



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Meistertipps zu Unsterbliche Gier

[ Tyll Zybura @ 2003 | [windfeder@borbarad-projekt.de](mailto:windfeder@borbarad-projekt.de) | <http://www.wolkenturm.de> | 01-07-03 ]

### Vorbemerkung

Im Gegensatz zu **AoE** ist **Unsterbliche Gier** nicht linear, sondern in Modulen strukturiert, d.h. die Folge der Ereignisse ist abhängig vom Weg, den die Helden einschlagen, und vom dramaturgischen Kalkül des Spielleiters. Es bietet darüber hinaus enorm viel Hintergrund-Material, das sich im Spiel (auch über das Abenteuer hinaus) wunderbar verwenden läßt: vor allem zum Charakter der Kampagne ("Vor dem Abenteuer") zur bäuerlichen Kultur Weidens ("Kapitel II") und zum Wesen der aventurischen Vampire ("Anhang 3").

Trotzdem gibt es einige Szenen, die ich persönlich nicht gut finde, z.B. die Begegnung mit Pardona und das Finale im Nachtschattensturm. Die Begegnung mit Luzelin ist zwar stimmungsvoll, wirkt aber in den Verlauf des Abenteuers hineingezwungen, da sie keinen wirklichen Anknüpfungspunkt ans sonstige Geschehen hat. So geht es mir mit mehreren Szenen: sie wirken wie die Module, die sie halt sind - aber ohne einen echten Zusammenhang mit dem Gesamtstrang. Der einzige wirklich grandiose Teil von **UG** ist m.E. das 'kleine Finale' auf Gut Menzheim.

Für die generelle Vorbereitung des Spiels in Weiden ist die Spielhilfe **Das Herzogtum Weiden** besonders geeignet. Außerdem werden in **Alptraum ohne Ende** weitere Informationen zu Personen und Orten gegeben, die die Helden auch in diesem Abenteuer kennenlernen können.

### Meister-Tipps

#### Der Weg durch Weiden

Da im Abenteuer recht unvorhersehbar ist, in welche Richtung die Helden sich wenden werden, nachdem der Herzog sie mit der - ja ziemlich vagen - Aufgabe betraut hat, im Weidener Land nach dem Rechten zu sehen, will ich im Folgenden den Weg meiner Gruppe mit den Ereignissen des Weges darstellen.

Erste Station der Gruppe war selbstverständlich Braunsfurt, wohin der Herzog sie ja auch verwiesen hatte. Das Städtchen liegt aber noch außerhalb des Ereignisradius und da der Vogt auch aus den Dörfern Aelderwald und Dreybircken (die ja noch in seinem Einflußbereich liegen) nichts gehört hat, sind meine Helden davon ausgegangen, daß es nicht lohnt, weiter ostwärts zu reisen. Allerdings: sicherlich kann man hier - wenn man sich mit den gemeinen Leuten zusammensetzt - zahlreiche Gerüchte über den

Weidener Osten zu hören bekommen, denn die Katastrophe von Dragenfeld hat sich in vielen kruden Varianten in ganz Weiden herumgesprochen! Dies könnte einige Helden sicherlich dazu veranlassen, einmal nachzusehen, ob die neue Gefahr nicht auch wieder vom selben Ort ausgehen könnte...

Danach ist die Heldengruppe über Anderath nach Baliho weitergereist. Von Altnorden sind sie den Hinweisen auf den fiesen Gaugraf Bunsenholt von Wolkenstein und Wettershag nachgegangen und über Espen nach Burg Donnerschalk in der Schwarzen Sichel gereist - im Winter auf miserablen Wegen ein kleines Abenteuer für sich! Dort habe ich die Begegnung mit Deschelef ibn Jassafer inszeniert. Nachdem dieser Abstecher ansonsten ergebnislos verlaufen war, machten die Helden sich nach Menzheim auf und hatten schon auf dem Hinweg einige kleinere Vampirbegegnungen.

Von Menzheim ging der Weg nach dem Kleinen Finale zurück nach Baliho, wo man die Bedeutung der Kraftlinien erforschen wollte. Um den Pandlaril zu überqueren muß Anderath abermals angesteuert werden, auf dem Weg nach Westen fing Oropheia die Gruppe dann ab. Die abenteuerliche Reise in den Blautann verschaffte den Helden Gewißheit, daß sich mit dem kurzbevorstehenden Neumond etwas großes anbahnen werde - und dank den Hinweisen einiger tapferer Moosgrunder konnten sie auch den Nachtschattensturm rechtzeitig finden...

Einige Wegstationen im Detail und v.a. die Vampirbegegnungen sollen im folgenden näher ausgeführt werden:

### **Vampire 1: Fredo**

Zwischen Braunsfurt und Anderath habe ich an der Reichsstraße das Örtchen Isenklamm eingebaut, wo meine Helden durch geschickte Erkundigungen in einer Schenke erfuhren, daß angeblich im nahen Weiler Isenhöh einer aus seinem Grab 'weggekommen' sein solle... In jenem Weiler konnten sie dann einige Tage lang das typische winterliche Landleben in Weiden 'genießen', wie es Hadmar Wieser ja exzellent im Abenteuer beschrieben hat. Während dieses Aufenthalts (jeden Tag auf Kosten einer anderen Bauersfamilie, die sich um die Ehre stritten) haben sie außerdem den Nachtmahr Fredo aufgespürt - ein spannender Einstieg, weil er sofort alle Klischees von Vampiren über den Haufen wirft! Aber auch ein beachtlicher Gegner, wenn man bedenkt, daß geweihte Waffen nicht besser wirken, als normale, daß todsichere Kampfzauber einfach verpuffen können und daß sogar ein unerfahrener Vampir wie Fredo große Körperkräfte besitzt...!

### **Wegstationen: Anderath, Baliho und Umgebung**

Im Dörfchen **Reihersried** vor Anderath konnten die Helden einen verschwundenen Jäger verzeichnen, und in einem Baum vor Anderath haben sie eine alte Frau gefunden, die - noch mit Holzkiepe auf dem Rücken - offenbar von hoch in der Luft zu Boden fallen gelassen wurde... (Hintergrund wie im Spielleiterbereich von **Vinsalts DSA-Service** [ <http://www.vinsalt.de> ] vorgeschlagen: der Grakvaloth hat die Frau verschleppt und aus einer dämonischen Laune heraus fallen gelassen - ich habe ihre Heimat in Espen verortet, wo die Helden später herausfinden konnten, daß die Kräuterfrau des Dorfes vermißt wird.)

**Anderath** selbst war interessant für mich als Spielleiter, denn meine Spieler waren so aus dem Häuschen, als sie erfuhren, daß schon vor über einem halben Jahr der hiesige PRAios-Tempel von Orks ausgeraubt worden war, daß sie gar nicht weiter nach Vermißten unter der Bevölkerung forschten! Sie ver-

schafften sich mit ihren herzoglichen Vollmachten Zutritt zum geschändeten Tempel (ohne dort weitere Erkenntnisse zu gewinnen) und reisten nach einer irritierenden Begegnung mit **Patras Hullheimer** schnell weiter nach Baliho...

In der Grafenstadt **Baliho** konnten sie wenig handfestes tun, aber eine Menge Gerüchte über die 'Seuche' aufschnappen und sie hörten schon hier davon, daß es "in Menzheim besonders schlimm" sein solle. Insgesamt war die Stimmung unter meinen Spielern hier ein wenig gedrückt: sie hatten sich mehr und schnellere Erfolge auf der Suche nach dem Ursprung allen Übels erwünscht und standen stattdessen vor zahlreichen Phänomenen (Vampirplage, Harpyien, Träume von Fleisch und Blut), deren Zusammenhang sie nicht einmal im Ansatz erkennen konnten... Dafür konnten sie in Baliho ein wenig mehr über Vampirismus erfahren und beim Weißdorn-Schneiden im Balihoer Umland die unangenehme Bekanntschaft mit dem **Goblinvampir** (bei Sonnenlicht!) machen.

