherweise haben Sie das Problem, daß einer der Helden bei korrektem Rollenspiel wenig Interesse an der Kampagne hat (wohlgemerkt: nicht sein Spieler!); denkbar wären z.B. Schwarzmagier, Elfen und andere eher Asoziale oder Weltfremde. Sobald Luzelin das merkt, berührt sie den Helden mit einer vorbereiteten Zaubergerte: "Halte die Macht auf, die das ganze Land zu verschlingen droht!"

Damit löst sie einen ZAUBERZWANG aus. Anschließend entschuldigt sie sich mit dem Hinweis auf Notwendigkeiten in Notlagen. Da der Befehl reichlich diffus ist, wird der Held jeden Tag 3 LP verlieren, an dem er sich nicht zumindest geistig mit dem Problem beschäftigt hat - ein weiterer Gezeichneter, sozusagen.

Das Zweite Zeichen

"Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet."

(Die Alanfanische Prophezeiungen des Nostria Thamos, 4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 2)

Meisterinformationen:

Hauptgrund für Oropheias Nachricht an die Helden ist ein Artefakt, das Luzelin einem ausgewählten Helden übergeben möchte.

Luzelins Erzählung

Allgemeine Informationen:

Luzelin wirkt müde und erschöpft, als sie ohne Einleitung zu erzählen beginnt: "Vor ziemlich genau 30 Jahren kehrte ich von der Winterhexennacht zurück. Ich war keine ganz junge Hexe mehr, aber ich hatte auch noch keine Vorstellung von meinem Leben. Ich flog in einem großen Weidenkorb über den

Nachthimmel Weidens. Wie ich dazu kam, werde ich nicht berichten, entweder ihr wißt Bescheid, oder es geht euch nichts an. Plötzlich hatte ich eine Vision, eine unverdrängbare Vorahnung von einer unglaublichen Gefahr, die den Hexen Weidens, ja dem ganzen Land droht. Eine verschlingende Macht von weitjenseits, gefesselt und gierig, vergleichbar dem Halbgott Levthan, aber mit ungleich gefährlicheren Motiven.

Ich habe niemals an diesen Eindrücken gezweifelt und mein ganzes Leben der Einigung und Stärkung der aventurischen Hexen gewidmet. Nun, da für die Wissenden unübersehbar ist, daß jene verschlingende Macht davorsteht, sich auf das Land zu stürzen, haben auch meine Bemühungen Früchte getragen. Es hat die vereinten Hexenzirkel Weidens, Tobriens, Albernias und des Rorwheds acht aufeinanderfolgende Sommer- und Winterhexennächte gekostet, zu erschaffen, was ich euch jetzt zeigen werde. Alle haben ihren Teil beigetragen, sogar Glorana die Schöne, mit der mich eine lebenslange Feindschaft verbindet, und Yassia, die ihre Insel niemals verlassen darf."

Im Hexenkessel

Allgemeine Informationen:

Man sieht, daß der erschöpften Luzelin alle Hantierungen sehr schwer fallen, als sie zwischen dem großen kupfernen Hexenkessel und einem breiten Korb auf dem Tisch hin- und hergeht und Handgriff für Handgriff acht vorbereitete Kräuterbündel, Schalen und Tinkturen in das brodelnde Wasser wirft oder entleert. Mit jeder Zutat schäumt das Wasser auf, beißender Gestank und benebelnde Düfte steigen zur Decke, fettige Schwaden kriechen über den Rand und treiben träge über den Boden.

Luzelin wirkt angestrengt, fast bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit. Sie atmet schwer und ist kreidebleich, Schweiß steht auf ihrer Stirn. Mehrfach hält sie sich an einem Tisch fest. Dann greift sie nach einer silbernen Schatulle und öffnet sie. Auf einem rotseidenen Kissen liegt dort eine einzelne, ahnengroße Nadel, die blutig rot glänzt. „Damit wird dem, der würdig ist, unter die Haut ein unauslöschliches Bild der Macht gemalt werden.“ Als sie eure schockierten Blicke zu der blutroten Spitze hinüber sieht, lächelt sie müde: „Keine Sorge, dies ist ein Hexenbild. Seine Herstellung wird nicht euch schmerzen.“

Spezielle Informationen:

Wenn die Nadel über die Haut fährt, ist der Druck, das Muster, die Schärfe - nicht aber der Schmerz - so intensiv spürbar, daß der Schweiß aus allen Poren schießt. Mit schnellen Stichen zeichnet Luzelin ein noch unsichtbares Bild, für das sie die frischgekochte Farbe aus dem dampfenden Kessel nimmt - doch auch diese Hitze schmerzt nicht.

Meisterinformationen:

Magiekunde: Die Nadel ist aus dem Horn eines Schwarzen Einhorns gefertigt - ein wahrlich zauberkräftiges Artefakt.

Was Luzelin nicht erwähnt hat, ist die Tatsache, daß die Stiche sehr wohl zu Schmerzen führen - und zwar bei einem guten Dutzend unglücklichen Opfern von „Hexenschüssen“, die über halb Nordaventurien auf örtliche Wilderer und Waldfrevler verteilt wurden.

Wählen Sie in Vertretung Luzelins jenen Helden aus, dessen Rollenspiel (nicht unbedingt seine Eigenschaften) Sie am ehesten mit CHARISMA assoziieren: Er ist fortan der Träger des

Zweiten Zeichens, der Bote des wandelnden Bildes aus der Prophezelung, das je nach sonstigem Charakter als Schlange (verstandesbetont) oder Katze (eher gefühlsbetont) erscheint.

Falls Sie den Mut der Helden testen wollen, verläuft die Szenen ein wenig anders: Luzelin fordert alle willigen Helden auf sich der Prozedur zu unterziehen - und Nadel und Farbe wählen denjenigen aus, bei dem das Bild wirklich erscheint. Ob die anderen eine leichte Entkräftung (W6 SP), aber keine offenen Wunden davontragen, sei Ihnen überlassen.

Die Macht des Zweiten Zeichens

Meisterinformationen:

Im Gegensatz zu einigen anderen der Sieben Zeichen, die recht zweischneidige Gaben sind (die Auelfen sagen übrigens Pardonasgaben zu so etwas), ist das Zweite Zeichen im Wesentlichen ein echter Gewinn. Das Zweite Zeichen macht die Helden zu Botschaftern und Propheten, die die Nachricht von der Rückkehr Borbarads zu verbreiten haben: die Einzigen, die beide (wenn nicht alle drei) Schritte, die Borbarad befreit und ihm einen Leib gegeben haben, miterlebt haben und die zudem - durch das Zeichen - zumindest ein Indiz für die entfesselten Mächte haben.

Binnen einer Woche zeigen sich folgende Fähigkeiten:

Das zweite Zeichen verleiht die Gabe des Großen Hexenzaubers SEELENTIER ERKENNEN: Wenn der Träger mit einer Person spricht, erscheint über dessen Gesicht halbdurchscheinend das Antlitz eines der vielen Seelentiere. Die genaue Art hängt vom Charakter des Gegenübers ab und ist üblicherweise ein Tier, das ihm sympathisch ist und seinem wahren Ich nahekommt.

Die Art des Tieres erlaubt dem Träger, sein Gegenüber besser einzuschätzen (Bonus+4 auf Menschenkenntnis bzw. IN) und anzusprechen (Bonus+4 auf Bekehren/Überzeugen bzw. CH). Das Tiergesicht ist nur für den Träger des Zeichens selber erkennbar.

Einige wichtige Beispiele:

<i>Katze</i>	Launenhaftigkeit, Lebensgenuß
<i>Schlange</i>	Klugheit, Wissen
<i>Eule</i>	Verschwiegenheit, Wachsamkeit
<i>Rabe</i>	Träumerei, seherische Begabung
<i>Kröte</i>	Fürsorge, Erdverbundenheit
<i>Falke</i>	Selbstbewußtsein, Autorität
<i>Wildkatze</i>	Einzelgängertum, Unabhängigkeit
<i>Hund</i>	Loyalität, Pflichtbewußtsein
<i>Spinne</i>	Verschlagenheit, Tücke
<i>Moosaffe</i>	Verspieltheit, Gaukler

In besonderen Fällen können Sie als Meister noch weitere Tierarten erscheinen lassen, die besonders die Eigenschaften eines Individuums darstellen - auch der Träger des zweiten Zeichens sollte hin und wieder raten müssen, was ihm das Bild sagen will.

Der Träger kann das Zeichen mit einer Probe auf Körperbeherrschung von sich lösen und auf eine Gesandtschaft zu einer bestimmten Person schicken. Die Person muß eindeutig bezeichnet werden, muß dem Träger aber nicht bekannt sein. Das Zeichen wird dann in geeigneter Tiergestalt aufbrechen. Es reist kaum sichtbar mit der dem Tier arttypischen Geschwindigkeit.

Die Botschaft besteht aus einer Nachricht von nicht mehr als drei einfachen Sätzen.

Weitere Eigenarten des Zeichens werden sich in der Zukunft noch herausstellen ...

Luzelins Ende

Allgemeine Informationen:

Luzelin stöhnt nun beinahe, als sie zu euch spricht: "In einen von euch ist nun die Essenz eingedrungen." Sie krümmt sich zusammen. "Sie wird die Kreaturen in ihm wecken. Sie wird ihm helfen, alle Kreaturen zu erreichen. Denn in jedem Menschen schlummern alle Kreaturen ..." Wieder krümmt sie sich. "... alle Kreaturen, denn LOS' Tränensamen befruchtete SUMUs entwindenden Lebenshauch, und dieser Lebenshauch ist in allen Kreaturen." Sie zuckt krampfartig, taumelt nach hinten, rudert mit den Armen, so als tobe ein Kampf in ihrem Inneren. Dann wird sie ruhig, strafft sich, und sagt mit gefaßter Trauer in der Stimme: "In allen Kreaturen, aber nicht in mir, denn mir hat man diesen Lebenshauch genommen."

Mit seltsam leichten Schritten kommt sie auf (HELD) zu und legt die Hand auf seine Schulter. Plötzlich dringt ein Zischen aus Luzelins Kehle, und sie schlägt ihre Zähne in seinen Hals

Meisterinformationen:

Auf diese Aktion darf nur der Betroffene reagieren - und auch nur, wenn ihm eine MU-Probe gelingt. Die Anderen müssen bei diesem Angriff an einen Schwächeanfall glauben.

Allgemeine Informationen:

Mit riesenhafter Gewalt stößt Luzelin (HELD) von sich, richtet sich drohend und imposant auf und bleckt ihre nadelspitzen Zähne!

Dann dringt wieder ein Schrei aus ihrer Kehle. "Schnell! Ich weiß nicht, wie lange ich es noch verhindern kann."

Spezielle Informationen:

Das Weitere ist vor allem der Kampf Luzelins gegen sich selbst. Während die ersten Angriffe sie treffen, schreit sie Sätze wie: "Macht ein Ende! Schnell! Werft eure Zauber! Oh nein!"

Meisterinformationen:

Daß Luzelin zum Vampir geworden ist, hat nichts mit dem Zauber des Zweiten Zeichens zu tun. Durch intensive Nachforschungen hatte Pardona festgestellt, daß fast die einzige nennenswerte magische Autorität in Weiden die Hexen vom Blautann sind und unter diesen Luzelin.

Um ihre Pläne zu schützen, belegte Pardona einen ihrer Vampire mit einem ZAUBERZWANG mit dem Befehl, Luzelin zu töten. Der Vampir konnte Luzelin (im Zweifelsfall zwischen den beiden Besuchen der Helden) überraschen und fast ihr gesamtes Blut trinken.

Dann gelang es ihr unter Aufbietung aller Kräfte, den Vampir MIT BLINDHEIT zu SCHLAGEN. Er ergriff die Flucht, wurde aber natürlich auf dem Rückweg unvermeidlich vom Tageslicht eingeholt. Aber auch für Luzelin war es zu spät. Der Blutverlust hatte sie nicht getötet, aber der Verlust fast des gesamten Sikaryans ließ die UNSTERBLICHE GIER über sie kommen.

Verwundbarkeiten:

Praios (Sonnenlicht)

Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Hesinde (Magie)

Rahja (Wollust, Rauschmittel)

Luzelin hat ein schriftliches Testament in dem breiten Korb auf dem Tisch hinterlassen, in der sie den Vampirangriff erklärt. Sie bittet die Hexen oder die Helden - wer immer sie findet - sie zu bestatten. Das klassische Hexenbegräbnis ist - trotz allem - eine Brandbestattung mitsamt dem Vertrauten. Denn der arme Pallikratz ist natürlich auch dem Tod geweiht. Unmittelbar nach Luzelins Tod stellt sich eine Lähmung seiner Hinterläufe ein. Er stirbt - trotz aller Bemühungen der Helden - innerhalb von drei Stunden. Ihren Besitz vermacht Luzelin den Blautannhexen, ihre Grotte der neu zu bestimmenden Oberhexe. Ausdrücklich erklärt sie aber, daß die Helden das Recht haben, sich mit dem Nötigsten auszustatten.

An Heilkräutern bietet die Höhle alles, was im weitesten Umkreis wächst und was bis in den Winter konservierbar ist (siehe DAS HANDBUCH FÜR DEN REISENDEN) sowie eine Sammlung Heiltränke und Elixiere nach Ihrem Gutdünken.

Kapitel VI: Finale

Pardonas Plan (Meisterinformationen)

“Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft.”

(Die Alanfanische Prophezeiungen des Nostria Thamos, 3. Spruch: Von den Handlangern des Unterganges, Vers 2)

Der Namenlose

Der Namenlose Gott, der Dreizehnte, der Ältere der Äonen und wie er noch heißen mag, mußte vor etwa zehn Jahren zusehen, wie einer seiner bedeutendsten Tempel in Aventurien vernichtet wurde (siehe DIE KANÄLE VON GRANGOR). Seither - so scheint es wenigstens - hat man wenig von seiner Macht zu spüren bekommen. Aber für eine Wesenheit, die seit einer halben Million Jahren in Ketten liegt, seit dem Vierten Zeitalter in die Bresche im Sternenwall geschmiedet, die er selbst geschlagen hat, für so eine Wesenheit ist ein Jahrzehnt nur wie eine Stunde und der Verlust eines Tempels (selbst wenn dabei eines seiner Haare vernichtet wurde) wie etwas zerschlagenes Geschirr.

Das ganze Bestreben des Namenlosen gilt der Befreiung aus seiner entsetzlichen Lage als lebendes Bollwerk gegen abertausende von Dämonen, die an seinem Leib zerren, um in die Bresche einzudringen. Aber solange die Zwölfgötter wachsam sind und ihr Hauptaugenmerk den Äußerer Sphären gilt, solange ist jeder Befreiungsversuch aus eigener oder fremder Kraft zum Scheitern verurteilt.

Welches Interesse muß da bei ihm jener Alveraniar finden, Sohn des Nandus und Abkömmling seiner Erzfeindin Hesinde, jener Öffner der Tore, jener, der sich Borbarad nennt, der frevlerisch ein Dutzend Dämonenpakete schließt, um durch eben jene Bresche Dämon auf Dämon in die Dritte Sphäre zu rufen, nur um seine Macht auf der dieser Dämonen aufzubauen. Denn mit jedem eindringenden Diener der Erzdämonen wächst deren Macht in der Welt, wächst aber auch die Beunruhigung der Zwölfgötter. Was liegt näher, als jenen Dämonenmeister zu fördern und zu hegen als Stachel im Fleisch der Zwölfgötter. Unerfreulich ist es, daß Borbarad gestürzt wird von Rohal, verbannt in den Limbus, in das Nichts zwischen den Sphären, durch das die Dämonenscharen ins Herz der Welt ziehen. Aber für den Namenlosen ist offenbar, daß der Fluch des LOS, der auf Borbarad liegt, nicht unfehlbar ist, ja, es ist ihm sogar möglich vorherzusagen, daß es kein halbes Jahrtausend dauern wird, bis der Fluch gebrochen wird. Der Namenlose hebt wieder sein Haupt, und das freudlose Lächeln der Hoffnung auf Rache liegt auf seinen Lippen.

