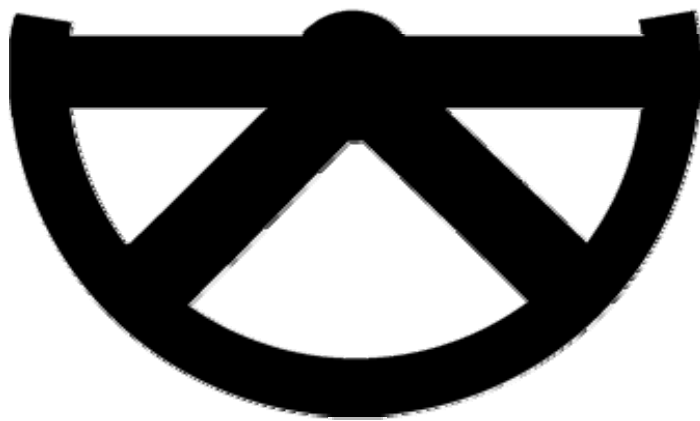


Im Zeichen des weißen Raben



DAS SCHWARZE AUGE

Das Schwarze Auge

Im Zeichen des weißen Raben

- Der Erste Tempel II -

von
Daniel Jödemann

Ein Abenteuer
für den Meister und 3 bis 5 Helden
der Erfahrungsstufen 9 bis 12

Mit Dank an
Karl-Friedrich Jentsch, Moritz Mielke und Dominik Siemens



Inhalt

Hintergrund.....	3
Das Abenteuer.....	4
Der Erste Tempel.....	4
Handlungsüberblick.....	4
Koschwart: Die Gruft des Erzvampirs.....	7
Im Auftrag des Raben.....	7
Burg Koschwart.....	8
Über den Eisenstieg.....	12
Punin: Im Zeichen des weißen Raben.....	14
Zum Spiel in Punin.....	14
Das Gesicht des Raben.....	15
Schauplätze.....	16
Begegnungen.....	22
Wissensquellen.....	29
Träume.....	34
Die Kinder der Finsternis.....	36
Die Kinder der Nacht.....	36
Der Jahreslauf in Almada.....	37
Der Tempel des Weißen Raben.....	38
Der Kampf um das zweite Siegel.....	41
Yaquiria: Der Erste Tempel.....	45
Die Reise nach Yaquiria.....	45
Im Land der ersten Siedler.....	47
Das Primosanctum.....	48
Ausklang.....	53
Anhang.....	54
Dramatis Personae.....	54
Die Macht des Namenlosen.....	60
Kinder der Finsternis: Kreaturen des Namenlosen.....	61
Kinder der Nacht: Die Söhne und Töchter Etilias.....	64
Artefakte.....	67
Sprachliche Besonderheiten Almadadas.....	68
Königs- und Reichsstadt Punin: Stadtkern.....	69



Hintergrund (Meisterinformationen)

„[...] Borowin Ludegan von Quellpass, geboren ebenda 691 vor Hal, Ort und Zeitpunkt des Todes unbekannt, Graf von Gratenfels von 658 bis 569 vor Hal; einziger Sohn des Barons von Quellpass, Oberst der Nordmärker Garde; Verantwortlicher für das Massaker von Hirschfurt; Kollaborateur mit den Priesterkaisern, von diesen als Graf von Gratenfels eingesetzt, herrschte angeblich 88 Jahre lang mit der Hilfe unheiliger Mächte; 569 vor Hal spurlos verschwunden, ohne einen Erben zu hinterlassen. [...]“

- aus dem *Kompendium des Nordmärker Adels*,
Elenvina, 15 Hal

„[...] Und so trat Etilia also in jungen Jahren und wunderschön in die Gefilde des Herrn ein, blass und einsam inmitten der furchtsamen Seelen. Da sie vom Namenlosen versucht worden war, war es ihr bestimmt, für immer verdammt zu sein und niemals in die Paradiese der Zwölfe einzukehren.

Doch ihr Glaube, ihr Vertrauen in den Dunklen Herrn der Nacht und ihre Liebe zum Tod war so stark, daß sie all die anderen Seelen überstrahlte. BORon sah auf von der Seelenwaage Rethon und rief Etilia zu sich. Denn er, der Unbeugsame, der Gnadenlose, der Gerechte, war gerührt ob soviel Gottvertrauen und so nahm er doch Etilias verdammte Seele, legte sie vor allen anderen auf die Seelenwaage und brachte sie vor sein Angesicht. Und so geschah es, denn Etilias Seele wog schwer. Doch als BORon die tote Frau erblickte sprach er liebevoll: ‘Etilia, mein Kind, du kamst freiwillig in meine Hallen und bist eines Schlüssels würdig. Gerne will ich dich in mein Reich geleiten, doch deucht mir, daß dein Leben noch sehr lang hätte sein können, hättest du den Weg zu mir nicht angetreten. [...] So frage ich dich also: Willst du mir im Leben dienen, so lange die Spanne deines derischen Lebens noch währen wird?’

Die holde Etilia beugte tief ihr Haupt vor dem Herrn, dann jedoch schaute sie auf und blickte in die selten so sanften Augen. Sie lächelte und flüsterte schließlich: ‘Herr, man nennt Euch den Gnadenlosen und doch sehe ich Milde in Euren Augen. Man nennt Euch den Endgültigen, und doch wollt ihr mich ins Leben zurücksenden. Man nennt Euch den Unbarmherzigen, und doch strahlen Eure Augen in Liebe. Gerne will ich Euch dienen, und den Sterblichen davon berichten, wie mir geschah und was ich in Euren Augen las!’

Da lächelte auch BORon und schloß Etilia in seine Arme. Und er legt ihr seine Tochter Marbo in den Schoß, geheißen die Gnadenvolle, und die Milde des Reichs hinter Uthars Pforte.

Und da noch viele waren wie Rohafan und Blut tranken, nahm sich Marbo, die das Erbe ihrer Mutter in sich trug, ihrer an und lehrte sie, die *Kinder der Nacht* zu werden, Hüter über den Schlaf der Menschen, und sie wurden zu BORons Paladinen. Die anderen Vampire jedoch, die dem Namenlosen dienen, sind BORon ein Greuel, denn sie rauben den Menschen das Leben und den Tod.“

- aus dem *Schwarzen Buch*, der heiligen Schrift
der Boronkirche, ca. 1500 vor Hal

„Die Macht des Erzverraeters herrschet fort in seynem ersten Insanctum, welches ward gebannt von den treuen Dienern der Zwoelfe. Doch fragest Du nun, welcher Art dies Insanctum sey, auf dasz es gar niemals zur Gaenze vernichtet werden koenne, so betrachte alsweylen die zwoelfmal heyligen Staetten:

Ists nicht eyne Freude, den wunderbaren Tempel des EFFerd zu erblicken, welcher von angenehmer Kuehle ist und manch anregendes Wasserspiel bereythaelte? Ists nicht eyne Freude, den lieblichen Tempel der RAHja zu erblicken, welcher entzueckend anzuschauen ist und in betoerenden Sinnesfreuden sich ergeht? Ists nicht eyne Freude, den prachtvollen Tempel des Goetterfuersten PRAios hoechstselbst zu erblicken, welcher in Gold und Glanz erstrahlt und den Betenden mit Demut erfuellet?

Doch was ist dies gegen die Erfahrung vom unendlichen Meer, das weit und schoen und glatt daliegt oder aufbrausend ist und herrlich in seyner Kraft?

Doch was ist dies gegen die Erfahrung der Verschmelzung zweyer inniglicher Liebender, die sich dem Rausche ergehen und die heylige Ektaste erfahren?

Doch was ist dies gegen die Erfahrung von den Strahlen der Sonnenscheibe, welche heiß und strafend und doch Leben spendend herabschaut und keyn Fehl in ihrem Lichte gestattet?

Und so frage ich: Was mag mehr Macht haben: Mauern und Saeulen und Ziegel oder das Meer, oder der Rausch, oder die PRAiosscheibe?“

- Fragment aus *Vom Wesen der Zwoelfe*,
niedergeschrieben in den Dunklen Zeiten



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Der Erste Tempel

In der Gegend, die man als das Liebliche Feld kennt, dem Kernland des heutigen Horasreichs, setzten vor über 2.500 Jahren die ersten Siedler aus dem Gölde- und Hölde-land ihren Fuß auf den Boden. Unter ihnen waren auch Anhänger des Gottes Naaghot-Shaar ('der mit den zwei Gesichtern'), in Aventurien besser bekannt als der Namenlose, Verräter an den Zwölfgöttern, und von diesen vor Äonen in die Sternenleere im Zwölfkreis geschmiedet.

Der Kult um den Namenlosen wirkte zu den Zeiten des mythischen Herrschers Horas und auch danach weitaus weniger im Verborgenen, als das heute der Fall ist. Nach der Verkündung des Zwölfgötteredikts durch Kaiser Silem-Horas jedoch mußten die Anhänger des Dreizehnten sich ins Verborgene zurückziehen.

Während der sogenannten Dunklen Zeiten, etwa um das Jahr 1.100 nach Horas (400 Jahre vor Bosparans Fall) gelang es den vereinten Kirchen der Zwölfe, viele Zirkel und verborgene Tempel des Namenlosen, die in diesen gottlosen Zeiten wieder an Macht gewonnen hatten, aufzuspüren und zu vernichten. Ein Tempel jedoch, das erste 'Heiligtum' zu Ehren des Namenlosen, das jemals auf aventurischem Boden eingerichtet wurde, konnten selbst die höchsten Priester der Zwölfe nicht endgültig vernichten: Zu sehr war dieser unheilige Ort von seiner Macht erfüllt und geschützt.

Trotzdem gelang es den Geweihten, den Ort für alle Zeiten zu versiegeln, auf daß niemals jemand den Ort wiederfinden würde. Ein machtvolleres Siegel wurde geschaffen und in zwei Teile geteilt. Jedes Segment wurde aus dem Land am Yaquir fortgeschafft und weit entfernt an heiligen und geheimen Orten von Dienern der Zwölfe bewacht. Zudem wurden fast

alle Hinweise auf das Primosanctum, wie der Bosparaner den Ersten Tempel nennt, getilgt und selbst die Anhänger des Namenlosen halten inzwischen den Ersten Tempel und seine immer noch andauernde Macht für einen Mythos...

Wie jedoch im Vorgängerband, **Das Schiff im Eis**, zu lesen war, ist der Erste Tempel mitnichten ein Mythos und das weiß auch Velerian Liscayo, ein aufstrebender Geweihter des Namenlosen. Und dieser will nun im zweiten und letzten Teil der *Erster-Tempel-Kampagne*, **Im Zeichen des weißen Raben**, das ihm noch fehlende Siegelsegment erobern und damit das Primosanctum für sich gewinnen.

Die Helden

Es gilt dasselbe wie für den ersten Band der Kampagne: Das Abenteuer ist für alle Heldentypen geeignet, da wieder eine Mischung aus Stadt-, Wildnis- und Dungeonschauplätzen vorliegt, so daß jeder Held seinen Teil zum Gelingen beitragen wird.