Doch schon im Holzfäller- und Handwerker-Städtchen **Rudein** kamen sie auf eine neue Fährte: Hier konnten sie einen Zimmermann treffen, der in Altnorden auf der Baustelle gearbeitet hatte, aber den Dienst quittierte, nachdem vor drei Wochen während einer der Nachtschichten sein Lehrling direkt hinter seinem Rücken von der Mauer verschwand... "un' däsatiert wä' de' Jong nich, dat sach isch Euch!" Der Rest dieser Geschichte im folgenden Abschnitt:

### **Vampire 2: Halman und Wolfhart**

In **Altnorden** konnten die Helden den Vogt mit einigen schmeichelnden Worten und plastischen Schilderungen der Gefahren für sein Bauprojekt, die aus mangelnder Hilfestellung bei den Untersuchungen der herzoglichen Gesandten entstehen könnten, für sich gewinnen. Sie studierten die Schichtpläne der vergangenen Monde und fanden heraus, daß insgesamt neun Arbeiter dem Dienst in ihren Nachtschichten ferngeblieben waren - davon drei allein in der letzten Woche (nach Neumond). Tagsüber hatte es dagegen keine Vermißten gegeben... Um die Desertisten-Theorie des Vogtes zu prüfen, befragten sie einige Arbeiter aus der Nachtschicht und fanden weitere Details heraus:

- Die Unzufriedenheit mit den Nachtschichten ist in der Tat groß, aber sie werden auch besser bezahlt; die meisten der ArbeiterInnen machen sie deswegen freiwillig.
- Über die Möglichkeit, nächstens zu desertieren, haben einige Arbeiter untereinander natürlich diskutiert - aber gerade zwei der Verschwundenen hatten sich vehement dagegen ausgesprochen.
- Keiner der Verschwundenen hat sein Verschwinden angekündigt, niemand hat es beobachtet; zum Teil waren die Leute zum Wasserlassen an den nahen Latrinen gegangen und nicht zurückgekehrt, andere sind beim Balkenschleppen oder direkt von der Mauer verschwunden...
- Es gibt zwei Vorarbeiter der Nachtschicht, die jeweils jede zweite Nacht als Vorarbeiter Dienst "auf der Mauer" tun und die Arbeiten koordinieren (in der jeweils anderen Nacht arbeiten sie aber trotzdem mit den anderen!): Halman und Wolfhart, vor denen alle Respekt haben, weil es starke Kerls und fleißige Arbeiter sind. Sie mögen sich allerdings nicht besonders und stehen in Konkurrenz.
- Bei genauerem Nachforschen bei den Arbeitern oder in den Schichtbüchern sind alle Vermißten während Wolfharts Schicht verschwunden! Außerdem hat sich Halman während

der letzten drei Neumonde für einen oder zwei Tage krank gemeldet - bei solchen Zeitabständen ist die Regelmäßigkeit sonst keinem aufgefallen.

- Beide sind (von den Menschen, die die Helden befragen) schon länger nicht mehr tagsüber gesehen worden - wohl weil sie (im Gegensatz zu den meisten anderen Nachtarbeitern) die ganze Nacht durcharbeiten und am Tag schlafen.

- Halman hat nach dem Wissen der Arbeiter Familie, Wolfhart ist wohl ein ehemaliger Schmied aus dem tobrischen und hat sich erst nach dem Orkenkrieg in Altnorden niedergelassen.

Bis hierhin hatten sich natürlich alle Verdachte der Helden auf die beiden Vorarbeiter eingeschossen und sie überlegten, wie sie die beiden überführen konnten. In meiner Konzeption war nur Halman ein Vampir, Wolfhart jedoch ein Magiedilletant, der mit besonderer Kraft und Geschick ausgestattet ist. Das Ziel der Helden war es nun, die beiden während der kommenden Nachtschicht einer magischen Analyse zu unterziehen, um ihr vampirisches Wesen zu enthüllen. Da sie sich allerdings - aus der berechtigten Angst vor der Kampfkraft möglicherweise zweier gut organisierter Vampire - sehr darum bemühten, nicht als Vampirjäger zu erscheinen, kamen sie nicht nahe an beide heran, so daß der OCULUS ASTRALIS unserer Magierin nur die magische Aura, nicht aber die Details, beider Vorarbeiter enthüllte...

Die Magierin versuchte es daraufhin mit einem Alleingang, der fast schief gegangen wäre: sie rief Wolfhart zu einem Gespräch herbei (um ihn aus der Nähe untersuchen zu können) und verriet ihm dabei, daß sie am Ort sei, um die Verschwundenen-Frage aufzuklären (um seine Reaktion prüfen zu können). Wolfhart erwies sich dabei immer noch 'nur' als magisch mit 'sehniger und körperbetonter' Aura, aber die Analystin traute ihrer eigenen Magie nicht so recht. Also lud sie ihn und Halman zu einem Gespräch am kommenden *Mittag* ein, um zu besprechen, wie man die Baustelle gegen eine etwaige Gefahr sichern könnte (Wachenpositionierung, etc.) - Wolfhart erwies sich in dem Gespräch als sehr offen und zuvorkommend, stimmte allen Vorschlägen zu und war sehr zerknirscht, weil die Arbeiter ja immer während seiner Schicht verschwunden waren... Dies legte die Magierin ihm als Pokerface aus und wähnte sich um so sicherer, einen Vampir vor sich zu haben!

Womit sie allerdings nicht gerechnet hatte: Wolfhart in seiner Unschuld teilte den Plan des mittäglichen Treffens sofort Halman mit, der ja ebenfalls auf der Baustelle arbeitete, worauf dieser direkt auf die Magierin zukam (die anderen Helden waren nicht zugegen) und anbot, ihr die Baustelle *jetzt gleich* schon ein wenig zu zeigen - insbesondere die dunklen Ecken, in denen die Leute ja offenbar weggekommen waren... Trotz der Alarmglocken, die bei den Spielern schellten, willigte sie ein, und wäre von Halman beinahe im wahrsten Sinne des Wortes 'um die Ecke gebracht worden', wenn ihr nicht unsere aufmerksame Elfe noch mit einem Weißdorn-Pfeil zu Hilfe geeilt wäre...! (Besonders spannend dabei: auch Wolfhart kam mit einem Handbeil herbei, als er den ersten Kampflärm hören konnte - und erwies sich erst in dem Moment endgültig als Nicht-Vampir, als er den mittlerweile offensichtlich untoten Halman angriff!)

Im Nachhinein fanden die Helden heraus, daß Halman sich ein Versteck in seiner Hütte am Rand der Stadt gebaut hatte - seine Frau stellte sich als ebenfalls verschwunden heraus und die beiden kleinen Kinder waren angeblich zur Familie ihrer Mutter nach Rudein geschickt worden. Ich habe alles auf die intensiven Nachforschungen der Helden folgendermaßen aufgeklärt: 1) Die Kinder waren tatsächlich (vor der Vampirwerdung Halmans) nach Rudein geschickt worden, weil die beiden sie über den Winter nicht ernähren konnten. (Das können Sie natürlich auch anders halten, wenn Sie den Helden Kindervampire auf den Hals schicken wollen.) 2) Im Wäldchen jenseits der Rotwasser konnten die Helden die Leichen von Halmans Frau und aller verschwundenen Arbeiter finden - bis auf eine: der Betreffende war tatsächlich desertiert und zurück nach Baliho gegangen. (Oder hat als neuer Vampir sein Jagdgebiet vielleicht auf Espen ausgeweitet.)

Diese Episode soll hier nur exemplarisch für die Art und Weise stehen, wie sich ein recht intelligenter, aber immer noch sehr einfacher Mensch verhalten mag, wenn er zum Vampir wird. Er hat sein Leben auf sehr gekonnte Art so weitergeführt, wie es auch zu Lebzeiten plausibel gewesen wäre und hat seine Kräfte auszunutzen gewußt, um seine Bedürfnisse als Vampir zu befriedigen. Zu beachten ist dabei aber, daß Halman aus Unerfahrenheit und sicher auch bedingt durch die vampirische Verderbtheit, die nach dem Biß selbst vom rechtschaffensten Menschen Besitz ergreift, eine Reihe von Fehlern gemacht hat, die ihn schließlich überführbar machten:

- 1) er hat zu viele Opfer in seinem sehr beschränkten Jagdgebiet getötet;
- 2) er hat es nach einem verräterischen Muster getan (immer in Wolfharts Schicht um diesen zu diskreditieren - während ja alle wußten, daß beide sich nicht mochten);
- 3) als er überführt zu werden drohte, hat er nicht etwa die Flucht angetreten, sondern hat versucht, seine Verfolger (konkret halt die auf der Baustelle schnüffelnde Magierin) zu beseitigen - eine überstürzte Tat in Panik.