Die Agentin

Alles, was nötig sein würde, wäre die Bereitstellung eines Körpers für Borbarad. Hierfür ist natürlich niemand besser geeignet als die führende Agentin des Namenlosen in diesem Zeitalter: Pardona, selbst eine von Pyrdakor geschaffene Dunkel-elfe, die solche Kreaturen wie die Gletscherwürmer und die Harpyien erschaffen hat, ist in ihrem Element.

Nachdem sie schon vor tausend Jahren mit den Feylamias, den Elfenvampiren, den Fluch des Namenlosen verbreitet hat, be-

schließt sie, erneut auf die Hilfe der Vampire zurückzugreifen. In Gestalt eines Gletscherwurmes, ihr OCULUS ASTRALIS schweifend lassend, und im Limbus gleitend, beginnt sie über den Kontinent zu reisen, um einen geeigneten Erzvampir zu finden.

Wie es der Namenlose will, halten sich ausgerechnet in der ihr vertrautesten Umgebung rings um die Salamandersteine, den magischen Neunaugensee und den von ihren Harpyien ver-seuchten Finsterkamm drei Erzvampire (und wahrscheinlich die gefährlichsten Aventuriens) auf: Bronn (das Orakel vom Purpurberg), der wandlungsfähige Henker von Greifenfurt und Walmir von Riebeshoff. Nach vorsichtiger und intensiver Prüfung entscheidet Pardona, daß Walmir für sie am ehesten als Spielfigur geeignet ist.

Der Erzvampir

Walmir von Riebeshoff, der Praiosfrevler, der sich dem Namenlosen verschrieben hatte, schläft auf der Acheburg in der Markgrafschaft Heldenrutz den Schlaf des Untoten. Pardona befiehlt dem Hetzenden Dämon Grakvaloth, den ihr der Namenlose zur Seite gestellt hat, den Erzvampir zu entführen. Er mag beinahe unverwundbar sein, aber er ist alles andere als unbe-zwingbar. Die glühenden Klauen des Grakvaloth reißen Walmir aus seinem Grab und verschleppen ihn in den Nachtschattens-turm.

Hier, an einem von magischen Kraftlinien ausgezeichneten Ort, hat Pardona eine wahrhaft namenlose Falle errichtet. Von ihr gedungene Orks haben den Praios-Tempel von Anderath nur seiner heiligen Artefakte beraubt, und damit errichtet Pardona einen Bannkreis. Ihr, der gottlosen Elfe, sind diese Artefakte nur goldener Plunder, aber für Walmir von Riebeshoff, den gefalle-nen Obristen der Priesterkaiser, sind sie reine Agonie. Gebro-chen harret er Pardonas Willkür.

Binnen zweier Monate verschleppt Pardona ein Dutzend Weidener in den Nachtschattensturm (als Gletscherwurm, mit-tels BANNBALADIN oder durch den Grakvaloth). Dort zapft sie dem gebundenen Erzvampir Blut ab und gibt es den Entführ-ten zu trinken, so daß sie zu Vampiren werden.

Nach einigen Vernichtungen auf dem Rückweg beginnt Pardona, um die Existenz ihrer Kreaturen zu sichern, jeweils die Verwundbarkeiten zu überprüfen und den neuen Vampiren zu erklären.

Blut für Borbarad

Jeweils im Zeichen der toten Mada (Neumond) zwingt Pardona den Erzvampir, seine gesamten “Kinder” mittels RUF DES VAMPIRS in den Nachtschattensturm zu rufen. Diejenigen, die selbst wieder Vampire erzeugt haben, müssen ihrerseits den RUF DES VAMPIRS anwenden.

Wegen verschiedener Verwundbarkeiten kommen auch dabei mehrere Vampire um. Einige der weiter entfernt hausenden Vampire haben über die Monate schmerzlich gelernt, sich in dieser Nacht zumindest nicht weiter als einige Stunden vom Turm entfernt aufzuhalten - nachdem sie gezwungen waren,

dem Ruf drei Tagesreisen weit zu folgen und dabei tagsüber versteckt zu bleiben, während der Ruf ihren Geist zermarterte. Die Traviaverfluchten (die jeden Tag auf Heimerde schlafen müssen), läßt Pardona - nach zwei früheren "Unfällen" - vom Grakvaloth einsammeln und zurückbringen.

Sind die Vampire im Turm versammelt, wendet Pardona eine Variante der MAGIE DES BLUTES an (siehe MYSTERIA ARCANUM, Seite 40f.), um den gefügigen Vampiren ihrerseits das gesammelte Sikaryan zu rauben und in einen mächtigen Hexenkessel zu leiten, den sie nach altechsischem Vorbild geschaffen hat (bekannt von den Inseln im Nebel sowie dem Tempel von Gulagal) - und dem sie selbst ihre Entstehung verdankt. Im Gegensatz zur üblichen Blutmagie sterben die Vampire natürlich nicht, aber da sie bei diesen Treffen den Großteil des geraubten Sikaryan verlieren, bleibt ihr Hunger weitgehend ungestillt. Dies ist der Grund für die katastrophenartige Ausdehnung des Vampirismus während der letzten Monate.

Das im Hexenkessel gesammelte Sikaryan will Pardona in permanente Lebensenergie umwandeln. Da dies wiederum im Verhältnis 10 zu 1 geschieht (wie man es vom Nachtalp kennt), müssen mindestens 100 Personen durch Vampire getötet werden, um einen Leib für Borbarad zu erschaffen - und da sie als Künstlerin unter den Schwarzen Schöpfern vorhat, diesen Leib angemessen mächtig zu gestalten, werden es deutlich mehr werden ...

Die Helden

Pardona weiß natürlich, daß ihr Plan nicht ohne Konfrontation ablaufen wird. Das Gesetz von Harmonie und Ordnung, auf dem die Sphären basieren, erfordert geradezu, daß angesichts von derart mächtigen Manifestationen böser, chaotischer, zerstörerischer Energien sich ein positiver Gegenpol bildet, eine Ordnungsmacht, die mit unwiderstehlicher Kraft zu einer Konfrontation drängt. (Das kosmologische Konzept der Karmatischen Kausalknoten, wie es in Punin und Kuslik erörtert wird, basiert zu einem Gutteil auf ihren und Ometheons Forschungen.)

Dies ist der Grund, warum die Helden Aventuriens (nicht nur in diesem Abenteuer) stets mit unvermeidlicher Sicherheit auf die Schurken und Bösewichte treffen - und im entscheidenden Augenblick zudem.

Natürlich gibt es auch ganz profane Hinweise für die sich zuspitzende Konfrontation: Wenn bei jedem Neumondtreffen weniger Vampire erscheinen oder wenn Pardona über die Nachforschungen der Helden gehört hat.

Als nächste Ebene solcher Zusammenhänge seien die magischen Kraftlinien erwähnt, die vom Kundigen ja mit ODEM ARCANUM und OCULUS ASTRALIS zu entdecken und verfolgen sind. Der Betreiber so eines machtvollen Rituals ist eigentlich, will er die Grenzen normaler aventurischer Magic überschreiten, gezwungen, solche durch Kraftlinien ausgezeichnete Schauplätze zu benutzen. Die Gegner solcher Maßnahmen wiederum können dieses Wissen nutzen, um die Suche nach dem Ereignis auf wenige Orte zu beschränken.

Analog dazu ist aber auch der Zeitpunkt so einer Konfrontation ein besonderer: Die Sterne verraten dem Astrologen ebenso, wann der Höhepunkt naht, wie das Madamal dem Magiekundigen, daß nur Neumonde für solch namenlose Machenschaften geeignet sind, oder das Datum dem Historiker, daß sich der Jahrestages von Borbarads Verbannung nähert.

Natürlich gibt es viele weitere höherrangige Vernetzungen, die man gemeinhin Wege des Schicksals nennt, die dazu führen, daß alle Beteiligten mit fast unwiderstehlicher Kraft zueinander gezogen werden. (Dies umso mehr, als ja mit den Sieben Gezeichneten offensichtlich ein neues Heldenzeitalter heraufdämmert, vergleichbar mit der Siebenstreich-Zeit vor 2000 Jahren und der Vereinigung der Zwölf vom Theaterorden vor 1000 Jahren.)

Soweit zu all den epischen Entwicklungen, die in diesem Finale aufeinandertreffen. Von den üblichen Konfrontationen der Helden mit den Bösen unterscheidet sich das Ritual im Nachschattenturm nur durch einen wesentlichen Umstand: Diesmal werden die Bösen gewinnen!

Zeitpunkt: Das letzte Neumondtreffen

Meisterinformationen:

Für den Zeitpunkt des Finales geben wir hier nur eine Empfehlung ab. Sie haben es schon schwer genug, bei der Suche der Helden über die ganze Grafschaft überhaupt alles zu einem gemeinsamen Höhepunkt zu führen. Sobald Sie merken, daß die Vampirhatz langweilig wird, erklären Sie einfach den nächsten Neumondtermin für den Zeitpunkt des Rituals - und wenn nötig, addieren oder subtrahieren Sie auch noch ein paar Tage für den genauen Zeitpunkt völligen Neumondes, wobei sie sich auf Unachtsamkeit der Helden und bedeckten Himmel berufen. Wählen Sie den Zeitpunkt jedoch - abhängig vom Aufenthaltsort der Helden - so, daß die Helden, wenn sie den verschiedenen Indizien folgen, in der Nacht beim Nachtschattensturm eintreffen.

Der von uns empfohlene Zeitpunkt ist der 22. Boron. Für Novadis ist dieser Tag der Fünfte Rastullahellah - für uns ist dies aber der 426. Jahrestag von Borbarads Verbannung in den Limbus. (Auch Liscom hat sein erstes Ritual in der Gorischen Wüste in dieser Zeit stattfinden lassen.)

Astrologie

Meisterinformationen:

Ein geeignetes Mittel, die Helden auf das Finale hinzuweisen, ist wiederum die Astrologie. Dem Helden mit dem höchsten Talentwert in Sternkunde fällt auf, daß sich für die nächste Neumondnacht eine merkwürdige Konstellation abzeichnet. Andernfalls kann dieser Hinweis auch von Luzelin, Dschelef ibn Jassafer oder Sefira stammen.

Was die Regel angeht: Wir wollen natürlich, daß die Helden dieses Horskop erfolgreich erstellen - dafür brauchen sie so lange, daß sie gerade noch rechtzeitig zum Ritual eintreffen können. Die Stellung der Eidechse hängt natürlich vom Monat ab, den sie für das Ritual bestimmen.

Allgemeine Informationen:

Die Konstellation ist auch für Laien kaum zu übersehen: Die Mondbahn verläuft wie vor einem halben Jahr extrem weit südlich. Die sterbende Mada (die abnehmende Mondsichel)

verbirgt sich direkt im Meridian in Sumus Schale, dem südlichsten aller Sternbilder, und unaufhaltsam streben seit einigen Nächten wieder vier Planeten aufeinander zu, um genau zu Neumond in Sumus Schale aufeinanderzutreffen: Nandus, Ucuri und Simia in einer eindeutigen Konjunktion, Marbo hingegen im Trigon.

Spezielle Informationen:

Deutung nach allen Regeln der Kunst: "Die Mada im Süden bedeutet stets Übermacht der Magie. Sumus Schale, normalerweise nur Symbol, ist bei dieser extremen Konstellation wörtlich zu verstehen: die Kraft des Lebens. Die drei hellen Planeten bedeuten eine Warnung vor Jemandem, der einen ungewöhnlichen Beginn und Sieg mit dieser Kraft des Lebens erzielt. (Nandus ist hierbei offensichtlich der leibhaftige Halbgott, der vor der Rückkehr seines Sohnes Borbarad warnt.) Marbo in trigonischer Stellung könnte einfach heißen, daß die Lebenskraft einem falschen Ende (Zweck) zufließt; aber bei dieser Konstellation ist die Borntochter Marbo eindeutig die Hüterin des natürlichen Todes, d.h. daß die Vampire einem frevelhaften Zweck dienen."

Eine derart kompakte Konstellation hat weitere Deutungsmöglichkeiten: "Nandus' Konjunktion heißt in Foliant "der Weise im Turm", Marbo im Trigon kann einfach schwarz heißen. Ucuri ist der Falke, Simia das Neue. Sagt uns "Schwarzer Turm des Neuen Falken" etwas?"

Allgemeine Informationen:

Weitere Konstellationen: Horas steht wieder in Negation im Sternbild des Gehörns, das nach seinem halbjährigen Umlauf

wieder an der gleichen Stelle steht. Aves steht in Negation zum Sternbild der Schlange, das sich dem Zenith nähert. Der einsame, schnell laufende Elfenstern steht in Harmonie zur Schlange. Kor steht im Sternbild der Eidechse, das jetzt im Boronmond am Osthorizont aufgeht.

Levthan steht im Westen über dem Sternbild des Schwertes, das gerade untergegangen ist.

Spezielle Informationen:

Deutung nach allen Regeln der Kunst: "Horas im Gehörn: Das Gehörn, direkt über Weiden, ja sogar Baliho stehend, muß als sein astrales Symbol gelten. Die perfekte Wiederholung ist eindeutig. Was bevorsteht, ist die unvermeidliche Fortsetzung der Ereignisse vor einem halben Jahr. Horas ist hier der erobernde Göttersohn, also Borbarad.

Aves in der Schlange heißt, daß die Magie nicht frei ist: ein übermächtiges Ritual an einem vorgegebenen Ort: logischerweise der oben erwähnte Turm. Der Elfenstern: Was wissen wir über einen Elf, der mit der Magie (dem Ritual) auftritt?

Kor in der Eidechse: Die Schändung der Geburt oder Erschaffung. Ein Kunstwesen?

Levthan über dem versinkenden Schwert: Die einfache Deutung ist Vergeblichkeit von Kampf. Es ist nicht zu töten. Aber auch: Die Gier besiegt den Schwertarm. Unsterbliche Gier?

Noch etwas fällt auf: Kor und Levthan, die beiden bösen Planeten, stehen direkt über dem Horizont im äußersten Osten und Westen. Wir sind umzingelt. Sämtliche Gegensätze haben sich verbündet. Kälte und Hitze, Mann und Frau, Leben und Tod."

Ort: Der Nachtschattensturm

Meisterinformationen:

Schauplatz von Pardonas Ritual ist ein unheimlicher alter Turm auf einer Insel in einem See im Herzen Weidens, am Schnittpunkt der großen Kraftlinie Dragenfeld-Baliho-Nachtschattensturm-Blautann-Arras de Mott und einer Neunaugensee-Ader: der Nachtschattensturm. Dem Volksglauben zufolge haust hier seit 100 Jahren ein Magier namens Nachtschatten, der angeblich einer der mächtigsten ... und schon mit Rohal ... und so weiter - man kennt die Phantasie der Weidener. Tatsächlich hat Pardona den Turm nicht nur leer vorgefunden, sondern auch kaum nennenswerte Spuren von Vorbewohnern. Es ist aber sehr wahrscheinlich, daß der Turm in früheren Zeiten wegen seiner ausgezeichneten Lage von Zauberkundigen, vermutlich von mehr als einem, benutzt wurde.

Sollte die unangenehme Situation eintreten, daß die Helden den Nachtschattensturm zu einem früheren Zeitpunkt durchsuchen, können sie hier nichts finden außer minimalen Spuren: Die bisherigen Rituale haben den Kessel lediglich aufgeladen, wonach ihn der Grakvaloth einfach im See versteckt.

Die Insel

Allgemeine Informationen:

Dank der Entdeckung der Kraftlinien folgt ihr der großen Ost-West-Linie, als ihr zwanzig Meilen von Baliho, jenseits des Moosgrunder Waldes, auf den Nachtschattensturm stößt.

Am Rande eines düsteren Sees von etwa zwei Meilen

Durchmesser liegt eine Insel von etwa fünfzig mal dreißig Schritt, durch etwa fünfzig Schritt Wasser und Eis vom Nordufer getrennt.

