



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 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.

Vampire! Vampire! (I) – Eine Spielhilfe zu UG

[Oliver Arndt © 2003 | leirix@gmx.de | 01-07-03]

Vorbemerkung

Auf den folgenden Seiten werden einige Vampire mit ihrer dramaturgischen Bedeutung, sowie Anmerkungen zu ihrer Entstehung und ihren Eigenschaften vorgestellt – sie können im Abenteuer ergänzend verwendet werden. Auch einige der bereits im Abenteuer vorhandenen Vorschläge werden weiter ausgearbeitet.

Die reißende Bestie

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Er kann die Höhle also nicht verlassen – aber was ist, wenn es taut?“

Die Spieler sollten über Herzog Waldemar an die Jägerin Irma vermittelt werden, die ihnen nicht nur Nabsads Höhle, sondern auch sein Wesen und Teile seiner Verwundbarkeiten beschreiben kann, da sie bereits eine Auseinandersetzung mit ihm überlebt hat. Ihre Waffe war ein mit einem Bergkristall besetzter Schneidedolch, den sie mit Inbrust in den Hals der Bestie stoßen und sie schwer verletzen konnte. Zuvor war sie, einem Hilferuf folgend, in die Grotte hinabgestiegen und dort diesem Unhold begegnet, der sich zwischen sie und den Eingang stellte. Der Höhlenboden selbst war weitgehend eisfrei, die Wände jedoch aus gefrorenem Blut, ebenso die Tropfsteine, überall lagen Knochen und gefrorene Fleischfetzen herum, und im hinteren Teil der Grotte befanden sich zwei weitere Ausgänge: beide führten aufwärts, der linke war schneebedeckt, der rechte steinig, und beide waren von trübem Tageslicht erhellt. Sie hatte die Wahl, an der lauernden Bestie vorbei zum Eingang der Höhle zu gelangen oder aber auf gut Glück einen der Hinterausgänge zu wählen. Wenn sie sich dem schneebedeckten Gang näherte, schien das Wesen unruhig zu werden, ging sie in die andere Richtung, begann es sich bereits verräterisch die Zähne zu lecken. Dennoch entschied sie sich für den geröllbedeckten Gang und rannte um ihr Leben, denn irgendetwas hielt sie davon ab, den anderen Weg zu nehmen. Die Bestie folgte ihr mit riesigen Sätzen und hatte sie schon gepackt, als sie ihren Stich tun und entkommen konnte. Irma ist sich sicher, daß beide Gänge eine Falle sind. Die Waffe gibt sie den Helden gerne mit - sofern sie versprechen, diese im Siegesfalle in einen Firuntempel zu bringen.

Entstehung und Eigenschaften

Nabsad war ein Svellttaler Wilddieb und schon vor seiner Erhebung reiner Fleischfresser.

Seine Höhle ist tatsächlich blutvereis (die Tropfsteine jedoch nur oberflächlich), da er seine Opfer im Kampf zu zerreißen pflegt. Er lockt arglose Wanderer mit schwachen Hilferufen in seine Grotte und läßt ihnen wegen seines Firunfluches zwar stets einen Ausweg, doch die allermeisten von ihnen sind nun trotzdem in der ganzen Höhle verteilt (den Schnee im ersten Gang kann er zwar nicht betreten, aber es handelt sich um eine Sackgasse). Obwohl es ihm höllische Schmerzen beschert, am vereisten Blut zu lecken, bereitet es ihm aus perversen Gründen eine dämonische Freude, es trotzdem zu tun und währenddessen mit den Schädeln seiner Opfer zu sprechen. Irma ist im Grunde nicht wegen ihres Dolches entkommen, sondern wegen ihres starken Glaubens und weil der Bergkristall am Griff den Dolch zu einer firun-geweihten Waffe machte. In Händen eines Helden wird er nur dann volle Wirkung zeigen (3W20 SP), wenn auch er eine innige Beziehung zum Wintergott hegt. Da Nabsad das einzige Opfer des ersten Vampirs ist, welcher von Walmirs Blut getrunken hatte und der in der ersten Nacht auf heimatfremdem Boden vergangen war, weiß niemand etwas von seiner Existenz – daher muß er auch nicht zu den Neumondtreffen... Trotzdem oder gerade deshalb ist sein jetziges Warten auf Tauwetter seine ganz persönliche, UNSTERBLICHE GIER.

