



Im Schatten des Madamals

**von
Mirko Krech**

**Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden
der Erfahrungsstufen 3-8**

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions.

Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und zur Welt "Aventurien". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen ; bei Fragen zu diesem Abenteuer wendet euch bitte an:

Mirko Krech
Fahrenbacherstr 12a
64658 Fürth i.Odw.



Inhalt

Prolog.....	3
Auf ein Wort.....	5
Das Abenteuer.....	5
Das Abenteuer beginnt	6
Eine nächtliche Reise.....	9
Die Nacht des Schatten.....	11
Die Nacht der Bedrohung.....	13
Der Tag der Erlösung.....	16
Das Ende des Abenteuers.....	18
Anhang.....	19
Dramas Personica.....	19
Karten.....	20



Prolog

(Meisterinformationen)

Der alte Mann sah die jungen Bauernburschen, welche gerade an seinen Tisch gekommen waren, scharf an, runzelte dann die Stirn und lehnte sich gemächlich zurück, wobei er sich seinen verfilzten Bart kratzte.

„So, ihr habt also gehört ich wisse mehr über dieses Dorf, von dem der junge Reisende heute morgen berichtet hat. Kann schon sein, aber meine Kehle ist trocken und es kratzt immer in meinem Hals, wenn ich so viel erzählen muss.“

Der Alte schaute auffordernd zu den Burschen herüber, die ihn natürlich gleich verstanden hatten. Einer von ihnen eilte zu der grossen Theke und kehrte mit einer Lage Bier wieder zurück. Der Alte nahm einen tiefen Zug aus dem Krug, lehnte sich wieder zurück und kramte in seiner Jackentasche. Er holte eine kleine, hölzerne Pfeife heraus, stopfte ein dunkles Kraut hinein und entzündete es mit einem Holzstück, welches er an der Tischkerze entzündet hatte.

„Hmhm, aber jammert später nicht euren Müttern die Ohren voll, unter eurem Bett läge ein Monster. Der Reisende stammt aus einem Dorf namens Mittenwald, welches nördlich von Gratenfels, entlang der Tommel liegt. Die Ereignisse in diesem kleinen Örtchen begannen so vor etwa 50 Jahren, als sich der dort lebende Baron Cradul von Schattenstein eine Frau zur Gemahlin nahm, die nicht aus dieser Gegend stammte. Cradul war ein Adliger aus einer langen Reihe von Vorfahren, die alle durch ihren Heldenmut berühmt geworden waren. Er weilte nie lange auf seiner Burg und zog durch die Welt, und niemand weiss bis heute, welche Heldentaten er vollbrachte. Eines Tages kam er zurück auf seine kleine Burg, denn die Schattensteins waren noch nie besonders reich gewesen, und brachte eine Frau mit, die von solch atemberaubender Schönheit war, dass es jedem die Sprache verschlug, der sie sah.

Auch die Dorfbewohner konnten nicht leugnen, dass die neue Herrin ihrer Baronie eine bezaubernde Schönheit war, doch blickten sie mit Argwohn und Misstrauen auf sie. Die Fremde war sehr jung und hätte die Tochter des Barons sein können und sie schien aus einem fernen Land zu kommen, denn ihre Hautfarbe war dunkel, ihre Haare schwarz wie Pech und ihre Augen waren so unergründlich, wie zwei dunkle Bergseen. Karhima wurde sie geheissen und sie lebte einige Jahre mit ihrem Gemahl auf Burg Schattenstein und bei allem Misstrauen, das ihr entgegengebracht wurde, verblich ihre Liebe zu ihrem Mann nie.

Es kam nun, dass Cradul von einem langjährigen Bekannten aufgesucht wurde, er möge ihm doch bei einer schwierigen Aufgabe helfen, die er von seinem Herrn auferlegt bekommen hatte. Cradul willigte ein, da er diesem Menschen sehr viel verdankte und begab sich mit ihm auf eine Queste, wobei er Karhima versprach so schnell wie möglich zurückzukehren.

Es verging ein Jahr, doch Karhima kam es wie eine Ewigkeit vor, dass ihr Mann sie verlassen hatte. Der Sommer neigte sich dem Ende zu und es war Unruhe unter den Dorfbewohnern. Eine langanhaltende Dürreperiode, welche im Kosch mehr als selten ist, hatte fast die ganze Ernte dahingerafft. Schon machten sich die ersten Gerüchte breit, Karhima sei eine Hexe, welche die Dorfbewohner jetzt für ihre Missgunst bestrafen würde.

In der darauffolgenden Nacht schüttete es plötzlich aus alle Wolken. Doch war es nicht der erhoffte normale Regen, sondern es hagelte, donnerte und blitze. Die restliche Ernte wurde nun komplett vernichtet und just in dem Moment, als die Bauern am verzweifeltsten waren, kam es bei einer Bäuerin zu einem weiteren Unglück. Während der Sturm an das Haus der einfachen Familie peitschte, gebahr die Bäuerin ein totes Kind. Das reichte um die Wut der Dorfbewohner überschäumen zu lassen.

Mitten im grössten Sturm machten sie sich auf zur Burg Schattenstein. Die wenigen Wachleute waren beim Anblick der aufgebrachten Dorfbewohner geflohen, oder hatten sich sogar ihnen angeschlossen. So drangen sie in die Burg ein und durchkämmten das Herrenhaus, wo sie schliesslich Karhima im Schlafgemach fanden. Angsterfüllt blickte sie die tobende Meute an, einen geschwungenen Säbel in der Hand. Der erste der sie berühren wollte fiel unter einem gezielten Hieb von ihr, dem zweiten zerschnitt sie das Gesicht. Doch dann konnte sie gegen die Übermacht nichts mehr unternehmen und die Dörfler schlugen sie zu Boden, nahmen ihre Waffe und zogen sie an den Haaren aus dem Zimmer. Unter Schlägen und Tritten wurde sie aus dem Herrenhaus zum Burgplatz befördert, wo einige eifrige Bauern bereits einen Balken aufgestellt hatten. Die wimmernde Karhima wurde an den Balken gebunden und Holz wurde zu ihren Füßen aufgestapelt. Dann entzündeten die Dorfbewohner unter grossem Jubel den Scheiterhaufen und als das Feuer Karhima erreichte, schrie sie auf vor Schmerzen.



In diesem Moment kam ein Reiter durch das Tor geprescht. Es war Cradul von Schattenstein, und die Szene, die er erblickte, liess sein Herz gefrieren. Er sah seine geliebte Gemahlin in Flammen stehen, die Schreie verstummten soeben und sie senkte den Kopf. Die Dorfbewohner starrten überrascht und angsterfüllt zu dem Baron, dessen Mine sich nun versteinerte. Er sprang vom Pferd und eilte mit gezogenem Schwert zum Scheiterhaufen, wo er Karhima vom Pfahl schnitt. Die Dorfbewohner packte indes das kalte Grausen. Was hatten sie getan? Sie rannten am Baron vorbei aus der Burg und verbargen sich in ihren Hütten im Dorf.

Der Baron aber hatte seine tote Geliebte im Arm, deren ganzer Leib verbrannt war und weinte bitterlich. Dann erfüllte Hass sein Herz. Er hob den Kopf in den dunklen Himmel und rief mit zorniger Stimme. ‚Praios, hab ich dir nicht immer gut gedient? Hab ich nicht immer treu zu dir gestanden? Sieh her, konntest du das nicht verhindern du sogenannter Fürst der Götter. Ich verfluche dich. Ich verfluche dich und alle die mit dir sind. ICH VERFLUCHE DICH...‘

Dies Worte blieben nicht ungehört und mit einem mal wurde es eisig kalt. Einige Schritt vor Cradul wallte dunkler Nebel auf und es vorbereitete sich ein Geruch, der Cradul die Kehle zuschnürte. Direkt vor ihm erhob sich im Nebel plötzlich eine Gestalt, die aus dem Nichts zu kommen schien. Sie war zwei Schritt hoch, hatte die Gestalt eines schwarzen Löwen mit einer Mähne aus wallender Finsternis, tief violette Krallen und Zähne und ein paar ledrige Schwingen, die in vier messerscharfen Hörnern endeten.

‚Ich bin Grakvaloth‘ konnte Cradul eine nervenzerfetzende Stimme in seinem Kopf hören, Mein Herr schickt mich, denn der hat dein Rufen gehört. Er kann dir die Macht geben, deine Rache an diesen Menschen auf ewig wahren zu lassen.‘

Das schreckliche Wesen biss sich mit einem Mal auf seine schwarze Zunge und ein Schwall schwarzes Blut lief ihm aus dem Maul.

‚Komm her und trinke den Nektar meines Herrn und du wirst die Macht haben, deine Rache ewig wahren zu lassen. TRINK, oder schleiche dich zu deinen Götzen!‘

Der Baron ging langsam auf das Wesen zu. Seine Sinne hatten sich verfinstert und sein Denken war nur noch auf Rache gelenkt. Er ging vor dem Grakvaloth auf die Knie und begann das Blut zu trinken. Erst langsam, doch dann erfasste ihn eine namenlose Gier und er trank aus vollen Zügen. Dann durchzuckte ihn ein unglaublicher Schmerz, der jeden Körperteil von ihm erfasste. Er wand sich vor niederhöllischem Schmerz auf dem Boden. Für ihn dauerte es eine Ewigkeit, bis er wieder klar denken konnte. Langsam stand er auf und sein Blick schweifte umher. Sein Zorn, seine Traurigkeit waren ungebrochen, doch er

spürte etwas Neues in sich aufkommen. Eine Kraft, die er nie zuvor gespürt hatte. Und da war noch etwas. Es düstete ihn nach Blut. Das Blut derer, die sein Leben zerstört hatten. Er wandte sich um, und konnte gerade noch sehen, wie das niederhöllische Wesen mit einem schrillen Lachen im Nebel verschwand. Dann viel sein Blick wieder auf Karhima. Kurz kehrte Ruhe in sein Herz ein. Er nahm sie auf die Arme, und trug sie in ihr Schlafgemach, wo er sie auf ihr gemeinsames Ehebett legte. Seine kalten Augen weilten noch eine Weile auf ihrem Körper, und dann wendete er sich ab.