Völlig beherrscht wird die Insel von einem runden, etwa dreistöckigen Turm von acht Schritt Durchmesser, der aus grauen Wackersteinen besteht und in dem man leichten Fackelschein erkennen kann.

Spezielle Informationen:

Die Eisfläche des Sees reicht etwa zwanzig Schritt weit und ist zumindest am Ufer trittfest.

Das Wasser ist nirgends tiefer als zwei Schritt, aber natürlich mörderisch kalt.

Meisterinformationen:

Wie die Helden auf die Insel gelangen, überlassen wir deren Einfallsreichtum. Wenn Sie das Finale beschleunigen wollen, erinnert sich einer der Helden, etwa eine halbe Meile zurück bei der Entdeckung des Sees ein kleines Boot am Ufer gesehen zu haben.

Wichtige Entdeckungen:

Ein OCULUS ASTRALIS - oder die unwillkürliche Wahrnehmung des Trägers des Borbaradmales - aus dieser Distanz liefert ein beeindruckendes Abbild: Die Silhouette des Turmes mit einem ungewöhnlich dichten Geflecht rötlicher Fäden in der Mitte, etwa in fünf Schritt Höhe zwei Präsenzen, die trotz der Mauer als pulsierende Schatten (menschlich und unförmig

riesenhaft) erscheint, auf Bodenhöhe mehrere schwarze Präsenzen, die zudem mit einer besonders starken darunter verbunden sind, und auf der Krone einige menschenähnliche, aber deutlich magische Präsenzen. Der Turm wird umwahrt von einer sonnenuntergangsartigen Aura, die sich zusehends zur Mitte des Turmes zusammenzieht - und bei endgültiger Konzentration wahrscheinlich alles andere überstrahlen würde.

Die große Ost-West-Kraftlinie verläuft direkt durch den Turm. Normal dazu kreuzt dort eine der sich schlängelnden Neunaugen-see-Adern, die ungefähr dem Lauf des Pandlariil entspricht.

Äußeres

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt der Nachtschattensturm, acht Schritt breit, fünfzehn Schritt hoch, von gruseliger Gargylenarchitektur und einigen überhängenden Schneehauben geziert. Zuweilen bricht ein Splittern und Krachen durch die Stille, wenn irgendwo ein ellengroßer Eiszapfen abbricht und am Fuß der Mauern zerschellt. Die mächtigen grauen Steine sind von einer vertrockneten purpurnen Kletterpflanze überzogen, kleine schwarze Rattenpilze faulen in den Spalten.

An der Nordseite steht ein halbverfallenes Tor offen, aus dem flackernder Feuerschein fällt, direkt daneben sieht man einen steilen Abhang, an dem der ständige Nordwind eine mächtige Schneewehe angesammelt hat.

Spezielle Informationen:

Pflanzenkunde: Die purpurne Kletterpflanze ist Blutblatt, das sich angeblich besonders gern an unheimlichen Orten bildet.

Unter der scheinbar ebenmäßigen Schneedecke der Wehe auf der Nordseite liegt etwa zwei Schritt dichtest zusammengepreßtes Gestrüpp, Brombeergesträuch und Weißdornranken.

Meisterinformationen:

Mit EXPOSAMI CREATUR lassen sich nur im ersten Stock eines und auf der Krone sechs menschenähnliche Wesen entdecken.

Dennoch sammeln sich hier angesichts der Ankunft sechs Vampire (siehe unten).

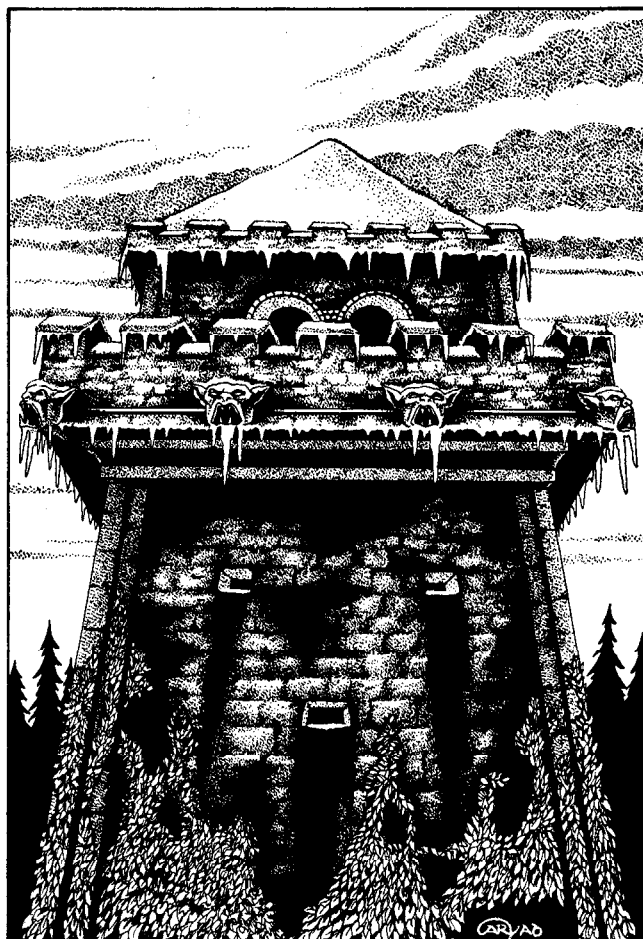
Vorraum

Meisterinformationen:

Bestehen Sie bei Erkundung einer geschlossenen Anlage immer darauf - egal, ob Fallen vorhanden sind oder nicht - daß jeder Spieler für seinen Helden ausdrücklich beschreibt: Weg im Gang oder Raum, Ziel der Aufmerksamkeit, Körperhaltung, besondere Vorsichtsmaßnahmen. Sollte ein Spieler das später vernachlässigen, greifen Sie auf die zuletzt beschriebenen Vorsichtsmaßnahmen zurück und gehen Sie davon aus, daß der Held diese inzwischen etwas nachlässiger trifft.

Allgemeine Informationen:

Der Vorraum nimmt knapp die Hälfte des Erdgeschosses ein. Fackellicht fällt aus dem Nebenraum, dazu kommt das grünliche Licht des Phosphorpilzes, der ja hier in der Gegend heimisch ist. Der Boden besteht aus uralten besudelten groben Steinplatten. Links in der Südwand ist ein Durchgang, rechts kann man die Schrägung einer - vermutlich aus dem Nachbarraum - aufwärts führenden Treppe sehen.



Spezielle Informationen:

An der Wand lehnt ein Paar abtauende Schneeschuhe in einer Pfütze. Rechts, unter der Treppenschrägung, liegen in einer einfachen bäuerlichen Holzschale sechs Amulette aus je einem Büschel Federn.

Meisterinformationen:

Bei den Federn handelt es sich um Harpyienfedern. Die Anhänger - vergleichbar einem druidischen Amulett der Herrschaft - dienten Pardona dazu, ein halbes Dutzend der von ihr vor tausend Jahren erschaffenen Harpyien zu beherrschen und ihre Sinne zu benutzen.

So konnte sie die umliegenden Städte und Dörfer überwachen, um vor deutlichen Veränderungen und allfälligen Angriffen gewarnt zu sein.

Kerker des Erzvampirs

Allgemeine Informationen:

Die zweite Hälfte des Erdgeschoßes wird von zwei fast niedergebrannten Pechfackeln in uralten Fackelhaltern erleuchtet, die unstetes Licht auf eine Sammlung goldener Schätze werfen. In ihrer Mitte kniet ein Gepanzerter in zerschlissener schwarz-goldener Robe.

Rechterhand führt tatsächlich eine Treppe ins nächste Stockwerk, von dort fällt helles Licht herab.

Spezielle Informationen:

Die geraubten Artefakte des Praios aus Anderath sind strategisch im Kreis verteilt, so daß etwa jeden Halbschritt ein Objekt steht: Die ein Schritt große Praiosstatue aus vergoldetem Bosparanienholz, das Altargemälde, die zwei goldenen Kandelaber, die ein Schritt große Säufte für das Standbild der Sommersomwend-Prozession, das zwölfblämmige Sonnenszepter, Tiara mit Emblem, Robe und Gürtel der Geweihten, der Stundengong, die Sonnenuhr, die Abschriften der 'Horas-Apokryphen' (Vorgeschichte), der 'Offenbarung der Sonne' (Urgeschichte) und der 'Lieder des Praios' (Gurvanianische Choräle).

Der Untote in der Mitte kniet kraftlos und gefangen, dennoch geht eine fast greifbare Aura des Bösen von ihm aus. Sein hageres Gesicht ist von langen schwarzen Haaren umrahmt, seine völlig weißen, pupillenlosen Augen richten sich ausdruckslos auf den ersten Eindringling. Sein Panier - eine Brustplatte aus der Priesterkaiserzeit - ist schwarz verfärbt, der ehemals goldene Mantel um seine Schultern ist ebenfalls wie von Asche geschwärzt.

Meisterinformationen:

Angesichts einiger "dummer Sterblicher" wird Walmir von Riebeshoff sofort einen Beherrschungszauber versuchen, um sich befreien zu lassen - wobei er die Sterblichen selbst kaum als Hindernis betrachtet. Dabei übersieht er allerdings die magiebannende Wirkung der gesamten Praiosartefakte sowie daß er selbst durch die ständige Blutentnahme und monatelange Gefangenschaft auf engstem Raum mehr als geschwächt ist - und natürlich, daß die Helden durchaus wehrfähig sind. Entscheiden Sie nach der Spielsituation, ob die Helden einem zwar geschwächten, jedoch nur von Praios verfluchten Vampir gewachsen sind, wenn er zu alledem seine gesamte Zaubermacht einsetzt.

Die einzige Methode, Walmir hier und heute zu erledigen, ist ohnehin, ihn unter Anrufung von allem, was dem Praiosgläubigen heilig ist, mit dem Sonnenszepter zu erschlagen, vielleicht auch mit Kandelaber, Statue oder Gong, oder mit dem Gürtel zu erdrosseln. Glücklicherweise kann jeder Sterbliche den Kreis der Artefakte ohne jede Wechselwirkung durchdringen - allerdings schützt ihn dann nichts mehr vor Walmirs Zähnen und entsetzlicher Kraft.

Zwei dramaturgische Aspekte sind wichtig:

1. Das Ende dieses Erzvampirs sollte nicht sein, wie ein rädiger Hund erschlagen zu werden. Zumindest sollte er, noch immer ohne Bewegungsfreiheit, mit je einem röchelnden Held in den Krallen stehen, wenn ihn ein blendstrahlartiger Vernichtungshieb eines würdigen Helden niederstreckt.
2. Walmir von Riebeshoff sollte vernichtet werden, und zwar möglichst vor der endgültigen Konfrontation. Im Nachspiel erschöpft zu einem rachsüchtigen Erzvampir zurückzukehren - das ist nicht schön! Zurückzukehren und festzustellen, daß er entkommen ist - das ist zwar stimmungsvoll, aber vermutlich zu viel Frustration in einem Finale.

Die Treppe

Meisterinformationen:

Die Treppe führt zum Ritualraum und damit mitten in den Abschnitt "Das Ritual". Hier müssen Sie einige dramaturgische Tricks einsetzen, um zu verhindern, daß Zwerge und andere Draufgänger bereits mit Borbarad plaudern, während draußen Streuner und Hexe von den Vampiren zerrissen werden. Zunächst einmal läuft man nicht einfach an einem Erzvampir

vorbei - zumal dieser ja an seiner Befreiung arbeitet.

Pardonas eigene Vorsichtsmaßnahmen bestehen aus einem FORTIFEX INVISIBIL am oberen Treppenabsatz und dem unsichtbaren Grakvaloth, für den dieses Hindernis nicht existiert. Ein Held, der die Treppe hochstürmt, darf eine Gefahreninstinkt-Probe+6 ablegen, damit nicht eines der folgenden Dinge geschieht - oder beides:

Allgemeine Informationen:

Du stürmst die Treppe hoch und nimmst mit jedem Schritt zwei Stufen. Im nächsten Stockwerk siehst du diese silberhaarige Elfenhexe und ... (TUNK!) Du prallst gegen eine eiserne Wand, taumelst zurück und stürzt die Treppe hinab.

Als du die Hälfte der Treppe zurückgelegt hast, kannst du da oben die silberhaarige Elfenhexe sehen - und dann grollt dir plötzlich dieses Knurren entgegen, als zermalme ein Riese einen schweren Sattel zwischen den Händen. Und es kommt aus mindestens zwei Schritt Höhe ...

Turmkrone

Allgemeine Informationen:

Das acht Schritt durchmessende, oberste Stockwerk ist von einem brusthohen Zinnenkranz umgeben. Mit Ausnahme der ausgebrochenen Öffnung, durch die die Treppe heraufführt, verläuft kreisförmig eine Wehrgang mit einem hölzernen Rost, damit man nicht bei Eis auszurutscht.

Spezielle Informationen:

Außerdem kauern hier, wegen der Kälte eng zusammengekuschelt, sechs Harpyien, die Pardona mittels Amuletten als Luftauflärung benutzt sowie dazu, von Efferd oder Travia verfluchte und wasser-scheue Vampire auf die Insel und zurück zu schaffen. Da sie die Amulette derzeit nicht trägt, sind die Vogelfrauen willensfrei. Auf Kampfplärm und -getümmel reagieren sie in ihrem Wahnsinn wie typische Aasvögel: freudig erregt mit den Flügel schlagend, kreischend und schnatternd setzen sie sich auf die Mauerkrone und beobachten das Treiben erwartungsvoll. Auf fliegende Annäherung durch ADLER, WOLF, Hexenbesen, Fliegenden Teppich, Dschinnenflug oder dergleichen reagieren sie jedoch aggressiv und zielbewußt.

Meisterinformationen:

Die Öffnung hat der Grakvaloth erweitert, um den Kessel hinein- und herausschaffen zu können.

Die Werte einer Harpyie:

MU 18; AT 15/1*; PA 10; LE 40; RS 2

TP 1W+4; GS 15/1; AU 60; MR 10; MK 30

**Bei einer 1 führt die Harpyie einen Sturzangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu nehmen.*

Die Vampire

Allgemeine Informationen:

Plötzlich stellt ihr fest, daß ihr nicht alleine seid. Direkt an der Turmmauer, nahe dem Tor, stehen zwei Gestalten, hinter dem Torflügel kommt geduckt eine dritte hervor. Dann hört ihr zehn Schritte zur Linken ein Scharren, als sich aus dem kniehohen Schnee eine weitere erhebt.

Schließlich fällt spärliches Licht auf zwei, die aus dem Turm

treten - und eine davon trägt eine Rittersrüstung und einen Andergaster Zweihänder von zwei Schritt Länge.

Meisterinformationen:

Nachdem Pardona den Vampiren das erjagte Sikaryan wieder abgenommen hat, schickt sie sie immer vor den Turm, wo sie, bereits wieder heißhungrig, Wache halten. So hat sie es bei den vergangenen Neumondritualen gemacht - und diesmal lohnt es sich.

Insgesamt sind hier alle Vampire versammelt, die die Helden bislang nicht vernichtet haben.

Der Einfachheit halber gehen wir davon, daß es sich um sechs ziemlich typische Vampire handelt, abgesehen davon, daß einer ein Weidener Ritter ist und ein weiterer nicht peraineverflucht, d.h. daß die vermutlich bewährten Pflöcke keine Wirkung zeigen.

Natürlich können Sie statt dessen hier auch sechs sorgfältig ausgearbeitete Meisterpersonen mit besonderen Verwundbarkeiten postieren, vielleicht sogar als Gegner für bestimmte Helden maßgeschneidert.

Wenn die Helden in arge Bedrängnis geraten, empfehlen Sie demjenigen mit dem höchsten Talentwert Götter und Kulte, beim Glauben Zuflucht zu nehmen. Das kleine Büchlein "Gebete an die Tagesheiligen" beispielsweise kann hier buchstäblich wahre Wunder wirken.