MU: 23 / KL: 13 / IN: 16 / CH: 8 / GE: 20 / FF: 14 / KK: 21 / MR: 30
LE: 66 / AU: 87 / GS: 12 / AT: 18 / PA: 18 / TP: 1W+7 / RS: 3

Verwundbarkeiten

Firun (Schnee, Eis, Bergkristall; Fluchtweg)

Der Knappe vom Rhodenstein

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Was immer es sein mag – ein Kind ist das nicht mehr!“

Brinwart der Kleine ging bei einer Treibjagd im Blautann letzten Herbst verloren und geriet dem Grakvaloth in die Fänge, der ihn als elftes Opfer zu Walmir brachte.

Seither wohnt er bei einer nichtsahnenden, alten Hexe, die seit Monaten glaubt, er habe auf Rhodenstein irgendetwas ausgefressen und sei dafür mit harter Kerkerhaft bestraft worden (was auch seine kränkelnde Blässe erklären würde). Sie wundert sich zwar, daß er seinen vor Schmutz starrenden Schlafsack von dort mitgebracht hat und daß seit einigen Wochen keine Besucher mehr kommen, doch ihre Augen sind schwach und ihr Mitgefühl groß.

Entstehung und Eigenschaften

Der verschlossen wirkende Zwölfjährige trägt aus Überzeugung auch weiterhin seinen Kettenwams, nicht aber sein Schwert, somit ist beinahe jeder Zweikampf mit ihm als unehrenhaft anzusehen. In seinem Schlafsack befindet sich genügend Heu und Schmutz aus der Feste Rhodenstein, um ihm als Heimaterde zu dienen – wird dieser verbrannt, ist es mit ihm sehr bald aus. Die Hexe Vulgra jedoch wird den Helden was husten, wenn diese versuchen, ihrem Kleinen etwas anzutun, sie glaubt fest an seine Unschuld und hat zur Not noch ein paar Flüche auf Lager, die ihr Rabe Immersatt gerne für sie austrägt.

Da sie andererseits eine sehr hilfsbereite Frau ist, bekommt sie in unregelmäßigen Abständen Besuch von Bäuerinnen und Ammen aus den umliegenden Höfen, die allesamt noch abends wieder abreisen (kein Weidener würde freiwillig die Nacht bei einer Hexe verbringen, selbst wenn es eine gute ist), und da es Brinwart bei den letzten malen übernommen hat, diese Besucherinnen aus dem Wald heraus zu geleiten, lebt mittlerweile keine mehr von ihnen.

Die Bauern und Dörfler glauben, daß Vulgra den Frauen Tränke mischt oder den Verstand vernebelt, damit sie ihre Männer und Familien verlassen, um ebenfalls zu Hexen zu werden.

Ein bißchen weit hergeholt, aber für einen Weidener Bauern durchaus vorstellbar.

Es ist nun drei Wochen her, daß sich überhaupt jemand in Vulgras Nähe getraut hat, und so langsam wird Brinwart unruhig, denn selbst wenn er die Hexe töten würde, wäre ihr Sikaryan nicht ausreichend. Andererseits darf sie auch keinen Verdacht schöpfen, was ihn in seinen Möglichkeiten zusätzlich einschränkt, und so wurde sein nagender Hunger längst zu einer UNSTERBLICHEN GIER.