In dieser Nacht kam ein namenloses Schrecken über die Dorfbewohner und hielt blutige Ernte. Männer, Frauen und Kinder wurden regelrecht dahingeschlachtet und der blutsaufende Cradul von Schattenstein stillte seinen Durst in dieser Nacht und kannte keine Gnade, denn sein Herz war zu Stein geworden und hatte eine leere Hülle hinterlassen.

So geschah es auch in den zwei darauffolgenden Nächten und nach der dritten Nacht waren die Dorfbewohner völlig verzweifelt. Über die Hälfte der Menschen war grausam getötet worden und so versammelte man sich gemeinsam im Traviatempel. Man betete gemeinsam, und bat um Vergebung für die grausame Tat, die man gemeinsam begangen hatte. Da sprach die Göttin in einer Vision zu den Dörflern.

Zu gross sei der Fluch, der nun auf Mittenwald liegen würde, dass man ihn ganz abwenden könne. Aber da man die Tat bereue, würden die Götter den grausamen Baron in seine Burg binden, wobei diese von der Welt entrückt werde. Nur an dem Todestag von Karhima und den darauffolgenden zwei Tagen solle die Burg wieder erscheinen und die Dorfbewohner würden dann wieder der Rache des Barons ausgesetzt sein. Dann aber würde nichts vor Cradul Schutz bieten. Auch könne sich ein Schuldiger nie in die Burg begeben um dem Baron die Stirn zu bieten, da sie den Boden von Schattenstein mit Blut getränkt hätten.

Die Dorfbewohner akzeptierten das Urteil und es war, wie es geheissen hatte. Die darauffolgende Zeit war Ruhe eingekehrt und Burg von Schattenstein schien vom Erdboden verschluckt worden zu sein. Doch im nächsten Jahr, um die gleiche Zeit, kam wieder an drei Tagen das Unheil über die Dorfbewohner, und viele wollten danach das Dorf Mittenwald verlassen. Doch der Fluch auf dem Dorf liess dies nicht zu. Immer wenn jemand das Dorf mit der Absicht verliess nicht mehr zurückzukehren, kam er auf mysteriöse Weise ums Leben. Einer geriet unter einen Fuhrwagen, ein anderer wurde von einer Gruppe Orks aufgeschlitzt und so erging es jedem, der aus Mittenwald fliehen wollte. Die Dörfler waren verflucht ihr Schicksal zu ertragen.“

Der Alte schaute in die ungläubige Gesichter der jungen Burschen.



„Pahh“, sagte einer von ihnen, „alles nur Altweibergeschwätz. Du hast gut erzählt Alter, doch uns kannst du mit solchen Schauermärchen nicht mehr erschrecken.“

„Soso“, sagte der Alte, „wenn ihr meint ihr neunmalklugen Bengel, dann schert euch doch dahin, wo der Tabak wächst.“

Etwas später, der Alte war gerade gegangen, hörten die Leute in der Taverne ein lautes Rumpeln von der Treppe, die in das obere Stockwerk führte. Der Wirt eilte sofort dorthin und kam kreidebleich wieder in die Schenke gewankt.

„Helft mir, schnell. Er ist die Treppe runtergefallen.“ Zwei der drei jungen Burschen waren schnell heran und zogen den leblosen Körper in die Schankstube.

Als sie sahen, wen sie da von den Stufen der Treppe gezogen hatten, stockte ihnen der Atem. Es war der junge Reisende aus einem Dorf namens Mittenwald, der dort mit seltsam verdrehtem Hals und leeren Augen auf dem Boden lag...

Auf ein Wort

Dieses Kurzabenteuer spielt nördlich von Gratenfels im Fürstentum Kosch. Nähere Informationen über die Umgebung entnehmen sie bitte der Karte im Anhang. Das Abenteuer ist im Prinzip für jeden Heldentyp geeignet, wobei zumindest eine magisch begabte Person oder ein Geweihter unter den Helden sein sollte. Die Stufenangabe, die ich gemacht habe, ist natürlich variabel. Die Heldentruppe sollte allerdings nicht komplett aus sehr niedrigstufigen Abenteurern bestehen, da die Begegnung mit dem Baron Cradul von Schattenstein nicht gerade ein Zuckerschlecken sein wird.

Das Jahr in dem das Abenteuer spielen soll, ist ebenfalls nicht wichtig, es sollte nur im Boron spielen. Dieses Abenteuer erinnert natürlich an die klassische Vampirgeschichte des Grafen Drakula und sonstigen Gruselgeschichten. Dementsprechend sollten sie als Meister die Horrorstimmung während des Spiels natürlich fördern. Gedämpftes Licht und unheimliche Musik können da Wunder bewirken.

Als Hintergrundmusik kann ich die Filmmusik ‚Bram Stoker’s Drakula‘ von Francis Ford Coppola empfehlen. Dieser Soundtrack passt natürlich wie die Faust aufs Auge. Aber auch der ‚Predator‘ oder der ‚Alien‘ Soundtrack sind sehr passend für diese Geschichte.

Die Schreibform der Geschichte ist nicht im klassischen Fanpro Stil gehalten. Was sie den Spielern aus dem Text zugänglich machen, bleibt ihnen überlassen. Nur die grauunterlegten Textstellen können sie dem Spieler direkt vortragen, oder frei erzählen.

Näheres zu den Meisterpersonen in diesem Abenteuer und Karten finden sie im Anhang.

Viel Spass bei der Jagd nach dem Vampir.

Das Abenteuer

(Meisterinformationen)

Das Abenteuer beginnt in dem kleinen Dörfchen Holzmengen, welches nördlich von Gratenfels, direkt an der Tommel liegt. Wie die Helden dorthin gelangt sind, und warum sie dort eine Nacht nächtigen, sei ihnen als Meister überlassen. Ob sie nur eine Botschaft für jemanden überbringen sollen, sich einfach nur verlaufen haben (soll ja immer mal wieder

vorkommen), oder sie das Abenteuer in eine grössere Queste einbinden, sie werden für Ihre Heldentruppe schon das Richtige finden.

Die Helden sitzen abends also gemütlich in der Dorfschenke, wo die weitgereisten Recken natürlich im Mittelpunkt stehen, als zu später Stunde ein völlig erschöpfter Junge die Gaststube betritt. Er bittet die



Anwesenden um Hilfe, denn seine arme Mutter, Jeodane Dargel, wurde von einer Schlange gebissen. Da seine Mutter schon sehr alt sei, habe das Gift der Schlange verheerende Folgen für die Gesundheit seiner Mutter gehabt, und ihr ginge es immer schlechter. Er bittet die Anwesenden um Hilfe. Keiner will allerdings dem Jungen helfen, wobei sich doch unter den Dorfbewohnern ein Heiler befindet, der sogar ein Gegenmittel hat. Es bleibt an den Helden, einzugreifen und das Gegenmittel zu der Frau zu bringen, wobei die Dörfler die Helden warnen, um diese Jahreszeit in das Dorf Mittenwald zu gehen. Mehr können die Helden allerdings hier auch nicht erfahren und so werden sie hoffentlich sofort losziehen. Der völlig entkräftete Junge namens Jurgo Dargel bleibt zurück.

Auf dem Weg in das Dorf, fühlen sich die Helden immer wieder beobachtet und eine düstere Stimmung liegt über dem Wald. Am Mittag des nächsten Tages erreichen die Helden das Dorf Mittenwald und werden über die hektische Betriebssamkeit im Dorf überrascht sein. Die Dorfbewohner sind dabei alle Türen und Fenster zu verrammeln und sie begegnen den Helden mit grossem Misstrauen.

Die Helden werden dann Jeodane aufsuchen um zu versuchen ihr Leben zu retten. Dies wird bis zum Abend dauern, wobei die Dorfbewohner immer hektischer und ängstlicher werden. Die Helden werden bei dem Schankwirt nächtigen. In dieser Nacht taucht der Baron zum ersten mal auf. Den Helden wird eine lange Nacht mit allerlei Schrecknissen bevorstehen.

Am nächsten Tag ist klar, daß die Dorfbewohner Hilfe brauchen. So werden sich die Helden also aufmachen, um Burg Schattenstein zu finden und ihr Rätsel zu lösen. Viel Seltsames werden sie erblicken. Den Geist der toten Karhima, einen alten Praisoschrein und schliesslich das Grab der Familie Schattenstein. Dort wartet dann auch das Finale mit Cradul auf die Helden, welches sie hoffentlich zu ihren Gunsten bestehen werden.

Das Abenteuer beginnt...

Immer dichter wird der dunkle Nadelwald und der Weg entlang der dahinfließenden Tommel wird immer schlechter. Es muss vor einigen Tagen hier geregnet haben, denn eure Stiefel versinken tief im Matsch und die unangenehme, feuchte Kälte kriecht unter eure Kleidung und lässt euch frösteln. Als ihr glaubt, ihr hättet nun die Zivilisation endgültig hinter euch gelassen, lichtet sich der Wald wieder etwas und in einer kleinen Senke liegt vor euch ein Dorf. Ein hölzernes Schild am Wegrand verrät euch, dass es sich scheinbar um Holzmengen handeln muss und der Gedanke an eine warme Unterkunft lässt euch eure Schritte beschleunigen. Dicht gedrängt stehen die kleinen Häuser beisammen, die auf steinernen Erdgeschossen gebaut wurden und von einer Palisade umgeben sind, welche allerdings an einigen Stellen sehr reparaturbedürftig zu sein scheint. Aus den etlichen Kaminen steigt beständig Rauch auf und obwohl niemand auf den Dorfwegen zu sehen ist, kommt eine gewisse Gemütlichkeit auf, welche diese kleine Ansiedlung ausstrahlt.

Die Tommel fließt direkt an diesem Dorf vorbei und ihr könnt zahlreiche Flösse erkennen, die dort am Ufer

angebunden sind. Es dämmt bereits, als ihr den Weg abwärts in die Senke nehmt und nach wenigen Schritten an ein kleines, hölzernes Tor kommt, durch welches höchstens ein Fuhrwerk passen dürfte. Über euch könnt ihr die Spitze eines einfachen Wachturms erkennen, auf dem sich ein Mann befindet, der gerade aufgestanden ist.