Überlegt man, wie ein wirklich intelligenter Vampir sein Leben meistern würde, so käme man zum Schluß, daß er wohl nur äußerst schwer zu entdecken, überführen und schließlich gar zu töten wäre! Nach den Begegnungen mit noch relativ einfachen Vampirgegnern hat das Erlebnis in Altnorden meinen Spielern gehörigen Respekt vor Vampiren eingeflößt, was eine gute Vorbereitung für das Kleine Finale in Menzheim war... :)

### **Wegstation: Espen und Burg Donnerschalck**

Nach dem Abenteuer in Altnorden sind die Helden dann dem Gerücht gefolgt, daß der Gaugraf von Sichelwacht und Espen, Bunsenholt von Wolkenstein und Wettershag, ein 'Raffzahn' und 'Blutsauger' sei - außerdem waren sie in Sorge, daß die Seuche möglicherweise ganz Espen befallen haben könnte... eine klassische falsche Fährte. In **Espen** konnten sie zumindest herausfinden, daß das örtliche Kräuterweiblein vor etwas mehr als einer Woche beim Holz sammeln verschwunden sei - wahrscheinlich die alte Frau im Baum bei Anderath (siehe dort). Vom Gaugrafen hat man hier schon seit Wintereinbruch nichts mehr gehört, aber er ist den Espener Dörflern gar sehr verhaßt, haben sie doch unter seinen Launen am meisten zu leiden! Die Rahja-Geweihte Shanhazadra kann den Helden den ersten konkreten Hinweis auf den Stand in Menzheim geben.

Außerdem, so erfährt man hier, sei vor einer Woche ein seltsamer Kerl durchgereist, der ganz geheimnisvoll tat und herumschnüffelte... von der Beschreibung her ebenfalls ein Vampirjäger, aber die Dörfler haben ihn als unsympathisch und stümperhaft empfunden. Er sei rasch nach **Burg Donnerschalck** weitergereist, dem Sitz des Gaugrafen zwei (winterliche) Tagesreisen weiter östlich in den Hängen der Sichel. Nachdem ein mächtiger Sturm zwei Tage und Nächte lang über der Gegend getobt hatte, reiste meine Gruppe diesem Kerl nach, weil auch sie den Gaugrafen zu sprechen wünschten. Sie fanden ihn am Weg mitsamt seinem Maultier jämmerlich erfroren - denn das geschieht mit Reisenden im Weidener Winter, die die Anzeichen eines Sturmes ignorieren... (Solche Ereignisse kann man einschieben, wenn die Spieler nicht genug daran denken, unter welchen grauenhaften Bedingungen ihre Helden durch Weiden reisen.)

Die Begegnung mit dem unsympathischen Gaugrafen war dann natürlich denkbar unerfreulich, aber ohne Ergebnis - vielleicht lasse ich ihn und seinen schmierigen Hofmagus aber auch in der zukünftigen Kampagne nocheinmal auf der Dunklen Seite der Macht auftauchen, damit Spieler und Helden sagen

können: "Wir haben's ja gleich gewußt!" Bei Burg Donnerschalck ist aber auch **Deschelef ibn Jassafer** aufgetaucht:

### **Begegnung: Deschelef ibn Jassafer**

Die Begegnung mit dem Zauberer habe ich bei Burg Donnerschalck östlich von Espen stattfinden lassen. Denn Deschelef war ja dabei, die Kraftlinie Dragenfeld-Baliho-Nachtschattensturm-Blautann zu erforschen; und wenn er dafür etwa bei Salthel mitten im Winter vom Weg abgekommen ist und durch einen Sturm auch die Linie verloren hat, so könnte es ihn durchaus weit Richtung Süden verschlagen haben... Wahrscheinlich gastieren die Helden am Fuße der Burg in der einzigen Schänke weit und breit und warten darauf, daß sich der seit zwei Tagen wütende Sturm legt:

"Plötzlich wird mit lautem Krachen die schwere Tür der Schänke aufgestoßen, jemand flucht lautstark, denn sofort kommt mit dem Heulen des Windes dichtes Schneegestöber in den eben noch so gemütlichen Schankraum. Wie die beiden anderen Gäste wendet auch ihr euch um, um zu sehen, wer es in diesem Sturm geschafft hat, überhaupt den Ort zu finden. Der bornische Kaufmann, der in der Nähe der Tür sitzt, springt unvermittelt auf und kommt zu euch ans Feuer. Die Schwärze der Sturmnacht ist das einzige, was in der Tür zu sehen ist und immer noch sammelt sich heftig hereingewehter Schnee auf dem Boden davor - niemand zeigt sich!

Ihr erhebt euch beunruhigt von der Bank, als... da! ein Schaben ertönt, ein unterdrücktes Stöhnen, dann tritt eine riesenhafte, weiße Gestalt in den Schankraum. Eure Hände fahren schon zu euren Schwertern, als ihr erkennt, daß es sich sehr wohl um einen Menschen handelt, der dort schweren Schrittes hereinstapft und der durch eine reglose Gestalt über seinen Schultern groß wie ein Yeti erscheint! Beide sind in dicke Pelze verpackt, wie es dem Weidener Winter angemessen ist und fast bis zur Unkenntlichkeit mit Schnee bedeckt - wie nach einer langen Wanderung würdet ihr meinen, wenn so etwas bei diesem Wetter nicht schlichtweg unmöglich wäre! [Handlungen zulassen]

Mit schnellen Schritten seid ihr bei den armen Seelen und gerade noch könnt ihr den Träger stützen, der jetzt mit einem Stöhnen auf die Knie sinkt und ihm die Last des Toten abnehmen, den reglosen Leib auf einen der langen Tische legen. Ein ordentlicher Trubel entwickelt sich um euch herum, der Wirt brüllt nach heißem Wasser, sauberem Leinen und dicken Decken, jemand schließt hastig die Tür wieder und zwei Knechte kommen hereingestürmt um eher im Weg zu stehen als hilfreich zu sein. [Heldename], du hilfst der vor Erschöpfung gestrauchelten Gestalt wieder auf die Beine, redest beruhigende Worte daher, klopfst die dicke Schneeschicht von dem schweren, blauschwarzen Pelzmantel. Als du behutsam die schwere Kapuze zurücklegst und den dicken, von gefrorenem Schnee verkrusteten Wollschal zur Seite schiebst, der das Gesicht bis auf die Augen geschützt hatte, blickst du in das Gesicht einer Frau. Hellgraue Augen blicken dich an, unendlich müde und doch hart und kühl, schmelzender Schnee tropft aus weißen Augenbrauen, weiß wie auch das kurzgeschorene Haupthaar - die schmalen Lippen sind fest aufeinandergepreßt. "Er lebt noch..." murmelt sie, und: "Mein Name ist Frenja Eisauge..." bevor sie in deinen Armen in Ohnmacht sinkt.

[Name des heilkundigsten Helden], du hast den Totgeglaubten auf den langen Holztisch gelegt und ebenfalls den Schnee von ihm abgeklopft. Er ist in eine wollene Decke und in Felle gewickelt, darunter trägt er, wie du erstaunt feststellst, einen dünnen tulamidischen Kamelhaarmantel. Du schlägst all die steife, vereiste Kleidung soweit möglich zurück und benutzt deinen Dolch um einen Riehm zu durchschneiden, der sich in das hagere Fleisch des Mannes bohrt. Als du die vereiste Kruste des Wollschals um sein Gesicht aufbrichst liegt vor dir ein etwa sechzigjähriger Tulamide. Das spärliche Haar ist stark ergraut, ein ehemals gepflegter Schnur- und Kinnbart ist völlig vereist und die sonst wohl sauber rasierten Wangen sind mit mehrere Tage alten Stoppeln bedeckt. Viele Falten zerfurchen das Gesicht, die

Augen sind geschlossen, die Lippen zusammengepreßt und dunkelviolett gefroren. Auch ein Ohr und die tulamidisch stark gekrümmte Nase scheinen vom Frost stark geschädigt, und seine Hände und Füße werden ähnlich aussehen. Trotzdem ist seine Haut noch warm genug, daß Leben in ihm stecken könnte und als du gründlich nach seinem Herzschlag suchst, stellst du fest, daß dieser Mann zwar auf Uthars Schwelle steht, jedoch noch gerettet werden könnte."

Natürlich handelt es sich bei dem Tulamiden um Deschelef ibn Jassafer, der sein Überleben hier vielleicht einem heilkundigen Helden, in jedem Fall aber der Olporter Magierin Frenja Eisauge zu verdanken hat. Als tulamidischer Elementarist in zudem verwirrtem Geisteszustand reichte ibn Jassafers Macht über das ihm fremde Element des Eises nicht aus, um eben jenem Sturm zu trotzen, vor dem auch die Helden sich in ein warmes Gasthaus geflüchtet haben... So fand ihn die ifirn- und firuntreue Magistra Frenja Eisauge, die von düsteren Träumen (Gletscherwürmer und Harpyien kamen darin vor) ins Weidener Land getrieben worden war. Sie konnte ihn mittels RUHE KÖRPER vor den schlimmsten Kälteschäden bewahren, und ÜBER EIS durch das heftige STURMGEBRÜLL unter erheblichem Kraftaufwand bis ins nächste Dorf bringen.