MU: 16 / KL: 12 / IN: 10 / CH: 8 / GE: 16 / FF: 9 / KK: 14 / MR: 20
LE: 28 / AU: 42 / GS: 10 / AT: 13 / PA: 8 / TP: 1W+1 / RS: 3

Verwundbarkeiten

Rondra (ehrenhafter Angriff, Gewitter)

Travia (Herdfeuer, Umarmung; Heimaterde, Einladung)

Ingerimm (Schmiedefeuher, neuer Stahl, Edelmetall)

Die Wolfsfrau

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Das wird ja immer schlimmer! Werden wir jetzt auch noch von Werwölfen gebissen?“

Nurinna war Bauarbeiterin an der Stadtmauer Altnordens und hat nicht nur nivesisches, sondern auch wölfisches Blut in den Adern, sodaß sie, die sie als siebte des Erzvampirs Blut trank, zu einer Art Wolfs-vampir wurde. Ihre Metamorphose ist noch nicht abgeschlossen, aber bereits weit fortgeschritten, sowohl körperlich als auch geistig. Weil auch ihre Kampfweise eher tierisch ist, werden Ihre Spieler zunächst wohl wirklich eher glauben, eine Werwölfin vor sich zu haben, zumal sie auch noch mit Silberwaffen getötet werden kann – keine besonders beruhigende Aussicht, wenn dabei die Hälfte der Gruppe von ihr gebissen wurde...

Entstehung und Eigenschaften

Schon jetzt läuft Nurinna überwiegend (und erstaunlich gewandt) auf allen Vieren und schlägt und beißt im Kampf um sich wie ein tollwütiges Raubtier – Angriffsstrategien, die dem Opfer Sikaryan rauben, werden von purem Blutdurst weitgehend überlagert. Die Schlichtheit ihrer menschlichen Seite läßt sie immer wieder zur Baustelle nach Altnorden zurückkehren, doch auch wenn sie Menschen, die sie kannte, belauert und gerissen hat und in den Wäldern mit den Wölfen heult, ist sie fremd in beiden Welten. Das einzige, das sie mit ihrem ebenfalls fremd gewordenen Körper verbindet, ist diese ebenso animalische wie UNSTERBLICHE GIER.

MU: 20 / KL: 9 / IN: 15 / CH: 10 / GE: 19 / FF: 12 / KK: 19 / MR: 18
LE: 50 /AU: 100 / GS: 4/14* / AT: 17** / PA: 15 / TP: 1W+5/1W20** / RS: 3
* Wert hinter dem Schrägstrich auf allen Vieren
** bei AT-Wurf 1 Kehlenbiß (1W20 Punkte Lebensenergie/Sikaryan)

Verwundbarkeiten

Praios (Sonnenlicht)
Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten)
Boron (Bestattung; Schlafende)
Ingerimm (Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall)

Bauer Kerling

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Kommt, Freunde, den schaffen wir auch noch!“

Entweder präsentieren Sie Gerold Kerling als typischen Vampir ganz zu Anfang oder erst im Finale als einen der Standardgegner – er ist zwar das erste Opfer Nurinnas und entstanden, als das wölfische Erbe noch schwach in ihr war, ansonsten jedoch ist er vollkommen belanglos. Alleine wird man ihn nie antreffen, da „seine“ Kreatur Najaschda Fuchsbauer (siehe dort) nicht von seiner Seite weicht.

Entstehung und Eigenschaften

Gerold hat leider zur falschen Zeit sein Rudeiner Bauernhaus verlassen, um Feuerholz zu holen; Nurinna schlug ihn bewußtlos und trank sich an ihm satt. Als er währenddessen als Vampir erwachte, schlug sie ein zweites mal zu und beendete ihre Mahlzeit. Die eiskalte Leiche wurde noch in derselben Nacht gefunden und am Morgen bestattet, erst nach drei Tagen hatte sich der entkräftete Vampir endlich wieder freigeschaufelt, müde, verwirrt und kraftlos zwar, aber getrieben von UNSTERBLICHER GIER.

MU: 15 / KL: 11 / IN: 10 / CH: 11 / GE: 17 / FF: 13 / KK: 18 / MR: 14
LE: 20 /AU: 31 / GS: 10 / AT: 13 / PA: 13 / TP: 1W+2 / RS: 1

Verwundbarkeiten

Praios (Sonnenlicht)
Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)
Boron (Bestattung; Schlafende)
Ingerimm (Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall)

Fuchsbauers Tochter

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Ist das überhaupt ein Vampir oder tut die nur so?“

Najaschda Fuchsbauer war schon immer etwas wunderlich und wurde daher von ihrer Familie jahrelang vor den Nachbarn versteckt. Bereits früher hat sie versucht, Menschen und Tiere zu beißen, verfiel in ungeahnte Rasereien oder brabbelte unverständliches Zeug.