„Den Zwölfen zum Grusse“, ruft er zu euch herunter, „wer seid ihr und was wollt ihr hier, wenn diese Frage nicht zu viel verlangt ist.“

Die Helden sollten dieser höflichen, und um diese Uhrzeit völlig normalen Frage Antwort geben, und sie werden ohne weitere Probleme eingelassen. Dem alten Wachmann würde es nie einfallen, solch tapfere Streiter, wie die Helden es sind, zu durchsuchen, doch alle Helden, die offensichtlich magisch begabt sind, und dazu zählen vor allem Elfen, beäugt er mehr als misstrauisch.

Der Wachmann kann den Helden natürlich Auskunft über das Dorf geben. Viel gibt es über Holzmengen nicht zu sagen. Es leben hier ca. 100 Menschen, meist Holzfäller, und ein Zwerg, der die örtliche Schmiede



leitet (und ein Meister seines Faches ist). Dann gibt es noch einen Krämerladen, der von einem Mann geleitet wird, der hier auch als Heiler fungiert. In der Mitte des Dorfes liegt eine kleine Schenke, in der es zwar eigentlich keine Zimmer gibt, aber der Wirt immer für seine seltenen Gäste einen Schlafplatz findet. Über all dem wacht der Dorfschulze Orelan Wertimol, der direkt dem Baron von Kefberg unterstellt ist.

Ansonsten weiss der Wachmann nichts Besonderes zu berichten, „Nein Orks habe man schon lange nicht mehr gesehen“, und wünscht den Helden einen angenehmen Aufenthalt.

Die Menschen in Holzungen sind einfach und rau, aber die Gesetze der Travia stehen hier in einer hohen Gunst, da man so weit abgelegen von den grösseren Städten auf jede Hilfe zählen muss. So werden die Dorfbewohner den Helden so gut es geht freundlich entgegen, wenn diese sich nicht gerade danebenbenehmen.

Die Schenke sollte recht einfach zu finden sein. Ein einfaches Schild sagt den Helden, dass es sich bei dem wirklich kleinen, komplett aus Holz gebautem Haus um die ‚Schwingende Axt‘ handelt. Aus dem Inneren dringt durch die dicken Butzensglasfenster warmes Licht zu den Helden und sie können etliche Stimmen hören, die sich unterhalten und ab und zu auch lauthals lachen.

Betreten die Helden die Schenke durch die schwere Eichentür, so schlägt ihnen sofort der Geruch von Gebratenem, Bier und Rauch entgegen. Das Licht aus den Öllampen ist spärlich und taucht die Schenke in ein gelbes Dämmerlicht. Natürlich wird der Lärm in der Schenke sofort verstummen, wenn die Helden das Gebäude betreten, da man hier nur recht selten Besucher hat, schon gar nicht so exotische, wie es meist in einer Heldengruppe der Fall ist.

Die Gespräche werden aber dann recht schnell wieder aufgenommen, wobei die Helden natürlich immer noch beobachtet werden. Die Schenke ist zwar ziemlich voll, doch sollten die Helden noch einen freien Tisch ergattern können. Die Männer in der Gaststube sind alle sehr kräftig gebaut, tragen fast alle Vollbart und man sieht ihnen ihre harte körperliche Arbeit an. Im folgenden Abschnitt stelle ich nur die wichtigsten Personen kurz vor. Sollten sie weitere Namen benötigen, so schauen sie im Anhang nach. Dort ist eine Liste von Namen, die sie in diesem Abenteuer verwenden können.

Fraoch Leoderich: Er ist der Wirt der Schenke und sehr beliebt im Dorf. Der ca. 40 Götterläufe alte Mann trägt einen gewaltigen Bauch vor sich her, hat schwarze lockige Haare und einen schwarzen Schnauzbart, dessen Enden kunstvoll nach oben gezwirbelt wurden. Die Schürze des Wirtes ist nicht

ganz so sauber, wie man es vielleicht in besseren Häusern gewohnt ist, doch alles was er auftischt ist von guter Qualität.

Oisin Wallfried: Der 55 Götterläufe alte Herr, der immer noch etwas jugendhaftes an sich hat, sitzt gemütlich mit seiner Frau an einem kleinen Holztisch, in der Nähe der Tür. Oisin hat leicht ergrautes Haar und freundliche Gesichtszüge. Er ist der Mann, der den Krämerladen führt und die Wunden der Dörfler versorgt. Gelernt hat er das Handwerk des Medicus vor vielen Jahren, als er noch in der Welt umherzog, und so ist er ein recht gebildeter Mann, der mit seiner Kunst schon so manches Leben retten konnte.

Garam, Sohn des Grubosch: Der recht bullige Zwerg, mit einem Bart, der fast seine Knie berührt, ist der Schmied des Dorfes. Er ist 250 Jahre alt und ein Meister seines Faches. Ihn hat es vor etlichen Jahren hierher verschlagen, da man unter den Holzfällern gutes Geld verdienen kann, weil man gute Äxte hier immer braucht. Ausserdem hat ihn die Abgeschiedenheit dieses Dorfes und die Gastfreundschaft deren Bewohner in seine Bann gezogen. So ist er nun schon seit 80 Jahren hier und kennt die meisten Holzfäller, als sie noch in die Laken geschifft haben.

Garam sitzt an diesem Abend an einem Tisch mit gut 8 Holzfällern und gibt einige Geschichten aus seiner bewegten Jugend zum besten.

Orelan Wertimol: Der schon gut 60 Götterläufe alte, etwas bucklige Mann ist der Dorfschulze von Holzungen und überwacht die Holzabbaugelände, kümmert sich um den Ablauf des Transportes und hat immer ein offenes Ohr für die Probleme seiner Männer. Er führt das Dorf jetzt schon seit 20 Jahren an und hat sich die Anerkennung der rauhen Gesellen erworben. Orelan wird etwas später in die Schenke kommen und sich neugierig zu den Helden gesellen.

Die Schankstube besteht aus einem grossen Raum, in dem um einen grossen eisernen Ofen, welchen natürlich Garam gebaut hat, mehrere runde Eichenholztische angeordnet sind. Auf dem Ofen steht ein grosser Topf mit einem sehr wohlschmeckendem Fleischeintopf. Ansonsten ist die Einrichtung der Schenke rustikal und zahlreiche Holzschnitzereien zieren die Wände. Es befindet sich noch eine Tür im hinteren Bereich der Schenke, durch die man in die Küche und in die Wohnräume des Wirtes gelangt. In der Küche arbeitet die Frau des Wirtes Helena und ein Held sollte sich hüten, sie bei der Arbeit zu stören, denn sie kann es auf den Tod nicht ausstehen, wenn sie jemand beim Kochen stört.



Fleischeintopf	3H
Hafergrütze	1H
Gebratener Fisch mit Weissbrot	7H
Brot und Käse	1H
Brot und Wurst	2H
Krug Bier	8K
Becher Wein	1H
Krüglein Schnaps (Hausmarke)	1H
Becher Wasser	1K
Becher Tee	7K

Die Dinge, die auf der Karte stehen, sind auch schon alles, was der Wirt zu bieten hat. Es ist nicht die grösste Auswahl, aber alles ist recht wohlschmeckend, wobei der Schnaps wirklich nur was für harte Jungs ist.

Ein später Besucher

Die Helden sitzen also gemütlich in der Schenke und so langsam verlieren die anderen Gäste auch etwas die Scheu vor den Fremden. Da man hier in Holzorten selten weitgereisten Besuch hat, ist man für jede Geschichte dankbar, und sei sie auch noch so unglauwürdig. Die Helden werden also viel zu erzählen haben, und wenn sie das gut machen, kommen einige Lagen Bier an ihren Tisch. Erzählen macht schliesslich durstig. Sollte ein Held ein Instrument spielen, so ist man natürlich hocheifrig, endlich mal wieder etwas Musik zu hören bekommen, da im Dorf niemand wirklich fähig ist aufzuspielen. Schnell wird das Tanzbein geschwungen und der Abend wird immer ausgelassener. Dann, zu fortgeschrittener Stunde geschieht folgendes.

Es ist bereits sehr spät und die Mitternachtsstunde ist schon einige Zeit überschritten, als sich plötzlich mit einem Schlag die Tür öffnet. Herein kommt der alte Wachmann vom Tor. Ein völlig verschwitzter und schwer atmender junger Mann hat sich auf ihn gestützt. Beide straucheln zum nächsten Tisch, wo der Wachmann den Jungen in die Arme eines kräftigen Holzfällers sinken lässt. Sofort sind die beiden von sämtlichen Gästen der Schenke umringt und bedrängen die beiden mit Fragen. Der Junge keucht nur und hustet wild, während der Alte laut schnaufend spricht: „Ich weiss auch nicht wo er her ist. Er kam ans Tor gerannt und war völlig fertig. Lasst ihn erstmal ausruhen.“

Die Helden haben nun die Gelegenheit sich den jungen Mann näher anzusehen. Er ist höchstens 16

Götterläufe alt, von schlankem hohen Wuchs und mit seinen körperlichen Kräften scheinbar am Ende. Dicke Schweissperlen stehen ihm auf der Stirn und sein Gesicht ist kreidebleich. Haben die Helden die Möglichkeit ihm zu helfen, so können sie dies natürlich tun. Ansonsten heisst es erstmal eine halbe Stunde abzuwarten, damit der Junge wieder etwas zu Kräften kommt. Dann beginnt er zu erzählen.

„Ich heisse Jurgo Dargel und komme aus Mittenwald. Ihr müsst mir helfen, den es geht um Leben oder Tod.“

Bei der Erwähnung des Namen Mittenwald können aufmerksame Helden (Sinnesschärfe-Probe) erkennen wie einige der Gäste sichtlich erschrecken.