Da Frenja Eisauge sich ohne viele Worte wieder auf ihren eigenen Weg machen wird, sobald sie zu Kräften gekommen ist, brauchen Sie die Magierin nicht sehr ausführlich darstellen. Die Olporter Magierin habe ich nur auftauchen lassen, weil sie einer Heldin meiner Gruppe bekannt war und ich so die weite Entfernung erklären konnte, die ibn Jassafer von der Nähe der Kraftlinie aus nach Burg Donnerschalck zurücklegen konnte. Nach der frustrierenden Audienz beim Gaugrafen wirkte die Tatsache Wunder für die Motivation meiner Spieler, daß Deschelef ja über eine Abschrift der **Orakelsprüche von Fasar** verfügt!

### **Vampire 3: Das Kleine Finale in Menzheim**

So schade es ist: ich glaube nicht, daß der Abend auf Gut Menzheim eine reale Chance hat, so stattzufinden, wie er im Abenteuer vorgesehen ist. Vielmehr werden (und sollten) die Helden mittlerweile einen gehörigen Respekt vor Vampiren haben und sich lieber langsam an Baron und Baronesse anpirschen, als sich einfach so zum Nachtmahl einladen zu lassen! Denn sie wissen ja (können es zumindest sehr leicht erfahren), daß der Baron ein kampferprobter Mann ist und auch seine Tochter an einer Kriegerakademie ausgebildet wurde; zudem scheint Baronesse Ullgrein eine besondere, ähem, Ausstrahlung zu besitzen, vor der die Helden durchaus in Sorge sein sollten. Weiterhin kann von den Helden nicht ausgeschlossen werden, daß einige von Ullgreins Opfer als Vampire 'überlebt' haben und in ihrem Dienst stehen...

Insgesamt ist es wahrscheinlicher - so hat es zumindest meine Gruppe gemacht (vielleicht ist die auch einfach nicht normal) - daß die Helden versuchen werden, am Tage in das Gut einzudringen: offen mit der Autorität der herzoglichen Gesandten oder verdeckt auf phexische Art und Weise. Erstere Variante hätte den Vorteil, daß man sich gleichzeitig vergewissern könnte, wer nun der Vampir ist: wenn weder Baron noch Baronesse die Helden am Tage empfangen, dann können die Helden ihre Schlüsse daraus ziehen. Die heimliche Variante kann zum gleichen Ergebnis führen und zudem die Lage der privaten Gemächer beider Vampire eröffnen. Das Ziel der Gruppe könnte dabei sein, das Schlafversteck der vermuteten Vampire zu finden oder sogar einen oder mehrere Helden im Gutshof zu verstecken, um Baron und Baronesse auf frischer Tat zu ertappen und vielleicht aus dem Hinterhalt mit einem Pflock zu erwischen.

Alle diese Eventualität erfordern einige Planung, aber vor allem Flexibilität des Spielleiters. Folgende Ideen und Ausarbeitungen mögen hilfreich sein:

**Der Abend mit Baron und Baronesse** - Bei 'normalem' Verlauf des Abenteuers sollen die Helden sich wirklich amüsieren, mit der Baronesse schäkern und den Geschichten des Barons lauschen. Einige Gesprächsthemen könnten sein: 1) (bei Geweihten in der Gruppe: der Zwist in der Praioskirche) "Ihr als Mitglied der XYZ-Kirche seid sicher unparteiisch in dieser Sache, aber habt Ihr als Person eine Meinung zu diesem Hilberian?"; 2) (bei Elfen in der Gruppe) "Im Weidenschen pflegt man viele Sprichwörter über Elfen - alles ungehobelte Aberglaube, meine ich. Wir hoffen, Euch an diesem Abend etwas eher dem elfischen Wesen gemäß unterhalten zu können!"; 3) (Die Ereignisse bei Dragenfeld) "Selbst hier in Menzheim haben wir davon gehört! Wenn die Erinnerungen nicht gar zu schrecklich sind, mögt Ihr uns vielleicht von den Geschehnissen am Goblinstieg berichten?"; 4) Andere Taten der Helden, insbesondere im Orkkrieg; 5) (Erlebnisse des Barons) "Damals, als ich vor 30 Jahren Gareth besuchte, war noch vieles anders im Reich...!", "Einst rettete ich bei einem Ausritt in der Sichel einen Troll vor einer Gruppe räuberischer Goblins - Tollerwotsch ist mir bis heute ein Freund geblieben und ich besuche ihn gelegentlich...", "In der Schlacht auf der Nesselmark ward ich eines grauslichen Schamanenzaubers angesichtigt: in wahnsinnigem Blutrausch metzelten die orkischen Horden meine Mannen nieder und die treueste Rittsfrau meiner Baronie fiel neben mir, als wir unser Banner zurückeroberten...". Auch die Baronesse redet natürlich und stellt oft recht persönliche Zwischenfragen, die mit dem eigentlichen Thema nur peripher zu tun haben...

**Hintergrund der Vampire von Menzheim** - Da die adligen Vampire von Menzheim 'Personen von öffentlichem Interesse' sind, sollte es für die Helden möglich sein, einige Grundinformationen über das Verhalten von Baron und Baronesse in den letzten Monden zu erfahren, dies sollte der Meister natürlich parat haben, um sich nicht in Widersprüche zu verstricken:

1) Im PHEX 22 Hal läßt Pardona die Reliquien des Anderather PRAios-Tempels stehlen und bannt damit Walmir von Riebeshoff. Ullgrein ist laut **UG** das zweite Kind des Erzvampirs; nehmen wir an, Pardona ist es in den NAMenlosen Tagen 22 Hal gelungen, die ersten Opfer mit dem Blut Walmirs zu 'infizieren', dann lebt Ullgrein seit bereits fünf Monaten ihr Unleben.

2) Dabei entwickelte sie zunächst ein immer absonderlicheres Verhalten: sie unternahm lange nächtliche Ausritte, schloß sich während des Tages in ihren Gemächern ein, ließ ihre Eßgewohnheiten verkümmern. Letztere beiden Tatsachen fallen einer aufmerksamen Dienerschaft auf und sind auch nur von dieser zu erfahren. Die nächtlichen Ausritte und ihre teilweise verhängnisvollen Tändeleien mit der umliegenden 'Dorfjugend' mögen zunächst belächelt worden sein (ihre Opfer sind ja sicher nicht immer gestorben und einige prahlen vielleicht heute noch von der berausenden Nacht mit der Baronesse), wurden aber mit der Zeit berüchtigt - man versuchte Ullgrein aus dem Weg zu gehen, flüstert vielleicht untereinander, daß ihre 'Liebe' Unglück bringt. Alles, ohne der Baronesse direkte Bosheit unterstellen zu wollen. Aber irgendwann zerfallen die ersten Jungs bei Sonnenaufgang zu Asche und sogar dem Baron, der bis jetzt ein geduldiger Vater zu sein versuchte, wird es zu bunt:

3) Der Balihoer Sargtischler Tonkowan baute den bestellten Sarg für den Baron von Menzheim laut Abenteuer vor etwa vier Wochen, Mitte TRAVia 23 Hal also. Warum der Sarg bestellt wird und warum nur einer, wird nicht erklärt - wahrscheinlich fällt dieser Zeitpunkt mit der Vampirwerdung des Barons zusammen. Der Baron hat sein vampirisches Leben schnell organisiert, einen Trauerfall und ein Gelübde vorgetäuscht, um seinen Lebensrhythmus rechtfertigen zu können. Dies könnte etwa so aussehen: Jeder weiß, daß der Baron Verwandtschaft im (weit entfernten) tobrischen Adel hat, nun sei (sagt der Baron) seine geliebte Schwester Firunlieb zur Firunseich von Münzenberg Anfang TRAVia am Raschen Wahn verstorben - und diese Nachricht (die er Mitte TRAVia erhielt) habe ihn außerordentlich schockiert. Denn jeder weiß, daß der Rasche Wahn ein Fluch der Götter an denjenigen ist, der ihren Namen mißachtet und gegen ihre Gebote frevelt (Lexikon des Schwarzen Auges). Göttergefällig, wie der Baron ist und weil er seine Schwester sehr geliebt hat, gelobt er nun dem Herrn BORon, zur Buße des Familienblutes und in Fürbitte für die Seelenruhe der Schwester nächstens - zur Zeit des borongehheiligten Schlafes - zu wa-