Es ist übrigens nicht zwingend notwendig, wenn auch deutlich zu empfehlen, daß die gleichen Helden, die einst **Das Schiff im Eis** erforschten, nun auch **Im Zeichen des weißen Raben** erleben werden. (Zumindest sollten in der Gruppe einige Helden die vorausgegangenen Erlebnisse mitgemacht haben. Ansonsten müssen Sie eine andere Erklärung dafür finden, daß ausgerechnet Ihre Helden die richtigen für diese Mission sind und sie dann auf anderem Wege mit der Vorgeschichte vertraut machen.)

Handlungsüberblick

Zusammenfassung von „Das Schiff im Eis“

Im Jahre 2.515 Horas (30 Hal) treffen die Helden in Kuslik auf die Adelsfamilie Liscayo. Ihr Oberhaupt, Hesindio Liscayo, der greise Baron zu Efferdas, bittet die Gruppe, ein seit Jahren vermißtes Schiff, die *Baronin Alandra*, zu finden. Da Hesindio, von langer Krankheit gezeichnet, bald die Nachfolge an seine Tochter Naclaria abtreten will, möchte er zunächst den Verbleib seines eigentlichen Erben Tassilo geklärt wissen. Dieser verschwand damals mit besagtem Schiff, das sich auf einer Nordlandexpedition befand. Als Beweis für Tassilos Ableben sollen die Helden seinen Siegelring und ein Erbstück, ein altes Amulett, auffinden.

Die Gruppe bricht gen Norden auf und verfolgt die Spur des Schiffes bis zur Schwadenküste im Golf von Riva. Dort entdecken sie tatsächlich das Wrack der *Baronin Alandra* und die Leiche Tassilo Liscayos. Nach dem Kampf gegen

einen Frostwurm können die Helden dann mit Siegelring und Amulett die Rückreise antreten.

Unterwegs wird ihr Schiff jedoch gekapert und in Brand gesetzt, das Amulett gestohlen. Die Helden retten sich mit letzter Kraft an die Küste. Mit dem Hinweis vor Augen, ihre Auftraggeber würden hinter dem Überfall stecken, erfährt die Gruppe bei ihrer Rückkehr nach Kuslik, daß die Liscayos in ihrem Palazzo bei Efferdas einen Maskenball ausrichten werden. Dort wird Hesindio offiziell alle Titel und Ämter an seine Tochter abtreten.

Die Helden schleichen sich während des Balls ein und stoßen auf einen uralten Tempel des Namenlosen unter dem Palazzo. Dort kommt ein Zirkel des Dreizehnten zusammen, deren Oberhaupt Hesindio Liscayo ist. Als jener auch dieses 'Amt' an seine Tochter abtreten will, mischt sich Velerian, Hesindios jüngster Sohn ein und tötet Vater und Schwester. Er hat das Amulett erobert, den Schlüssel zum ersten Siegel, und plant, das Primosanctum zu finden.



Die Helden verfolgen den Priester zum efferdheiligen Kloster Sikramfall, unter dem in längst vergessenen Kavernen das erste Siegel liegt. Hier stellt die Gruppe Velerian Liscayo, der jedoch mit dem Siegel entkommt, während die Helden mit seinem dämonischen Leibwächter kämpfen...

In der Zwischenzeit

● **Velerian Liscayo:** Der junge Baronet von Efferdas überlebte natürlich den Sturz in den Wasserfall und entkam mit dem Siegel. Da er dank der Helden seine Titel, seine Tarnung und seine Anhänger verloren hatte, floh er nach Dröl und fand dort bei einem kleineren Zirkel des Namenlosen Zuflucht. Velerian wagte es nicht, mit der Gruppe auf den Zyklopeninseln Kontakt aufzunehmen, da die dortigen, weitaus einflussreicheren Priester, ihm sicherlich seinen Fund abgenommen hätten. Also spinn er weiterhin im Hintergrund seine Fäden, sammelte einige Anhänger um sich und stellte Nachforschungen an.

Da Velerian mit der Schändung des Klosters und der Erringung des Siegels plötzlich die Aufmerksamkeit des Namenlosen genoß, war es ihm möglich, tiefergehende Einsichten zu gewinnen. Dabei stieß er auf den Aufenthaltsort des zweiten Siegels: ein Boronheiligtum in der almadanischen Kapitale Punin, bewacht von den Kindern der Nacht, borontreuen Vampiren.

Einem Fingerzeig des Namenlosen folgend, begab sich Velerian auf die Suche nach einem der wenigen Erzvampire, die sich irgendwo auf Dere verbergen. Mit dem Grafen von Gratenfels, der in einer Gruft unter der Burg Koschwart ruht, fand er ein geeignetes Werkzeug für seinen Kampf gegen die Puniner Vampire...

● **Die Helden:** Es spielt keine Rolle, ob die Helden sämtliche weltlichen und kirchlichen Instanzen über die Vorfälle unterrichtet haben, oder dabei wesentlich diplomatischer vorgegangen sind. Dem horasischen Kaiserhaus ist nicht daran gelegen, daß augenscheinlich loyale adlige Untertanen plötzlich als Diener des Namenlosen enttarnt werden. Deshalb wird der Vorfall für die Öffentlichkeit vertuscht und lediglich bekanntgegeben, daß die Liscayos bei einem Brand verstarben, dem auch ihr Palazzo zum Opfer fiel...

Die Helden werden also keine große Anerkennung und öffentliche Belobigungen erhalten, jedoch merkt man sich natürlich ihre Namen an gewissen Stellen.

Nachforschungen der Helden

Bemühen sich die Helden darum, nach den Erlebnissen aus **Das Schiff im Eis** Nachforschungen über den Namenlosen, das Primosanctum und die Siegel einzuholen (was eigentlich im Rahmen dieses Abenteuers vorgesehen ist), so honorieren Sie diese Bemühungen damit, daß die Gruppe den ein oder anderen Erfolg erzielt.

Die geeignetesten Anlaufpunkte wären die *Halle der Weisheit* zu Kuslik (mit der größten Bibliothek Aventuriens) oder der ebenfalls gut ausgestattete Hesindetempel zu Gareth. Die *Stadt des Lichts* dagegen, unter der tausende, aus

Tempeln des Namenlosen erbeutete Dokumente lagern, ist für die Helden genauso unerreichbar, als würde sie gar nicht in der Hauptstadt des Mittelreichs liegen, sondern auf dem höchsten Gipfel des Ehernen Schwerts.

Greifen Sie auf die Informationen aus dem Kapitel **Wissensquellen** (Seite 29f.) zurück und geben Sie den Helden nach einiger Zeit der Forschung die ein oder andere grundsätzliche Information.

Übersicht über

„Im Zeichen des weißen Raben“

● **Koschwart: Die Gruft des Erzvampirs** – Die Helden erreicht eine Nachricht des Raben, des obersten Boroni des Puniner Kultes, der sie auffordert, die nordmärkische Burg Koschwart genauer in Augenschein zu nehmen.

Unter der verlassenen Burg entdecken die Helden eine leere Gruft und erfahren, daß vor kurzem einige Fremde das Gemäuer untersucht und einige Kisten abtransportiert haben. Die Gruppe kann ihnen bis nach Almada folgen, dort verliert sich jedoch die Spur...

● **Punin: Im Zeichen des weißen Raben** – In Punin treffen die Helden den Raben Bahram Nasir, der von seinem Gott einen Traum geschickt bekam, in dem er Velerian Liscayo sah, der einen namenlosen Schrecken in die Stadt am Yaquir bringen würde. Er sah aber auch die Helden, die sich dem Priester entgegenstellen würden.

Die Gruppe beginnt mit Nachforschungen und entdeckt, daß Vampire ihr Unwesen in der Stadt treiben. Zunächst ahnen sie jedoch nicht, daß es sich dabei um zwei verschiedene Gruppierungen handelt: Die Kinder der Finsternis, die 'Gemeinde' des Erzvampirs Borowin von Gratenfels, und die borontreuen Kinder der Nacht, die sich als Söhne und Töchter der Heiligen Etilia sehen.

Schließlich entdecken die Helden das Versteck der Kinder der Nacht, gerade noch rechtzeitig, um mitzuerleben, wie Velerian Liscayo und Borowin von Gratenfels das zweite Siegel erobern...

● **Yaquiria: Der Erste Tempel** – Nun heißt es, schnell handeln, denn die Diener des Namenlosen haben bereits einen Vorsprung:

Da die Helden inzwischen herausgefunden sollten, wo das Primosanctum verborgen liegt, können sie die Spur aufnehmen. Gemeinsam mit den Kindern Etilias reisen sie den Yaquir hinab bis ins Land der ersten Siedler. Dort können sie dann Velerian Liscayo und Graf Borowin am Ersten Tempel stellen – allerdings hält dieser Ort noch eine Überraschung für alle Parteien bereit...

Zeitliche Einordnung

Das Abenteuer **Das Schiff im Eis** endete in den Namenlosen Tagen zwischen den Jahren 30 und 31 Hal. Es ist sehr schwer vorauszusehen, wieviel Zeit die Helden für dieses Abenteuer, und zwar insbesondere für die Nachforschungen in Punin, benötigen werden. Im Gegensatz zum Vorläufer verfügt **Im Zeichen des weißen Raben** deshalb auch über eine sehr flexible Zeitplanung.



Der Autor kann Ihnen nur die Empfehlung geben, die Ereignisse Ende Peraine 31 Hal ins Rollen zu bringen, so daß der Löwenanteil des Abenteuers (der Aufenthalt in Punin) auf den Hochsommer 31/32 Hal fällt. (Auf hochsommerliche

Zustände sind auch die Beschreibungen im Abenteuer ausgelegt. Sie können diese jedoch nach Belieben abändern und an Ihre Erfordernisse anpassen.)

Spielmaterial

Dieses Abenteuer enthält sämtliche Informationen, die Sie als Meister des Schwarzen Auges benötigen, um Ihnen und Ihren Spielern ein spannendes Erlebnis zu garantieren. Doch gerade für das Spiel in der Großstadt Punin ist es sehr hilfreich, die Regionalbeschreibung **Das Königreich Almada** hinzuzuziehen. In diesem Band wird die Stadt mit ihren Bewohnern und Eigenheiten sehr viel detaillierter beschrieben, als es in diesem Abenteuer möglich wäre. Ferner liegen der Regionalbeschreibung großformatige Karten der Stadt bei.