„Meine arme Mutter liegt im Sterben. Gestern so um die Mittagszeit wurde sie von einer Schlange gebissen. Keiner von uns weiss, was das für ein Tier war, denn das Vieh verschwand schnell im hohen Gras, doch schon einige Stunden später ging es meiner Mutter sehr schlecht. Sie hat hohes Fieber und sie muss ständig erbrechen. Sie ist kaum noch ansprechbar und liegt im Delirium. Ich glaube sie hat nicht mehr lange zu leben. Ich bin den ganzen Weg vom Dorf bis hierher gerannt. sie braucht dringend Hilfe!“

Mit diesen Worten bricht der Junge wieder in einem Weinkampf zusammen.

Wenn die Helden jetzt hektische Betriebsamkeit unter den Dorfbewohnern erwarten, so täuschen sie sich. Es herrscht eisige Stille. Viele schütteln den Kopf und wenden sich ab.

Es dürfte den Helden wohl komisch vorkommen, dass hier niemand bereit ist zu helfen. Man hat das Gefühl, man hat sich mit dem Tod der Frau bereits abgefunden.

Nun sollten die Helden die Initiative ergreifen und weiter nach dem Dorf fragen. Doch sie bekommen kaum Auskunft über den Ort, nur dass er weiter flussaufwärts an der Tommel liegt. Etwas weniger wie eine Tagesreise von hier.

Befragen sie Oisin, der ja im Dorf als Heiler tätig ist, so glaubt er zu wissen, dass es im Kosch kaum lebensgefährliche Schlangenarten gibt, aber man wisse ja nie, was da so krecht und fleucht. Oisin kann allerdings aus seinem Haus ein Heilmittel gegen jegliche Art von Schlangenbissen bieten. Er besitzt eine Flasche mit Hiradwurzsafte, dass gegen alle Arten von Schlangengiften hilft, wobei es aber bei dem beschriebenen Zustand der Frau recht bald verabreicht werden müsse. Er würde es den Helden überlassen.



Keiner von den Dorfbewohnern ist bereit, mit nach Mittenwald zu gehen. Viele Gäste verlassen schnell und ohne einen Abschiedsgruss die Schenke.

Der Junge ist total erschöpft, und wird die nächsten Stunden keine Reise mehr antreten, auch wenn er noch so gern mitginge. Er kann den Helden allerdings den Weg nach Mittenwald erklären. Die Helden müssen eigentlich nur der Tommel Richtung Norden folgen. Sie würden dann automatisch auf das Dorf stossen. Über das seltsame Verhalten der Holzmenger Dorfbewohner verliert er kein Wort. Er könne sich das selbst nicht erklären. Schliesslich will er die Helden nicht abschrecken, denn sie sollen ja seine Mutter retten.

Bevor die Helden losziehen, kommt noch einmal der Heiler Oisin Wallfried auf die Helden zu.

Ihr solltet nicht dorthin gehen. Ich bin hier wahrlich nicht der abergläubichste, aber das Dorf Mittenwald ist verflucht. Das Böse geht dort um. Geht nicht, oder ihr seid verloren...

Mehr ist aus dem Heiler nicht herauszuholen, er scheint seine Warnung aber ernst zu meinen.

Eine nächtliche Reise

Es sind noch ca. 5 Stunden, bis es anfängt zu dämmern, als sich die Helden aufmachen. Der Himmel ist mit dunklen Wolken verhangen und so kann man auf dem Weg, der nach Norden führt kaum etwas sehen. Die Helden brauchen schon Fackeln oder sonstige Beleuchtung um im Dunkeln nicht zu stolpern.

Der Weg, den die Helden gehen müssen scheint kaum benutzt zu sein, den allerlei Gestrüpp und Astwerk versperrt den Helden die freie Sicht nach vorne. Die Reise nach Mittenwald wird für die Helden ereignislos verlaufen, doch versuchen sie auf der kleinen Reise eine unheilvolle Stimmung aufkommen zu lassen.

Ihr seid nun schon eine Stunde unterwegs und folgt immer noch dem kaum benutzten Waldweg entlang der Tommel. Es ist stockfinster und nur selten schafft es das Madamal hinter der Wolkendecke hervorzuscheinen. Dann aber bietet sich euch eine gespenstige Umgebung. Der Wald sieht sehr alt aus, und er hat etwas Unheilvolles an sich. Die Äste der Bäume wirken seltsam verdreht und knorrig und es ist kaum ein Laut zu hören. Selbst das Plätschern der Tommel scheint hier anders zu klingen, als noch vor wenigen Stunden. Der Wald um euch herum scheint euch einzuengen, ja fast zusammenzudrücken und instinktiv rückt ihr näher zusammen.

Schmücken sie den Marsch mit einigen zusätzlichen Dingen aus. Ein Knacken hier, ein Rascheln da.

Ein Held hat das Gefühl, eben sei ein Schatten durch den Wald, rechts von ihm gehuscht und habe sich lautlos aufgelöst. Gelingt den Helden eine Gefahreninstinkt-Probe, so haben sie das ständige

Gefühl beobachtet zu werden. Etwas Schreckliches, Unfassbares liegt hier in der Luft.

Der Morgen bringt nicht viel Neues. Die Bedrohung scheint zwar etwas gewichen zu sein, doch sieht der Wald immer noch seltsam und Tod aus. Man hört nahezu keine Geräusche und nur sehr selten kreuzt ein Tier den Weg der Helden. Gegen Mittag kommen die Helden dann in Mittenwald an.

Endlich lichtet sich der Wald vor euch. Der Weg führt in einem kleinen Bogen mitten in ein Dorf und scheint dort zu enden. Dieses Dorf unterscheidet sich kaum in seiner Bauweise von Holzengen, doch eines fällt euch sofort auf. Der Palisadenzaun, der das Dorf einmal umschlossen hat ist in einem miserablen Zustand. Wind und Wetter haben das Holz mürbe gemacht und an einigen Stellen fehlen ganze Stücke und bilden grosse Lücken in der Umrandung. Auch der Wachturm, der dem von Holzengen einmal geähnelt haben muss ist verfallen und ihr könnt niemanden dort sitzen sehen.

Als ihr näher herantretet und schliesslich durch das Tor schreitet, welches schief in den verrosteten Angeln hängt, bemerkt ihr sofort die hektische Betriebsamkeit, in der sich die Dorfbewohner befinden.

Im Anhang finden sie eine Karte des Dorfes Mittenwald. Alle Häuser hier näher zu beschreiben, würde den Rahmen des Abenteuers sprengen, so sind nur die wichtigsten Gebäude gekennzeichnet. Die Einrichtung überlasse ich ihrer meisterlichen Fantasy.



1 Jeodanes Haus

Jeodanes Haus ist ein typisches kleines Bauernhaus. Die Mauern im Erdgeschoss sind aus Stein, auf dem eine weitere Etage aus Holz gebaut wurde. Das Haus ist in keinem guten Zustand, was man gut am Dach erkennen kann, denn dort fehlen einige Ziegel.

Im Inneren gibt es im Erdgeschoss eine Wohnstube und die Küche. Eine Holzterrasse führt in den ersten Stock, in dem sich die Schlafstube von Jeodane befindet. Nebenan ist noch ein weiteres Zimmer, in dem ihr Sohn und ihre Tochter ihre Schlafstätte haben. Die Einrichtung aller Räume in diesem Haus ist sehr bäuerlich bis ärmlich.

2 Taverne

Die Taverne von Mittenwald hat sicherlich schon bessere Tage gesehen, wobei das kaum verwunderlich ist, da man hier ja auch schon seit ewiger Zeit keine Gäste mehr gehabt hat. So ist dies eigentlich nur ein Treffpunkt der Dörfler geworden. Wenn die Helden im Dorf sind, können sie natürlich zwei der alten Doppelzimmer bekommen, die allerdings erst hergerichtet werden müssen.

Die Taverne ist zweistöckig. Im Erdgeschoss befindet sich der grosse Schankraum mit anschliessender Küche. Im Oberen Geschoss sind die zwei Doppelzimmer, die Wohnstube des Wirt's und eine Treppe, die auf den Dachstuhl führt. Die Luke dorthin ist fest mit Brettern verrammelt.

Auf dem Dachboden befindet sich allerlei Kram und Gerümpel.

3 Dorfplatz

Auf dem Dorfplatz von Mittenwald ist der örtliche Brunnen, der frisches, klares Wasser bietet. Ungewöhnlich ist hier ein prachtvoller Praisoschrein, an dem sehr viel Gebetet wird und der aus dem Dorfplatz für die Bewohner schon fast einen Tempel macht, an dem sie jeden Tag für ihre Sünden um Verzeihung bitten.

4 Der alte Gilborn

Zu diesem alten Mann, der die 60 Götterläufe schon weit überschritten hat, kommen wir später noch. Er hat neben Elgor (siehe rechts) die Ereignisse damals noch selber miterlebt und war auch an der Verbrennung von Karhima beteiligt. Gilborn ist vom Alter gezeichnet und läuft leicht gebeugt, wobei er

sich auf einem Stock abstützt. Für ihn wäre der Tod endlich eine Erlösung.

5 Der alte Elgor

Der alte Elgor ist neben Gilborn ebenfalls ein Zeitzeuge der damaligen Ereignisse. Er ist bereits 75 und ein von Leid gekennzeichneter Mann. Doch der Tod, in welcher Form auch immer, wollte ihn noch nicht zu sich holen. Er war damals einer der Redelführer, bei der Beschuldigung der vermeintlichen Hexe.

Die Dorfbewohner sind eifrig dabei, sämtliche Fenster, Luken und Türen mit schweren Brettern zu verammeln. Sie sind so damit beschäftigt, dass keiner von ihnen die Ankunft der Helden bemerkt. Machen die Helden auf sich aufmerksam, so reagieren sie mit grosser Scheu.

Als sie jedoch hören, dass die Helden im Auftrag des jungen Jurgo kommen um seiner Mutter zu helfen, werden sie etwas freundlicher. Zu ihnen tritt ein Mann namens Harad Hafermeel, dem die Taverne gehört und der auch für alle Dorfbewohner spricht. Harad ist ein 40 Götterläufe alter Mann, mit einem Schnauzbart und schwarzem, lockigem Haar. Er führt sie zum Haus der Mutter, die Jeodane Dargel heisst. Das Haus der Frau ist ebenfalls von einigen Dorfbewohnern verammelt worden. Jeodane liegt im 1. Stock in ihrem Bett und ist dem Tode nahe. Völlig ausgemergelt liegt sie da und ist nicht fähig auch nur ein Wort zu sagen. Neben ihr sitzt auf einem Schemel eine junge Frau, die sich als die Tochter von Jeodane, Susa Dargel, vorstellt.