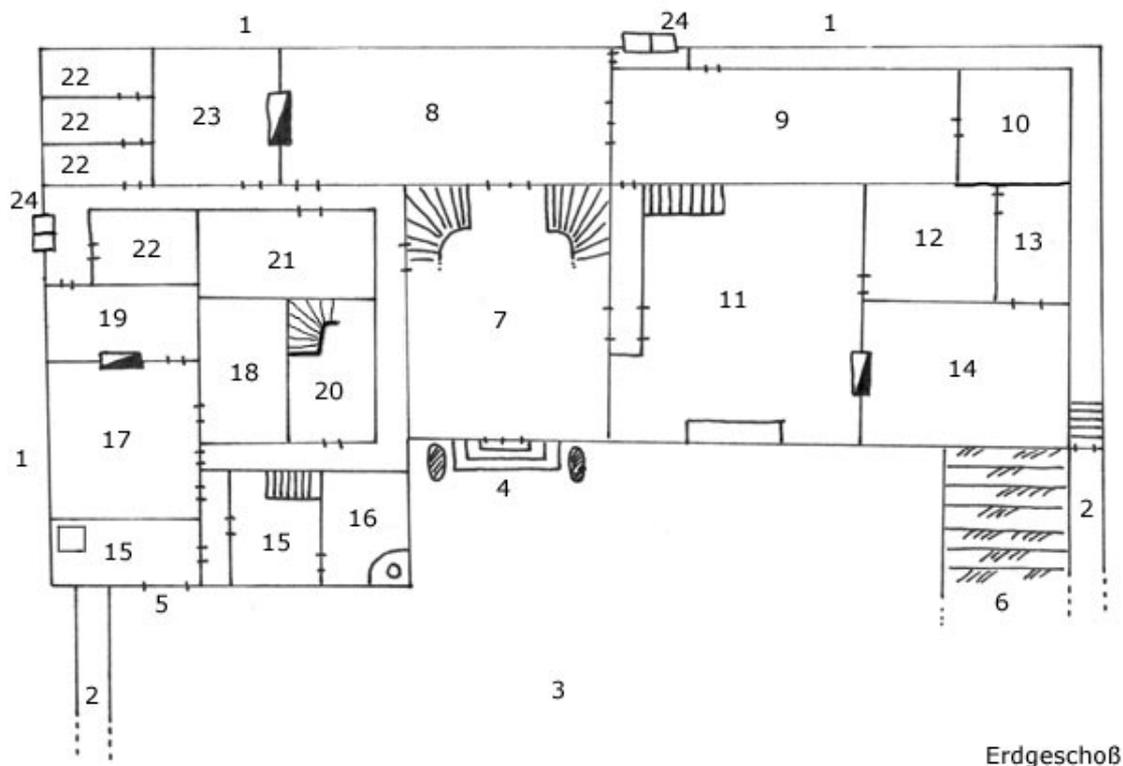
chen und sich in Gebet und Kontemplation zu vertiefen, den Tag dagegen zur Ruhe und für Studien der zwölfgöttlichen Schriften zu nutzen. Über die Tage jeder Neumondnacht begibt er sich zudem zu Fuß auf seine abgeschiedene Jagdhütte im Osten der Baronie, um dort besonders intensive Buße zu tun. Den Sarg aus Baliho könnte der Baron auch unter dem Vorwand bestellt haben, ihn dem Totengott in einer symbolischen Bestattung seiner Schwester als Opfer darzubringen - tatsächlich versteckt er ihn natürlich in einem sicheren Winkel im Haus...

Diese Geschichte erfüllt dreierlei Zweck: sie ist plausibel genug, um die erste Verwunderung von Gesinde und Freunden des Barons zu besänftigen; sie ist extrem genug, um den Baron gerade für Heldengemüter nicht völlig von Verdachtsmomenten freizusprechen - gleichzeitig verschafft sie dem Baron aber auch große Sympathie unter seinen Gefolgsleuten, die ihn nun umso mehr für einen rechtschaffenen und göttergefälligen Herrn halten! Drittens trägt sie dem Umstand Rechnung, daß der Baron boronverflucht ist, denn gerade diesen Gott verhöhnt sie ja geradezu. Sie muß den Helden ja nicht komplett und sofort vom Wirt in Menzheim aufgetischt werden, aber einige Punkte könnten sie durchaus in bewunderndem Ton von der Landbevölkerung erzählt bekommen, wenn sie nach wunderlichem Verhalten fragen. Gastieren sie auf Gut Menzheim, dann könnte der Baron ihnen sogar selbst diese Geschichte erzählen, um zu entschuldigen, daß er die Gruppe nicht schon früher empfangen hat!

**Das Gesinde auf Gut Menzheim** - Die Hausmarschallin Tjeika von Griebenstein-Nordhag ist eine attraktive Mittfünfzigerin, die nach dem Tode der Baronin ein halboffizielles Verhältnis mit dem Baron unterhielt. Sie regiert das Haus mit Geduld, traviagefälliger Sanftheit und einem ausgeprägten Sinn für das Schöne, der es ihr leicht macht, den dekadenten Adels-Allüren des Barons gerecht zu werden. Ihn bewundert sie sehr für sein göttergefälliges Gelübde und hat bis jetzt noch kein Quentchen Verdacht geschöpft, was sich ebenso auf das restliche Gesinde auswirkt! Mit Ullgrein hat Tjeika sich kürzlich heftig wegen deren Pflichtvergessenheit gestritten ("Ihr macht es dem Vater mit Eurem kindischen Gebaren nur noch schwerer, Baronesse!!") und ignoriert sie seitdem einfach. Allerdings ist die junge und offenbar unbezähmbare Baronesse ihr ein wenig unheimlich.

Nach der Hausmarschallin sind das Ehepaar Walbirg und Gero mit ihrer Tochter Emer die höchststehenden Bediensteten auf dem Gut. Um die Stallungen des Barons kümmert sich der verwachsene Schwachkopf Halberich, die Wäscherei wird von der dicken Traviandre und der kleinen Marno geführt. In der Küche zaubert der in Gareth ausgebildete Koch Oldrich, dessen Herz zu brechen droht, weil weder Baron noch Baronesse seinen Kreationen in den letzten Monden viel Aufmerksamkeit gewidmet haben, unterstützt wird er vom flinken Küchenjungen Firunz und der eitlen Inke. Der Baron pflegt sicherlich eine Gesellschaft von Rittern, Rittsfrauen, Junkern und Freifrauen aus der Baronie, die aber selbst kleine Gehöfte im Umland oder Häuschen in der Stadt haben. Außerdem beschäftigt er einen Schreiber für die geschäftlichen Dinge und unterhält Beziehungen zu den wohlhabenderen Händlern Menzheims (schließlich war Menzheim einmal ein bedeutender Marktfleck zwischen Wehrheim und Trallop).

**Das Gutsgebäude** - Um auf die Einbruchpläne meiner Spieler vorbereitet zu sein, habe ich versucht, einen Plan des Baronssitzes zu zeichnen, der hier vorgestellt sei. Die Mittelalter-Cracks unter Euch mögen bitte nachsichtig sein mit einem, der sich beim Zeichnen nicht viel um möglichst große Übereinstimmung mit der Architektur des irdischen Mittelalters geschert hat :) - Verbesserungsvorschläge werden trotzdem gern entgegengenommen!



Erdgeschoß

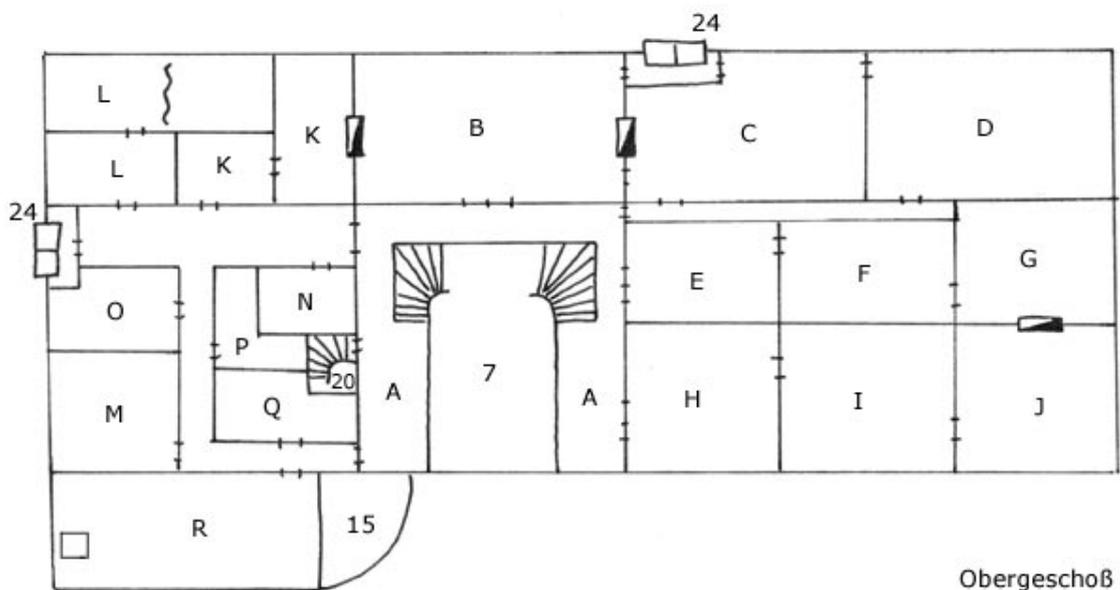
Der Gutshof liegt auf einem Hügel etwas außerhalb der Stadt und ist an zwei Seiten an einen **1 Steilhang** gebaut, um die Verteidigung zu erleichtern. Den quadratischen Hof umschließt zudem eine **2 Mauer**, die der Baron während des Orkensturms errichten ließ. Sie ist begehbar und hat sogar einen Eingang ins Haus: eine Treppe führt von der Mauer hinunter ins Erdgeschoß, auf einen inneren Wehrgang mit Schießscharten nach draußen. Die Tür ist von innen mit einem schweren Riegel gut gesichert (gegen Orks ist wohl jedes Schloß versenkt), und auch für Helden wohl ein echtes Hindernis. Vom **3 Hof** führt der löwenflankierte **4 Haupteingang** und der **5 Gesindeeingang** ins Haus, vor dem sich einige Hühner und Schweine im Schnee tummeln. Ein großer Geräteschuppen steht weiter hinten und die **6 Stallungen** sind mit brandfesten Steineichen-Schindeln gedeckt. Die Fenster im Erdgeschoß (zum Hof) sind allesamt mit schmiedeeisernen Gittern versehen, nach außen weisen ohnehin nur Schießscharten.