Nach einer nächtlichen Heimsuchung des Bauern Kerling floh sie zu ihm in den Wald, kam aber später zurück, um all ihre Verwandtschaft inklusive des Hofhundes zu töten.

Sie schloß sich ihrem Erschaffer an, sieht sie doch in ihm den Vater, den sie nie hatte. Jede Aktion, die sich gegen ihn richtet, wird von Najaschda entsprechend heftig beantwortet, wobei sie selbst nicht weiß, was aus ihr geworden ist.

Entstehung und Eigenschaften

Sie ist so undurchschaubar wie eine Harpyie - nur noch gefährlicher, denn sie genießt nicht nur ihre plötzliche Freiheit, sondern auch zum ersten mal ihren Wahnsinn. Alleine geht sie nie auf die Jagd, eher schon hilft sie Bauer Kerling bei der seinen, um sich dann an dem zu laben, was er ihr übrig läßt und imitiert zuweilen sein Verhalten. Schließlich hat er sie befreit und neu geboren, und weil sie auch zu Lebzeiten nur die Sonne und den Tod gefürchtet hat, ist sie vor den meisten Verwundbarkeiten gefeit, wäre da nicht das starke Gefühl der Zuneigung für ihren Erschaffer, das doch nichts anderes ist als eine UNSTERBLICHE GIER.

MU: 15-21* / KL: 7-12* / IN: 13 / CH: 9 / GE: 14 / FF: 13 / KK: 15-21* / MR: 6-12*

LE: 30 /AU: 45 / GS: 8 / AT: 13 / PA: 9 / TP: 1W6-1W+6* / RS: 1

* je nach Gemütszustand

Verwundbarkeiten

Praios (Sonnenlicht)

Boron (Bestattung; Schlafende)

Bauer Kerling (stirbt Gerold, wird ausnahmsweise auch Fuchsbauers Tochter vergehen)

Wachtmeisterin Blauhiller

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Es ist ein gutes Gefühl, die Garde hinter sich zu wissen... Nur nicht auf diese Art!“

Die Moosgrunder Wachtmeisterin Helmtrude Blauhiller hatte vor drei Wochen nachts den „Roten Stier“ verlassen, weil sie ein Tier gehört zu haben meinte und ist daraufhin zum Wachturm gelaufen. Ein Tier war es nicht gerade, aber eine Gefahr für das Städtchen allemale: Die Wolfsfrau Nurinna hatte sich Moosgrund schon als Jagdrevier auserwählt und konnte von der burschikosen Gardistin fast getötet werden (Nurinna ist auch tsaverflucht, und Helmtrude immer noch Jungfrau), doch unterlag diese schließlich der tierischen Kraft und dämonischen Überlegenheit ihrer Gegnerin. Seither meidet die Wolfsfrau zwar diesen Ort, aber die Wachtmeisterin hält sich noch immer in seiner Nähe auf, um ihre „Schäfchen“ zu beschützen, auch vor lästigen Glücksrittern oder Leuten, die zuviele Fragen stellen...

Entstehung und Eigenschaften

Helmtrude Blauhiller ist neben Luzelin der einzige Vampir, der noch kein denkendes Lebewesen getötet hat. Sie labt sich am Blut der Tiere, was auf der einen Seite für die betroffenen Bauern eine Katastrophe ist, sie aber andererseits nicht auf Dauer befriedigen kann, da das Sikaryan von Tieren nicht so reichhaltig ist wie das von Menschen. Noch ist ihre Abscheu vor dem, was aus ihr geworden ist, stark genug, um sich zu beherrschen, doch kann es nicht mehr lange dauern, bis sich ihr Beschützerinstinkt verwandelt und sie ihre Schützlinge als das begreift, was sie für andere Vampire längst wären - Nahrung für ihre UNSTERBLICHE GIER.