Die Helden sollten der Frau nun den Saft der Hiradwurz geben. Jeodane kann dann jede SR einen verlorenen LE zurückgewinnen. Der Spieler, der ihr den Saft verabreicht, muss eine Heilkunde Gift Probe ablegen. Jeodane regeneriert dann doppelt so viel LE, wie bei der Probe an TW-Punkten übrig geblieben sind, jedoch maximal nur 15 LE.

Wenn Jeodane mind. 5 LE regenerieren kann, wird sie die folgende Nacht nicht am Gift sterben und überleben.



Die Nacht des Schatten

Die Behandlung von Jeodane dauert einige Zeit, und so wird es recht schnell abend. Harad Hafermeel wird zusehends unruhiger, und bittet die Helden, sich zu beeilen. Wenn man ihn darauf anspricht, so gibt er nur ausweichende Antworten. Immer noch steckt die Scham vor ihrer Tat in den Knochen der Dörfler, denn sie wurde auch an die Kinder weitergegeben. Keiner von ihnen möchte gerne davon erzählen, da niemand stolz darauf ist.

Es dämmt nun bereits und die Behandlung von Jeodane ist abgeschlossen. Harad drängt darauf, sie mit in die Taverne zu nehmen. Auch bietet er den Helden die zwei oben erwähnten Zimmer an. Er wird den Helden auf jeden Fall auszureden versuchen, heute Nacht noch abzureisen.

Sollten die Helden doch abreisen wollen, so müssen sie die erste Begegnung mit Cradul von Schattenstein in die dunklen Wälder legen. Wollen die Helden den Mittenwäldern darauf immer noch nicht helfen und fliehen wieder nach Holzungen, so ist das Abenteuer rum und nix ist's mit AP, Ruhm und Ehre.

Die Helden werden also hoffentlich Harad in die Taverne folgen. Dort befinden sich ausser den Helden, Harad und Jeodane mit ihrer Tochter nun niemand mehr. Die Tür wird verrammelt und den Gästen die Zimmer gezeigt. Jeodane und Susa werden bei dem Wirt im Zimmer bleiben, wo er ihnen das Bett überlässt. Er wird mit einem Strohsack vorlieb nehmen. Die Helden bekommen natürlich noch ein karges Abendbrot auf das Zimmer.

Die Zimmer der Helden sind mit je zwei Betten, einem Schrank und einer Truhe ausgestattet. Alles ist schon sehr alt und kaum benutzt. Es riecht modrig und überall liegt Staub.

Ob die Helden nun schlafen, oder ob sie das Haus verlassen um herauszufinden, was hier geschieht, es ändert nichts an der folgenden Szene, die so um die Mitternachtsstunde stattfinden wird.

Plötzlich gellt ein Schrei durch Mittenwald, der euch das Mark in den Knochen gefrieren lässt. Dann herrscht wieder absolute Stille. Keine Tür wird aufgerissen, kein Licht entzündet und Mensch betritt die Strasse. Hat denn niemand diesen fürchterlichen Schrei gehört. Dann ertönt der Schrei wieder, lang und kehlig klingt er, um dann langsam zu verstummen. Was ist hier bloß los?

Die zwei Schreie stammen von Elgor, der gerade vom Baron auf bestialische Art und Weise getötet wurde.

Mit einer Orientierungsprobe können die Helden die Quelle des Schreies lokalisieren. Von den Dorfbewohnern lässt sich keiner auf der Strasse blicken. Es ist gespenstig ruhig geworden.

Die Helden werden also Elgors Haus finden. Die schwere Eichentür liegt zerfetzt auf der Strasse und kein Licht dringt aus dem Inneren.

Versuchen sie die Angst der Helden noch zu schüren, wenn sie das Gebäude betreten. Eine Katze, die plötzlich aus einer Ecke an den Helden vorbeispringt (idealerweise sollte sie schwarz sein), oder eine schemenhafte Gestalt in der Ecke, die sich dann als Spiegelbild entpuppt. Kommen die Helden in den 1. Stock des Gebäudes, so sehen sie einen Gang, der in einer Tür endet, die schräg aus den Angeln hängt. In dem Zimmer dahinter haben die Helden eine Szene des Grauens vor sich.

Eure Fackeln können das Zimmer, in das ihr gerade getreten seid nur spärlich ausleuchten. Vor euch liegt ein alter Mann auf dem Boden, sein Körper ist grotesk verdreht und die Arme scheinen beide gebrochen zu sein. Dem Torso fehlt der Kopf und es sieht so aus, als ob er vom Körper gerissen wurde. In einer Ecke findet ihr den Kopf des Toten. Das Gesicht ist noch immer von Schmerz und Entsetzen gekennzeichnet und der Mund zu einem Schrei geöffnet.

Das Seltsamste ist aber, das nirgendwo Blut zu finden ist. Bei solch einer Tat, hätte es eigentlich ein Blutbad geben sollen, doch nicht ein Tropfen des roten Lebenssaftes ist zu finden.

Langsam dürfte es den Spielern dämmern, womit sie es hier zu tun haben. Sie werden wahrscheinlich zurück in die Taverne zu Harad gehen und diesen nun eindringlich nach den Ereignissen befragen. Harad gibt dann auch zu, dass ein Vampir die Stadt bedroht, gegen den kein Kraut gewachsen ist, schweigt sich aber weiterhin über die Herkunft des Unwesens aus.

Was die Helden nun machen, bleibt ihnen überlassen, doch wenn die Helden glauben, sie hätten diese Nacht jetzt Ruhe, so haben sie sich geschnitten.

Cradul von Schattenstein hat schon sein nächstes Opfer erwählt. Harad, der Wirt soll nun büßen. Kaum eine Stunde nach Elgors Tod, greift er wieder an.

Er hat die Form einer Fledermaus angenommen und noch im Flug auf das Fenster des Wirt's, verwandelt



er sich wieder in den Baron. Mit seinem Schwung kracht er durch die Bretter am Fenster und steht nun im Raum des Wirtes.

Wo sich die Helden zu diesem Zeitpunkt befinden, wissen nur sie als Meister. Sie weden den Krach aber auf jeden Fall hören und dorthin stürmen. Wenn sie in das Zimmer kommen, sehen sie folgende Szene.

Wieder ertönt der gellende Schrei, der dann aber in einem gurgeln endet. Als ihr in das geräumige Zimmer stürmt, seht ihr plötzlich eine nachtschwarze Gestalt. Gut zwei Schritt ist sie hoch, hat edle schwarze Lederkleidung am muskulösen Körper und einen schwarzen Umhang der bis zum Boden reicht. Dieses Wesen hält Harad fest umklammert und hat sich mit weit geöffnetem Mund in den Hals des Wirtes verbissen. Deutlich könnt ihr ihn saugen hören, doch als er euch bemerkt, lässt er von ihm ab. Als ihr in das Gesicht der Gestalt blickt, gefriert euch das Blut. Ihr seht ein vor Hass verzehrtes, blutverschmiertes Gesicht, mit kalten, schwarzglänzenden Augen und einer Hautfarbe, die dem Madamal gleicht. Als er euch hämisch angrinst, könnt ihr zwei fingerlange Hauer erkennen, die weit aus seinem Maul ragen. Vor euch steht ein leibhafter Vampir, ein Kind der Finsternis dem es nach Blut dürstet.

Achtlos wirft er den leblosen Körper des Wirtes in die Ecke, als wäre er eine Strohpuppe und Susa, kann gerade noch dem Leib ausweichen. Auch ihr Gesicht ist von Entsetzen gezeichnet.

Nun wird es vermutlich erstmals zum Kampf mit dem Baron kommen. Seine Werte und Fähigkeiten entnehmen sie bitte dem Anhang.

Beschreiben sie Cradul als sehr mächtigen Vampir, der gewandt wie ein Elf ist und die Kraft von zwei Bären hat. Er wird die Helden nicht als grosse Bedrohung beachten, und ihre Angriffe abwarten. Ein Schwertstreich scheint ihn nicht zu stören, obwohl man eine große Wunde klaffen sieht. Lassen sie den Vampir zwei oder drei Angriffe machen, die es in sich haben. Die Helden müssen wissen, mit was sie es hier zu tun haben.

Schliesslich wird Cradul dann zum Fenster stürmen, wobei er ein lautes Lachen austösst und hinauspringt. Schauen die Helden hinterher, so sehen sie gerade

noch eine Fledermaus (Sinnesschärfe-Probe) wegfliegen.

Dieses Ereignis werden die Helden erstmal verdauen müssen. Harad der Wirt ist tot, Susa steht unter schwerem Schock und Jeodane hat zum Glück nicht sehr viel von den Ereignissen mitbekommen.

Irgendwann ist diese Nacht dann auch mal zuende und das Morgengrauen wird den Helden wie ein göttlicher Segen vorkommen.

Die Dorfbewohner sind nicht sonderlich geschockt über den Tod von Harad. Sie tragen es mit Fassung und wirken eher traurig. Die Helden werden nun auf Antworten drängen und so wird sich ein alter Mann zu ihnen gesellen. Er heisst Gilborn (siehe oben) und wird den Helden die ganze Geschichte erzählen.

Dazu nehmen sie bitte die Informationen aus dem Prolog. Was die Dorfbewohner allerdings nicht wissen, ist die Sache mit dem Boten des Namenlosen, da sie dieses Ereignis nicht gesehen haben. Auch kann er ihnen erzählen, das die Burg, auf dem der Baron lebte, ab dieser Nacht noch zwei folgende Nächte erscheinen wird, um dann wieder zu verschwinden. Tagsüber ist sie überhaupt nicht zu sehen.