Kartenmaterial

Wenn Sie Karten der Schauplätze dieses Abenteuers suchen, folgt hier nun eine Auflistung, in welchen Boxen und Spielhilfen diese zu finden sind:

Herzogtum Nordmarken:

Karte *Kosch & Garetien* aus der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**

Königreich Almada:

Karten *Kosch & Garetien* aus der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**,
sowie *Die Wüste Khom und Mhanadistan* aus **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe**,
sowie *Das Liebliche Feld und die angrenzenden Gebiete* aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**
(oder als historische s/w-Karte aus der Regionalbeschreibung **Das Königreich Almada**)

Punin:

Karte *Punin* aus der Regionalbeschreibung **Das Königreich Almada**
(Puniner Innenstadt als s/w-Karte in diesem Abenteuer, Seite 69)

Yaquiria:

Karte *Das Liebliche Feld und die angrenzenden Gebiete* aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**

Vampire

Im **Anhang** finden Sie ab Seite 61 Hintergrundmaterial über Vampirismus in Aventurien. Dieses entspricht im Wesentlichen den Texten, die bereits in dem Abenteuer **Unsterbliche Gier** von Hadmar Freiherr von Wieser veröffentlicht wurden (dort allerdings etwas ausführlicher). Das ergänzende Material über die Kinder der Nacht stammt jedoch vom Autor dieses Abenteuers.

Abkürzungen

Im Abenteuer wird des öfteren auf andere Publikationen hingewiesen. Zur Vereinfachung sind die am häufigsten verwendeten abgekürzt. Hier finden Sie nun eine Liste dieser Abkürzungen:

DKA = Das Königreich Almada

KKO = Kirchen, Kulte, Ordenskrieger

MA = Mysteria Arcana (aus der Box **Götter, Magier und Geweihte**)

BA = Bestiarium Aventuricum (aus der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**)

IdG = In dunklen Gassen (aus der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen**)

Feedback

Ich bin jederzeit dankbar für Kritik, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge zu meinen Abenteuern.

Diese können Sie an meine E-Mail-Adresse schicken
(danieljoedemann@web.de).



Koschwart: Die Gruft des Erzvampirs

„Ich habe unzählige Kreaturen wie Dich kommen und gehen sehen, ich habe mich von ihnen ernährt, sie haben mir gedient, und ich habe diejenigen von ihnen mit bloßen Händen zerquetscht, die so anmaßend waren, meine Herrschaft in Frage zu stellen... Warum also sollte ich ausgerechnet *Dir* dienen?!“

„Ich sprach nicht von *dienen*, Hochwohlgeboren, sondern von einem Bündnis. Denn nur ich werde Euch die Möglichkeit geben, Eurem schlimmsten Feind unsäglichen Schaden zuzufügen – Demjenigen, der Euch verstieß, und dem Ihr Eure ewige Verdammnis zu verdanken habt...“

„...Fahre fort – Doch zunächst wird Deine junge Begleiterin zu mir kommen. Ich habe Durst...“

Im Auftrag des Raben

Es ist relativ unwichtig, wo genau sich die Helden zu Beginn des Abenteuers aufhalten. Sie sollten sich jedoch möglichst nicht direkt in Almada oder gar Punin befinden und auch nicht auf ihrem Weg durch Nordmarken diese Gegend passieren. (Am geeignetesten wäre Garetien, möglicherweise Gareth selbst, in einer Stadt mit Borontempel oder in der Nähe einer solchen.)

Eines Abends, wenn die Helden in gemütlicher Runde beisammensitzen, tritt ein/e ernst dreinblickende/r Boroni an ihren Tisch. Befindet sich die Gruppe in einer Stadt mit Borontempel, so ist dies der oder die örtliche Hochgeweihte, ansonsten ein einfacher Geweihter aus dem nächsten Tempel.

Ohne irgendeinen Austausch von Höflichkeiten richtet der [bzw. die] Boroni das Wort an euch: „Boron zum Gruße. Ich überbringe eine Nachricht von Seiner Erhabenheit Bahram Nasir, dem Raben von Punin. Sie lautet: ‘Begeht Euch zur Burg Koschwart im Nordmärkischen. Sehet dort nach dem Rechten, denn namenlose Schrecken lauern am Horizont. Begeht Euch daraufhin nach Punin und sucht den Raben im Gebrochenen Rad auf.’“

Die Aufgabe des Boroni ist damit erledigt und er wird sich wortlos umdrehen und wieder gehen, wenn die Helden ihn nicht aufhalten. Er kann jedoch nicht viel mehr berichten als er bereits gesagt hat: Die Botschaft des Raben erhielt er im Traum, zusammen mit einem Hinweis darauf, wo er die Helden finden kann (Natürlich kann ein eventueller Borongeweihter in der Gruppe die Nachricht auch selbst erhalten.)

Der Weg nach Koschwart

Die Ausgestaltung der Reise bis nach Nordmarken ist natürlich abhängig davon, wo diese sich derzeit aufhalten. Ob die Helden nun über Albenhus reisen, den Greifenpaß über die Koschberge nehmen oder gar von Albernien aus einreisen – schließlich überschreiten sie die Grenze zum Herzogtum Nordmarken.

Das Herzogtum Nordmarken, eine rauhe, zerklüftete Provinz des Neuen Reiches zwischen Koschbergen und Großem Fluß wird von Gebirge und dichten Wäldern geprägt. Die 170.000

Nordmärker leben in den drei Städten Elenvina, Albenhus und Gratenfels oder in weit verstreuten Weilern und Dörfern.

Dorf Koschwart

Spätestens in Nordmarken kann man den Helden den Weg nach Koschwart beschreiben: Das Dorf liegt in der Landgrafschaft Gratenfels, an der Grenze zur Grafschaft Albenhus. Selbst nach Meinung der Nordmärker ist Koschwart ein von Hinterwäldlern bevölkerter Weiler am Ende der Welt.

(Suchen Sie auf der Karte *Kosch & Garetien* den in den Großen Fluß mündenden Galebra. Das Dorf an seiner Quelle, gleich vor dem Gebirge, ist Koschwart.)

Nachdem die Helden das Städtchen Nummath an der Straße, die Albenhus mit Gratenfels verbindet, passiert haben, sind es nur noch etwa 50 Meilen bis zum Ziel.

Einen ganzen Tag lang seid ihr nun diesem besseren Karrenpfad gefolgt, der euch angeblich direkt bis nach Koschwart führen soll – jedenfalls wenn ihr den Leuten in Nummath Glauben schenken könnt. Ihr marschiert direkt auf die hochaufragenden Koschberge und die dunklen Tannwälder an ihren Füßen zu. Nachdem ihr etwa zwanzig Meilen zurückgelegt hattet, führte euch der Weg an dem schmalen Fließchen Galebra entlang, so wie man es euch beschrieben hatte. Doch bislang habt ihr keinerlei Anzeichen von Zivilisation entdecken können. Zudem türmen sich über dem westlichen Horizont dunkle Wolkenberge auf und die Luft wird zunehmend drückender.

Ihr seid gerade soweit zu glauben, daß man euch in die Irre geführt hat, als hinter einer Flußbiegung plötzlich eine Ansammlung windschiefer Häuser auftaucht. Dahinter ragen aus dem schwarzen Wald die verwitterten grauen Mauern einer halb verfallenen Burg empor.

Koschwart hat etwa 300 Einwohner, die in einigen dichtgedrängten Holzhäusern am Flußufer wohnen. Die Koschwarter leben vom Fischfang, von der Jagd, Holzhacken und dem, was die wenigen Äcker im Umland hergeben.

Die wortkargen Dörfler sind das rauhe Leben abseits aller Zivilisation gewohnt und sehen so gut wie nie Fremde in



dieser Gegend. Das Dorf untersteht Junker Ingalf von Koschwart.

Wenn die Helden sich in Koschwart umhören wollen, seien hier einige Anlaufpunkte genannt. Dabei werden sie es aber schwer haben, mehr als nur einsilbige Antworten von den Dörflern zu bekommen. Auf keinen Fall werden diese von sich aus erzählen, etwa von den anderen Fremden, die vor einigen Wochen hier waren.

● **Ingalf von Koschwart:** Der beliebte Junker wohnt mit seiner Familie in einem kleinen Herrenhaus in der Dorfmitte. Die Trostlosigkeit seines Lebens ertränkt Ingalf im Schnaps. (Damit tut er es seinen Vorgängern gleich und führt eine 'Tradition' fort.) Vor etwa 4 Wochen jedoch sprachen ein paar Fremde bei ihm vor, die mit einer Genehmigung des Barons von Kaldenberg die Burg untersuchen wollten.

Ingalf hat allerdings nur eine verschwommene Erinnerung an Aussehen und Namen der 'Schatzsucher'.

● **Peraine-Tempel:** Der einzige Tempel des Dorfes ist der Göttin von Ackerbau und Heilkunst geweiht. Hüterin der Saat Travine Salfang, eine idealistische Mittzwanzigerin, lebt erst seit zwei Wochen in Koschwart und weiß nichts von irgendwelchen Fremden.

● **Gasthaus und Schenke:** Das namenlose (deshalb jedoch nicht unheilige...) Gasthaus in der Dorfmitte wird von Eboran und Sylvetta Treuherts geführt. Die Treuherts verfügen als einzige in Koschwart über das Schankrecht, Eboran besetzt zudem auch noch den Posten des Schulzen.

Alle paar Jahre kommt es vor, daß die Treuherts einige Gäste auf Strohsäcken auf dem Dachboden unterbringen. Wer es komfortabler haben will, dem vermieten die Wirte für 6 ST pro Nacht ihr eigenes Zimmer. Zuletzt taten sie dies vor einigen Wochen an ein paar Südländer, deren Wortführer sich Jurian von Shoy'rina nannte.

● **Die Burg:** Vor ein paar hundert Jahren wohl noch eine prunkvolle Residenz und Mittelpunkt eines gräflichen Lehen, sind die besten Jahre der Feste schon lange vorbei. Kurzzeitig hatten einst die Barone von Kaldenberg das Gemäuer als Sommersitz verwendet. Seit etwa 400 Jahren verfällt das Gemäuer jedoch zusehends. Wahrscheinlich konnten die Barone sich den Unterhalt nicht mehr leisten. Inzwischen wagt sich keiner mehr in die Nähe der Burg, obwohl es unter der Dorfjugend mal als Mutprobe galt, eine Nacht dort zu verbringen. Nachdem jedoch einmal vor Generationen ein junger Mann dort am Fuß einer Mauer tot aufgefunden wurde, hat man das Tor vernagelt. Inzwischen wagt sich niemand mehr dorthin, vor ein paar Wochen jedoch haben ein paar südländisch wirkende Fremde, Schatzsucher wohl, sich für die Burg interessiert und nach einem nächtlichen Besuch einige Kisten abtransportiert. (Nach Meinung der Dorfjugend haben diese einen vergrabenen Schatz gehoben.)

● **Besondere Vorkommnisse:** Fragen die Helden gezielt nach verschwundenen Personen, so erzählt man ihnen, daß vielleicht ein oder zwei mal im Jahr ein junger Mann oder eine junge Frau das Dorf ohne Abschied verläßt, wohl, um in der fernen Stadt sein oder ihr Glück zu suchen.