Die Wände der hohen **7 Wappenhalle** - zwei Flügeltreppen führen auf eine hölzerne Galerie im Obergeschoß - sind bedeckt mit prächtigen Wappenschildern, Bannern und Gobelins, die kräftig Eindruck auf jeden Besucher machen. In einer Ecke steht eine offensichtlich sehr alte Ritterrüstung. Eine kleine Tür unter der rechten Treppe führt in den Gesindetrakt, eine verzierte Flügeltür in den **8 Rittersaal**, einer selten beheizten Halle mit langem Tisch, allerlei archaischem Schmuck etc., die für größere Festlichkeiten hergerichtet wird. An den Saal angeschlossen ist ein ebenso großer, aber gemütlicherer Raum, der als **9 Armoricum und Bibliothek** dient (v.a. Märchen, Sagen, Kriegs- und sakrale Literatur, viele Standardwerke, z.T. recht alt). Ein **10 Lese- und Rauchzimmer** schließt den unteren Gesellschaftstrakt ab.

Wie es sich für ein Weidener Herrenhaus gehört, besitzt das Gut auch eine **11 Fechthalle** mit kleinem RONdra-Altar. An den Wänden sind hier die Schlacht- und Schmuckschwerter von acht Generationen barönlischer Linie aufgehängt, Holzkerle dienen zur Übung, der Boden ist gefließt und mit Kreidezeichnungen von schwierigen Schrittfolgen (und sogar Tanzschritten) versehen, der Kamin kann den eisigen Raum nur wenig aufwärmen. Von der Fechthalle führt auch eine mit Geländer versehene Treppe in den Keller unter dem Haus. Angeschlossen ist eine zünftige **12 Rüstkammer** und sogar ein (sehr Garethisch anmutender) **13 Ankleideraum**, der vor allem für ein recht **14 luxuriöses Badehaus** genutzt wird.

Im Gesindetrakt sind die Räumlichkeiten wesentlich bescheidener und kleiner gehalten, aber immer noch sehr reinlich und auch hier findet sich in mancher Nische ein schmückender bemalter Krug oder ein Strohgesteck. In den **15 Geräteräumen** wird großes Werkzeug, Feuerholz etc. gelagert, schon vom Hof kann man eine **16 Räucherammer** erkennen, deren Schornstein sich im zweiten Stock verjüngt. Die gut ausgestattete **17 Küche** ist immer belebt, die große **18 Vorratskammer** nächstens gut verschlossen und die **19 Wäschekammer** liegt eine Fußbreite tiefer als die angrenzenden Räume. In **20** führt eine knarrende Stiege hinauf ins Obergeschoß, damit das Gesinde nicht die Haupttreppe benutzen muß, in **21** werden zahlreiche Paraphernalien für den Rittersaal gelagert: Tafelsilber, Kerzenständer, Stühle und Sessel etc. Die **22 Gesindekammern** sind etwas beengt, allein das **23 Zimmer der Hausmarschallin** hat einen Kamin und ist überaus gemütlich (und erstaunlich teuer) eingerichtet.

Ach ja: die **24 Latrinen** dürfen nicht vergessen werden, die ihre Spur auf dem Hang hinterlassen... wenn die Helden ganz hilflos sind, dann würden auch sie einen mühevollen und widerlichen Einstieg ins Gebäude ermöglichen.



In allen Außenräumen des Obergeschoßes sind die Fenster fest mit Innen- und Außenläden verschlossen, was den Vampiren natürlich bei Dämmerung zugute kommt, aber im Winter durchaus nicht ungewöhnlich ist. Die Böden im Obergeschoß bestehen aus (unter Heldenstiefeln sicherlich knarrenden) Holzbohlen, die aber fast überall mit wärmenden (und geräuschdämpfenden) Teppichen belegt sind.

Wie erwähnt führt die Flügeltreppe in der **7 Wappenhalle** auf eine prächtige **A Galerie**, deren gedrechselte Geländer mit Silberbeschlägen verziert sind und zwischen denen ein riesiger Kerzenhalter an schweren Ketten hängt (vielleicht nutzt Ullgrein den bei einem Kampf). An der Stirnseite führt ein Portal ins **B Tafelzimmer**, das ähnlich dem Rittersaal ist, aber ungleich heimeliger ausgestattet ist. Hier bewirten Baron und Tochter ihre Gäste, zwei Kamine machen es angenehm warm und die Bilder an den Wänden sind keine Schlachtgemälde, sondern künden von den Freuden des Sommers, des Weines und der Künste... Im **C Gesellschaftsgemach** ist eine Sesselgruppe um den Kamin aufgestellt, die Lauten des Barons hängen an der Wand und dazu einige weitere Instrumente, die allerdings lange nicht benutzt wurden (das heißt: nie). Mit einem Tuch verhängt steht eine Staffelei in der Ecke, was die Ambitionen des Barons in hesindianischen Dingen offenbart... Hier wird normalerweise der wirklich gute Wein gereicht. Angrenzend findet sich ein **D Kleiner Speisesaal**, der gleichzeitig eine ausgewählte **Trophäensammlung** und die **Lieblingsbücher** des Barons enthält. Dieser Raum wird offensichtlich viel benutzt, er ist seit Generationen das Zentrum des baronlichen Familienlebens und gerade hier kann der Baron

besonders gut von Hölzchen auf Stöckchen kommen, wenn es gilt, einen Helden in Konversation gefangen zu halten!

Die privaten Gemächer von Baron und Tochter gehen sehr geordnet (oder phantasielos?) von der **A Galerie** ab: ein **E/H Vor- und Arbeitszimmer** mit Sekretär, Vitrinen, Pergamentregal (Akten, Register, Papiere, Briefe) wird gefolgt von einem **F/I Ankleideraum**, in welchem beide ihre wertvollen Rüstungen und Hauptwaffen bewahren (und Ullgrein noch dazu eine Reihe gewagter Kleider für alle Gelegenheiten). Die **G/J Schlafgemächer** haben sich im Unleben ihrer Benutzer eigentlich kaum verändert, außer daß die Fenster tags zusätzlich mit schwarzen Tüchern verhängt sind. Eventuell hat der Baron (oder die Baroness oder beide) einen Sarg unter dem wuchtigen Himmelbett versteckt. Prinzipiell sind all diese Gemächer tagsüber fest verschlossen und für alles Gesinde außer der Hausmarschallin tabu.

Im großen Gästetrakt finden sich die bequemen **K-N Gästezimmer**, wobei **K** ein luxuriöses Einzelzimmer für hohen Besuch ist (mit kleinem Vor-/Ankleidezimmer), während in **L** zwei Betten stehen, die von einem schweren Vorhang getrennt werden. **M** und **N** sind schnuckelige Einzelzimmer für höhergestellte Boten oder durchreisende Ritter. Alle Zimmer sind bestens ausgestattet und z.T. mit dezent rahmgefalligen Ölbildchen versehen. Der Bequemlichkeit der Gäste dient auch ein **O Rauch- und Spielzimmer**, wo sogar ein teures Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel steht.