Was werden die Helden nun tun ? Sie könnten z.B. auf die nächste Nacht warten um den Vampir zu stellen. Dies Option haben die Helden immer um das Abenteuer zu lösen, doch wie schon oben gezeigt ist Cradul von Schattenstein ein unmenschlicher Gegner (siehe Werte im Anhang). Ausserdem richten normale Waffen kaum Schaden an, ausser es befindet sich ein Geweihter der Zwölf unter den Helden, der ihn mit göttlicher Kraft vielleicht besiegen kann. Da Cradul Praiosverflucht ist, ist ein Praiosgeweihter dann natürlich für die Gruppe sehr hilfreich. Sollten die Helden diese Methode anwenden, so liefern sie ihnen einen heftigen Kampf, der unter den Helden sogar zu schweren Verlusten führen kann. Von 5 Spielern, kann es ruhig 2 Tote geben, oder es könnte zu schweren Verstümmelungen kommen. Schliesslich stehen die Helden nicht irgendjemandem gegenüber, sondern einem sehr mächtigen Vampir.

Idealerweise sollten sich die Helden auf zur Burg machen, um einen anderen Weg zu finden, Cradul zu töten. Sie müssen vor der letzten Nacht dort sein um in die Burg eindringen zu können.



Die Nacht der Bedrohung

Bevor es weitergeht, folg hier nun eine Beschreibung der Burg Schattenstein. Die Karte befindet sich im Anhang. Die Positionen der Türen und Fenster entnehmen sie bitte ebenfalls der Karte.

Burg Schattenstein ist in den Fels hinein gebaut worden, und die Sonne wirft kein Licht auf die alten Mauern. Daher bekam sie auch diesen Namen. Die Burg des Barons ist extrem wehrfähig, da man sie nur von vorne angreifen kann, und in uralten Kriegen, ist sie niemals einem Feind in die Hände gefallen.

Erdgeschoss

1 Der Burgraben

Das Wasser in dem Graben ist brackig und stinkt. Der Burgraben ist gut 2,5 Schritt tief und zieht sich entlang der ganzen Wehrmauer.

2 Burgtor

Das Burgtor von Schattenstein ist aus massiver Eiche gefertigt worden, und kann bei Bedarf schnell nach oben gezogen werden. Links und rechts der Mauern sind zwei kleine Türme, in dem sich auch die Mechanik für das Hochziehen des Tors befindet.

Das Tor ist seit damals nie wieder hochgezogen worden und so ist der Weg in die Burg frei.

3 Rittersaal

Durch zwei grosse Flügeltüren gelangt man in den grossen Rittersaal. Ein schwerer, ovaler Eichentisch steht inmitten des Raumes um den prächtige Stühle angeordnet sind. An einer Wand ist ein grosser Kamin, in dem allerdings nur noch Staub und alte Asche zu finden ist. An den Wänden befinden sich zahlreiche Jagdtrophäen und prunkvolle Waffen, die allerdings mehr als Zierrat dienen und für den Kampf kaum taugen. Rechts und links vom Kamin stehen zwei alte, rostige Ritterrüstungen.

Alles in diesem Raum, so wie in jedem Raum auf der Burg, ist von einer dicken Staubschicht bedeckt und überall sind Spinnenweben zu finden. Es sieht so aus, als wäre die Burg schon seit langem nicht mehr bewohnt.

4 Empfangssaal

Durch zwei mächtige Flügeltüren, kommt man in die Empfangshalle der Burg. Hier ist kaum etwas zu finden. Ein alter, vermoderter Teppich liegt auf dem Boden und in zwei Ecken befinden sich einige Stühle mit je einem Tisch, wo sich damals anscheinend Gäste

zum warten hinsetzen konnten. Eine grosse Treppe führt nach oben. Man kann auch eine kleinere Treppe finden, die einige Stufen nach unten führt, um dann in einer eisernen Tür zu enden. In der Tür ist das Wappen der von Schattensteins (zwei gekreuzte Lanzen auf blauem Grund) eingraviert. Unter dem Wappen war einmal noch eine grosse Gravur, doch jemand hat versucht diese unkenntlich zu machen.

Ein Held, dem eine Sinnesschärfe-Probe +8 gelingt, kann erkennen, das es sich wohl um ein zerbrochenes Rad gehandelt haben muss.

5 Küche

Auch die Küche ist von einer dicken Staubschicht überzogen. Hier finden die Helden einen Herd, sowie einige Schränke und Regalen mit Geschirr und Töpfen. Das Geschirr im Schrank ist zwar staubig, doch immer noch sehr wertvoll. Es handelt sich um Zinnteller, in die Gold eingearbeitet wurde. Alle Teller haben das Symbol derer von Schattenstein.

6 Vorratskammer

In der Vorratskammer sind nur noch alte Fässer und Kisten zu finden. Die Lebensmittel, die hier gelagert wurden sind allesamt zu Staub verfallen. Nur in einem Regal stehen noch etwa 12 Flaschen Wein aus dem lieblichen Feld, die inzwischen gut gereift sein dürften. Die Helden können hier wirklich einen kleinen Schatz ergattern, denn bei dem Wein handelt es sich um einen Rotwein aus Vinsalt. Auf dem alten Schild, welches an der Flasche hängt, kann man gerade noch Chadonea lesen (Sinnesschärfe-Probe). Diesen Winzer gibt es schon sehr lange nicht mehr. Er stellte damals aber einen der besten und teuersten Weine im Lieblichen Feld her. Das Datum (Sinnesschärfe-Probe+3) ist 973 n. Bosparans Fall. Der Wert einer Flasche beläuft sich heute auf ca. 17 Dukaten.

Doch es gibt noch etwas anderes in diesem Raum.

7 Stall

Die folgende Beschreibung gilt nur, wenn sich das Pferd des Barons im Stall befindet (auch tagsüber). Ansonsten gibt es hier nichts Interessantes zu entdecken.

Betreten die Helden den Stall, so wird es schlagartig eisig kalt. Der Stall ist leer und das grosse Tor, welches auf den Burghof führt, ist aus den Angeln gerissen und liegt auf dem Boden. Doch die Kälte scheint nicht von draussen zu kommen, sondern von einem Verschlag, in einer Ecke des Stalls. Dort



können die Helden ein schnauben und wiehern vernehmen. Dort befindet sich das Pferd des Barons , welches seinem Herrn in die Verdammnis gefolgt ist. Es existiert nur noch als Geist, ist aber fähig den Baron zu tragen. Das gilt allerdings nur für den Baron. Sie können sich einen kleinen Spass machen, wenn die Helden den Verschlag öffnen, und das Pferd aus der Box stürmt, bereit einen der Helden zu überrennen. Schafft es derjenige nicht auszuweichen, so rennt das Pferd auf ihn zu, um dann einfach durch ihn hindurchzudringen. Nach kurzer Zeit beruhigt sich der schwarze Warunker dennoch wieder und steht geisterhaft und ruhig im Stall.

8 Gruft

Ein kleiner dunkler Gang, führt tief in den Berg hinein und endet ebenfalls in einer Tür. Diese scheint noch nicht so alt, wie die anderen Dinge hier im Schloss zu sein. Die Tür ist aus schwarzem Eisen und auf ihr ist ein Gesicht eingraviert, welches aber weder Augen, Mund noch Nase enthält.

Diese Tür wird sich von den Helden nicht öffnen lassen, da sie nach der ersten Mordnacht des Barons entstanden ist. Sie wuchs einfach aus dem Fels und ist ein Unheiligtum des Namenlosen . Mit normalen und auch astralen Kräften lässt sie sich nicht öffnen.

Hinter der Tür befindet sich die Gruft der Schattensteins. Im ersten Raum sind an den Wänden zahlreiche, steinerne Särge aufgebaut. Die Steinplatten, welche die Särge abdecken haben die Form von Männer und Frauen, welche dort begraben sind. Die Männer sind in prunkvollen Rüstungen abgebildet.

Eine weitere kleine Treppe führt weiter nach unten. Nach einigen Stufen kommen die Helden in die Grabkammer des Barons. In dem halbrunden Raum gehen plötzlich die Fackeln an, wenn die Helden ihn betreten. Auf einer kleinen Erhebung steht ein mächtiger, steinernen Sarg, mit einer schweren Granitplatte, die ein Bild des Barons zeigt.

Hier liegt der Baron während des Jahres und an den Tagen, und schläft einen unruhigen Schlaf. Ewig wird er von Alpträumen geplagt und immer wieder muss er den Tod seiner Gemahlin miterleben. So ist es nicht verwunderlich, dass er in Rage ist, wenn er sein Grab verlässt.

Zu weiteren Ereignissen sehen sie weiter unten.

1. Obergeschoss

9 Ahnengalerie

In diesem sehr grossen Vorraum hängen an den Wänden die Bilder sämtlicher männlicher und weiblicher Ahnen des Barons Cradul von Schattenstein. Die Bilder lassen auf Personen schliessen, welche ein glückliches Leben geführt

haben, denn keiner von ihnen blickt ernst. Ein Bilderrahmen unterscheidet sich allerdings von den anderen. Hier sieht man , je nach Tageszeit, entweder den Baron als Vampir in der Nacht, oder Karhima am Tage. Das Bild des Barons Cradul, wie er heute aussieht, ist so plastisch gemalt, dass man meint, der Vampir würde jeden Moment aus dem Bild springen. Wenn man Karhima sieht, so sind die Helden betört von ihrer Schönheit. Wenn einem Held eine Sinnesschärfe-Probe gelingt, so hat er kurz das Gefühl, Karhima hätte ihn angezwinkert.

Von diesem Raum führen zwei Wendeltreppen in die zwei Türme der Burg.

10 Arbeitszimmer

Die Helden können hier nur wenig brauchbares finden. Hier stapeln sich nur der übliche Papierkram, der eben bei einem Lehen anfällt. Jahresberichte, Bestandslisten usw.

11 Schlafgemach

Wenn die Helden dieses Zimmer betreten, so fühlen sie eine seltsame Ruhe von dem Raum ausgehen und die Bedrohung weicht ein wenig. Was sofort auffällt ist, das hier keinerlei Staub zu finden ist. Alles sieht aus, als wären die Ereignisse erst gestern gewesen. In diesem Raum befindet sich ein prächtiges Himmelbett, zwei grosse Schränke und eine Kommode mit Spiegel.