Burg Koschwart

Die Helden erreichen nun die seit Jahrhunderten verlassene Burg Koschwart. Unter dem alten Gemäuer befindet sich auch eine alte Boronkapelle samt Krypta, die von dem Erzvampir Graf Borowin von Gratenfels (siehe **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 54f.), vor Jahrhunderten entweiht wurde und ihm seitdem als Schlafplatz dient. Jedoch ist er vor einigen Wochen von Velerian Liscayo und seinen Anhängern (den 'südländischen Fremden' aus den Berichten der Dörfler) hier aufgestöbert und zu einem Bündnis bewegt worden. Daraufhin begleitete der Vampir die Diener des Namenlosen nach Almada, in einer festen Holzkiste reisend.

Ihr wandert den steinigen Pfad entlang, der vom Dorf bis zur Burg Koschwart führt. Hohe dunkle Tannen säumen beidseitig den Weg und neigen sich über euren Köpfen aufeinander zu, so daß ein bedrückendes Halbdunkel herrscht. Kaum ein Laut ist außer euren eigenen Schritten zu hören, nur gelegentlich meint ihr, das Krächzen einer Krähe oder eines Raben zu hören. Der Weg steigt immer weiter bergan, dann weichen die Bäume zurück und geben den Blick auf graue Mauern frei. Ihr habt die Westseite von Burg Koschwart erreicht, die inmitten des Waldes auf einer felsigen Anhöhe liegt, von der man das Dorf am

Flußufer gut überblicken kann. Hoch und trutzig ragen die zinnenbewehrten Mauern und Türme vor dem Hintergrund der Koschberge auf, doch keinerlei Anzeichen von Leben sind zu entdecken. Die Mauern sind verwittert, hinter den schmalen Schießscharten lauert Dunkelheit. Wo Dächer und Teile der Gebäude Satinavs Hörnern nachgegeben haben, sind sie eingestürzt und ragen nur noch als Gerippe in den Himmel. Der Pfad führt nahe eines Grabens, in dem struppiges Dornicht wuchert, um die Burg herum zu deren Südseite. Der Weg ist von den Zinnen und Schießscharten gut einsehbar und erlaubte es wohl einst, Ankömmlinge frühzeitig zu erkennen und, wenn nötig, auch gleich unter Beschuß zu nehmen.

Greifen Sie nun auf die beiliegenden Grundrißpläne der Burg zurück. Die Mauern von Burg Koschwart sind (innen) 3 Schritt hoch, dazu kommt die fast 2 Schritt hohe Zinnenkrone. Außen kommt durch den Graben nochmal dieselbe Höhe dazu. Die genauen Abmessungen von Gebäuden und Räumen, sowie die Lage von Türen, Fenstern und Schießscharten entnehmen Sie bitte den Plänen. Die Stimmung auf der Burg ist angespannt und gedrückt, wie kurz vor einem Gewitter. Kaum ein Laut ist zu hören, die Zeit scheint beinahe still zu stehen.



(Einem aufmerksamen Held sollte nach der Untersuchung mehrerer Gebäude auffallen, daß sich hier außer einigen Ratten keine Tiere niedergelassen haben. Vor allem gibt es keine Anzeichen von Spinnen, Fledermäusen oder Vögeln...)

A Torhaus und Zugbrücke

Das 7 Schritt hohe Torhaus mit dem löchrigen Dach ist der

Erdgeschoß: Der Durchgang in den Hof. In der Decke befindet sich ein breiter Schlitz, aus der die rostigen Spitzen eines Fallgatters ragen.

Erstes Obergeschoß: Ein enger Raum mit Zugängen vom Wehrgang und Schießscharten zu Hof und Zugbrücke. Mit großen, eingerosteten Haspeln konnten früher von hier aus die Zugbrücke und das eingezogene eiserne Fallgatter (das den hinteren Teil des Raums einnimmt) bewegt werden.

B Burghof

Ein weiter, von Mauern und halbverfallenen Gebäuden umrahmter Hof. Drei knorrige uralte Eichen recken ihre blattlosen dunklen Äste in den Himmel. Neben einem der Bäume steht ein Brunnen. Überall sind die teilweise geborstenen Steinplatten von Unkraut überwuchert, morsches Holz und Steinbrocken liegen herum.

C Wehrturm

Ein massiver, 8 Schritt hoher Turm an der Südwestecke der Burg. Als einziges Gebäude trägt der Turm eine Wehrplattform auf dem Dach, zudem einen schiefen, jedoch unbenutzten Flaggenmast.

Erdgeschoß: Ein ehemaliger Lagerraum, in dem sich nur noch ein paar leere Fässer, ein rostiger Armbrustbolzen und eine einsame Ratte finden. Eine Wendeltreppe führt nach oben.

Erstes Obergeschoß: Ein ehemaliger Wachraum mit Zugängen (massive, unverschlossene Holztüren) in der Nord- und Ostseite. Ein Tisch, der unter Belastung sofort zusammenbricht, stellt die einzige Einrichtung. An der Westseite führt ein schmaler Gang zu einem Aborterker. Eine Wendeltreppe führt nach oben auf die Wehrplattform.



einzigste Zugang zur Burg. Die aus kräftigen Holzbohlen bestehende Zugbrücke, die den Graben überspannt, ist heruntergelassen. Die starren, rostigen Glieder der Zugketten deuten darauf hin, daß die Brücke seit Jahrhunderten nicht mehr bewegt worden ist. Über dem fast 4 Schritt hohen Torbogen ragt eine Pechnase aus dem Stein. Das doppel-flügelige Tor wurde mit mehreren Brettern wieder frisch (jedoch nur halbherzig) vernagelt, nachdem man diese wohl erst kürzlich entfernt hatte. Zum Aufbrechen würde man ein passendes Werkzeug und eine KK-Probe+4 benötigen.

D Gesinde- und Gästehaus

Ein langgezogenes Gebäude mit eingestürztem Dach und teilweise eingefallenen Wänden im Obergeschoß.

Erdgeschoß: Von einem verwinkelten Flur gehen mehrere, inzwischen türlose Durchgänge ab. In den Arbeitsräumen stehen ein paar staubige und leere Schränke und Truhen. Im Speiseraum stehen noch immer die lange Tafel und einige Hocker. Anscheinend ist der Raum vor einiger Zeit benutzt worden. Unter dem Tisch liegen ein Würfel und ein einzelner



Kreuzer. Im Ofen der kleinen Gesindeküche findet sich etwas Asche.

Erste Obergeschoß: Die quietschende Wendeltreppe im Flur führt zu einem Wehrgang an der Westseite, an der sich auch ein Aborterker befindet. Die schweren Holzbohlen, die den Boden bilden, wirken stabil, ächzen jedoch hin und wieder verdächtig. In den Gästerräumen stehen noch immer klapprige Betten. Der Schlafsaal wurde vor einiger Zeit benutzt. In einer Raumecke hat jemand eine Wolldecke vergessen. Die Gästezimmer sind leer. In der Ostwand klafft ein großes Loch.

Zweites Obergeschoß: Ehemals waren hier unter dem Dach die Gesindekammern, nun bilden die wenigen erhaltenen Dachbalken nur noch ein schiefes Gerüst. Der Boden ist stark einsturzgefährdet.

E Bergfried

Mit fast 15 Schritt Höhe ist der Bergfried das höchste Gebäude der Burg und mit 2 Schritt Mauerdicke auch das wehrhafteste.

Erdgeschoß: Mehrere schmale Kerkerzellen und ein kleiner Lagerraum. Ein geheimer Durchgang verbindet den Bergfried mit dem Wohngemach des Palas, eine Wendeltreppe führt nach oben und unten.

Erstes Obergeschoß: Hier befinden sich der Zugang vom Wehrgang und ein Aborterker. Die schwere Eichentür steht offen, und erst vor kurzer Zeit muß jemand hier gewesen sein. Eine Wendeltreppe führt nach oben und unten.

Zweites Obergeschoß: Eine Wachstube mit Schießscharten und einer Pechnase über dem Eingang. Eine Wendeltreppe führt nach oben und unten.

Drittes Obergeschoß: Zwei Bettgestelle und eine leere Truhe deuten auf die Verwendung des Raums als Wohnraum im Falle einer Belagerung hin. Eine Wendeltreppe führt nach oben und unten.

Viertes Obergeschoß: Der große Raum unter dem Dach mit dem vorkragenden Wehrgang erlaubt durch die Schießscharten einen weiten Blick auf das Umland und Dorf Koschwart. Das hohe Dach hat an vielen Stellen Löcher. Eine Wendeltreppe führt nach unten in den Turm.

Untergeschoß: Ein niedriger Raum, der mal als Lagerraum diente. Hier lagern einige leere Truhen und zerstörte Fässer. Unter einer Öffnung an der Südwand, neben dem eine schwere Steinplatte liegt, führen verwitterte Treppenstufen hinab in die **Gruft** (siehe unten). In einer Ecke liegen kürzlich benutzte Fackelstümpfe. Eine Wendeltreppe führt nach oben.

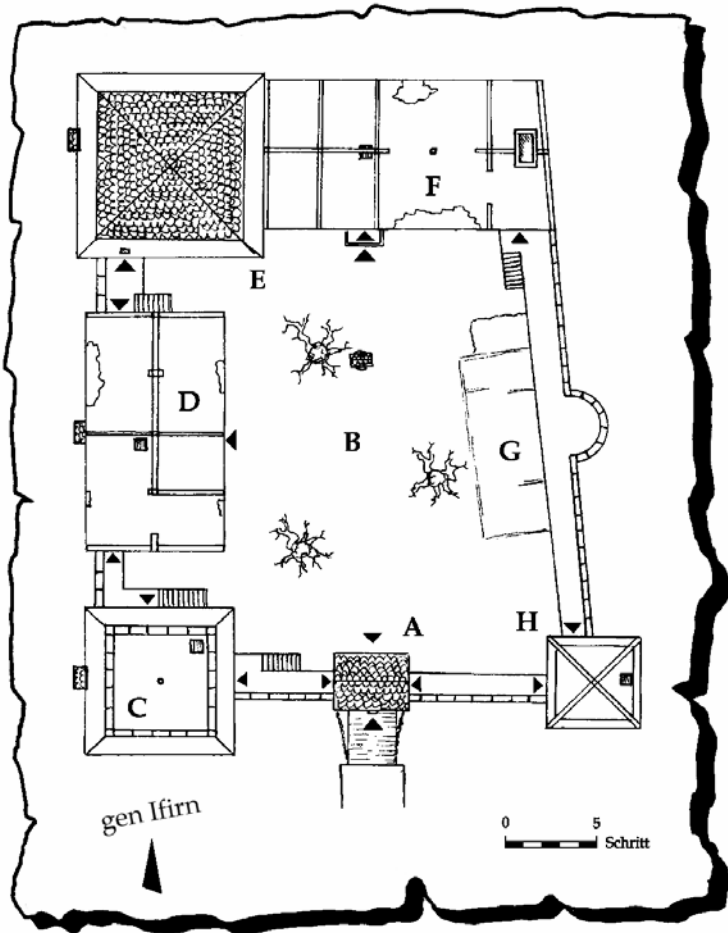
F Palas

Das Hauptgebäude der Burg lehnt sich direkt an den Bergfried. Eine zweiflügelige Tür unter einem schiefen Balkon führt ins Innere. Das Dach ist ebenfalls eingefallen, genauso wie Teile der Wände zum Hof. Das Gebäude wurde, nach den Spuren zu urteilen, vor einiger Zeit durchsucht.