Ludo von Hellsingen

Meisterinformationen:

Haben die Helden schwerste Probleme, so ist unter den Vampiren der Vampirjäger Ludo von Hellsingen aus dem Bornland. Berüchtigt wurde er, als er 10 Hal Merisa Nokin, die Frau eines Havener Gildemeisters, mit einem Pflock "tötete". Dem Galgen entging er unter ungeklärten Umständen. (Siehe DAS FÜR STENTUM ALBERNIA.) Seither jagt er die Kreaturen des Namenlosen. Ausgerechnet er - wer treibt sich schon nächstens in Weiden herum - wurde von dem Grakvaloth verschleppt und zum Vampir gemacht.

Ludo hat schon lange mit dieser Situation gerechnet - Berufsrisiko! Er ernährt sich prinzipiell nur von Orks und Goblins und benützt seine neuen Fähigkeiten, um die Jagd fortzusetzen. Die Übermacht der Neumondrituale hat ihn bisher von direktem Vorgehen abgehalten, aber angesichts des Mutes der Helden holt er seinen Weißdornpflock heraus und stürzt sich auf den ersten Vampir: "Stirb, Dämon!"

Wenn der Kampf vorüber ist, bleckt Ludo offensichtlich seine Vampirzähne und verbeugt sich: "Gestatten, Ludo von Hellsingen - Vampirjäger mit ... ähem ... einschlägiger Erfahrung. Ihr steht vor einer üblen Entscheidung. Ich persönlich würde so etwas wie mich vernichten. Andererseits bin ich ein verdammt guter Vampirjäger ..."

Das Ritual

Koordination der Meisterpersonen

Meisterinformationen:

Selten zuvor waren so viele mächtige Personen in einer Schlußszenen vereint. Das erzeugt die Gefahr, daß die Spieler den Überblick verlieren, so daß ihre Helden sich durch Vampire, Dämo-

nen und Hexen hindurchkämpfen, ohne auch nur beurteilen zu können, wie unterschiedlich gefährlich diese für sie selbst sind - geschweige denn ihre Bedeutung für die Kampagne. Dabei ist die Ansammlung dieser Meisterpersonen eines der wichtigsten Indizien: Um zu wissen, wie mächtig jemand ist, muß man seine Untergebenen zählen!

Man stelle sich vor: ein Dutzend Vampire, jeder von ihnen ein gefährlicher Gegner, und sie gehorchen dem Erzvampir fast willenlos. Der Erzvampir, 700 Jahre alt und eine wahrhaft überirdische Kreatur, ist dem Dämonen Grakvaloth hilflos ausgeliefert.

Dieser Schrecken der Niederhöhlen wiederum fungiert als Pardonas Leibwächter. Und Pardona hat all diese Anstrengungen vereint und all den Schaden angerichtet, um einen würdigen Körper für Borbarad zu erschaffen. Was sagt uns das über Borbarad ...?

Diesem Gedankengang und dieser Hierarchie muß ihre Spielleitung folgen: Versuchen Sie, Ihre Helden von einer Stufe zu nächsten zu geleiten und dabei als Gruppe zusammenzuhalten. Dies steigert nicht nur ihre Lebenserwartung, sondern auch die Handlungsqualität. Nach der Konfrontation mit dem Erzvampir und dem Dämon werden sie nicht mehr sehr scharf darauf sein, Pardona zu attackieren - somit können Sie das Finale ungestört ablaufen lassen.

Ritualraum

Allgemeine Informationen:

Der nächste Raum nimmt mit acht Schritt Durchmesser das gesamte erste Obergeschoß ein. Blutrote Nebel wabern auf dem Boden umher.

Im Zentrum steht ein mannshoher Kessel aus grauem Zinn, ganz anders geformt als Hexenkessel oder Kochgeschirr und reichlich mit unheimlichen Gravuren bedeckt. Jenseits des Kessels, an der Südwand, steht mit erhobenen Armen die wunderschöne Elfe mit den silberweißen Haaren. Rings um den Kessel, fast den ganzen Boden bedeckend, ist ein Tridekagramm in den Boden gefräst, das fingertief mit rotem Blut gefüllt ist.

Spezielle Informationen:

Magiekunde: Neben jeder der dreizehn Zacken des Tridekagrammes ist eine Zhayad-Rune angebracht: der Magiername (nicht der Beschwörungsname) eines der zwölf Erzdämonen sowie - an der Stelle, an der Pardona steht - des Namenlosen. Ein Ritual, daß unter dem Schutz sämtlicher Erzdämonen steht! Wer hat so viel Verderbtheit, diesen Frevel zu begehen, wer so viel Macht, diese Gratwanderung zwischen zwölf einander zerfleischenden Chaos-Mächten zu wagen?

Magiekunde: Der gigantische Zinnkessel ist vergleichsweise harmlos, aber seine Gravuren erinnern am ehesten an altehsische Ornamente und Glyphen.

Meisterinformationen:

Anwendung von Analysemagie macht klar, daß bereits alles geschehen ist: Die Lawine ist nicht nur im Rollen, sie schlägt in diesem Augenblick auf.

Der Träger des Borbaradmales, egal wo er gerade ist, weiß schon die ganze Zeit, daß er da oben ist. Und während das Rubinauge zu glühen beginnt wie eine rote Sonne, sieht er, wie sich die rote Aura, die sich um den Kessel gesammelt hat, zu einer Menschengestalt verdichtet.

Borbarads Rückkehr II

Meisterinformationen:

In dieser Szene gibt es keine Möglichkeit für die Helden (störend) einzugreifen: Borbarad ist ein gefallener Alveranier, Sohn des Nandus, Sproß der Hesinde. Solche Wesenheiten bestimmen alleine die Gesetze ihres Auftretens.

Allgemeine Informationen:

Eine Welle überirdischer Macht schlägt über euch zusammen, wischt euren Willen beiseite wie Treibgut in der Brandung. Eure Körper stehen starr, während euer Geist versucht, das Unbegreifliche zu begreifen.

Das Blut in dem Tridekagramm beginnt zu kochen und Funken zu sprühen. Die wabernden roten Nebel um den Kessel beginnen sich zu Klumpen zu verdicken. An der Decke und an allen Wänden kondensieren rote Tropfen aus, die zunächst herabregnen, sich dann zusehends zu klebrigen Fäden formen und schließlich zu roten Stalaktiten. Jeder Klumpen, jeder Faden, jeder Stalaktit pulsiert, von unheiliger Lebenskraft erfüllt.

Langsam erfüllt ein Pochen den Raum, die Luft, eure Brust. All die Klumpen beginnen, im Rhythmus dieses dämonischen Herzschlages zu pochen - selbst euer eigenes Herz paßt sich dem übermächtigen Impuls an.

Und dann geraten die Klumpen in Bewegung. Träge rollen sie auf den Kessel zu, vereinen sich mit herabtropfenden Fäden, wachsen zu Klößen und Bällen, kriechen amöbenartig an der Außenseite des Kessels empor.

Meisterinformationen:

Wenn die Handlungslust ihrer Spieler hier unbezähmbar wird, dann erlauben Sie Ihnen so etwas wie eigenständiges Handeln: "Dein Blut, dein Fleisch beginnt nach diesem Kessel zu drängen. Was tust du dagegen?"

Angriffe - vermutlich auf Pardona, wen sonst - sind zum Scheitern verurteilt. Geschoße prallen an dem FORTIFEX ab. Magische Attacken werden dem Magieanwender förmlich von den aufplatzenden Lippen und aus den blutenden Fingerspitzen gerissen und in dem Strudel entfesselter Lebenskraft absorbiert.

Allgemeine Informationen:

Inzwischen muß genug von diesem Fleisch in dem Kessel sein, um ein Regiment zu ernähren. Aber dieses Fleisch, daß sprudelnd von Leben bisweilen wieder aus dem Kessel springt, ist nicht als Nahrung gedacht. Es wächst zusammen, wuchert säulenartig an sich selbst in die Höhe, formt mit rasender Geschwindigkeit Gliedmaßen, Augen und Ohren und überzieht sich mit prachtvoll glänzender Haut.

Mit leisen Zischen schmilzt das Zinn des Kessels, sinkt als silbrige Kaskade in sich zusammen, fließt davon und gießt die Rillen des Tridekagramm aus.

In der Mitte von alledem steht ein Mensch - ein vollendeter Mensch!

Borbarads Antwort

Allgemeine Informationen:

Die Dunelelfe tritt vor und streckt die Hand in verführerisch-fordernder Pose aus: "Borbarad ..."

"VERGISS ES", dröhnt eine Stimme mehr in euren Köpfen als in dem Raum: "ICH BIN NICHT INTERESSIERT! DU WARST DER SCHLÜSSEL ZU EINEM TOR, DAS ICH OHNEHIN BINNEN EINES JAHRES ZERSCHLAGEN HÄTTE."

Der neugeschaffene Menschenleib deutet mit gespreizten Fingern auf die Wand, Richtung Südosten, löst sie in verwehendem Staub auf, verschränkt beide Arme vor der Brust und verschwindet in einer gleißenden Kaskade.

"Nicht interessiert?". Die klingende Elfenstimme überschlägt sich: "Wen glaubst du vor dir zu haben, du Menschenwurm. Ich bin fünftausend Jahre alt. Ich habe länger in den Niederhöhlen geschmachtet als du im Limbus gefangen warst, länger als du überhaupt existierst. Ich habe Reiche entstehen sehen und Könige vernichtet, die ..."

Plötzlich besinnt sich die Elfe wieder, in welcher Lage sie sich befindet, ihr Kopf schnellt zu euch hinüber - und in ihren Augen lodert der enttäuschte Zorn einer UNSTERBLICHEN GIER ...

Endkampf

Spezielle Informationen:

Falls Pardona sofort angegriffen wird, ist sie kurzfristig im Nachteil, bis der unsichtbare Dämonenlöwe Grakvaloth an ihrer Seite sich auf den Angreifer stürzt.

Meisterinformationen:

■ Normale Initiative abhängig vom MU-Wert.

Grakvaloth

Allgemeine Informationen:

Pardona weicht zurück, schnippt mit den Finger und deutet auf euch: "Grakvaloth! Hol' sie dir - alle (ZAHL)!" Das unheimliche Knurren wird erneut laut und wird zu dem infernalischen Zischen einer vulkanischen Quelle.

Vor euren Augen materialisiert eine Höllencreatur: Groß wie ein Ochse, stürmt der schwarze Löwe auf euch zu. Seine Mähne ist wallende Schwärze, als er zum Sprung ansetzt. Schwingen aus reiner Finsternis mit vier messerscharfen Hörnern daran entfalten sich, als er auf euch zufliegt.

Dreigespaltene Zungenspitzen zucken zwischen violetten Zähnen hervor, als er die unsichtbare Barriere durchdringt. Und glühende Krallen schlagen nach euren Körpern, als ...

Meisterinformationen:

Da der Viergehörnte des Namenlosen den Befehl hat, alle Helden zu attackieren, verteilt er seine Beißangriffe "gerecht", auch wenn er dafür manövrieren muß; mit seinen Flügelhörnern schafft er sich nur den Raum, den er für seine wilden Attacken benötigt.

Die Werte Grakvaloths:

MU 40; **AT** 10; **PA** 14; **LE** 40; **RS** 6*

TP 2W+2 (Biß); **GS** 25 (fliegend); **AU** unendlich; **MR** 25;

MK 80

*Der Dämon ist nur durch magische und geweihte Waffen und durch Kampf magie zu verletzen.

Pardonas Flucht

Allgemeine Informationen:

Mit elfischer Geschicklichkeit springt Pardona ins Freie, wobei sie eine elfenbeinerne Fibel aus ihrem Gewand reißt und hinter sich in die Bresche wirft. Während ihr Gewand zu Boden flattert und ihren herrlichen Körper enthüllt, spricht sie im hochelfischen Singsang die Worte "a'dao valva iama firn'ay'draza". Während du feststellst, daß ein grauenerregendes Hindernis die Bresche blockiert, beginnt Pardona draußen zu wachsen. Ihr Leib bedeckt sich mit silbern gleißenden Schuppen, aus ihrem Rücken wachsen segelgleiche Schwingen, ihre Hände und Füße werden zu Krallen aus purem Silber. Vier Schritt groß ragt sie auf, sechs Schritt groß wird sie und fällt vornüber auf alle Viere, über acht Schritt groß ist ihr Leib, als sie ihre neue Gestalt erlangt hat: sie ist einer der legendären Gletscherwürmer.

Spezielle Informationen:

Pardona läßt sich auf keinen Kampf ein und hebt sofort mit

mächtigen Flügelschlägen ab, wobei die eine Schneeböe in den Turm weht. In der Neunmondnacht ist sie fast sofort verschwunden.

Zurück bleibt Pardonas Kleidung - und der verwehende Hauch von UNSTERBLICHER GIER ...

Meisterinformationen:

Die silberne Fibel ist mit einem HEXENKNOTEN und einem PANDAEMONIUM belegt. Der erste Zauber erzeugt in der Bresche ein nicht näher bestimmtes Hindernis von 20 Schritt Breite und Höhe: Jeder Held wird, ohne dieses Hindernis wirklich zu sehen, an etwas anderes denken, z.B. einen Wall aus Silberklingen, einen bodenlosen Abgrund oder das merkwürdige Gefühl, wenn man sich einer Falle nähert. Gleichzeitig entsteht eine Fläche von 20 Schritt Breite und 2 Schritt Tiefe, in der 400 Krallen, 200 Tentakel und 40 grakvaloth-ähnliche Mäuler. Im Wesentlichen ist also die ganze Insel von einem undurchdringlichen Hindernis geteilt.

Allerdings ist es möglich, Pardona mit Schußwaffen zu attackieren - auf 10 Schritt und bei Drachengröße fast sicher ein Treffer. Pardona (RS:5) läßt sich aber auch davon nicht ablenken. (Für alle, die sich angesichts Pardonas Verwandlung in Neidkrämpfen winden: Natürlich kann der Zauber ADLER, WOLF und HAMMERHAI üblicherweise nur bis zu Pferdegröße angewandt werden, aber erstens hat Pardona jahrtausendelange Routine und zweitens hat sie das Tier selbst geschaffen.)

“Abspann” (Meisterinformationen)

Vollzugsmeldung

Wenn die Helden Herzog Waldemar nach vollbrachter Tat aufsuchen, wird er sich, je nachdem wieviel sie erzählen, betroffen bis in den Grundfesten erschüttert zeigen. Es ist offensichtlich, daß er sich von den zunehmenden schwarzmagischen Ereignissen überwältigt sieht und ratlos fühlt. Fast entschuldigend wird er den Helden vorschlagen, ihnen den “Großen silbernen Bärenorden” zu verleihen sowie eine lebenslange Leibrente von 100 Dukaten pro Kopf und Jahr. Außerdem erhält jeder Held ein mit Silber gebundenes Trinkhorn, in das eine rondrianische Widmung graviert ist, und ein Belobigungsschreiben des Herzogs. (Den Siegelring müssen sie natürlich zurückgeben.) Außerdem lädt er sie ein, bis zum Frühling auf der Bärenburg zu bleiben.

Spätestens wenn die letzten sulzigen Schneeflecken, vom eigenen Schmelzwasser schwer und pappig, schmelzen, werden unsere Helden also aufbrechen, um die endgültige Nachricht von Borbarads Rückkehr zu verbreiten - während in Weiden die Leichen von etwa fünf Dutzend Vermißten auftauen.

Lohn der Angst

Verteilen Sie auf jeden Helden Abenteuerpunkte wie folgt:

30 Abenteuerpunkte für jeden von der Gruppe vernichteten Vampir

50 Abenteuerpunkte für die Vernichtung des Erzvampirs bis zu **200 AP** für gutes Rollenspiel (besonders für die Darstellung der Last des Erlebten, Interaktion mit den Weidenern und gläubigen Mut gegenüber den Vampiren)

Dazu erhält jeder Held je zwei Freiwürfe auf Messer und Dolche

(sofern Pflöcke eingesetzt wurden), Bekehren/Überzeugen, Tierkunde, Geographie, Götter und Kulte, Magiekunde, Sternkunde, Heilkunde, Seele und Prophezeien.