Auf dem Bett liegt Karhima, so wie sie der Baron vor 50 Jahren dort hingelegt hat. Ruhig liegt sie da und kein Atemzug hebt ihre Brust. Die Haut von Karhima ist verbrannt, was die Helden doch etwas schockieren könnte (Selbstbeherrschungs-Probe). Ansonsten ist der Körper allerdings nicht der Zeit erlegen und es sind keine Spuren von Verfall zu sehen.

In den beiden Schränken befindet sich die Kleidung von Karhima und dem Baron. Auch die Kleidung ist in gutem Zustand.

Die Spiegelkommode hat drei Schubladen. Alle sind verschlossen, wobei sich der Schlüssel im Kleid, und zwar zwischen Karhimas Brüsten befindet. Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, bei Karhima nach dem Schlüssel zu suchen, so ist eine Totenangst-Probe +5 fällig. Ausserdem sollte die Durchsuchung mit gebührendem Respekt vor der Toten durchgeführt werden. Die Schubladen kann man natürlich auch mit Gewalt öffnen.

In der ersten befindet sich der Schmuck der Baroness. Hier finden sich zwei goldene Ringe, einen Stirnreif aus Silber und eine prachtvolle Perlenkette. Die Helden sollten allerdings die Finger von dem Schmuck lassen und ihrer Gier nicht nachgeben. Sollte ein Held allerdings trotzdem ein Schmuckstück nehmen, so wird sich der Baron bei einem Angriff auf genau diesen Helden konzentrieren.



In der zweiten Schublade befindet sich Schminkzeug. Eben alles, was eine Frau von Welt damals so hatte.

In der dritten Schublade finden die Helden eine Rose und ein Stück Papier. Auf diesem Papier sind einige Zeilen geschrieben.

Dein Augenaufschlag ist wie die aufgehende Sonne
Dein Haar ist wie ein Glitzern im Wind
Jedes deiner Worte ist mir eine Wonne
Drum erwache, damit für mich der Morgen beginnt.

In Liebe
dein Cradul v. Schattenstein

Zu weiteren Ereignissen sehen sie weiter unten. In diesem Zimmer hat übrigens Cradul von Schattenstein auch sein Vermögen gelagert. Unter dem Bett gibt es eine Luke im Holzboden. Darin findet sich eine Geldkassette mit ca. 150 Dukaten und Edlesteinen im Wert von 200 Dukaten. Die Helden müssen aber schon sehr genau suchen und dann die Öffnung erst finden (nachdem man das Bett zur Seite geschoben hat Sinnesschärfe-Probe +5).

12 Gästezimmer

Ausser einem einfachen Bett und einem leeren Schrank, ist hier nichts Besonderes zu finden.

13 Waffenkammer

In diesem Raum befindet sich die Waffenkammer der Burg. Die Tür ist durch ein schweres Schloss gesichert und nur mit einer Schlösser-Knacken- Probe +5 oder einem Foraminor mit 4 ASP zu öffnen.

In dem Raum stehen zahlreiche Waffenständer, auf dem unterschiedliche Waffen zu finden sind. Alle Waffen wurden aber schon seit langem nicht gepflegt und haben daher einen BF von 8. Man findet hier 2 Langschwerter, eine Langaxt, ein Kurzsword, fünf Dolche, einen Kunchomer (Cradul brachte ihn von seinen langen Reisen mit) und drei Speere. Ausserdem sind hier noch zwei Armbrüste zu finden, die allerdings auch dringend überholt werden müssten. Benutzt ein Held eine Armbrust, so muss er einen W20 rollen. Bleibt er unter 10, so war der Schuss erfolgreich, würfelt er drüber, so streikt die Armbrust, und würfelt er eine 20, so verletzt er sich beim schiessen selbst.

Die zwei Türme

14 Bibliothek

Ahhh, werden die Magier jetzt aufschreien, endlich kommen wir zu den interessanten Sachen. Doch ich muss die Magier unter den Helden leider enttäuschen. Cradul von Schattenstein betete hauptsächlich Praios an und er hatte mit Magie nichts am Hut. So findet

man hier vielerlei Werke über den Kampf, das Rittertum, Tierwelt und die Jagd.

15 Praiosschrein

Wenn die Helden die Wendeltreppe zu diesem Turm emporsteigen, so können sie von oben ein lautes Fiepen vernehmen. Wenn die Helden den Raum betreten, so sehen sie folgende Szene:

Als ihr den kreisrunden Turmraum betretet, könnt ihr im Hintergrund einen prachtvollen, goldenen Praiosschrein erkennen. Doch auf dem Boden vor euch, wimmelt es nur so von Ratten. Als sie euch bemerken, fallen sie euch sofort an. Es scheint fast, als würden die grossen Biester versuchen, euch am betreten des Praiosschreins zu hindern.

Die Ratten sind zum Schutz des Praiosschreins eingesetzt. Helden, die sich dem Schrein stark nähern, werden massiv von den Ratten angegriffen. Im Raum befinden sich je nach Heldengruppe 15-30 Ratten.

Wolfsratte

MU:12 AT:7 PA:0

LE:6 RS:0 SP:3* MR :1

*Die Ratten verursachen Schadenspunkte, da sie immer an ungeschützten Stellen zubeissen.

Ratten lassen sich mit normalen Waffen kaum bekämpfen (AT-3). Dagegen kann ein gezielter Tritt mit festen Stiefeln eine Ratte ins Jenseits befördern. Gelingt einem Held eine GE-Probe, so hat er getroffen und fügt der Ratte W6 SP zu. Würfelt er eine 1 oder 2, so ist die Ratte gleich tot und er fügt einer zweiten Ratte W6 Schadenspunkte zu.

Ob die Ratten Krankheiten übertragen, überlasse ich ihrer göttlichen Gnade als Meister.

Haben die Helden die Ratten besiegt, so können sie den Praiosschrein näher in Augenschein nehmen. Sie können dort eine goldene Feder finden. Helden, die eine Götter und Kulte Probe bestehen, erkennen, dass es sich hierbei wohl um eine Greifenfeder handelt. Ein heiliger Talisman des Praios, den Cradul vor vielen Jahren von einer Queste mitbrachte. In diesem Turm sind die Helden übrigens auch vor Cradul sicher, da er den Praiosschrein nicht betreten kann.



...und weiter gehts

Schleichen die Helden also nachts zur Burg, so müssen sie einem Weg mitten durch den Wald folgen. Keiner der Dorfbewohner wird die Helden begleiten wollen, und so erklärt Gilborn ihnen den Weg. Nach etwa einer halben Stunde lichtet sich der Wald und die Helden schauen auf ein gewaltiges Felsmassiv. In dem Fels gibt es eine tiefe Ausbuchtung, in der die Burg laut Gilborn liegen soll, doch die Helden können nichts erkennen. Sie werden warten müssen, bis die Praiosscheibe untergeht. Dann kommt es zu folgender Szene:

Die Praiosscheibe ist gerade blutrot hinter dem Horizont verschwunden, als vor euch in der Ausbuchtung die Luft anfängt zu flimmern. Im Dämmerlicht könnt ihr erkennen, wie sich erst ganz langsam, dann immer schneller die Umrisse einer steinernen Burg herauskristallisieren um dann vollständig vor euch zu erscheinen. Die Burg wirkt finster und kein Licht geht von ihr aus. Das Burgtor ist heruntergelassen und liegt ruhig über dem dunklen Burggraben. Das Wasser riecht faulig und keine Bewegung ist auf dessen Oberfläche sichtbar. Plötzlich hört ihr einen gellenden Schrei, der euch das Mark in den Knochen gefrieren lässt, und wie eine Antwort schallt ein Wiehern zu euch herüber.

Was die Helden ab jetzt machen, lässt sich kaum noch vorhersehen. Wenn sie ein wenig abwarten, dann können sie Hufgetrappel hören und eine dunkle Gestalt kommt auf einem schwarzen Pferd aus dem

Tor geprescht. Als der Baron an den Helden vorbeireitet, hält er kurz inne und schaut sich langsam um. Dann gibt er dem Pferd die Sporen und prescht in Richtung Dorf davon.

Helden, denen eine Sinnesschärfe-Probe gelingt, erkennen, dass das Pferd den Boden nicht zu berühren scheint.

Wenn die Helden die Burg betreten, so lassen sie sie ein wenig rumschnüffeln. Doch völlig unerwartet hören die Helden dann wieder das Schnauben des Pferdes. Cradul kehrt zurück, denn er hatte vorhin die Helden sehr wohl bemerkt, doch war zum Schein weitergeritten. Er wollte die Helden in die Burg locken, denn er kennt ein weiteres Geheimnis des Fluches auf die Burg. Man kommt zwar ohne Probleme in die Burg hinein, doch ein normaler Mensch kommt nicht wieder hinaus.

Cradul wird die Helden in der Burg aufspüren, und sie angreifen, was eine schwere Bewährungsprobe für die Helden werden wird. Lassen sie ihn immer wieder auftauchen, wobei er versuchen wird, den Helden an die Kehle zu gehen. Einzig beim Praiosschrein und im Schlafgemach bei Karhima sind die Helden sicher. Dort wird Cradul die Helden nicht angreifen und auf sie lauern, bis der Morgen naht. Dann wird er sich in seine Gruft zurückziehen, wohlwissend, dass die nächste Nacht kommen wird.

Die Helden sollten diese Nacht überleben, aber mit ihren Kräften ziemlich am Ende sein.

Nun am Tage haben sie Zeit, die Burg genauer zu erforschen.

Der Tag der Erlösung

Wie die Helden genau vorgehen, wird sich auch hier zeigen.

Im Schlafgemach finden die Helden ja den Liebesbrief des Barons an Karhima. Die Helden brauchen Hilfe, und die Zeichen im Schlafgemach lassen darauf schliessen, dass ein Teil von Karhima noch lebt. Die Helden müssen sie nur erwecken. Sie sollten also die Rose nehmen und sie Karhima in die Hand stecken. Dann müssen sie nur noch das Gedicht an ihrem Bett laut vorlesen, und plötzlich kommt es zu folgender Szene.