Erdgeschoß: Man tritt zunächst in einen kurzen, dunklen Gang mit zwei Türrdurchgängen und einer Wendeltreppe, die in den Ersten Stock führt, ein. Linkerhand schließt sich das

ehemalige und nun leere Wohngemach an, von dem ein Geheimgang in den Bergfried führt. Dahinter befinden sich das Schlafgemach, in dem immer noch das Gestell eines großen Doppelbetts steht und der staubige Baderaum. Der Rest des Geschosses wird von Wirtschaftsräumen eingenommen: Ein Raum mit einer langen Tafel an der Südwand, der wohl als Anrichte diente, ein ehemaliger Lagerraum mit Abort, eine große Küche mit Feuerstelle, über der immer noch ein rostiger Kessel hängt, und ein Vorratsraum, in dem jetzt nur noch ein paar leere Fässer lagern.

Erstes Obergeschoß: Dieses Stockwerk wird vollständig von dem pfeilergestützten Rittersaal eingenommen. Die Wände



und die Decke an der Südseite sind teilweise eingestürzt. Im Durchgang zu dem kleinen Balkon hängen schiefe Türflügel, während der Balkon selbst bei Belastung sofort wegbricht. An der Ostseite des Saals befindet sich ein wuchtiger Kamin. Die Wendeltreppe führt sowohl nach unten als auch nach oben.

Zweites Obergeschoß: Von den Räumen unter dem Dach ist nichts mehr übriggeblieben, das Dach selbst steht auch nur noch als Gerüst. Die Holzbohlen des Bodens sind einsturzgefährdet.

G Ehemalige Stallungen

Von den Stallungen sind nur noch einige unkrautüberwucherte Holzbretter erhalten geblieben. Daneben liegt



der wild wachsende Küchengarten, in dem sich kaum noch etwas Brauchbares finden läßt.

H Eckturm

Dieser 6 Schritt aufragende Turm bildet die Südostecke des Burghofs.

Erdgeschoß: Ein kleiner Raum, der mal als Waffenkammer diente. Davon zeugen noch ein paar verstaubte Speerstangen und verrostete Pfeilspitzen. Eine schwankende Leiter führt nach oben.

Erstes Obergeschoß: Ein kleiner Wehrraum mit Durchgängen zu den Wehrgängen und einer Falltür im Boden, unter der eine Leiter hinab in die Waffenkammer führt. Durch die Decke kann man den Himmel sehen, denn das Dach ist nur noch als Balkengerüst vorhanden.

Die Gruft

1 Treppe

Schmale verwitterte Treppenstufen führen hinab in die Finsternis. Der niedrige Gang wurde direkt aus dem Fels herausgeschlagen, an zwei Stellen befinden sich Nischen mit aschegefüllten Feuerschalen in den Wänden, die erst kürzlich wieder benutzt worden sind.

2 Vorraum

Der Gang mündet in einen kleinen, schmucklosen Raum. An den Längsseiten hängen zerschlossene schwarze Wandteppiche. Gegenüber dem Eingang befindet sich ein niedriger Rundbogen, der (mit Ausnahme von Zwergen) jeden zwingt, sich beim Eintreten zu verneigen. Über dem Bogen befindet sich das eingemeißelte Bild eines Vogels, dessen Schwingen sich über den Bogen breiten. Irgend jemand muß jedoch vor langer Zeit einmal den Kopf des Vogels zerschlagen haben, die Bruchstücke sind unlängst zu Staub zerfallen.

3 Entweihte Boron-Kapelle

Ein schmuckloser, jedoch sehr weiter dreischiffiger Raum, über den sich hohe Kreuzgewölbe spannen. Im vorderen Bereich schließen sich vier Grabschalen einstiger Barone an. Eine enthält nur die Bruchstücke eines zerschlagenen Sarkophags, dazwischen liegen einige wenige, staubbedeckte Knochen, die Reste eines Kettenhemds und ein rostiges Schwert. Die Gerippe der anderen Nischen sind jedoch fast vollständig erhalten.

Nähern sich die Helden den Nischen und stochern vielleicht sogar in den Überresten herum, erwachen die drei

geschändeten Skelette nach 10 KR klappernd und scharrend zum Leben. Erblicken die Helden die Untoten, müssen sie eine TA-Probe-2 bestehen, ansonsten kämpfen sie mit AT-2:

Werte der Skelette:

MU 30 LE 30 AT 8 PA 2

TP 1W+4 (Schwert)

RS 3* (zerschlissenes Kettenhemd)

MR 5 GS GST 1

*Schwerter richten nur die halben TP an, Stichwaffen und Speere, Dolche und Projektile sind nutzlos

4 Apsis (Altarraum)

Im hinteren Teil der düsteren Halle steht ein glatter marmorner Altarblock, flankiert von zwei 2 Schritt großen Männerstatuen. Die Köpfe wurden abgeschlagen, einer der beiden liegt im Dunkeln hinter dem Sockel und zeigt einen Rabenkopf. Dunkle Flecken rund um den staub- und verwitterungsfreien Altar scheinen getrocknete Blutlachen zu sein. In der Rückwand gibt es einen schmalen Durchgang, der von einer schmiedeeisernen Gittertür versperrt wird. Die rostige Tür quietscht, ist aber unverschlossen.

5 Krypta

Bröckelnde Stufen führen tiefer hinab in den Felsen und münden in ein niedriges, schmuckloses Gewölbe. In der Mitte des Raumes steht ein mächtiger steinerner Sarkophag.

Der Deckel des Sarkophags läßt sich nur mit einer

kombinierten KK-Probe+22 bewegen. Der Steinsarg selbst ist leer, sogar staubfrei...

Dann jedoch quillt eine Schar braunbepelzter Ratten aus einem Spalt in der Raumecke und greift die Helden an:

Werte der 20 Ratten:

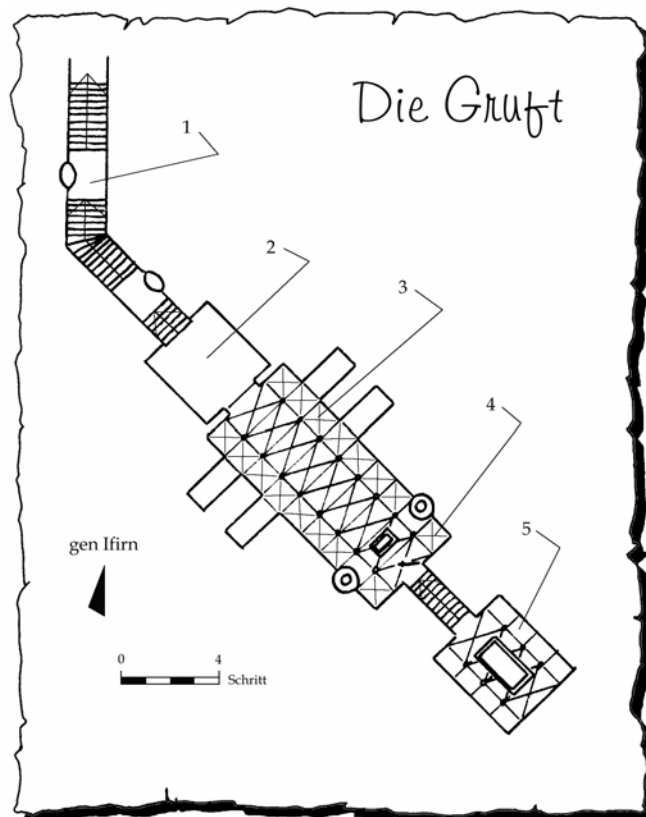
MU 10 LE 3 AT 5 PA 0 SP 2* (Biß)

RS 0 MR 1 GS 4

*Ratten greifen stets ungeschützte Stellen an

Am besten lassen sich Ratten durch Fußtritte bekämpfen (gelungene GE-Probe: W6TP, bei 1 oder 2 auf W20 ist die Ratte tot und eine zweite erhält W6TP). Ansonsten gilt ein AT-Malus von -3.

Optionale Kampfaregel: Rudel





Über den Eisenstieg

Der Weg von Koschwart bis nach Punin geht über Nummath und Solfurt, dann am Großen Fluß entlang bis zu dem Dorf Rieseth. Dort beginnt die Paßstraße über den Eisenwald, die Nordmarken mit Almada verbindet. Der weitere Weg führt dann über die Städte Bangour und Taladur bis in die Reichsstadt Punin.

30 Meilen südlich von Nummath führt eine Brücke über die Galebra in das Städtchen Kaldenberg, dem Sitz der gleichnamigen Baronie. Erkundigen die Helden sich hier bei Baron Phexdan von Kaldenberg nach den 'Schatzsuchern' von Koschwart, so haben sie Glück:

Baron Phexdan kann ihnen eine annehmbare Beschreibung von dessen Wortführer, einem gewissen Jurian von Shoy'rina geben, die vage auf Velerian Liscayo zutrifft (siehe **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 54). Der Baron gab den Schatzsuchern damals eine schriftliche Genehmigung, die Burg Koschwart nach Verwertbarem zu untersuchen. Eigentlich sollten sie ihm die Hälfte des Gewinns überlassen, jedoch haben die Schatzsucher sich bislang nicht wieder gemeldet.

Rieseth

Rieseth ist ein Städtchen mit 300 Einwohnern an einer Biegung des Großen Flusses. Hier beginnt die Eisenwalder Paß-Straße, auch Eisenstieg genannt, ein bedeutender und vielbegangener Weg über die Eisenwalder Minendörfer bis nach Almada.

Ein Riesether Gastwirt erzählt der Gruppe auf Nachfrage von einer Gruppe Reisende, die einige Wochen zuvor mit einem kistenbeladenen Fuhrwerk in der Stadt ankamen und am nächsten Tag über den Eisenstieg weiterreisten. Erkundigen sich die Helden speziell nach verschwundenen Personen zu dieser Zeit, so erinnert sich der Wirt zudem, daß tatsächlich damals der Sohn eines Flußfischers spurlos verschwand. Allgemein nimmt man an, er sei ein Opfer des Großen Flusses geworden.

Der Eisenwald

Die Reise über den Eisenstieg bis nach Bangour (der nächsten Stadt) führt über 140 Meilen, die die Helden zu Fuß in 7 Tagen (beritten in 5½ Tagen) bewältigen können. Die Paßstraße ist relativ gut ausgebaut, führt jedoch ständig bergauf und wieder bergab.