Nach dem Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Alanfanische Prophezeiungen

Spätestens nach diesem Abenteuer sollten Sie die Spieler erstmals mit den Alanfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos in Kontakt bringen, die ein verschlüsselter Überblick über die Kampagne sind - und der Zweck einer Prophezeiung ist nun einmal, daß man vor Eintreten bestimmter Ereignisse darüber gehört hat. Als Quelle bietet sich das bekannte Zauberbuch *Etherisches Geflüster* oder das heilige Buch der Tsa, *Blick in den Regenbogen*, an. In dem Klassiker *Am 50. Tor* finden sich die Orakelsprüche von Fasar, die die gleichen Vorhersagen weniger kunstvoll, aber etwas beeindruckender schildern.

Am passendsten wäre es ohnehin, zunächst eine Abschrift oder einen Kommentar auftauchen und die Helden erst nach dem zitierten Original suchen zu lassen. (Die gesamten Prophezeiungen finden Sie in *DIE GÖTTER DES SCHWARZEN AUGES*, Seiten 26f.) Und falls die Spieler oder auch Sie, verehrter Meister, sich fragen, warum dieses Abenteuer bereits Zitate aus dem Dritten und Vierten Spruch bringt: Dies liegt daran, daß von einer Ausnahme abgesehen alle Vorhersagen des Ersten und Zweiten Spruches bereits eingetroffen sind ...

Allaventurischer Konvent der Magie (allsiebenjährlich)

Sollte ein Magier unter Ihren Spielern auch nach dem Winter keinen Bericht abgeliefert haben, ist der Konvent (siehe MYSTE-

RIA ARCANA, Seite 16) der geeignete Ort und Zeitpunkt für eine Untersuchung, zu der der Held in reichlich barschem Ton geladen wird. Präsentieren Sie hier dem Egomanen, der Akademien nur zur eigenen Verbesserung verwendet und sie keiner Gegenleistung und Loyalität würdigt, die geballte Macht aventurischer Gildenmagie.

Ein Magier, der keine gute Erklärung für seine Geheimniskrämerei gibt oder gar respektlos auftritt, sollte von seiner Gilde ausgeschlossen werden. Ein logischer Schritt, um Aventurien plausibel darzustellen und Ihrem Spieler ein Gefühl für Konsequenzen zu vermitteln, eine interessante Bereicherung einer alten Rolle, und eine schöne Herausforderung, sich durch zukünftiges Verhalten zu rehabilitieren.

Der Bote des wandelnden Bildes

Was die weitere Verbreitung der Nachricht angeht, können Sie sich an den Angaben über "Die Kampagne" am Beginn des Buches richten.

Die Helden haben bis in den Sommer 24 Hal Zeit, wenn sie, von merkwürdigen Vorzeichen geleitet, in Greifenfurt wieder zusammentreffen.

Borbarad (Meisterinformationen)

In welchen Größenordnungen Borbarad denkt, erfahren Sie in den nächsten Abenteuer der Kampagne um Borbarads Rückkehr und die Sieben Gezeichneten. Ein wichtiger Schritt zu Borbarads Eroberung von Aventurien ist die Anwerbung von Gefolgsleuten, denen er sich als überweltliche Erscheinung präsentiert, wobei er sie mit Einzelaufgaben betraut und sie als Statthalter zukünftiger Machtbereiche einsetzt.

Unter diesen Personen ist der ehemalige Markgraf von Neetha Phrenos ay Oikaldiki, dessen Rachedurst nach seinem Sturz kaum zu stillen ist (siehe **FINDET DAS SCHWERT DER GÖTTIN**). Ebenso kontaktiert Borbarad die *Fraternitas Uthari*, die geheime magische Macht Mengbillas (siehe **DER TIEFE SÜDEN**, Geheimnisse). Menchalak'Taran, Oberhaupt der Bruderschaft und Führer der Gilde der Alchimisten und einige andere *Fratres* haben über einige Monate Visionen und Auditionen der Stimme des Dämonenmeisters, der ihnen befiehlt, die Machtübernahme in Mengbilla und dem Lieblichen Feld vorzubereiten.

Aber auch im Land der Nivesen beginnt Borbarad mit unheimlichen Vorbereitungen ...

Anhang 1: Dramatis Personae

“Die Zahl der Sünder ist Myriade, die Zahl der Erzsünder ist Legion, die Zahl der Gottfrevler ist größer denn jeder Sterbliche ahnt.” (Aus der Kosmogonika der Illumnestra, Heilige Schrift des Bundes des Wahren Glaubens)

Pardona - Die Planerin

Lebensgeschichte

Vor etwa 5.000 Jahren, auf dem Höhepunkt des Elften Zeitalters, versucht der Goldene Drache Pyrdakor, der die Echsenvölker beherrschte und an der Unterwerfung der Zwerge gescheitert war, seine Macht auf die Elfen auszudehnen. Um seine Vergöttlichung durch die dem *badoc* anheim gefallen Hochelfen voranzutreiben, erschuf Pyrdakor in seinem magischen Kessel Pardona, eine wunderschöne Elfe mit goldsprühenden Augen und silberweißen Haaren und sandte sie nach Tie'Shianna.

Pardona förderte den Pyrdakorkult, vor allem aber benutzte sie ihre Macht, um die hochfliegenden Elfen zu immer neuen Wahntaten zu verführen, denn ihr Herz war von einer Namenlosen Bösartigkeit erfüllt. Pyrdakor entsandte Pardona zu Ometheons Stadt im Eis - das eine der sechs Elemente, daß ihm stets verwehrt geblieben war. Statt die Stadt zu gewinnen, hetzte Pardona sie in einen Bruderkrieg, der sie fast auslöschte. Erst Pyrdacors Eingreifen - sehr kostspielig in dem ihm feindlichen Element - gebot ihr Einhalt. (Siehe FOLGE DEM DRACHENHALS, Seite 25ff.)

Auf sich allein gestellt, verfiel Pardona dem Größenwahn, selbst Leben schaffen zu müssen. Neben Borbarad und den Magier-Mogulen ist sie für die Existenz der meisten Monstrositäten Aventuriens verantwortlich. Als Krönung gelang ihr die Erschaffung der drei ersten Gletscherwürmer, wunderschöner silberweißer Flugdrachen von besonderer Grausamkeit, die ein seltsames Larvenstadium durchmachen.

Mit Hilfe mehrerer Erzdämonen erschuf sie binnen der Jahrhunderte immer perfektere Mischwesen. Dann jedoch wurde sie bei einer mißlungenen Beschörung verschleppt und tausend Jahre in den Niederhöhlen eingekerkert, wo sie erdulden mußte, was jeder Beschreibung spottet. Schließlich gelang ihr durch die Hilfe des Namenlosen die Flucht, der so eine neue Agentin fand.

Vor 1000 Jahren kehrte Pardona zurück zur Stadt im Eis, gebrochen, aber noch immer von Größenwahn und unsterblicher Gier getrieben. In jener Zeit erschuf sie die Feylamias, die Harpyien-schwärme im Finsterkamm und auch die Neunaugenmonstrositäten.

Erst in den letzten Jahrzehnten, als sie wieder in ihrer Lieblingsgestalt als silberkralliger Gletscherwurm über den Kontinent zu reisen begann, entdeckte sie die erblühte Kultur einer neuen Rasse, die sie noch als fellschurztragende Höhlenbewohner in Erinnerung hatte - einer Rasse, die alle Zeichen jener Lebensgier trägt, die sie unter den Elfen aussäte.

Die Meisterin der Täuschung hat in der Menschheit das ideale Werkzeug zu einem erneuten Himmel-Sturm erkannt (siehe AUF DER SPUR DES WOLFES, Seite 5). Sie hatte - wie schon einmal vor 5000 Jahren - nur eine Frage: “Wer von ihnen ist der Größte

an Macht und Hochmut?” Und an die Seite dieses Größten wird sie sich stellen, um Aventurien zu beherrschen und endlich zur wahren Göttlichkeit aufzusteigen.

Charakter

Pardonas Hauptmotivation war immer der Wunsch, sich Wesen zu unterwerfen und sie ganz nach ihrem Willen, ja, Laune zu formen; wer aber sich ihrem Mutwillen nicht unterwirft, den haßt sie aus tiefster Seele, und all ihr Streben gilt seiner Vernichtung: sowohl die Erschaffung vieler Kreaturen wie auch die Verfolgung der Firnelfen entspringen diesem Charakter.

Der Magierphilosoph Elon Carhelon (1000 v.H.), der sie natürlich auch nur aus der Mythologie kannte, nannte sie Pardona-Die-Alles-Vergiftet. Ihren Einfluß kann man daran ermessen, daß sie - wohl einzigartig in Aventurien - ein eigenes Volk zum Feind hat: die Firnelfen, die ihre ganze tragische Existenz Pardonas Mächenschaften verdanken. Und mit einigem Recht kann man sagen, daß sie es war, die dem Elften Zeitalter, der Blütezeit der Hochelfen, den Todesstoß versetzte.

Pardona hat die Abgefemtheit und Hemmungslosigkeit einer Unsterblichen, die immer alles gefordert, fast alles bekommen und beinahe alles verloren hat, und die schon an Orten war, die kein Mensch, ob lebend oder tot, gesehen hat - und die von dort zurückgekehrt ist. Pardona ist den Umgang mit Dämonen und Drachen mehr gewohnt als den mit Menschen. Bis jetzt hat sie diese “kleinen Nagetiere” kaum beachtet und ihnen ungefähr so viel Interesse gewidmet wie die menschlichen Magier den Goblins. Aber Pardona ist bereit, sie kennenzulernen - und dabei ist sie ebenfalls hemmungslos ...

Werte

Pardona, wie wir sie hier präsentieren, befindet sich weit jenseits des Höhepunktes ihrer Macht

MU:	12	AG:	1*	ST:	22	Alter:	ca. 5000
KL:	20	HA:	4	MR:	20**	Größe:	1,78
IN:	18	RA:	0	LE:	52	Haarfarbe:	silberweiß
CH:	21	TA:	0	AU:	60	Augenfarbe:	gold
FF:	12	NG:	2	AE/KE:	150		
GE:	13	GG:	2	AT/PA:	7/8		
KK:	8	JZ:	1	RS:	0		

* Einziger Aberglaube: Pardonas Größenwahn, zu einem gottähnlichen Wesen bestimmt zu sein!

** Ein Armreif steigert die MR um weitere 12 bzw. 15.

Herausragende Talente: Fliegen 12, Reiten 10, Selbstbeherrschung 18, Bekehren/Überzeugen 17, Betören 15, Lügen 18, Menschenkenntnis 13, Pflanzenkunde 13, Tierkunde 13, Alchimie 14, Alte Sprachen 11 (Ur-Tulamida, Alt-Güldenländisch, Bosparano), Geographie 10, Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 14, Magiekunde 18, Sprachen* 15 (Isdira, Rogolan 1, Tulamidisch 2, Garethi, Zhayad 2, Echsisch 3, Drachisch), Sternkunde 12, Heilkunde, Wunden 12, Gefahreninstinkt 14, Singen 10, Prophezeien 15

*Pardona spricht - vielleicht als die Letzte - Hochelfisch als Muttersprache.

Zauberfertigkeiten: Gardianum 11, Invercarno 10*, Pentagramma Drudenfuß 15, Wider Hellsicht 10, Bannbaladin 17, Böser Blick 11, Halluzination 10, Horripobus 12, Memorabilia 10, Panik 15, Respondami 11, Zauberzwang 12, Furor, Blut 15, Geister austreiben 10, Geister beschwören 12, Heptagon 17, Krabbelnder Schrecken 12, Mutabili Hybridil 16, Pandaemonium 15, Immortalis 14, Infinitum 14, Auge des Limbus 14, Planastrale Anderwelt 17, Materialia 10, Transversalis 12, Levthans Feuer 12, Von Frost und Hunger 15, Adleryug 14, Analus 16, Eigenschaften 12, In dem Trachten 14, Oculus Astralis 14, Odem Arcanum 16, Xenographus 12, Harmlose Gestalt 12, Hexenknoten 12, Impostoris 12, Widerwille 10, Blitz 15, Höllenpein 16, Immaterialis 10, Magischer Raub 11, Nekropathia 12, Traumgestalt 11, Adler, Wolf (Gletscherwurm) 15, Armatutz 11, Visibili 11, Arcanovi 15, Reversalis 13, Silentium 12, Unberührt 10.

* Den Invercarno führt Pardona nur mit silbern aufglänzenden Augen aus - ohne weitere Geste.

Pardona ist einen Pakt mit dem Namenlosen (Dämonen: Beschwörung+9, Beherrschung+3) eingegangen und kennt einige Erzdämonen namentlich oder sogar persönlich (Beherrschung-Bonus+20). Sie beherrscht etliche andere verschollene oder einzigartige Zaubersprüche, Rituale, Flüche und Lieder. Sie stellt die Vollendung vor allem als Beschwörerin, Beherrscherin und Magietheoretikerin dar (und viele Geheimnisse der aventurischen Magie gehen ursprünglich auf ihre Forschungen zurück).

Wenn Pardona mehr als 15 ASP verbraucht hat, begibt sie sich mit ihrem Leibwächter bedenkenlos in den Limbus um zu regenerieren, wenn nötig sogar, um dort zu meditieren; im Extremfall kann sie so binnen 5 Stunden 100 ASP regenerieren und dabei etwa 30 LP einbüßen (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 88).

Pardonas Verteidigung

Zu ihrer Verteidigung hat Pardona zwei silberne Armreife an den Handgelenken (die sie bei einer Verwandlung mit tausendfach geübter Geste auf die Daumen schiebt, wo sie dann zu Ringen an den Drachenklauen werden):

Der rechte ist mit einem infiniten WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE belegt, der Pardonas Magieresistenz um 12 Punkte steigert und um weitere 3 gegen Beherrschungs- und Hellsichtzauber.

Der linke Armreif ist mit einem HORRIPHOBUS +15 gegen fünf Personen belegt, dessen Auslöser die Berührung des Bodens ist. An ihrem jeweiligen Hauptaufenthaltort trägt sie auch edelste Bauschkleidung, an der Schulter zusammengehalten von einer elfenbeinernen Fibel, die, mit den Hexenzaubern PANDAEMONIUM und HEXENKNOTEN belegt, bei Bodenberührung ein für fast alle Kreaturen unüberwindliches Hindernis schafft. (Daß das Kleid daraufhin hinabrutscht, ist Absicht, da sich Pardona in solchen Notlagen ohnehin in einen Gletscherwurm verwandelt.) Schließlich hat sie als ständigen Leibwächter den unsichtbaren Grakvaloth, einen Viergehörnten des Namenlosen, neben sich, der auf das Elfenwort *shi'ii* denjenigen angreift, der Pardona zuletzt attackiert hat. Alternativ dazu kann sie ihm auch direkt ein Angriffsoffer befehlen. In beiden Fällen wird er nur für den Angezeigten sichtbar.

Wenn Pardona fliehen will, wirft sie ihren Gegnern die PANDAEMONIUM-Fibel in den Weg und verwandelt sich in den Gletscherwurm.

Wenn sie angegriffen wird, sich aber überlegen fühlt, wirft Pardona zunächst den HORRIPHOBUS-Armreifen.

Weitere Taktiken:

Pardona zaubert in Hoch-Elfisch und verwendet uralte Gesten, d.h. daß nur ein begnadeter Magietheoretiker (TAW Magiekunde bzw. entsprechende ZF: 15+) vorhersehen kann, welchen Zauber sie als nächsten sprechen wird.

Gildenmagier mit verbaler Magie belegt sie mit einem SILENTIUM (2 sec.).

Mehrere Gegner bekämpft sie mit einem PANIK ÜBERKOMME EUCH (3 KR).

Pardona tötet grundsätzlich keine interessanten Lebensformen, wenn sie es vermeiden kann, sondern nimmt sie für Experimente und Demütigungen gefangen.

Falls Sie zusätzliche Informationen und Anregungen zu Pardona brauchen sollten, entnehmen Sie sie den erwähnten Abenteuern der Drachenhals-Tetralogie und dem Band GEHEIMNISSE DER ELFEN, Seiten 84f.