Die **P Schreibstube** wird normalerweise nur geöffnet, wenn der Baron einen seiner Verwalter und Schreiber auf das Gut bittet, um sich über die Steuereinnahmen seiner Baronie o.ä. informieren zu lassen, während die **Q Hausratskammer** alles enthält, was das Gesinde braucht, um das Obergeschoß in traviagefälligem Stand und Ordnung zu halten. Auf dem **R Trockenboden** wird, nun ja, Wäsche aufgehängt - trotzdem ein rechter Luxus! Durch eine Bodenluke kann man von hier in die **15 Gerätekammer** im Erdgeschoß hinabsteigen (natürlich auch umgekehrt).

Im recht kleinen **Keller** des Gebäudes finden sich sicherlich nicht viele interessante Dinge - außer Sie meinen, daß Baron und Tochter unbedingt hier ihre Särgen versteckt haben müssen. Dann könnte es einen großen Raum geben, der vollgestellt ist mit alten Möbeln und klobigen Erbstücken, sämtlich mit weißen Tüchern verhängt. Darunter den Sarg zu entdecken ist ein nervenaufreibendes Stück Arbeit und vielleicht lauert gar der Baron in einer der verhängten Ritterrüstungen auf die Eindringlinge...!

### **Begegnung: Pardona**

Ich habe ein logisches Problem mit dieser Begegnung: Warum legt es Pardona überhaupt auf ein Zusammentreffen mit den Helden an? Ist es nicht seltsam, daß da eine nackte Firnelte auftaucht, ein paar wenige Worte spricht und dann nach zwei möglichen Handlungsmustern vorgeht, die beide doch einer Pardona wenig würdig sind: entweder sie raubt einem verführten Helden Lebensenergie (unwahrscheinlich, weil keine Heldengruppe so naiv ist), oder sie greift die Gruppe an und flieht... aber was gewinnt sie dann dabei?

Ist es weiterhin nicht so, daß Pardona die Helden einfach umbringen würde, wenn sie sie als Bedrohung empfindet, sie aber ignorieren würde, wenn nicht? Pardonas Interesse an den Helden ist im Abenteuer unvermittelt, sie taucht einfach auf, verschwendet ihre Zeit und verschwindet wieder - ohne daß etwas daraus folgen würde. Und so ist der einzige Gag an der Begegnung, daß die Helden Pardona zum ersten und letzten Mal im Leben aus der Nähe gesehen haben... hm.

Dazu kommt auch noch, daß die Helden ja einen Drachen sehen, bevor die Firnelte auftaucht - *meine* Spieler werden jedenfalls auf Anhieb wissen, daß da Pardona 'drinsteckt' und ihre Helden zum Teil auch. (Eine Olporter Magierin wird sicher schon einmal von Pardona-Die-Alles-Vergiftet gehört haben, und

unter allen Elfenvölkern wird wohl die Bedrohung des Firnvorks durch die weißen Gletscherwürmer bekannt sein.)

So, nach diesen Vorüberlegungen würde ich also die Begegnung ersetzen durch die beiden folgenden:

### **Begegnung: Der Gletscherwurm**

Diese Szene ist viel diffuser und kann in den Spieler- und Heldengemütern eine erste Ahnung wecken, die durch die folgende Begegnung bestärkt werden wird.

Lassen Sie die Helden in ein heftiges Schneetreiben oder einen richtigen Schneesturm geraten, in welchem man ständig nasse Flocken in die Augen getrieben bekommt. Dann verwenden Sie die Beschreibung aus dem Abenteuer: wie eine gewaltige Präsenz sich von oben nähert, wie ein plötzlicher Sturmwind einen jungen Baum knickt, und wie die Pferde vor Angst durchgehen, wie die Instinkte der Menschen komplett auf Flucht und Versteck umschalten und wie dann unvermittelt alles wieder vorbei ist - vermeiden Sie dabei nur das Wort "Drache"!

Ihre Spieler werden schon früh genug an einen Drachen denken, wenn Sie ihnen auf die aufgeregten Fragen antworten, daß sie außer einem großen pfeilschnellen Schatten im Schneetreiben zehn Schritt über sich nichts erkennen konnten. Aber zumindest denken selbst findige Spieler mit viel Hintergrundwissen nicht direkt an Pardona! Gemeinsam mit dem folgenden Puzzlestein dürften Ihre Helden dann allerdings den Braten riechen...

### **Begegnung: Pardonas Orkschergen**

Es hat meines Wissens viele Spielleiter gestört, daß die Orks, die von Pardona schon im Frühling 22 Halgedungen wurden, um den Anderather PRAios-Tempel zu überfallen und auszurauben, in **UG** keine Rolle mehr spielen. Deswegen, und um die Abenteuer-Logik ein wenig zu stärken, würde ich den Orktrupp auf die Fährte der Helden setzen: Pardona ist bei ihrem Drachenflug über das Weidener Land dieser Gruppe gewahr geworden und ihre Sinne sind geschärft genug, um eine Heldengruppe auch als solche zu erkennen (vgl. auch den Verweis auf Karmatische Kausalknoten, **UG** S.49). Zudem könnte sie durchaus von Vampiren oder ihren Harpyen zugetragen bekommen haben, daß da eine Gruppe von Schnüfflern durchs Land zieht, die als Vampirjäger ausgesprochen erfolgreich ist...

Dennoch fühlt sie sich von den Menschlein nicht ausreichend bedroht, um sich selbst um sie zu kümmern (dann hätten die Helden auch keine Schnitte gegen sie). Aber sie schickt zumindest die Orks: 'echte' Gegner, wie sie den Helden mittlerweile wohl ganz lieb sein dürften... Damit die Helden aber direkt ein Bewußtsein dafür bekommen, daß dies nicht *irgendwelche* Orks, sondern gut ausgerüstete und effektive Kämpfer sind, sollten Pardonas Schergen ebenfalls ein wenig Hintergrund bekommen ('uninteressante' Orks hätte Pardona wohl gar nicht erst in ihren Dienst genommen):

Ich schätze, daß von den zwanzig Orks, die damals den Tempel in Anderath überfallen haben, mindestens fünf Pardonas Ungeduld oder Vampiren zum Opfer gefallen sind, die ihre Gier nicht beherrschen konnten oder keine Menschen töten wollten. Die restlichen Kämpfer werden angeführt von **Grashtarzz**, einem ehemals hochgestellten Zholochai-Veteran, der unter Sharaz Gartai Greifenfurt belagerte (zum Hintergrund vgl. **Das Jahr des Greifen** [B.Hennen]). Er entkam in der letzten Schlacht um die Stadt den kaiserlichen Soldaten, doch konnte er in den Resten des Orkheers und unter der Triumviratsherrschaft von Sadrak Whassoi, Rrul'Ghargop und dem 'Vagabunden' seine hohe Position nicht halten (zum Hintergrund vgl. **Aventurischer Bote** [ca. bis #55]). So scharfte er einige Getreue (vor allem Famili-

enmitglieder) um sich herum und unternahm selbständige Plünderzüge in Nordweiden - auf einem solchen 'erwischte' ihn Pardona.

Grashtarzz ist ein hochstufiger Ork, erfahren im Belagerungs- und Angriffskrieg mit und ohne Unterstützung von Schamanen, Priestern, Druiden und Zwergen. Er ist von schweren Narben versehrt und sein Fell beginnt schon zu ergrauen. Im Dienst an Pardona sieht er sein persönliches Schicksal zu würdiger Vollendung gekommen und in seinen Träumen erscheint sie ihm als Gesandte Tairachs mit seelenverbrennendem Blick und einer Stimme, die den Willen aller Wesen brutal zu Boden zwingt. (Vielleicht hat die Elfe ihn tatsächlich mit einem ZAUBERZWANG an sich gebunden?)

Der Rest der Orken folgt ihrem Anführer schon lange genug, um es nicht mehr zu wagen, ihn in seiner Vormachtstellung herauszufordern. Sie alle fühlen sich momentan zwar umsomehr als Ausgestoßene, weil sie nicht in der Grafschaft Bärwalde Widerstand gegen den Prinzen und das Schwert der Schwerter geleistet haben, doch empfinden sie auch den Stolz einer eingespielten Gruppe von alten Kampfgefährten. Spielen Sie diese Orks gerissen: sie haben nicht nur harte Kämpfer, sondern auch gute Jäger und schnelle Reiter. Vielleicht sind ein oder zwei typisch orkische Trottel dabei, aber wenn diese den Elfenpfeilen und Kampfzaubern zum Opfer gefallen sind, dann bleiben noch die Veteranen.