Ein oder zweimal pro Tag kommen die Helden an einem Minendorf vorbei. Ein solches besteht für gewöhnlich aus ein paar Hütten, einer Schänke und einem kleinen Ingerimm-Schrein. Hier schufteten Tagelöhner, Fellachen und Zwangsarbeiter, um das geförderte Eisenerz schließlich hinab ins Tal bis zur Eisenstadt Taladur zu befördern.

Dementsprechend ist der Eisenstieg relativ belebt: Alle paar Tage kommt den Helden eine bewachte Handelskarawane entgegen oder sie begegnen einigen Reisenden, die sich für

den Weg zur Sicherheit zu einer Gruppe zusammengeschlossen haben.

Ferner sollten Sie einmal pro Tag mit dem W20 auf der folgenden Tabelle würfeln:

1-2 W3+1 Gebirgsböcke

Anzutreffen in gebirgigeren Gegenden, tragen diese braunbepelzten Tiere lange, gedrehte Hörner, mit denen sie jeden angreifen, der in ihr Revier eindringt.

Werte der Gebirgsböcke:

MU 18 **AT** 15 **PA** 4 **TP** 1W+4 (Niederstoßen)
LE 40 **RS** 2 **MR** 0 **GS** 6

Optionale Kampfregeeln: Gelände (Gebirge), Niederstoßen

3 Sturmfalke

Es kann vorkommen, daß die Helden dem Horst eines Sturmfalken zu nahe kommen, und dieser sie dann im Sturzflug angreift. Wenn die Gruppe sofort flieht, werden sie nur 2 bis 3 Attacken des Vogels hinnehmen müssen

Werte des Sturmfalken:

MU 30 **AT** 6/19* **PA** 6/2*
TP 1W+1 (Schnabel), 2W+2 (Klauen)*
LE 22 **RS** 2 **MR** -3 **GS** 35/1

*Nahkampf / Sturzflug; beim Sturzflug greift der Falke mit Schnabel und Klauen an. Nach W6 solchen Angriffen kämpft der Vogel am Boden weiter, um nur alle W6 KR einen Sturzflugangriff zu tätigen.

Optionale Kampfregeeln: Gelände (Gebirge), Fliegender Gegner, Sturzflug

4 Berglöwe

Dieser ausgezeichnete Kletterer wird etwa 6 Spann groß und hat ein graubraun gestreiftes Fell. Ein solches Tier greift nur Menschen an, wenn es in die Ecke gedrängt wird oder völlig ausgehungert ist.

Werte des Berglöwen:

MU 15 **AT** 15 (2/KR) **PA** 9
TP 1W+6 (Rachen), 1W+4 (Pranken)
LE 35 **RS** 2 **MR** -2 **GS** 10

Optionale Kampfregeeln: Auge-in-Auge, Gelände (Gebirge)

5 W6+1 Harpyien

Diese unberechenbaren Chimären, die Adlern mit Frauenoberkörpern gleichen, greifen gelegentlich mit schrillum Kreischen in kleinen Schwärmen Reisende an, um dann die Attacken grundlos und überraschend wieder einzustellen.



Werte der Harpyien:

MU 18 **AT** 15* **PA** 10 **TP** 1W+4 (Klauen)
LE 40 **RS** 2 **MR** 13 **GS** 15/1

*bei einer Guten AT, so greift die Harpyie im Sturzflug an, um den Gegner in die Luft zu tragen und in ihr Nest mitzunehmen (oder einfach fallen zu lassen: 2W+2 bis 6W+6 SP Sturzschaden)

Optionale Kampfbregeln: Fliegender Gegner, Schwarm, Gezielter Angriff

6-8 Eine Gruppe wandernder Zwerge

Einige erzzwergische Wandergesellen, die auf dem Weg in die Menschenstädte sind, um dort mehr über ihr Handwerk zu lernen. Sie können die Helden ein Stück weit des Wegs begleiten.

9-11 W6+3 räuberische Goblins

Diese rotstruppigen Gesellen werden eine scheinbar unterlegene Gruppe angreifen, sich ansonsten aber vorsichtig verhalten.

Werte der Goblins:

MU 7 **AT** 10 **PA** 10 **TP** 1W+2 (Speer)
LE 18 **RS** 2 **MR** 1 **GS** GST 1

12-14 W6+2 marodierende Orks

Eine Gruppe umherziehender Schwarzzpelze, die die Helden für leichte Beute halten.

Werte der Orks:

MU 12 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W+4 (Schwert)
LE 25 **RS** 2 **MR** 4 **GS** GST 1

15 Oger

Der hünenhafte weiße Menschenfresser hat sich in der Nähe der Straße auf die Lauer gelegt. Wenn möglich, wird er einen

einzelnen Helden zu überwältigen versuchen, ansonsten nimmt er es auch mit der ganzen Gruppe auf.

Werte des Ogers:

MU 20 **AT** 10 **PA** 6 **TP** 3W+4 (Keule)
LE 50 **RS** 2 **MR** -2 **GS** 10

Optionale Kampfbregeln: Niederschlagen / Ringkampf

16-20 Keine besonderen Begegnungen an diesem Tag

Im Königreich Almada

Schließlich kommen die Helden jedoch aus dem Gebirge heraus und erreichen das Königreich Almada. Sanftes Hügelland und schattige Wälder wechseln sich mit fruchtbaren Feldern und vereinzelt Weingärten ab.

Die Handwerks- und Minenstadt **Bangour** mit ihren 400 Einwohnern bildet das Ende des Eisenstiags und hat einen nicht geringen Anteil zwergischer Bevölkerung.

Von hier aus reist man zu Fuß noch 2½ Tage bis nach Taladur (beritten: 2 Tage).

Taladur

Taladur, Hauptstadt der Grafschaft Waldwacht, ist mit ihren 1.150 menschlichen und 200 zwergischen Bewohnern ein Zentrum des Handwerks, insbesondere der Eisenverhüttung und -verarbeitung. Zahlreiche Schmieden, Gießereien und Waffenmacher bestimmen das Stadtbild. Es gibt einen wichtigen Tempel des Ingerimm und noch einen weiteren, der der Travia geweiht ist.

Weitere Einzelheiten zu Taladur finden Sie in **DKA**, Seite 32f.

Von hier ist es nur noch eine Reise von 2 bzw. 1½ Tagen an Valquir und Yaquir entlang bis nach Punin.



Punin: Im Zeichen des weißen Raben

„Excellencia Sfalago, stimmt es, was das Madamal mir zuflüstert und die Nacht leise raunt?“

„Ich befürchte ja, Tochter des Weißen Raben. Die Finsternis hat ein grausames Kind entsandt, Euch zu schaden. Doch diesmal ist es anders. Man scheint sie zu leiten. Sie arbeiten auf ein Ziel hin... Und das kann nur das eine bedeuten.“

„Dann gibt es keine Hoffnung?“

„Fürchtet Euch nicht. Er sagte mir, die Helfer, die der Unergründliche uns sandte, seien hier, um Tote zu bekämpfen und Tote zu beschützen... – Doch Ihr müßt nun schlafen, Domna.“

Punin, die Stadt der freien Künste, Reichsstadt und Hauptstadt des Königreichs Almada, der südlichsten Provinz des Mittelreichs. 20.000 Einwohner leben innerhalb der Stadtmauern, davon etwa 2.000 Tulamiden und Novadis sowie je 200 Elfen und Zwerge. Die Stadt beherbergt die Haupttempel von Boron und Tsa und Häuser aller anderen Zwölfgötter (bis auf Firun). Zudem gibt es Schreine der Marbo, der Mada, des Nandus, des Aves und der Hl. Etilia. Sogar ein Bethaus des Rastullah steht in der Stadt. Weitere

wichtige Einrichtungen sind die aventurienweit angesehenste Magierschule, die Akademie der Hohen Magie, der kaiserliche Marsstall, die Yaquirbühne, die Madathermen, das Caralus-Stadion und die Maquammeile, die Sternwarte, das Königsschloss Yaqu Coast und die Eslamidenresidenz. Von diesem prunkvollen Residenzbau aus leitet der Kronverweser, Baron Dschijndar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund die Geschicke der Provinz in Vertretung von Königin Rohaja von Gareth.

Zum Spiel in Punin

Die Ereignisse in Punin nehmen den größten Platz in dem vorliegenden Abenteuer ein. Die Helden werden dort den Umtrieben von Velerian Liscayo und seinem neuen ‘Verbündeten’, dem Erzvampir Graf Borowin von Gratenfels, auf die Spur kommen und neue Freunde gewinnen: Die Kinder der Nacht, borontreue Vampire, die das zweite Siegel zum Primosanctum bewahren.

Um dem Schauplatz in einer Großstadt gerecht zu werden, hat dieser Abschnitt die Form eines ‘Baukastens’: Die einzelnen Kapitel sind (bis auf Beginn und Ende) nicht linear aufgebaut, sondern nach Begegnungen, Schauplätzen etc. sortiert. Niemand kann voraussagen, in welcher Reihenfolge Ihre Helden vorgehen werden, deshalb können Sie sich die einzelnen Szenen nach Belieben zusammensuchen, gerade so, wie Sie sie gerade benötigen.

Die einzelnen Kapitel

- **Das Gesicht des Raben (ab Seite 15):** Greifen Sie auf dieses Kapitel zurück, wenn die Helden (wie es ihnen aufgetragen wurde) den Raben von Punin aufsuchen wollen und damit zum ersten Mal den Borontempel aufsuchen.
- **Schauplätze (ab Seite 16):** Die für das Abenteuer relevanten Schauplätze in Punin (und solche, die die Helden aller Wahrscheinlichkeit ebenfalls aufsuchen werden), sind hier in der Reihenfolge (und mit den Nummerierungen und Koordinaten) aufgelistet, in der sie auch in **DKA** zu finden sind (ab Seite 38f.) bzw. in der Karte auf Seite 69. Bei jedem Schauplatz sind die dort mögliche Begegnungen und Erkenntnisse mit aufgelistet.
- **Begegnungen (ab Seite 22):** In diesem Kapitel finden Sie die Beschreibungen aller Szenen, mit denen die Helden im Verlauf des Spiels in Punin konfrontiert werden. Zu jeder Begegnung finden Sie Anweisungen, wann und wo diese sich ereignen sollte.
- **Wissensquellen (ab Seite 29):** Die einzelnen Textquellen dieses Abschnitts sind nach den Büchern geordnet, in denen sie verzeichnet sind. Machen Sie die Dokumente den Helden zugänglich, sobald diese in einem bestimmten Werk unter einem bestimmten Stichwort nachschlagen.
- **Träume (ab Seite 34):** Ort und Zeit der in diesem Kapitel beschriebenen Träume ist frei wählbar. Wenn keine weiteren Angaben zu dem Träumenden dabei stehen, wählen Sie einfach einen beliebigen Helden als Empfänger aus, der Ihnen geeignet erscheint.
- **Die Kinder der Finsternis (Seite 36):** In diesem Kapitel finden Sie Angaben zu Zielen, Anzahl, Verbreitung etc. der Kinder der Finsternis, dem Gefolge des Erzvampirs Borowin.
- **Die Kinder der Nacht (Seite 36):** Hier sind Informationen zu den Kindern der Nacht, den borontreuen Vampiren, verzeichnet, die in Punin gegen die Diener des Namenlosen kämpfen.
- **Der Jahreslauf in Almada (ab Seite 37):** Ein Abriss über die Jahreszeiten und Feiertage in Almada, um das Abenteuer an jede denkbare Zeit anpassen zu können. Besonderes Augenmerk sei hierbei natürlich auf die verfluchten Namenlose Tage gelegt.
- **Der Tempel des Weißen Raben (ab Seite 38):** Eine Beschreibung der geheimen Tempelanlage, die den Kindern der Nacht als Zufluchtsort dient.