MU: 20 / KL: 12 / IN: 12 / CH: 9 / GE: 20 / FF: 12 / KK: 22 / MR: 28
LE: 50 / AU: 72 / GS: 10 / AT: 18 / PA: 17 / TP: 1W+12 / RS: 5

Verwundbarkeiten

Praios (Sonnenlicht)
Rondra (ehrenhafter Angriff, Gewitter)
Efferd (fließendes Wasser, Weihwasser, Regen)
Boron (Schlafende; Bestattung)

Der Vampirjäger

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Klar kann er für uns nützlich sein, aber deswegen können wir ihn doch nicht laufen lassen?“

Ludo von Hellsingen ist ein erfahrener Vampirjäger und von seinem Schicksal nicht wirklich überrascht. Da er sich soweit unter Kontrolle hat, daß er „lediglich“ Jagd auf Orks & Goblins macht und gleichzeitig auf seine Art versucht, die Plage in Schach zu halten, ist er für die Helden ein wichtiger, aber zweifelhafter Verbündeter. Es ist ratsam, ihn nicht erst im Finale auftreten zu lassen, denn als Kampfgefährte, Kundschafter oder Informant ist er eigentlich zu kostbar, wenn auch vermieden werden muß, daß er der Gruppe zuviel verrät.

Nehmen wir einfach an, es ist ein Rest von sportlichem Konkurrenzdenken in ihm vorhanden, der ihn davon abhält, die Helden mit der Nase auf die wahrhaftigen Vorgänge zu stoßen. Lieber wäre es ihm, wenn er selbst die Ereignisse beenden oder zumindest überleben könnte, um seine Arbeit fortzusetzen.

Dennoch kann er seinen Kollegen den einen oder anderen Hinweis geben oder kurzzeitig behilflich sein, zumal er selbst sich noch mit direkten Aktionen gegen andere Vampire zurückhält. So könnte er sie zum Beispiel auf den „Silbertaler“ aufmerksam machen (s.u.) oder über ein paar Verwundbarkeiten aufklären, die er gerne auch an sich selbst demonstriert.

Entstehung und Eigenschaften

Ludo ist ein gutes Beispiel dafür, was passieren könnte, wenn ein Spielerheld zum Vampir wird. Seine Ideale sind noch nicht verloschen, aber der innere Kampf und das Bewußtsein der eigenen Widernatürlichkeit entladen sich mehr und mehr in einem unendlichen Hass, der sich allerdings nicht auf die Lebenden richtet, sondern seinen Erschaffern gilt.

Bis zu einem gewissen Grad ist es ihm möglich, seinesgleichen anzugreifen oder zu verraten, aber in seinem tiefsten Herzen weiß er bereits, daß er diesen Kampf auf Dauer nicht gewinnen kann. Außerdem ist es für einen Vampir, der nur selten töten will, äußerst schwierig, die Neumondrituale zu überstehen und gleichzeitig noch aktiv zu bleiben, denn jeder Einsatz von geraubtem Sikaryan, sei es auch für eine gute Sache, hinterläßt ein Vakuum, das ausgefüllt werden will. Daher werden der Haß und die Wut auf das, was aus ihm geworden ist, immer größer, aber je mehr er sich dagegen auflehnt, desto stärker wird seine UNSTERBLICHE GIER.

MU: 19 / KL: 14 / IN: 14 / CH: 12 / GE: 16 / FF: 14 / KK: 16 / MR: 8 (!)
LE: 44 / AU: 60 / GS: 15 / AT: 16 / PA: 14 / TP: 1W+2 / RS: 1

Verwundbarkeiten

Boron (Bestattung, Schlafende)
Hesinde (Magie)
Phex (Unterlegene, Vertraulichkeit, Nebel)
Perrine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte)

Der fette Spieler

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Der lacht ja immer noch! Wieviel Geld hat dieser Mann eigentlich?“

Wenn die Spieler bereits zu erkennen glauben, daß es in Baliho keinerlei Anzeichen für Vampirismus gibt, ist es Zeit für eine Abwechslung (die umso stimmungsvoller ausfallen dürfte, wenn sie diese Episode wirklich nur für eine profitable Nebenhandlung halten).