Walmir von Riebeshoff - Der Sammler

Walmir von Riebeshoff, Edler zu Greifenfurt, ist seit 700 Jahren ein mächtiger Erzvampir. Auch wenn er die meiste Zeit geschlafen hat, so hat er doch beträchtliche Erfahrung erworben, die einem Lebensalter von 100 Jahren entspricht: Der Horizont eines dummen kleinen Raubtieres verglichen mit Pardonas Lebensspanne oder Borbarads halbem Jahrtausend im unendlichen Limbus - aber eine teuflische Lebenserfahrung für einen Helden, der ihm über rascht und ohne jede Vorwarnung gegenüberzutreten muß.

Seine Fähigkeiten in diesem seinem letzten Abenteuer bleiben Ihnen überlassen: Bedenken Sie, daß er nur noch Praios' Fluch trägt und sonst praktisch unverwundbar ist, daß er ein grauenerregender Beherrschungszauberer ist, daß er den Chroniken zufolge mit bloßen Händen Knochen zerschmettern kann (KK:30), daß er sich sicherlich in mehrere Kreaturen verwandeln kann, und daß er die Fähigkeit hat, Sikaryan mit dem Blick zu trinken.

Als typischer Praiosgläubiger bzw. -geborener neigt er zu herrischem und bombastischem Verhalten und fühlt sich in seinem kleinen Reich als unumschränkter Herrscher - und wenn es nur die zwei Schritte sind, die ihm Pardona gelassen hat.

Übrigens: In welcher Beziehung der Edle zu Greifenfurt zu dem Henker von Greifenfurt steht, jenem mehrere Jahrhunderte alten Erzvampir, der im zweiten Orkkrieg wiedererschien (siehe DAS JAHR DES GREIFEN), ist unbekannt - aber es wäre mehr als unwahrscheinlich, daß die beiden nicht miteinander zu tun haben oder hatten.

Anhang 2: Zeittafel

2. RAH 22 Hal: Borbarads Rückkehr

Liscoms Ritual in Dragenfeld hat Erfolg: Borbarad kehrt körperlos zurück.

Ende RAH 22 Hal: Prophezeiung von Gwynna der Hex'

Luzelin schickte Gwynna die Hex' zu Herzog Waldemar von Weiden, die ihm verdeutlicht, daß er demnächst Hilfe brauchen wird.

PRA 23 Hal: Bann von Dragenfeld

Der Bannstrahl-Orden und die Drakoniter riegeeln das Gebiet des Goblinstieges ab.

5. RON 23 Hal: Die Heerschau zu Baliho

Der Reichsbehüter Brin von Gareth und das Schwert der Schwerter Dragosch von Sichelhofen rufen in Baliho zu einer Heerschau auf, um gegen die Orks zu ziehen. Aufgrund organisatorischer Probleme und Intrigen kommt es nur zu ungezielten Vorstößen einzelner Einheiten.

Zweite und dritte Rondra-Woche 23 Hal: Massaker an der Orkgrenze

Die Orks werden Schritt für Schritt, Scharmützel für Scharmützel aus der Weidener Grafschaft Bärwalde in die neugeschaffene

Markgrafschaft Heldentrutz jenseits des Finsterbaches am Fuß des Finsterkammes abgedrängt. Das Schwert der Schwerter gerät mit einer halben Hundertschaft in einen dämonischen Hinterhalt und entkommt unter mysteriösen Umständen als einziger.

Mitte Boron 23 Hal: Zweiter Zug des SdS

Das Schwert der Schwerter dringt erneut an der Orkgrenze vor.

22. Boron 23 Hal: Borbarads Rückkehr II

426. Jahrestag von Borbarads Verbannung in den Limbus. Pardonas Ritual bringt Borbarad leibhaftig zurück in die Dritte Sphäre.

1. Hesinde 23 Hal: Tod des Schwertes der Schwerter

Dragosch von Sichelhofen wird aufgrund seiner Intrigen von Ayla von Schattengrund zum Duell gefordert und getötet. Ayla von Schattengrund wird neues Schwert der Schwerter und ist bereit, die Rondrakirche in das beginnende Heldenzeitalter zu führen.

Winter 23 Hal: Borbarad nimmt Kontakt auf

Borbarad nimmt Kontakt mit mehreren Borbaradianer-Zirkeln auf und benennt erste Statthalter.

Anhang 3: Vampirismus (Meisterinformationen)

"Vampirismus raubt den Menschen Leben und Tod gleichermaßen - und beides sind Gaben der Götter."

Aberglaube und Wissen

Aberglaube

Die Vorstellung der meisten Aventurier über Vampire ist von einem Werk geprägt, dessen Hauptaussagen zumindest mündlich weithin bekannt sind: *"Das Monster-Handbuch - Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene"*, von Gargi, Sohn des Gax, in den Dunklen Zeiten geschrieben.*

"Vampire haben spitze Zähne, tragen schwarze Kleidung und beißen ihre Opfer von der Seite in den Hals. Sie können sich in Fledermaus und Wolf verwandeln sowie Ratten und Wölfe herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Praios und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser. Werden sie bezwungen, fliehen sie in ihren Sarg. Getötet werden sie mit einem Holzpflöck von Weißdorn oder Eiche."

Viele Weise Mittelaventuriens behaupten, daß Werwölfe und Berserker nach ihrem Tod Vampire werden. Im Bornland heißt es, daß Selbstmörder zu Vampiren werden. Bei den Nivesen gilt Inzest als eine Entstehungsursache. Im Greifenfurt'schen genügt es angeblich, Henker oder Müller gewesen zu sein.

Blutsauger kann man ihrem Grab daran erkennen, daß ihre Haare

**Geben Sie jedem Helden zufallsmäßig oder je nach Herkunft ein oder zwei Fetzen dieses Wissens mit.*

und Zähne der Leiche weiterwachsen. Im Bornland glaubt man, die "Nachtzehrer" am Schmatzen in den Gräbern erkennen und sie durch eine Silbermünze zwischen den Zähnen ausschalten zu können. In Weiden und im Svellttal kursiert der Aberglaube, daß schon der Blick eines Vampirs die Seele raubt - ein Aberglaube, der gängigerweise gegen Elfen verwendet wird. Albernianische Märchen erzählen, daß Vampire den Namen ihres nächsten Opfers rufen.

Dem "Großen Buch der Abschwörungen" zufolge hält Alraunenpulver Vampire auf Distanz und schadet ihnen sogar. In Garethien heißt es: Vampire müssen Praiosblumenkerne, die sie auf ihrem Grab finden, erst zählen, bevor sie sich zur Ruhe legen können. Üblicherweise werden sie dabei von der Sonne überrascht.

Die bekannteste "einzige" Methode, einen Vampir zu vernichten, soll sein, den Kopf abzuschlagen und an einer Wegkreuzung zu vergraben und den Körper zu verbrennen und die Asche in alle Winde zu verstreuen. Die Zwerge, die durchaus unter Vampiren leiden, behaupten, daß silberne Waffen effektiv sind. In Al'Anfa hat man angeblich eine "todsichere" Methode: Die Boronis fangen den Vampir mit silbern durchwirkten Schlingen und begraben ihn - auch wenn er sich noch wehrt.

Wissen

Das im folgenden aufgeführte Wissen ist in Aventurien kaum zur Hälfte verfügbar. Selbst in der Kirche der Hesinde sind die tatsächlichen Zusammenhänge allenfalls eine Theorie, die in jeder Generation ein oder zwei Experten durchschauen. Da der Kampf gegen Vampire häufig zur Besessenheit (nicht im magischen

Sinn) wird, gibt es aber doch immer wieder Gelehrte und Vampirjäger, deren Erfahrung eines ganzen Lebens der Wahrheit recht nahe kommt.

Auch "Das Bestiarium von Belhanka" vereint in seinen jüngsten Abschriften alles obige Volkswissen, allerdings als solches zitiert. "Encyclopaedia Magica", "Essentia Obscura", "Die Wege ohne Namen", "Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen", "Die Trollzacker Manuskripte" und einige Ausgaben der magischen Periodika beschränken sich leider auf grundsätzliche Definitionen und Auflistung ungeklärter Fragen.

"Geheimnisse des Lebens" hingegen enthält entscheidende Informationen über das Sikaryan.

Die heiligen Bücher der relevanten Kirchen ("Der Praiospiegel" der Inquisition, "Das Schwarze Buch" des Boron, "Annalen des Götteralters" der Hesinde, "Der Blick in den Regenbogen" der Tsa) enthalten nur Mythologie, nämlich Entstehungssagen und einige Legenden über die Vernichtung von Vampiren. "Die vierte Lobpreisung" des Namenlosen schildert die Entstehung kurz, aber beängstigend detailliert.

In den Hallen der Weisheit zu Kuslik stehen etwa ein Dutzend 'Bücher der Schlange' (das heilige Lebenswerk jedes Hesinde-Geweihten), die entscheidendes Wissen über Vampire bergen (1 W6 SR Suche; je 1 W6 Tage Studium). Nur drei davon wurden jedoch von solchen Spezialisten geschrieben, daß sie im Index der Bibliothek als echte Monographien zum Thema Vampire verzeichnet sind (1 W6 SR Suche; je 1 W6 Stunden Studium).

Ursprung (Mythologie)

Trotz all ihrer niederhöllischen Macht ist es den Erzdämonen nicht möglich, ihren Kreaturen und Dienern eine permanente Existenz auf Deru zu schaffen. Die Ordnung der Sphären und der ewige Abwehrkampf der Götter verhindern solche Machenschaften. Es braucht den Verrat eines gefallenen Gottes, um daimonoide Wesenheiten mit bleibendem Unleben zu erschaffen: Vampire (und vermutlich auch Ghule).

Der Gottfrevell des Vampirismus geht zurück bis in das Vierte Zeitalter, das Äon der Herrschaft des Namenlosen. Der Lehre des Dreizehnten Gottes zufolge steht das Sikaryan, die entweichende Lebenskraft Sumus, (wie alle Ressourcen) den stärksten Kreaturen zu und nicht jenen Wesen, die sie durch Zufall oder Fügung erhalten haben. Der Namenlose lehrte ausgewählte Jünger, das Sikaryan gewaltsam zu rauben und dem eigenen hinzuzufügen, indem er sie von seinem Blut trinken ließ und zu den ersten Erzvampiren machte.* Ebenso schufen diese ersten Vampire weitere, aber oft auch durch ihren Angriff. Denn von allem Anfang an war der Vampirismus durch ansteckende Wirkung und unstillbare Gier gekennzeichnet, floß doch bei jedem Raub ein Anteil an den Namenlosen - eine der wenigen Machtquellen, die der Gefesselte Gott auch heute noch besetzt. Die Erzvampire verbreitet er bis heute unter den Sterblichen weiter durch direkte Offenbarungen, die unheiligen "13 Lobpreisungen des Namenlosen" oder Mittel wie das Dämonenschwert Seulasslintan (siehe DAS JAHR DES GREIFEN, Seite 37).

** Eine obskure Sekte der Boronkirche behauptet, die erste Vampirin sei Etilia gewesen, und durch Borons Gnade habe ihre bereits gezeugte Tochter Marbo menschlich heranwachsen können, ehe bei ihr das Vampirerbe ausbrach. Die von Marbo erschaffenen Vampire seien so etwas wie Paladine Borons, die die Menschen vor bösen Vampiren schützen*

Durch seine Nähe zu den Niederhöllen - der Namenlose gebietet ja selbst über einige Dämonen - konnte der Dreizehnte Gott die Vampire mit dämonischer Unverwundbarkeit belegen, wie man sie bei keinem anderen körperlichen Wesen findet. Dem traten die Zwölfgötter durch einen ewigen Fluch entgegen, der bei der Entstehung jedes Vampirs zu extremen Verwundbarkeiten führen kann: die sofortige Vernichtung durch Praios' Sonne und durch Peraines grünes Holz sind nur die benanntesten.

Das Sikaryan

Die ursächliche und wesentlichste Eigenschaft eines Vampirs ist der Mangel an Sikaryan (Lebenskraft): Er ist ein entleertes Gefäß, daß vergeblich danach trachtet, wieder gefüllt zu werden.

Dieser Mangel kann auf zwei Weisen entstehen:

- Der Sterbliche, der das Blut eines Erzvampirs trinkt, erbt neben den dämonischen Fähigkeiten auch die Unsterbliche Gier, anderen Wesen das Sikaryan zu rauben - und es letztlich nur zum Nutzen des Namenlosen zu sammeln, denn seine eigene Gier wird niemals gestillt werden.

- Das Opfer, das durch eines vampirischen Angriff sein Sikaryan verloren hat, bleibt aus reiner Selbsterhaltung mit der Unsterblichen Gier zurück - aber auch seine Gier wird niemals gestillt, denn das Sikaryan fließt mit jedem Atemzug Sumus, und aus dem untoten Leib entweicht es besonders schnell.

Die Bezeichnung eines Vampirs als Untoter und seiner Erschaffung als Nekromantie ist also nur korrekt in dem Sinn, daß in einer ehemals lebenden Hülle eine dämonische Präsenz ein Scheinleben erzeugt. Während Vampire (und vermutlich auch Ghule) aber der halb-göttlichen, halb-dämonischen Macht des Namenlosen entspringen, sind klassische Untote körperliche Überreste, die von echten Dämonen aus dem Gefolge der Erzdämonin Thargunitoth besessen werden.

Der Raub des Sikaryans

Der Prozeß des Vampirismus ist vergleichbar mit der Magie des Blutes (siehe MYSTERIA ARCANA, Seiten 40f.), dem Fluch des Nachtalps (siehe ebenda, Seite 112) und dem Zauber MAGISCHER RAUB.

Ein Vampir kann das Sikaryan lebender Wesen schon aus der Entfernung spüren.

Der Raub des Sikaryans erfolgt in den meisten Fällen durch Trinken des Blutes. Es kommen aber auch Fälle vor, wo Berührung, Kuß oder Geschlechtsakt zur Übertragung dienen (männlich Incubus; weiblich: Succubus). Schließlich gibt es auch seltene Fälle von Kannibalismus, bei dem das Essen des Fleisches nur ein magischer Akt ist.

An und für sich reicht das Sikaryan eines Menschen, je nach seinem Alter, - wie allgemein bekannt - für einige Jahrzehnte Leben aus. (Deswegen bevorzugen erfahrene Vampire auch Jungfrauen und Jungmänner in der Blüte des Lebens.) Kleinkinder und Jugendliche besitzen das reichste Sikaryan, aber da es sich noch nicht entfaltet hat, kann ein Vampir kaum etwas davon rauben. Tatsächlich kommt dem Vampir aber nur ein Zehntel des geraubten Sikaryans zugute; der Rest entweicht, wie es die Art dieses flüchtigen Schatzes ist, und ein Teil nährt auch den Namenlosen Gott.

Zehn Lebensjahre geben dem Vampir also ein Jahr Nahrung. Eigentlich reichte es aus, daß ein Vampir etwa einmal im Jahr ein Opfer findet und es dabei meist noch nicht einmal all seiner

Lebenskraft beraubt. Bei dieser Ernährung muß der Vampir jedoch den Großteil seiner Existenz schlafend zubringen. Er erwacht nur, wenn sich ihm ein lebendes Wesen auf einige Dutzend Schritt nähert oder wenn sich der Hunger wieder regt. Er kann dann allenfalls einige Nächte aktiv bleiben. Solche Vampire werden selten entdeckt: ein einzelnes Opfer binnen eines Jahres und im Umkreis vieler Meilen fällt kaum auf.

Ein Vampir, der ständig aktiv bleiben möchte, muß nochmals etwa die zehnfache Menge des Sikaryans rauben. Zehn Lebensjahre geben dem Vampir also einen Monat Nahrung. Wenn so ein Vampir gierig oder unwissend ist und weitere Vampire erzeugt, kann schnell eine Plage entstehen, die sich lawinenartig ausbreitet - ganz zu schweigen von der Zahl der Opfer. Mit der heimlichen Existenz ist es dann schnell vorbei.