● **Der Kampf um das zweite Siegel (ab Seite 43):** Dieses Kapitel beschreibt das Finale des Spiels in Punin und kommt erst dann zum Tragen, wenn die Helden das Versteck der Kinder der Nacht aufsuchen.

Mit diesen Angaben sollte es Ihnen möglich sein, das Spiel in Punin und die Stadt selbst mit Leben zu füllen. Zudem sollten Sie daran denken, daß eine Stadt kein Dungeon ist: Eine Stadt ist lebendig, immer geschieht etwas im Umfeld der Helden. Zudem rufen bewaffnete Auseinandersetzungen oder der Einsatz von Magie in der Öffentlichkeit schnell die Garde oder die Magier der Grauen Stäbe auf den Plan.

Vergessen Sie dabei auch nie, auf Ihre Helden im Speziellen einzugehen: War ein Held schon mal in Punin oder hat er gar hier gelebt, so kennen ihn einige der Einwohner schon oder haben noch eine Rechnung mit ihm offen. Wie wirken die Helden auf ihre Umgebung? Mit Waffen behängte Helden ziehen die besondere Aufmerksamkeit der Stadtgarde auf sich, wer allzu leichtfertig die gefüllte Geldkatze herumzeigt wird schon bald das Ziel von Dieben. Werden die Taten der Gruppe dagegen schon von den Barden besungen, wird man sie hier und da bereits erkennen.

Erkenntnisse

Die Helden sollten möglichst bevor sie das Versteck der Kinder der Nacht aufsuchen, die folgenden Erkenntnisse gewonnen haben bzw. entsprechende Nachforschungen betrieben haben:

- Vampire treiben ihr Unwesen in Punin
- Velerian Liscayo steckt hinter den Umtrieben dieser namenlosen Kreaturen
- Es gibt noch eine andere Gruppe von Vampiren in der Stadt
- Hintergrundinformationen über das Primosanctum und die zwei Siegel

Sonstige Quellen

Weiteres Material zu Punin finden Sie vor allem in **DKA**, Seite 37f., sowie in den Abenteuern **Rohals Versprechen** und **Stein der Mada**. Noch mehr Tipps zur Ausgestaltung von Stadtabenteuern gibt es in **IdG**.

Das Gesicht des Raben

Vermutlich werden die Helden, gemäß ihrem Auftrag, zunächst einmal den Borontempel [76; H9 O] aufsuchen, um den Raben, Hochgeweihten der Puniner Kirche des Totengottes, aufzusuchen.

Der Tempel des Boron steht am weitläufigen Platz des Schweigens, gleich gegenüber des in allen Regenbogenfarben schillernden Tsatempels. Ihr jedoch wendet euch dem schwarzen vielsäuligen Bauwerk an der Südseite des Platzes zu, dessen düstere Mauern hoch in den blauen Himmel ragen. Ihr steigt die Stufen zu dem umlaufenden Säulengang hinauf, unter dem die Geräusche der Stadt bereits dumpf klingen. Das riesige Eingangsportal zeigt einen mächtigen Raben mit gespreizten Flügeln, darüber die eingemeißelte Inschrift: 'Du schuldest der Welt noch einen Tod'.

Ihr seid auf zwei Schritt an das Portal heran, als sich die Torflügel lautlos euch entgegen öffnen – Dahinter wartet die Dunkelheit auf euch.

Die hohe Halle des Todes, die Nabe des gebrochenen Rads, ist ein kreisrunder, nur matt erleuteter Raum. Boronslichter (Kerzen hinter schwarzem Pergament) beleuchten nicht viel mehr als die Reliefs an der hohen Kuppel, die den 'Totentanz' zeigen: Borons Alveranier, die Menschen jedweden Standes und Alters zu ihrem Herrn führen. Gegenüber des Eingangs erhebt sich die riesige Statue des Herrn Boron mit dem Rabenkopf aus schwarzem Marmor. Davor steht der große Altarblock,

flankiert von fünf regungslosen Golgariten in ihren fahlweißen Wappenröcken.

Zur Rechten der Statue befinden sich Schrein und Altar Marbos, dargestellt als junge Frau mit einer Taube auf der Schulter. Neben ihr kniet ihre sterbliche Mutter Etilia, die demütig zu Marbo aufschaut. Trotz des fehlenden Sonnenlichts erstrahlt diese Gruppe in strahlendem Weiß. Vor dem Sockel steht ein silberner Schrein mit den Gebeinen der heiligen Etilia.

Zur Linken Borons steht der Totenrabe Golgari mit gespreizten Flügeln, daneben senkt der halb vermoderte, halb schwarzsilbern glitzernde Bishdariel einen Traum (durch einen Edelstein symbolisiert) auf die Stirn eines Schlafers herab.

Die Halle des Todes ist der öffentlich zugängliche Teil des Tempels. Sprechen die Helden hier einen der Geweihten an, so wird dieser sie zum Raben bringen. (Die Golgariten dürfen sich gemäß ihrer Auflagen nicht rühren und ignorieren jeden, der sie anspricht, es sei denn, ein Besucher des Tempels verhält sich unangemessen.)

Der kahlrasierte Geweihte nickt, als ihr ihn bittet, zum Raben geführt zu werden und spricht einen einzigen Satz: „Ihr werdet erwartet.“ Mit einer Handbewegung bedeutet er euch, ihm zu folgen.

Der Weg führt euch durch eine im Schatten verborgene Seitentür, durch nur spärlich mit Gwen-Petryl beleuchtete



Kammern, treppauf, treppab, durch ein labyrinthisches Netz aus Gängen und Räumen. Schwarzer Teppich schluckt die Geräusche eurer Schritte, nur gelegentlich kommt euch ein Novize, Tempeldiener, Geweihter oder Ordenskrieger entgegen. Schließlich bleibt euer Führer vor einer schlichten Tür aus Ebenholz stehen. Er verharrt kurz, so als würde er auf etwas warten, dann öffnet er euch.

Ihr betretet einen dunklen Raum, dessen einzige Lichtquelle ein schmales Oberlicht in der Decke ist. Im Halbdunkel des Raumes erkennt ihr überladene Bücherregale an den Wänden, mehrere einfache Stühle und einen breiten Schreibtisch gegenüber dem Eingang. Dahinter sitzt eine hagere Gestalt mit bleicher Haut, von Schatten fast gänzlich verborgen.

Als die Tür hinter euch kaum hörbar zufällt, herrscht die Stille im Raum.

Die hagere Gestalt hinter dem Schreibtisch ist zweifellos Seine Erhabenheit Bahram Nasir, der Rabe von Punin. Die *Etikette* (Probe+2) verlangt, daß man dem Patriarchen durch Kniefall und Handkuß seine Reverenz erweist. Ist dies geschehen (oder treten die Helden nur einige Momente lang von einem Fuß auf den anderen...), so ergreift der Rabe das Wort, grüßt die Helden und fordert sie knapp auf, ihm von ihrer Untersuchung von Burg Koschwart und ihren Vermutungen und Schlußfolgerungen zu berichten.

(Eine ausführliche Beschreibung des Raben finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 56f.)

Haben die Helden ihre Ausführungen beendet, so herrscht einige Augenblicke wieder gottgefälliges Schweigen im Raum, bevor der Rabe fortfährt:

„Der Unergründliche sandte mir Kunde von euch in Traumgesichten und Visionen, seit dem Tage, an dem das uralte Siegel von seinem Platz hinter dem fallenden Wasser entfernt wurde.

Zuletzt kündeten sie mir von der Burg am Koschgebirge und dem namenlosen Schrecken, der von dort zu uns gelangen wird. Ich sah eine finstere Wolke über der Stadt und violette Schatten in ihren Gassen: Der Verlorene, dessen Seele niemals in Borons Hallen einziehen wird und der sein Auge auf einst heiligem Boden zurückließ, ist nicht mehr fern. Er sucht mit seinem verbliebenen Auge das, was seinesgleichen vor langer Zeit genommen wurde... Doch die Bezwingen des namenlosen Übels in der

tosenden Grotte sind erwählt, ihm entgegenzutreten – Ich sah jedoch nicht, ob ihr auch den Sieg davontragen würdet.“

Für den Raben ist die Unterredung damit im Grunde beendet, er wird natürlich aber noch auf eventuelle Fragen der Helden eingehen.

● **Nochmal für Begriffsstutzi:** Der Rabe ahnt, daß Velerian Liscayo in Punin sein Unwesen treibt und glaubt, daß die Anwesenheit der Helden erforderlich ist, ohne sich sicher zu sein, daß die Helden erwählt sind, ihn zu besiegen.

● **Hilfe von kirchlicher Seite:** Die Helden können auf die Hilfe des Tempels bei ihren Nachforschungen vertrauen. Ebenso wird der Rabe bei den Vorstehern der anderen Gotteshäuser ein gutes Wort für die Gruppe einlegen. Das alles wird jedoch im Stillen geschehen, da der Feind nicht aufmerksam werden darf.

● **Der schnöde Mammon:** Noch ein Wort zu Söldnerseelen oder Phexgeweihten unter den Helden, denen in erster Linie an einer Belohnung oder Gegenleistung gelegen ist (wobei bei letzteren jedoch der Kampf gegen den Namenlosen bereits hinter den Auflagen ihres Gottes zurückstehen sollte): Der Rabe verspricht ihnen in diesem Fall, daß die Kirche sich erkenntlich zeigen wird und fügt (ohne den geringsten Anflug von Humor) hinzu: „Der Unergründliche ist stets freigiebig mit seiner Gunst – jedes Lebewesen erhält früher oder später seine Gabe...“

● **Was der Rabe verschweigt:** Bahram Nasir wird mit keinem Wort die Kinder der Nacht erwähnen, selbst wenn die Helden bereits mutmaßen, ein Vampir könnte in der Gruft unter Koschwart gelegen haben. Genauso wird er zunächst verheimlichen, daß sich das gesuchte zweite Siegel in Punin befindet, praktisch direkt unter den Füßen der Helden...

● **Der Rabe im Schatten:** Wenn Sie meinen, daß genug gesagt wurde, lehnt sich Bahram Nasir wortlos zurück, so daß er ganz im Schatten verschwindet und nicht mehr zu sehen ist...

Einige Momente lang sollten Sie die Helden im unklaren lassen, was gerade geschehen ist, dann öffnet der Boroni, der draußen gewartet hat, wieder die Tür und bedeutet den Helden, ihm zu folgen.