Schildern Sie, wie der Anführer Grashtarzz sich (nach Menschenart!) zunächst aus Kämpfen heraushält und von seiner rechten Hand dabei beschützt wird (dieser bullige Ork wird von den anderen 'Waybell' genannt - offenbar ebenfalls in Anlehnung an das kaiserliche Militär). Schildern Sie, wie gefallene oder schwer verwundete Orks von ihren Gefährten aus dem Getümmel gerettet werden. Die Orks können sich ruhig einmal zurückziehen, um dann wieder anzugreifen - ohne einen Erfolgsbericht werden sie sicherlich nicht zu der grausamen elfischen Hexe zurückkehren! So können die Helden schließlich die Oberhand gewinnen und sie sollten dabei auch Gefangene machen können, die ihnen in von einer Elfe mit Glutaugen und Dornenhaar berichten können (den Namen Pardona brauchen Sie auch hier nicht zu erwähnen).

Vielleicht ergibt sich Grashtarzz zum Schluß gar - und bittet die Helden, ihn unter dem Schwur ziehen zu lassen, daß er sich in die Rote Sichel begeben wird - zum Sterben... Eine solche Szene gäbe Gelegenheit, Orks als denkende Wesen mit einem Ehrenkodex darzustellen, der sich durch die langen Jahre der Niederlagen gegen kaiserliche Soldaten dem der Menschen genähert haben mag - aber durchaus auch als orkischer Charakterzug erkennbar und nachvollziehbar bleibt.

### **Das Finale im Nachtschattensturm**

Meine Spieler sind auf eine Idee gekommen, das Finale von **UG** anzugehen, die ich hier zumindest erwähnen will - denn sie hat mich überrascht, obwohl sie naheliegend war: Unser Golgariter hat sich gemeinsam mit einer Rondrageweihten, die ich als NSC mitgeführt habe, darum bemüht, die Hilfe des Praios- und des Rondra-Tempels zu Baliho zu gewinnen. Der Neumond war mittlerweile schon als Datum einer großen Beschwörung bekannt und die Zeit drängte - die Helden erwarteten das Schlimmste. Deschelef ibn Jassafer hatten sie bereits die ganze Geschichte berichtet, sie vermuteten, dass Borbarad mit der Kraft der Vampire ein neuer Körper gegeben werden könnte und sie machten sich auch bereits wenig Hoffnungen, wirklich etwas dagegen tun zu können. Nichtsdestotrotz wollten sie es versuchen, und zwar richtig. Der Golgariter sprach gewichtige Worte und es gelang ihm eindrucksvoll, Schwester Praiogard (die als Sekretärin und rechte Hand von Brunn Baucken bereits in **AoE** eine Rolle spielte) von der Not und der Dringlichkeit des Handelns zu überzeugen: denn auch wenn man nicht genau wisse was geschehen würde, so würde doch *etwas* geschehen, das auch der Praioskirche nicht gefallen könne.

So brachen die Helden schließlich in Begleitung von vier Praiotinern (zwei Geweihte, zwei Laienpriester), zwei weiteren Rondra-Geweihten und Deschelef ibn Jassafer auf zum Nachtschattensturm (die ganze

Gruppe hatte somit 12 Mitgliedern, was von allen begrüßt wurde). Abgelaufen ist das Finale dann folgendermaßen:

Der Gruppe gelang es, ungesehen (wenn auch nicht bemüht heimlich) zum Turm vorzudringen. Deschelef sorgte für den Zugang, indem er den See auf etwa fünf Schritt Breite zwischen Festland und Insel gefrieren ließ, das dauerte allerdings eine ganze Weile. Die erste Gezeichnete konnte unterdessen schon erkennen, das sich Pardonas Ritual dem Höhepunkt näherte, und konnte auch die Schatten der Vampire am Boden sehen. Dann stieß die Gruppe (die Geweihten voran) auf die Insel vor, wo natürlich der Kampf entbrannte, auf den man sich ja auch vorbereitet hatte. Die Helden spalteten sich im Getümmel auf: drei versuchten, möglichst unbehelligt auf die Rückseite des Turms zu gelangen, um einen Zugang in der Ruine zu finden und schnell weiter vorzudringen. Sie kletterten vorsichtig in den dritten Stock hinauf, wo ich ein großes Loch im Gemäuer verortet hatte (als SL muss man bei einer solchen Aktion bedenken, wie lange das im Vergleich zu einem Kampf dauert, der ja meist überraschend schnell zuende ist, wenn man mal die Kampfrunden zählt).

Unterdessen war es das Hauptbemühen der zurückgebliebenen Helden und Geweihten (die jetzt gegen eine Übermacht an Vampiren standen), Schwester Praiogard (die natürlich mit den Rondrianern das Kommando übernommen hatte) zu schützen, die ein Mirakel vorbereitete. Schließlich gelang es ihr, Praios' Licht ins Dunkel des Turmvorplatzes zu werfen – das schnelle Ende für die meisten übriggebliebenen Vampire... Dann schritt sie voran mit hochoberhobenem Licht in den Turm hinein, während die Klettertruppe oben schon Pardonas Stimme singen hörte und mitbekam, wie der Kampf offenbar zuende gegangen war. Im Untergeschoss ging das Gros der Truppe zügig durch das Vorzimmer des Turms (welches ich konstruieren musste, um Wallmir noch eine Weile vom Licht abzuschirmen) und kam schließlich in den Raum mit der Treppe nach oben und dem Bannkreis aus Praios-Sakramenten. Doch bevor der Schein des Praiosmirakels den Erzvampir verbrennen konnte (ich empfehle, ihn schon ein bisschen schwelen und brüllen zu lassen), gelang es diesem seine restliche Macht zusammenzunehmen und eine der Ronda-Geweihten (das kann/sollte eigentlich ein Held sein, in unserem Fall war es 'nur' eine liebevoll gewonnen NSC-Gefährtin der Gruppe) einen ungewollten Hieb gegen den Arm Schwester Praiogards führen zu lassen. Das Licht erlosch, Praiogard sank ohnmächtig zusammen, die Rondrianer und der Golgariter stürzten sich auf den Erzvampir. Doch kämpften sie nicht trickreich genug, sie beachteten die Reliquien einfach nicht und ließen Wallmir zuviel Spielraum. Nachdem nur noch der Golgariter überhaupt handlungsfähig geblieben war und stark geschwächt, entschloss er sich, den Bannkreis zu öffnen, in der Hoffnung, Wallmir würde sich zunächst an seiner Knechterin Pardonas rächen wollen – was diesem natürlich gar nicht in den Sinn käme. Wallmir war selbst überrascht, aber frei – er ignorierte den verletzten Boroni einfach, trank gierig das Blut eines Rondrianers und brach der sich ein letztes Mal aufbäumenden einarmigen Praiogard das Genick.

Der Moment des Zögerns auf den Weg hinaus, um diese hämische Mordtat zu begehen, wurde ihm jedoch zum Verhängnis, denn der Golgariter rappelte sich ein letztes Mal auf, hatte auf einmal statt seines Schwertes die Praios-Statuette aus dem Bannkreis in der Hand (ein kleiner Trick des Sonnengottes wohl, der einen Erzfvler wie Wallmir dieses Mal nicht entwischen lassen wollte ;-)) und durchbohrte damit den Vampir... Es hätte auch schlimmer ausgehen können – aber nach so viel Engagement wollte ich meinen Spielern die Enttäuschung über ein Entkommen des Vampirs nicht zumuten (sie empfanden das UG-Finale ohnehin schon als ziemlich niederschmetternde Niederlage). Die Gruppe, die von oben in den Turm gekommen war, nahm unterdessen all ihren Mut zusammen und stieg die Treppe in den Ritualraum hinunter, wo sie letztlich nur Zeugen des Geschehens waren, ohne mit guten Ideen einzugreifen zu versuchen. Sie hatte aber natürlich auch genug damit zu tun, das eigenen Fleisch auf den Knochen zu behalten und dem Drang zu widerstehen, in den Kessel zu springen...

Ich denke, dieses Finale war ziemlich spannend und die Idee, sich um geweihte Unterstützung zu bemühen, ist sehr gut und einleuchtend bei Helden, die gute Kontakte zu Tempeln und Geweihten haben.

Dem sollte man als SL keinen Riegel vorschieben – gerade die Balihoer Praiotiner wissen sehr genau, was der **Alptraum ohne Ende** bedeutete und sperren sich sicher nicht übermäßig dagegen, den düsteren Reden der Helden Glauben zu schenken. Zumindest würden sie auf Nummer sicher gehen wollen: wenn am Neumond tatsächlich ein großes magisches Ritual verhindert werden könnte, dann sollte man zu Ehren des Herrn Praios auch daran beteiligt sein – und der unheimliche Nachtschattensturm (ein ursprünglich dynastisch vererbtes Magierdomizil immerhin) sollte der Weidener Praioskirche schon immer ein Dorn im Auge gewesen sein! Und wenn die Aktion der Helden unbedacht und unsinnig sein sollte, dann ist man vielleicht besser in der Nähe und behält diese Abenteurer im Auge (gerade die Magier und Elfen unter ihnen).