Ein Vampir, der seinen Bedarf an Sikaryan nicht decken kann, sinkt auf den Status eines Minderen Vampirs herab (siehe unten).

REGELN

Die Beißattacken eines Vampirs werden nach den Ringkampf-Regeln abgewickelt (siehe MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB, Seite 72): Nach einer gelungenen Attacke nimmt der Vampir sein Opfer in den Würgegriff, würfelt eine AT-2 gegen eine PA+2, fügt dann 1W6 Schaden gegen Ausdauer zu, und setzt dann mit AT-3 gegen PA+3 usw. fort. Tritt die Kampfunfähigkeit des Opfers ein (AU:5 oder weniger), kann der Vampir zu trinken beginnen. Das Opfer gewinnt 3 AU-Punkte je SR zurück. Kommt es dadurch wieder zu sich, wird der Ringkampf mit dem halben Bonus/Malus fortgesetzt, bei dem er endete, und steigert sich wieder weiter.

Der Ausgangswert des Sikaryans entspricht der Lebensenergie. Ein Vampir raubt seinem Opfer - unabhängig von der Übertragungsart - pro Spielrunde 1W20 normale (nicht permanente) Lebensenergie. Der Verlust an Sikaryan wird unabhängig davon mit 1W20 je SR festgelegt. Die verlorene Lebensenergie regeneriert nach normalen Regeln. Das verlorene Sikaryan wird nicht regeneriert. Sinkt die LE auf 0, ist das Opfer tot. Sinkt das Sikaryan auf 0, wird das Opfer zum Vampir. Die Lebensenergie eines Vampirs gibt den Zustand seines Körpers an. Diese Lebensenergie kann niemals regeneriert werden.

Optionale Regel:

Die geraubte fremde Lebensenergie wird in Klammern angegeben. Ein schlafender Vampir verliert 1 LP je Monat. Ein aktiver Vampir verliert 1W/2 LP je Woche. Sinkt die LE auf 0, wird der Vampir zum Minderen Vampir.

Die Erhebung

Die Entstehung eines neuen Vampirs durch einen Vampirangriff wird als Erhebung bezeichnet. Der dämonische und plötzliche Verlust der Lebenskraft hinterläßt bei dem Opfer ein Vakuum, das den nun seelenlosen Körper zu einem Scheinleben erwachen läßt, mit einem einzigen unerreichbaren Ziel: dem Sammeln von Lebenskraft, um eine neue Seele zu gewinnen.

Der Verlust des Sikaryans, der zur Erhebung führt, hängt nur mittelbar mit dem Verlust an LE (oder anderer Körpersubstanz) zusammen: Es ist möglich, daß ein Opfer durch einen Vampir getötet wird, ohne selbst zum Vampir zu werden. Es ist aber auch möglich, daß ein noch lebendes Opfer durch völligen Verlust des Sikaryans zum Untoten wird.

Sollte der Leichnam beschädigt werden, besteht die Möglichkeit,

daß sich der Schaden regeneriert, sobald sich der Untote erhebt (dies gilt insbesondere für die Wunden durch den Vampirangriff). Vor allem elementare Einwirkungen aber sind oft von göttlicher Macht und können nicht regeneriert werden. Sollte ein Leichnam feuerbestattet werden, kann es sein, daß sich der Untote als Nachtalp erhebt.

Wegen des Mangels an Sikaryan erhebt sich jeder Vampir mit bohrendem Hunger, den er schnellstens stillen muß.

Besondere Eigenschaften

Grundsätzlich erhebt sich der Vampir mit dem Körper und Gesicht, den er auch als Lebender besser hat. Hinzu kommen einige besondere Eigenschaften.

Regeltechnisch wird ein Vampir wie alle kulturschaffenden Lebewesen mit Stufe, Magieresistenz, guten (und schlechten) Eigenschaften und allen anderen Werten gemessen.

Der Leib des Untoten

Mit der Erhebung zeigt der Körper des Vampirs eine dämonische Präsenz: Beweglichkeit und Stärke steigen auf unheimliche Weise (MU+5, GE+5, KK+5; dadurch steigen auch die Basiswerte AT+3 und PA+2).

Spitze Reißzähne sind häufig, aber keineswegs immer vorhanden. Es kommt auch vor, daß sich die Zähne nur nächtens oder nur beim Angriff zeigen. Die Haut ist wegen des Blutmangels deutlich blasser und kühler (sofern der Vampir nicht gerade getrunken hat), abhängig von der Außentemperatur - etwa wie Holz.

Normalen Schaden regeneriert der Körper sofort: Die Waffe durchdringt zwar mit geringem Widerstand das untote Fleisch, aber die Wunde schließt sich sofort, ohne daß dabei Blut fließt. Der Schmerz hält sich in Grenzen. Das gilt auch für andere Verletzungen, z.B. durch einen Absturz. Gift und Rauschgifte haben keine Wirkung.

Einige weitere klassische Erscheinungen des Unlebens: Vampire brauchen keine Nahrung, kein Wasser, keine Luft und keine Wärme. Sie können nicht weinen und keine Nachkommen zeugen.

Interessanterweise brauchen Vampire aber Schlaf (in der aventurischen Kosmologie stets ein Hinweis darauf, daß man dem Geheimnis der Unsterblichkeit nicht nahe gekommen ist.)

Vampire haben anscheinend keine Seele. Daher werfen sie keine Schatten und sind in Spiegeln nicht zu sehen (auch nicht in Wasser- oder Eisflächen!) - beides fällt vielen Vampiren selbst nie auf. Wenn sie schleichen, erzeugen sie keinerlei unmittelbaren Geräusche und hinterlassen kaum Spuren (TAW+5).

Der Gefahrensinn der meisten höheren Lebewesen reagiert auf die Nähe von Vampiren: Hunde schlagen an, Pferde schnauben (und lassen sich nur äußerst widerwillig reiten), Vertraute verkriechen sich, und Menschen spüren eine Gänsehaut oder ein unbestimmtes Gefühl der Verfolgung.

Persönlichkeit

Die Ausstrahlung eines Vampirs verändert sich ins Dämonische, ohne dabei aber schwächer zu werden. Manche Vampire setzen ihr hohes Charisma sogar gezielt gegen Opfer ein. Viele schlechte Eigenschaften sinken im Lauf des weiteren Unlebens, wenn der Vampir feststellt, daß ihm kaum etwas schaden (HÖHENANGST, TOTENANGST) und wenig nützen (GOLDGIER, NEUGIER) kann.

Wirkung von Magie

Wegen der dämonischen Präsenz einerseits, aber der körperlichen Diesseitigkeit andererseits sind Vampire durch Magie kaum zu verwunden. Die natürliche MR* steigt um 20. Diese MR kommt auch gegen Kampf magie und Verwandlung von Lebewesen zum Einsatz (mit Ausnahme hesindeverfluchter Vampire). Gegen magische Waffen wirkt die MR als zusätzlicher RS: 20. Gegen Heilmagie sind sie völlig immun.

Die klassische Analyse (ODEM ARCANUM, ANALÜS, OCULUS ASTRALIS) enthüllt Vampire als magische Kreaturen, sehr ähnlich zu Dämonen, aber mit für Experten erkennbaren eigenen arkanen Mustern. Hellsicht wie z.B. EXPOSAMI zeigt einen Vampir natürlich nicht an.

Antimagie, insbesondere VERWANDLUNGEN BEENDEN und PENTAGRAMMA DRUDENFUSS, sind wirkungslos.

Magische Fähigkeiten

Ein Vampir kann die Annäherung eines lebenden Wesens auf etliche Schritt spüren: 1 Schritt je Lebenspunkt.

Das geraubte Sikaryan erlaubt einem Vampir, jedes seiner Opfer mit einem besonderen Beherrschungszauber zu belegen.

RUF DES VAMPIRS Vampirische Fähigkeit

Technik:

Der Vampir formuliert einen geistigen Ruf bzw. fixiert sein Opfer, wobei er einen gedanklichen Befehl gibt.

Zauberdauer: 5 Sekunden (wiederholt)

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Die Zaubersprobe wird statt mit Zaubertfertigkeitpunkten mit einem Bonus in Höhe der geraubten Lebensenergie abgelegt. Der geistige Ruf des Vampirs zwingt das Opfer, ob lebend oder untot, sich in schlafwandlerischem Gehorsam zu dem Vampir zu begeben. (Mißlingt die Zaubersprobe, vernimmt das Opfer den Ruf, kann ihm aber widerstehen.) Der geistige Ruf muß jede SR wiederholt werden, um nicht an Wirkung zu verlieren. Kann das Opfer dem Ruf nicht nachkommen, bereitet ihm das extreme geistige Qualen.

Ist das Opfer in Sichtweite des Vampirs, kann dessen gedanklicher Befehl auch andere Formen annehmen. Das Opfer ist nicht zu offensichtlich selbstgefährdenden oder charakterlich widerstreitenden Handlungen bereit, kann in der Trance aber leicht dazu manipuliert werden. Insbesondere kann es keine Gefahr erkennen, die von dem Vampir ausgeht (z.B. die eines weiteren Bisses).

Kosten: —

Reichweite: Stufe des Vampirs mal 5 Meilen

Wirkungsdauer: nach Belieben

Darüber hinaus stellen sich ungewöhnlich viele Vampire bei ihrer Erhebung als Magiedilletanten heraus. Klassische Vampirzauber sind BANNBALADIN und vor allem Verwandlungsmagie wie ADLER WOLF oder NEBELLEIB. (Die bevorzugte Verwandlung beruht jedoch selbst bei Vampiren auf Aberglauben: Die aventurische Fledermaus ist ein dem Phex gefälliges Tier und hat nichts mit dem Namenlosen zu tun.)

**Der Bonus wird auf die normal berechnete Magieresistenz aufgeschlagen ohne den vampirisch gesteigerten MU.*

Sehr selten entwickelt sich die Fähigkeit, das Sikaryan durch reinen Augenkontakt zu rauben (beginnend mit einer ZF von 0 und je Stufe um 3 Punkte steigerbar). Solche "Nachtmahre" verzichten meist völlig darauf, Blut zu trinken.

BLICK DES NACHTMAHRS Vampirische Fähigkeit (erlernt)

Technik:

Der Vampir fixiert sein Opfer während der ganzen Wirkungsdauer mit starrem Blick.

Zauberdauer: mindestens 1 Spielrunde

Probe: MU/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Diese Fähigkeit erschafft eine magische Brücke zu dem Opfer, die dem Vampir erlaubt, jede SR 1 LP zu rauben (und äquivalent 1 Punkt Sikaryan). Wird die Konzentration gebrochen, der Vampir angegriffen oder gelangt das Opfer außer Sichtweite, ist der Bann gebrochen und kann in dieser Nacht nicht mehr erneuert werden. Falls das Opfer schläft, steht ihm eine Talentprobe auf Gefahreninstinkt zu, erschwert um die Stufe des Vampirs, um nach 1W6 SR zu erwachen.

Kosten: —

Reichweite: 7 Schritt

Wirkungsdauer: nach Belieben

Verwundbarkeit

Die Zwölfgötter haben den Namenlosen stets besonders grimmig bekämpft. Der Dämonensultan und die Erzdämonen sind die Feinde - aber der Namenlose ist der Verräter! So sind auch die Vampire einer ständigen Heimsuchung durch die Zwölfgötter ausgesetzt, deren Ziel die völlige Vernichtung der Plage ist. (Mit ähnlicher Wirkung ist auch bei anderen Religionen zu rechnen.) Man beachte, daß ein neugeschaffener Vampir seine Verwundbarkeiten nicht kennt, allenfalls ahnt.

Die Macht der Zwölfgötter

Welche der Flüche der Zwölfgötter einen Vampir bei seiner Erhebung treffen, hängt von unbekannten Umständen ab. Der Meister kann dazu die Tabelle auf Seite 64 benutzen oder die Zusammenstellung nach Gutdünken treffen. Sicher ist aber, daß eine Verwundbarkeit sich aus dem Geburtsmonat ergibt (siehe DIE HELDEN DES SCHWARZEN AUGES II, Seite 12). Sehr häufig resultieren Verwundbarkeiten auch aus dem Glauben an eine oder mehrere Hauptgottheiten, die für den zum Vampir gewordenen Gläubigen nun als schlimmste Feinde erscheinen. (Eine Art "psychosomatische Allergie": wie erwähnt, werden Abtrünnige besonders streng bestraft.)

Diese Ordnung, die in Aventurien allenfalls von einigen halbverrückten Vampirjägern vermutet wird, ist der Hintergrund der klassisch überlieferten Verwundbarkeiten. Praios ist nun einmal der mächtigste Feind aller Schwarzmagie, und sein Licht ist für beinahe alle Vampire vernichtend. Peraine ist für die Hälfte aller Aventurier die wichtigste Gottheit, und ihre Gaben, das blühende Holz und die Heilkräuter, namentlich der Knoblauch, sind die traditionellen Mittel, um Vampire zu vernichten und zu vertreiben. Daß immer wieder das Gerücht aufkommt, daß man Vampire mit einfachen Waffen töten könne, rührt daher, daß diese Gaben

Ingerimms und Rondras gegen bestimmte Vampire tatsächlich vernichtende Wirkung haben.

Aber nicht alle Vampire haben diese Verwundbarkeiten. Einerseits gibt es die in den fünf Namenlosen Tagen Geborenen oder von anderen düsteren Mächten Geschützten, andererseits einige Anhänger anderer Religionen und echte Gottlose. Auch die großen alten Erzvampire haben ihre Verwundbarkeiten im Lauf der Jahrhunderte überwunden oder zumindest stark zurückgedrängt.

Die folgende Liste verwendet trotz vieler Fallbeispiele nur vier Schadenssummen, so daß Improvisation und Analogschlüsse für unerwartete Angriffe leichter fallen:

Praiosverfluchte entsprechen oft dem klassischen Bild des schwarzgekleideten Gruftvampirs, der allenfalls nachaktiv, meist ruhend auf seine Opfer lauert.

Direktes Sonnenlicht verbrennt sie (3W20 SP je KR), noch einzelne Lichtstrahlen können das untote Fleisch versengen (1-5 SP je KR, je nach Helligkeit).

Rondraverfluchte sind besonders häufig Krieger, deren Charakter sich vor oder nach der Erhebung zum Schurken verkehrte. Treffer im ehrenhaften Zweikampf sind für sie vernichtend (3W20 SP bei Durchbohrung, sonst +1W20 SP; Rüstung muß zuvor mit normalem Schadenswurf durchdrungen werden). Sturmgewitter schmerzt wie Feuer (1-5 SP je KR, je nach Stärke), ein Blitz ist in jedem Fall ihr Ende.

Efferdverfluchte ziehen sich meist ins Landesinnere zurück, da sie den Anblick von Meer und Flüssen kaum ertragen. Stehendes Wasser schadet ihnen nicht, trägt sie aber nicht (sie müssen auf dem Grund gehen).

Regen schmerzt wie Feuer (1-5 SP je KR, je nach Dichte), in fließendem Wasser versinkt der Vampir (pro Halbschritt Tiefe 2W6 SP je KR). Von einem Efferdpriester geweihtes Wasser versengt sie, wobei die Menge egal ist (1W20 SP).

Traviaverfluchte neigen dazu, vor allem ihre Blutsverwandten zu verfolgen, in einer morbiden Mischung aus Sehnsucht und Rachsucht. Sie haben den zusätzlichen Nachteil, daß sie kein Heim ohne Einladung eines Bewohners betreten können (die sie allerdings z.B. mit RUF DES VAMPIRS erzwingen können) und daß sie auf Heimerde schlafen müssen, da sie sonst, sobald die bleierne Müdigkeit sie überwältigt, zu Asche zerfallen.

Eine Fackel oder Glut aus dem Herdfeuer verletzt sie schwer (1W20 SP), die ehrlich mitfühlende Umarmung, der Kuß oder vergleichbare Zuwendung eines Verwandten vernichtet sie (3W20 SP je KR) (Ringkampf ist keine Umarmung!).

Boronverfluchte sind stets ruhelose Wiedergänger, für die kein Grab angelegt wurde. Sie können keine schlafenden Opfer angreifen (oder wecken).