Die Worte des Gedichtes sind gerade verhallt, als ihr eine wundervolle Stimme hören könnt.

„Hab dank mein Geliebter.“

Dann löst sich die durchscheinende Gestalt einer wunderschönen Tulamidin vom verbrannten Körper und schwebt in der Mitte des Gemaches. Die Frau ist von solch atemberaubender Schönheit, dass euer Herz anfängt zu springen.

„Wer seid ihr ?“, könnt ihr die zarte Stimme fragen hören.

Die Helden können sich nun vorstellen, aber erst wenn ihnen ein AG-Probe gelungen ist. Ist ein Held



abergläubisch, so packt ihn das Grausen und er wird fluchtartig den Raum verlassen.

Im Gespräch mit dem Geist von Karhima, wird sie nun den Rest der Geschichte erzählen. Wie der namenlose Bote erschien, wie der Baron Praios verfluchte und wie er zum Vampir wurde.

Die Helden sollten Karhima nun um Hilfe bitten. Sie wir darauf folgendes sagen:

„Mein Gemahl hat Schreckliches getan, und die Dorfbewohner haben für ihre Tat genug gebüßt. All dem muss Einhalt geboten werden. Ich werde euch helfen, aber nur unter der Bedingung mit all eurem Glauben in den bevorstehenden Kampf zu gehen.

Du, (sie deutet auf einen der Helden. Am besten einen Krieger o.ä.) ziehe deine Klinge. Ich werde nun dein Schwert beseelen, damit ich mit euch bin und das was aus meinem Gemahl geworden ist, bekämpft werden kann. Geht dann am Tage in seine Gruft, denn dann ist er am schwächsten, denn die Nacht gibt ihm Kraft. Wenn es vollbracht ist, betet für uns und unsere Seelen.“

Ohne das die Helden noch etwas sagen können, nähert sich die Gestalt dem Schwert und geht in ihm auf. Die Waffe hat jetzt einen besonderen Glanz und wenn der Held sie schwingt, so gibt es einen singenden Ton.

Dann wäre dann noch das Problem mit der zweiten Tür in der Gruft. Dafür brauchen die Helden nur die Greifenfeder aus dem Praiosschrein zu holen und damit über die Tür streichen. Dann lässt sich die Tür problemlos öffnen.

In der Gruft angekommen, liegt Cradul von Schattenstein nicht mehr in seinem Sarg. Das Tagelicht kann ihn hier unten nicht erreichen, und so ist er fähig auch bei Tag unter den Lebenden zu wandeln. Er spürt die Ankunft der Helden und ist empört und voller Zorn, da diese Vagabunden in seine Grabstätte eingedrungen sind. Er wird die Helden ruhig und gelassen erwarten, da er keine Angst vor ihnen hat. Er weiss nichts von dem Schwert, das mit Karhima beseelt ist und glaubt sich unangreifbar.

Betreten die Helden den Raum, steht er in all seiner grausamen Pracht da und spricht zu ihnen:

„Ihr wagt es hier einzudringen. Ich werde euer Blut trinken und euch zu meinen Dienern machen. Und noch mehr Unheil wird über die Welt kommen. Nun werde ich euch meine Macht spüren lassen.“

Mit diesen Worten greift Cradul an. Er ist sehr überrascht, wenn ihn das erste mal die beseelte Waffe trifft.

Gönnen sie dem Vampir trotz der besonderen Waffe einen kämpferischen Abgang. Der Endkampf wird auch für die Helden nicht ohne Wunden ablaufen. Die anderen Helden können den Vampir beschäftigen, damit der Träger des Schwertes in Ruhe seine Schläge anbringen kann. Auch könnte das Schwert dem Träger aus der Hand geschlagen werden, und einige Helden müssen versuchen, wieder an die Waffe zu gelangen. Cradul wird versuchen das zu verhindern. Schlussendlich sollte der Vampir dann aber getötet werden.

Dann kommt es zu folgender Szene:

Schweissgebadet und schwer atmend steht ihr in der Gruft. Aus vielen Wunden blutend schaut ihr auf den Körper des toten Barons, an dem plötzlich eine Veränderung vorgeht. Die langen Zähne verschwinden und der Hass vergeht aus seinem Gesicht. Schnell tut ihr das, was euch Karhima geheissen hat. Ihr fangt an für die Seele der beiden zu beten. Der Körper des Barons zerfällt nun langsam zu Staub. Erst löst sich das Fleisch dampfend auf, bis dann die bleichen Knochen langsam verfallen. Doch plötzlich fühlt ihr eine Glückswelle in euch aufsteigen. In der Gruft scheint es auf einmal merkwürdig hell zu werden und vor euch tauchen plötzlich die Schemen von einem Mann und einer Frau auf, die sich innig umarmen. Sie sind in einem Kuss vereint und während ihr euch diese wunderschöne Szene ansieht, steigen die zwei immer höher bis an die Decke. Karhima wendet ihren Kopf zu euch und lächelt euch offen an. Dann verschwinden die beiden in einem gleissenden Licht und es kehrt wieder Ruhe ein auf Burg Schattenstein. Die Götter haben eure Gebete erhört und die Seelen der beiden scheinen gerettet zu sein.



Das Ende des Abenteuers

Burg Schattenstein ist wie verwandelt. Die bedrohliche Stimmung ist gewichen und es kommt einem vor, als ob der Frühling erwachen würde, obwohl doch der Winter vor der Tür steht.

Die Helden werden in dem Dorf mit Begeisterung empfangen und nachdem sie ihre Geschichte erzählt haben, wird man ihnen von Herzen danken. Erwarten die Dorfbewohner allerdings Gold, so muss ich sie hier enttäuschen. Die Mittenwälder sind verarmt und müssen erst langsam ihr Dorf wieder aufbauen. Viele werden höchstwahrscheinlich die Gegend verlassen, doch die meisten werden in ihrer Heimat bleiben.

Die Dorfbewohner versichern den Helden auf jeden Fall, sollten sie jemals in Schwierigkeiten stecken, so werden die Bewohner von Mittenwald ihnen so weit sie können helfen. Es gibt nicht viele die behaupten können, sie hätten ein ganzes Dorf zum Freund und

die Helden werden diese Hilfe in ihrem Abenteuerleben bestimmt irgendwann einmal brauchen können.

Natürlich haben die Helden auch an Erfahrung gewonnen und so kann sich jeder von ihnen pauschal 180 AP aufschreiben. Bis zu 50 AP können sie dann noch pro Spieler für gutes Rollenspiel verteilen.

Zusätzlich können sich die Helden noch einen Extrawurf auf Gefahreninstinkt und Götter und Kulte gönnen.

Als Meister können sie natürlich noch selber entscheiden, welche Talente oder Eigenschaften ihre Helden besonders genutzt haben und welche sie zusätzlich steigern dürfen.



Anhang

Dramas Personica

Cradul von Schattenstein

Cradul von Schattenstein ist 2 Schritt gross und besitzt einen muskulösen Körper, der unter all den Jahren kaum gelitten hat. Seine glatten schwarzen Haare sind in der Nacht, als er zum Vampir wurde vollkommen ergraut. Cradul hat einen gepflegten Vollbart und nachtschwarze Augen. Sein Körper ist in eine edle schwarze Lederrüstung gekleidet und ein schwarzer Umhang, mit dem Zeichen der Schattensteins, ist um seinen bleichen Hals geschwungen.

Die Geschichte Craduls entnehmen sie bitte dem Prolog.

MU:	18	AG:	1	LE:	65
KL:	12	HA:	0	RS:	2/25*
IN:	15	RA:	1	MR:	22
CH:	16	TA:	0		
FF:	12	NG:	4		
GE:	20	GG:	0		
KK:	21	JZ:	8		

AT: 17 PA:14 TP: 2W+11 (Zweihänder) BF: 3

* Dieser RS-Wert gilt für magische Angriffe entweder durch Zauber oder Waffen.

Cradul kann die Annäherung von Lebewesen erspüren. 1 Schritt je Lebenspunkt.

Wenn Cradul mit blossen Händen angreift, fügt er seinem Opfer 1W+5 TP zu. Zumeist versucht Cradul sein Opfer zu beißen und sein Blut zu trinken. Dann nimmt der Vampir nach einer gelungenen Attacke in den Würgegriff, würfelt eine AT-2 gegen eine PA+2, fügt dann 1W6 SP gegen Ausdauer zu und setzt dann AT-3 gegen PA+3 usw. fort. Wenn die Kampfunfähigkeit des Opfers eintritt (AU fällt auf 5 oder darunter), kann der Vampir beginnen, das Sikaryan zu rauben. Der Ausgangswert des Sikaryan entspricht der Lebensenergie. Ein Vampir raubt dabei pro 10 KR 1W20 normale Lebensenergie. Der Verlust des Sikaryan wird davon unabhängig mit 1W20 je 10 KR festgelegt. Die verlorene LE wird normal regeneriert, das verlorene Sikaryan wird nicht

regeneriert. Sinkt die LE auf 0 so ist das Opfer tot. Sinkt das Sikaryan auf 0, so wird das Opfer zum Vampir.

Wenn man einen Vampir pflocken will, so muss eine AT+8 mit dem Talent Messer und Dolche und eine KK-Probe+5 gelingen. Wenn dem Vampir eine waffenlose PA gelingt, erleidet er nur einfachen Schaden. Natürlich kann er auch mit einer Waffe parieren.

Karhima saba Seyshabad

Die tulamidische Schönheit stammt aus einer alten kunchomer Fürstenfamilie. Cradul von Schattenstein traf sie auf einer seiner Reisen, als er sie vor ein paar Khoramsbestien rettete, die ihren Tross überfallen hatten. Es war Liebe auf den ersten Blick und gegen den Willen ihrer Eltern ging sie mit dem Nordmann fort von ihrer Heimat. Dies geschah bei einer Nacht und Nebel Aktion und so glaubt man heute noch bei den Seyshabad's in Kunchom, sie wäre entführt worden (Was zu Verwicklungen führen könnte, sollten die Helden irgendwann in Kunchom diese Geschichte erzählen).

Karhima's Werte sind hier nicht angegeben, da sie für das Abenteuer nicht relevant sind.



Karten