Entstehung und Eigenschaften

Weidhart von Salmsbrück war ein zu verarmen drohender, spielsüchtiger Gutsherr, der eines Nachts mit einem Fuhrknecht unterwegs nach Hause war, als Pardona und der Dämon ihm zu Leibe rückten. Er versuchte, die Seele des Knechtes gegen die seine einzutauschen, und obwohl ihn dieses Angebot nicht vor der Erhebung zum Vampir bewahrte, gefiel Pardona die pure Geste, und so legte sie bei ihrem Gott ein „gutes Wort“ für ihn ein. Seit er als drittes Opfer vom Blut des Erzvampirs getrunken hat, besitzt er daher eine höchst seltene Fähigkeit: Er ist in der Lage, seinen Opfern das Sikaryan beim exzessiven Glücksspiel zu rauben – egal, ob er nun dabei gewonnen oder verloren hat. Außerdem war die Dunkelelfe so gütig, einen Sack Mehl, den Weidhart zuvor beim Hahnenkampf gewonnen hatte, in Gold zu verwandeln (unter Verwendung eines Rituals, das eher einer namenlosen Anrufung als einem Zauber ähnelt und keine magischen Spuren hinterläßt). Mit diesem Goldstaub konnte er nicht nur seine Schulden bezahlen, sondern auch das heruntergekommene Spielhaus „Silbertaler“ aufkaufen und einige Getreuen um sich scharen, die für seine Sicherheit sorgen. Selbst danach hatte er immer noch genug übrig (etwa 10.000 Dukaten), um eine große Anzahl Gardisten zu bestechen, die sein Haus nun vor allem von außen im Blick behalten und genau wissen, wann sie wegzusehen haben. Sein Einfluss in der Stadt ist seither stark geworden, und in seinem freudlosen Spielhaus herrscht eine eher gehetzte als heitere Stimmung. Es gibt keine Tänze und keinen Gesang, keine Rauschmittel und keine Freudenmädchen, kein Lachen und kein Schwatzen an den Tischen. Einzig das gespenstige Klappern der Würfel, das Klimpern von Münzen und das glucksende Lachen des Hausherrn ist zu hören, denn der fette, bleiche Mann läßt es sich

nicht nehmen, höchstselbst am Spieltisch zu sitzen und mit seinen Gästen zu spielen. Dabei raubt er jedem, der durch ein Glücksspiel oder eine Wette mit ihm Werte im Rahmen von 100 Dukaten gewinnt oder verliert, jeweils 1 Punkt LE und Sikaryan. Dadurch entstehen keine neuen Vampire, und er kann seine vampirische Kontrolle über eine ungeheure Anzahl von Balihoer Bürger ausüben – außerdem ist es nicht unbedingt auffällig, wenn jemand, der soeben ein Vermögen verloren hat, daraufhin sein Leben aushaucht oder aber nach einem schier unglaublichen Gewinn vom Schlag getroffen zusammenbricht. Weidhart versucht solche Extremfälle zu vermeiden, aber in den letzten zwei Monaten sind im „Silbertaler“ dennoch elf Menschen zu Tode gekommen. So gut es um seine finanzielle Situation stehen mag, so vertrackt ist seine persönliche, denn seine Verwundbarkeiten verbieten ihm jeden Genuß, den er aus seinem Reichtum ziehen könnte, und so ist in seinem Unleben nur noch eines größer als die Einsamkeit, und zwar seine quälende und trostlose, UNSTERBLICHE GIER.