Borons heiligste Handlung, die Bestattung, vernichtet sie - selbst wenn sie noch aktiv sind (pro Halbschritt Grabtiefe bzw. Scheiterhaufenhöhe bzw. Lufthöhe 2W6 SP je KR).

Hesindeverfluchte sind besonders häufig Magiebegabte, die auch als Vampir zaubern können. Der Bonus von 20 auf die MR hat bei ihnen keine Gültigkeit.

Magie hat vernichtende Wirkung, ebenso magische Waffen und

alchemistische Produkte (+3W20 SP bei Kampfmagie oder Durchbohrung, sonst 1W20 SP, zusätzlich zu jeder beabsichtigten Wirkung).

Firunverfluchte sind naturgemäß selten, überlebt doch kaum einer als Vampir den ersten Winter. Sie können kein Opfer angreifen, ohne ihm vorher die Gelegenheit zur Flucht zu geben. Schneeflocken schmerzen wie Feuer (1-5 SP je KR, je nach Dichte), in tiefem Schnee "ertrinkt" der Vampir (pro Halbschritt Schneehöhe 2W6 SP je KR) und auf Eisflächen erfriert er fast sofort (1W20 SP je KR). Ein Eiszapfen ist eine heilige Waffe und kann beim Stoß nicht brechen (3W20 SP).

Tsaverfluchte sind üblicherweise friedlos und verbittert. Alle blühenden Blumen sind ihnen so widerwärtig, daß sie sich ihnen kaum nähern können.

Die gezielte Berührung einer (im spirituellen Sinn) jungfräulichen Person oder eines Hilflosen, der wider alle Tatsachen Hoffnung hat, verbrennt sie (3W20 SP). Die Berührung von Blüten versengt sie (1W6 SP je KR). Um sich Blüten zu nähern, müssen sie ab fünf Schritt Entfernung je Schritt eine MU-Probe bestehen.

Phexverfluchte sind meist raffgierige, humorlose Sammler, die ihr ewiges Unleben benützen, um Schätze anzuhäufen.

Die gezielte Berührung einer offensichtlich unterlegenen Person, die auf ihr Glück vertraut, verbrennt sie (3W20 SP). Nebel schmerzt wie Feuer (1-5 SP je KR, je nach Dichte).

Peraineverfluchte können den Anblick von Wachsen und Gedeihen kaum ertragen. Alle Heilkräuter (nicht nur Peraines heilige Pflanze, der Knoblauch, und das magische Allheilmittel Alraune) sind ihnen so widerwärtig, daß sie sich ihnen kaum nähern können.

Ein Holzpflöck ist die bekannteste Waffe; wichtig ist jedoch nicht, daß er traditionsgemäß aus Weißdorn oder Eiche ist, sondern daß er frisch geschnitten und noch voll Saft ist (3W20 SP). Auch Hieb Waffen, z.B. Stab, Gerte oder Rutenbündel, sind wirksame Waffen (1W20 SP). Die Berührung von Heilkräutern und frischen Früchten und Feldfrüchten versengt sie (1W6 SP je KR). Um sich Heilkräutern zu nähern, müssen sie zudem ab fünf Schritt Entfernung je Schritt eine MU-Probe bestehen.

Ingerimmverfluchte kommen naturgemäß vor allem bei Zwergen vor.

Waffen, die entweder von dem Kämpfer selbst oder, sofern von einem Fremden, vor nicht mehr als 24 Stunden geschmiedet wurden oder die aus purem Edelmetall (nicht unbedingt Silber) bestehen, können sie vernichten (3W20 SP bei Durchbohrung, sonst +1W20 SP; Rüstung muß zuvor mit normalem Schadenswurf durchdrungen werden). Eine Fackel oder Glut aus dem Schmiedefeuerverletzt sie furchtbar (1W20 SP).

Rahjaverfluchte sind meist freudlose, von Leidenschaft verzehrte Kreaturen. Alle Rauschmittel sind ihnen so widerwärtig, daß sie sich ihnen kaum nähern können. Sie können keine Opfer angreifen, die von inniger Liebe oder echter Schönheit erfüllt sind.

Die ehrlich begehrende Umarmung eines Unwissenden vernichtet sie (3W20 SP je KR). Die Berührung von Rauschmitteln versengt sie (1W6 SP je KR). Um sich Rauschmitteln zu nähern, müssen sie zudem ab fünf Schritt Entfernung je Schritt eine MU-Probe bestehen.

Göttliche Flüche auf Vampiren			
Um die Verwundbarkeiten eines Vampirs zu bestimmen, werfen Sie für jeden Zwölfgott den 1W20. (Die Verteilung spiegelt auch die klassischen Vorstellungen von vampirischen Verwundbarkeiten wieder.)			
Wurf	Gottheit	Verwundbarkeiten	Beschränkungen
1-19	Praios	Sonnenlicht; Bosparanie, Bernstein	Einladung, Heimaterde Schlafende normale MR!
1-4	Rondra	ehrenhafter Angriff, Gewitter; Eiche, Smaragd	
1-10	Efferd	fließendes Wasser, Weihwasser; Zeder, Aquamarin	
1-12	Travia	Herdfeuer, Umarmung; Buche, Linde, Saphir	
1-8	Boron	Bestattung; Ebenholz, Mahagoni, Blutachat	
1-2	Hesinde	Magie, Alchimie; Blutulme, Onyx	
1	Firun	Schnee, Eis; Föhre, Bergkristall Fluchtweg	
1	Tsa	Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten; Kirschbaum, Opal	
1	Phex	Glück, Nebel; Eibe, Türkis	
11-16	Peraine	grünes Holz, Heilkräuter, Früchte; Apfelbaum, Achat	
1-2	Ingerimm	Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall; Tanne, Rubin	Liebe, Schönheit
1	Rahja	Wollust, Rauschmittel; Rosenholz, Amethyst	

Andere Mächte

Vampire, die durch Geburt oder Unglaube dem Namenlosen verfallen sind, entwickeln häufig Ähnlichkeit mit Ratten, scheint dieses Seuchen und Hunger bringende Tier durch zumindest eine gewisse Nähe zum "Rattenkind" zu zeigen. (Möglicherweise ist dies aber wiederum eine menschliche Interpretation, der auch Vampire selbst anheimfallen.)

Bei nivesischen Vampiren kommt oft das Wolfserbe zum Ausbruch. Dabei können Grenzfälle zwischen Vampir und Werwolf entstehen (wobei Lykanthropie ja an und für sich das vollmondbedingte Ausbrechen des Wolfserbes bei Menschen ist, die nicht im Schutz des nivesischen Wolfs- und Mondkultes aufgewachsen sind). Oft werden sie zusehends wolfsähnlich. In den seltensten Fällen aber können sie Wölfe gewinnen, sofern es nicht von ihnen gebissene Blutwölfe sind, die dann ebenso seelenlos sind wie die Vampire.

Eine vergleichbare Entwicklung gibt es bei Waldmenschen, bei denen der Jaguarkult von Werjaguaren zu berichten weiß, die die gesunde Grenze der Identifikation überschritten haben.

Wie Gläubige Rastullahs reagieren, wenn sie Vampirismus zum Opfer fallen, ist unbekannt, aber kann wohl annehmen, daß inbrünstiger Glaube und Anwendung der 99 Gebote sie zumindest abstößt.

Daß so wenig fremdrassige Vampire bekannt geworden sind, liegt einfach an der Seltenheit dieser anderen Rassen. Auf einen Zwerg kommen über hundert Menschen, und es gibt kaum hundert gesicherte Vampirfälle. Die zwergischen Chroniken wissen aber sehr wohl zu berichten, was geschieht, wenn ein Vampir in der vertrauensseligen Enge einer Zwergensiedlung seinen Rauhzug beginnt.

Feylamias und Nachtalben sind Kreaturen Pardonas. Sie können nur ihr Sikaryan nur durch das "Licht" eines Elfen nähren. Feylamias sind im Wesentlichen von Mada verflucht - und nur von ihr. Im Mondlicht wird ihre dämonische Präsenz neutralisiert, sodaß sie völlig normal zu verwunden sind.

Heilige Symbole und geweihte Plätze

Von Gargi, Sohn des Gax, stammt der Ausdruck vom heiligen Symbol, das "mit Nachdruck" präsentiert werden muß - ein Aberglaube, sofern es sich nicht um einen echten Akt des Glaubens handelt. Es sind wohl hunderte von Opfern von Vampiren getötet worden, in der Hand ein heiliges Symbol, an das weder Opfer noch Vampir glaubten. z.B. Amulette, Nachbildungen des Schwarzen Auges, aber auch Phex'sche Fuchspfoten. Dagegen hat schon mancher Einödbauer, der in der Not ein loderndes Scheit aus dem Kamin nahm und dem Ungeheuer - wie jedem Raubtier - entgegenhielt, Erfolg gehabt: Travia's Herdfeuer ist das heilige Symbol der sicheren Zuflucht.

Wie die Dämonen der Niederhöhlen können sie keine geweihten Plätze betreten oder durchqueren.

Allerdings zeigen manche Vampire - vermutlich wegen ihrer namenlosen Herkunft - eine krankhafte Freude, sich in der unmittelbaren Nähe von Tempeln, Krypten und Friedhöfen aufzuhalten.

Ähnlich dürfte der Grund dafür sein, in einem Sarg zu schlafen oder zu reisen - abgesehen davon, daß er vor vielen elementaren Auswirkungen wie Praios' Sonne, Efferds Wasserflächen und Firuns Schnee schützt. Wo immer ein Vampir schläft, Raben meiden die Ruhestätte eines Vampirs.

Ein intensives Gebet eines Gläubigen (Meisterentscheidung und gelungene Probe nach Wunsch auf Götter und Kulte oder Selbstbeherrschung) hat, sofern der Vampir die entsprechende Verwundbarkeit hat, die Wirkung, daß das Opfer nicht angegriffen werden kann - solange es betet.

Wirksame Waffen

Grundsätzlich kann jeder Geweihte eines Zwölfgottes eine Waffe weihen, so daß sie gegen einen Vampir (mit dem entsprechenden Fluch) wirkt. Allerdings gibt es hier Beschränkungen: Natürlich würde keine Tsa-Geweihte echte Waffen weihen, und die meisten Gegenstände und Materialien eignen sich aus liturgischen Grün-

den nicht für eine Weihe. (Welche Dinge einer Gottheit genehm sind, siehe DIE GÖTTER DES SCHWARZEN AUGES, Seiten 31ff., Überblickskasten). Zudem wird die geweihte Waffe auch nur einem Gläubigen anvertraut, und wenn dieser sie ohne guten Grund weitergibt oder gegen die göttlichen Gebote einsetzt, wird die Wirkung gering sein. Generell muß der Meister hier frei entscheiden.

Traditionsgemäß ist ein Pflock aus dem heiligen Baum des Zwölfgöttes eine würdige Waffe. Um einen verteidigungsbereiten Vampir zu pflocken, muß eine AT+8 mit dem TAW Messer und Dolche gelingen. Wenn dem Vampir eine bloßhändige PA gelingt, erleidet er nur einfachen Schaden. Natürlich kann er auch mit einer Waffe parieren. Ein normaler Pflock hat 1W TP und muß eine Rüstung durchdringen, ehe er seinen heiligen Schaden (3W20 SP) entfaltet.

Da Vampirismus ein teils unheiliges, teils schwarzmagisches Phänomen ist, zeigen auch die den Göttern zugeordneten magischen Edelsteine volle Wirkung (siehe Tabelle sowie MYSTERIA ARCANA, Seite 44.) Die Berührung mit so einem Stein kostet einen Vampir 1W6 SP, eine Waffe, die mit Gemmen nur eines Gottes geschmückt ist, gilt in den Händen eines Gläubigen als geweiht.

Wirksamste Waffe (TP 1W+3 gegen Rüstung, dann 3W20 SP) ist natürlich das Sonnenszepter eines Inquisitors oder Praiosgeweihten - in dessen Händen!

Vernichtung

Sinkt die LE eines Vampirs auf 0, "stirbt" er. Durch bestimmte namenlose Machenschaften kann er jedoch wiedererweckt werden. Die häufigste Methode ist absichtlicher oder zufälliger Kon-

takt mit Blut, wobei jeder Tropfen 1 LP bringt, bis die LE auf 1 gestiegen ist.

Sinkt die LE eines Vampirs unter minus 10, zerfällt er binnen Augenblicken: Haut und Fleisch lösen sich qualmend auf, Schädel und Knochen zerbröseln zusehends und zerfallen zu stinkender Asche, die sich schließlich ebenfalls auflöst. Dies geschieht natürlich auch bei einer heiligen Verbrennung oder Ertränkung, im Sonnenlicht oder unter ähnlichen Bedingungen.

Wundersame Heilung

Von seiner Vernichtung abgesehen, kann ein Vampir nur durch ein Großes Wunder erlöst werden, bevorzugt durch Boron, Praios oder Tsa, vielleicht auch Hesinde oder Peraine. Derartige Rückverwandlungen von Vampiren sind aber - selbst für Wunder - extrem selten: In der ganzen Menschheitsgeschichte sind vielleicht drei Fälle bekannt geworden.

Mindere Vampire

Ein "verhungertes" Vampir, dessen Sikaryan einmal erloschen ist, verliert die Fähigkeit der sofortigen Regeneration. Normale Waffen und Gefahren fügen ihm Schaden zu. Auch sinken seine übermenschlichen Eigenschaften (MU, GE, KK, TAW Schleichen) auf normale Werte. Sinkt seine Lebensenergie auf 0, fällt er in eine Bewußtlosigkeit von 1W20 Spielrunden, ehe er wieder voll regeneriert erwacht. (Der Mindere Vampir wird bereits in DIE KREATUREN DES SCHWARZEN AUGES, Seite 110 beschrieben.)

Zum Inhalt des Buches "Unsterbliche Gier"

Winter in Weiden: Ein halbes Jahr nach dem "Alptraum ohne Ende" ruft ein Brief des Herzogs unsere Helden in das winterliche Herzogtum. Nun, wahrscheinlich nicht gerade eine Gelegenheit, sich von den Alpträumen zu erholen - aber schrecklicher als die Katastrophe von Dragenfeld kann es ja wohl nicht kommen. Oder?

Der zweite Teil der Reihe "Die Sieben Gezeichneten", einer gemeinsamen Kampagne der beliebtesten DSA-Autoren.

Zugleich enthält das Buch eine Spielhilfe, die sich der ausführlichen Beschreibung einer von Aberglauben und Mißverständnissen umwitterten aventurischen Kreatur beschäftigt: Der Vampir!



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen! Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

UNSTERBLICHE GIER

Winter in Weiden: Ein halbes Jahr nach dem *Alptraum ohne Ende* ruft ein Brief Herzog Waldemars die Helden in die Nordprovinz des Mittelreichs. Nun, wahrscheinlich nicht gerade eine Gelegenheit, sich von den Alpträumen zu erholen – aber schrecklicher als die Katastrophe von Dragenfeld kann es ja wohl nicht kommen, oder?

Unsterbliche Gier ist der zweite Teil der Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* und die Rückkehr Borbarads.

Das Abenteuer enthält viele Informationen zum Herzogtum Weiden sowie Regelerweiterungen und ausführliche Beschreibungen zu den aventurischen Vampiren, einer von Irr- und Aberglauben unwitterten Art!

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 57

SPIELER:

1 Spielleiter und
3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler):
hoch

ANFORDERUNGEN (Helden):

Kampffertigkeiten, Zauberei,
Hintergrundwissen,
Talentensatz

STUFEN:

9 – 14

ORT UND ZEIT:

Weiden, Frühwinter
23 Hal / 1016 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das *Abenteuer-Basis-Spiel* und die Box *Götter, Magier und Geister*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Box *Drachens, Strolche, Leichte, Wälder* und der Spielhilfe *Das Herzogtum Weiden* sind hilfreich, aber nicht erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGES UND AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1997 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow Erben. Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 3-89064-308-6

DM 24,80 SFr 23,00 ÖS 180



4 018522 103082