MU: 20 / KL: 16 / IN: 15 / CH: 10 / GE: 15 / FF: 15 / KK: 17 / MR: 28
LE: 67 / AU: 84 / GS: 10 / AT: 15 / PA: 10 / TP: 1W+4 / RS: 1

Verwundbarkeiten

Boron (Schlafende, Bestattung)
Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten)
Phex (Unterlegene, Vertraulichkeit, Nebel)
Rahja (Unwissen, Schönheit, Wollust, Rauschmittel)

Die Gespielen

Besonderheit und Bedeutung für die Handlung

„Spielzeug – erst für die Baroness und jetzt für uns...“

Ob die drei Lustknaben Pagol Bronstett, Marnulf Hutzinger und Gisbert von Punin, die nicht auf der Burg des Barons wohnen, bei Eintreffen der Helden dort anwesend sind, im Laufe der Ermittlungen in der Menzheimer Au entdeckt werden oder erst im Finale auftreten, ist wieder einmal Meistersache. Möglicherweise treffen sie sie auch in Menzheim selbst, wo sie viel Zeit miteinander verbringen und sich die lasterhaften Nächte um die Ohren schlagen.

Ullgrein ruft zwei von ihnen bisweilen zu sich auf die Burg, um sich mit ihnen zu vergnügen und sich dabei ihrerseits am geraubten Sikaryan zu laben, aus alter Freundschaft, sozusagen.

Gisbert hingegen ist nur Pagol und Marnulf verpflichtet, sie wollten ihn ganz für sich behalten, und auch er versorgt sie mit Lebenskraft - daher hüten sie ihn wie einen Schatz...

Entstehung und Eigenschaften

Die Bronstetts und die Familie Hutzinger führen zwei Gehöfte in der Nähe von Menzheim, die nur wenige hundert Schritt weit auseinanderliegen und deren Felder dieselben Früchte tragen. Sie sind seit Generationen treue Freunde und haben ihre Existenz völlig aufeinander abgestimmt, auch Hochzeiten zwischen ihnen sind keine Seltenheit. Umso besser, daß ihre hübschen Söhne der Baroness so gut gefallen haben, daß sie sie seit Jahren immer wieder zu sich bestellt und für ihre Liebesdienste gut entlohnt hat – nur in letzter Zeit muß man sich für die beiden schämen. Seit Wochen kommen sie völlig entkräftet im Morgengrauen zurück, nur um den ganzen Tag zu verschlafen, keinen Handschlag mehr am Hof zu tun

und des Abends wieder loszuziehen. Am 1. Boron brachten sie dann einen wunderschönen fremden Knaben mit nach Hause, um seinen 17. Geburtstag zu feiern und haben es die ganze Nacht mit ihm in der Scheune getrieben, daß keiner ein Auge zu tun konnte, und als es Bauer Bronstett zu bunt wurde und er reinging, da haben sie ihn beschimpft, mit Blut bespuckt und ausgelacht! Seitdem hat man die drei nicht mehr am Hof gesehen, es heißt, sie trieben sich in Menzheim herum und frönten dort öffentlich ihrer Unzucht - Marnulfs älteste Schwester Walpurga hat versucht, die beiden zur Vernunft zu bringen, doch sie ist angeblich nie dort angekommen.

Gisbert muß zwar weder Ullgreins Ruf folgen, noch dem des Erzvampirs, aber seine Freunde leiden wahre Höllenqualen, um ihn zu verbergen. Kein Wunder, daß er ihre Rückkehr gleichermaßen fürchtet wie herbeisehnt, denn die drei verbindet nicht nur eine unbändige Lust, sondern vor allem ihre UNSTERBLICHE GIER.

MU: 16/17/14 / KL: 12/9/11 / IN: 13/10/10 / CH: 12/13/15 / GE: 16/14/15 / FF: 11/8/13
 / KK: 16/19/13 / MR: 21/18/18 LE: 32/36/25 / AU: 48/55/38 / GS: 16 / AT: 11/12/9 / PA:
 10/10/9 / TP: 1W+5/+8/+1 / RS: 0

Verwundbarkeiten

Praios (Sonnenlicht) / Pagol, Marnulf
 Travia (Herdf Feuer, Umarmung; Heimaterde, Einladung) / Pagol, Marnulf
 Peraine (grünes Holz, Heilkräuter, Früchte) / Pagol
 Ingerimm (Schmiedefeuer, neuer Stahl, Edelmetall) / Marnulf
 Boron (Bestattung, Schlafende) / Gisbert
 Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten) / Gisbert