(Tatsächlich ist der Rabe lautlos durch eine Geheimtür hinter dem Tisch verschwunden, was Sie aber den Helden nicht unbedingt erzählen müssen.)

Schauplätze

Ingwacht

Von der Reichsstraße kommend, überquert man zunächst die **Kaiser-Raul-Brücke [1; F 12 X]** und passiert das **Garethor Tor [F 12 V]**, an dem zehn Stadtgardisten, die 'Grünröcke' Zoll auf eingeführte Waren erheben. Dann betritt man Ingwacht, das Viertel der Handwerker, mit vielen

traditionsreichen, alteingesessenen Familien. Hier lebt auch der Großteil der kleinen zwergischen Gemeinde der Stadt, die etwa 200 Köpfe zählt. In den engen Gassen Ingwachts reiht sich Werkstatt an Werkstatt, auf den Straßen streunen Katzen, darüber sind kreuz und quer Wäscheleinen gespannt. Zahlreiche Garküchen mit duftenden Cressos und kleine Weinschänken laden zum Verweilen ein.



● **Vampiraktivitäten:** Trotz der Enge und den zahlreichen Bewohnern des Viertels suchen sich die Vampire fast nie ihre Opfer in Ingwacht, so daß man von verschwundenen oder toten Personen hier nicht viel weiß.

Hotel Raschtulswall [3; G 11 X]

(Q5/P3) (*Inhaber:* Yacopo El'Shail)

Gleich am Garethor Tor gelegen, ist diese günstige Bleibe von dennoch erstaunlich guter Qualität meist die erste Wahl aller Reisenden. Yacopo und seine bildhübschen Töchter Sanne und Fersal bieten reine Laken, sauberes Wasser und gute tulamidische Küche.

Ingerimm-Tempel [5; G 11 O]

(*Vorsteher:* Hochwürden Bultrax Sohn des Bulgrosch)

Ein 1.300 Jahre alter Bau im altgüldenländischen Stil mit einer säulenreichen Fassade, unweit des **Eisenmarkts [4; G 11 V]**. Der Tempel ist eine der wenigen zwergischen Kultstätten in Menschenstädten, und so trifft sich hier auch oft die kleine, aber doch (einfluß-) reiche zwergische Gemeinde Punins.

● **Nachforschungen:** Der Ingerimmtempel bewahrt einen Text, der von den **Siegeln** zum Ersten Tempel handelt (Quelle M1). Wenn Hochwürden Bultrax von der Aufrichtigkeit der Helden überzeugt ist (das wird nach der Empfehlung des Raben der Fall sein), gewährt er ihnen Einblick in das Dokument.

Yaquirhafen

Zwischen Basar und Hafen gelegen, dominiert natürlich der Handel dieses Stadtviertel am Fluß. Mehrstöckige Kontore und Speicherrhäuser mit Kränen an den weit vorragenden Dachfirsten zeugen von den Warenmengen, die hier umgeschlagen werden. Die Straßen sind gesäumt von Spielbuden, Kleinkrämern, Bettlern und gestrandeten Glücksrittern, so daß hier ständig ein ohrenbetäubendes baburinisches Sprachgewirr herrscht.

● **Vampiraktivitäten:** Die Kinder der Nacht suchen sich in den überfüllten Gassen gerne ihre Opfer, oft unter den Bettlern und anderen verlorenen Seelen. Die Kinder der Finsternis schätzen dieses 'Jagdgebiet' auch zusehends.

Großer Basar [18; I 11 O]

Wuchtige Bauten aus der Priesterkasierzeit stehen rund um den 100 auf 50 Schritt messenden Basar, wo sich unzählige Marktstände und -zelte, zusammengepferchtes Kleinvieh, Schausteller, Stadtführer, Garküchen und Teppichhändler dicht an dicht drängen und ein unüberschaubares Wirrwarr kreieren.

Yaquirhafen [19; I 12 V]

Außerhalb der Stadtmauern und nur durch ein gut bewachtes Tor zu erreichen, befinden sich hier ausgedehnte Kaianlagen und Handelskontore. Hier werden ständig Kähne be- und entladen, Passagen für Reisen über den Yaquir gebucht und lautstark die Preise der verschiedensten Waren verhandelt.

● **Nachforschungen:** An einem der Piere liegt ein schneller Flußkahn, die *Bachstelze*, den Velerian Liscayo für eine

schnelle Flucht eingeplant hat oder um rasch wieder im Lieblichen Feld zu sein, wenn er das zweite Siegel erringen konnte.

Kommen die Helden auf die Idee, Velerians Reisemöglichkeiten unter die Lupe zu nehmen, so sollten Sie dies belohnen: Nach längerem Nachfragen und einigen Trinkgeldern an Hafenbeamte sollten die Helden die möglichen Schiffe eingrenzen können, um schließlich an Olenga Monzoni, Kapitänin der *Bachstelze* zu geraten.

Jetzt hängt alles vom Vorgehen der Helden ab: Da Olenga eine Anängerin des Namenlosen ist, wird sie Velerian warnen, wenn Fremde aufdringliche Fragen stellen und selbst am nächsten Tag verschwunden sein. Denkbar ist jedoch, daß die Helden sich auf die Lauer legen oder Kapitänin Monzoni verfolgen (siehe auch **Begegnung 1**).

Im Hafen können sich die Helden schließlich auch selbst eine Reisemöglichkeit organisieren, um später Velerian und Borowin zu verfolgen.

Efferd-Tempel [20; J 12 X]

(*Vorsteher:* Hochwürden Mirinya von Franfeld)

Das klobige Haus des Meeresgottes wirkt eher düster in dieser bunten, belebten Nachbarschaft. Der Tempel aus grauem Basalt mit den wasserspeienden Delphinen an den Ecken wird hauptsächlich von Kapitänen und den Besatzungen der Flußkähne besucht, während die reicheren Großhändler den Zehnt lieber zu Phex, Rahja oder Boron tragen.

● **Nachforschungen:** Fragen die Helden im Tempel gezielt nach verschwundenen Personen, so können die Efferdpriester ihnen davon berichten, daß vor einigen Wochen die Geweihte Iuliana di Arlani spurlos verschwand und bis heute nicht wieder aufgetaucht ist (sie wurde Opfer eines blutigen Rituals der Priester des Namenlosen).

Apotheke Blaemendal [22; I 10 X]

(*Inhaber:* Alonso und Rayadez Blaemendal)

Der junge Alonso Blaemendal und seine tulamidischstämmige Frau Rayadez führen diesen kleinen Laden unweit des Großen Basars und bieten ihren Kunden allerlei Kräuter und Mixturen an.

● **Besonderheiten:** Rayadez ist eine Informantin des Hand Borons und kann von ihrem Haus aus durch die Kanalisation die **Halle der Träume** erreichen (siehe unten).

Theaterviertel

Zwischen Etilienpark und Arkadenstraße erstreckt sich das pulsierende Zentrum der Stadt, das mehr als jeder andere Stadtteil zu Punins Ruf als Hort der Wissenschaften beigetragen hat. Und so trifft man hier allenthalben Magier, Eleven, Geweihte und Gelehrte, paarweise oder in Grüppchen disputierend. Die blendend weiß getünchten Häuser stammen zum Teil noch aus frühesten bosparanischer Zeit.

● **Vampiraktivitäten:** Die Kinder der Nacht meiden dieses Viertel wegen der Nähe zu ihrem Versteck, während die Kinder der Finsternis diese Skrupel nicht kennen und hier gelegentlich Opfer finden.



Theaterplatz [28; I 8 X]

Das kulturelle und gesellschaftliche Zentrum der Stadt ist dieser helle, marmorweiß ausgelegte Platz, der von Prunkfassaden im eslamidischen Stil umgeben ist. Zudem stehen hier die 20 Schritt hohe Caralussäule und der tulamidisch anmutende Schlangenbrunnen. Debattierende Patrizier, Scholaren in kleinen Grüppchen, über den Platz galoppierende Botenreiter, sowie edle Droschken und Pferdesänften dominieren das Bild. In der angrenzenden **Yaquirbühne [29; I 8 O]**, dem berühmtesten Theater des Reichs werden so beliebte Epen wie *Niederschlagung des Drachenkaisers* oder *Die Schlacht um Gareth* aufgeführt.

Ordenshaus der Grauen Stäbe [30; J 9 X]

(Vorsteher: Zordan Erillion von Hohenstein)

Die Magier des Ordo Defensores Lecturae unter Zordan von Hohenstein, einem Veteran des Schwertzugs gegen Borbarad (siehe Abenteuer **Rohals Verprechen**, Seite 72) sehen sich als Beschützer und Wahrer der großen Bibliotheken Punins. Wenn die Helden also in einer Bibliothek Ärger machen oder in der Öffentlichkeit mit Magie Aufsehen erregen, so werden bald einige ODL-Magier die Helden ansprechen.

● **Nachforschungen:** Die Grauen Stäbe können den Helden ein Dokument zum Thema **Vampire** zur Verfügung stellen (Quelle I1). Jedoch werden die Magier dann wachsam und stellen ein paar Fragen.

Etilienpark [35; I 9 X]

Der großzügige Stadtpark mit den vielen schattenspendenden Akazien und Pinien liegt direkt im Stadtzentrum. Ein klarer See, Pavillons, viele Bänke und ein großzügig gepflegtes Heckenlabyrinth laden zum Verweilen ein. Tagsüber treffen sich hier oft die Novizen und Eleven der Akademie, nachts ist der Park ein beliebter Treffpunkt für Verliebte, die sich gerne 'bei Etilia' treffen: eine herzerweichend romantische Darstellung Etilias mit der neugeborenen Marbo auf dem Arm und einem Raben auf der Schulter.

● **Begegnungen:** Der Dramaturgie halber sollten die Helden zumindest einmal im nächtlichen Etilienpark einem Kind der Nacht begegnen (z.B. **Begegnung 5**).

Schlangentempel [36; I 10 V]

(Vorsteher: Eminenz Durian von der Heydt)

Direkt im Etilienpark liegt der Puniner Hesindetempel, in dem sich auch Schreine des Nandus und der Mada befinden, da man letztere in Almada als Nationalgöttin und Herrin der Träume ansieht. Hier, in der großen Halle mit der Statue der *Hesinde von den sieben Elementen*, wurde vor Jahren auch der Bannfluch über Borbarad ausgesprochen.

● **Begegnung:** Siehe dazu **Begegnung 1**.

● **Nachforschungen:** Die Bibliothek dieses Tempels ist eine wahre Goldgrube bei den Nachforschungen der Helden. Man wird den Helden auf die Empfehlung des Raben hin gerne unterstützen, jedoch sollte eine kleine Spende dabei selbstverständlich sein.

Abhängig davon, nach welchen Schlagworten die Helden suchen lassen (oder selber stöbern), können Sie ihnen verschiedene Dokumente zur Verfügung stellen:

Der Namenlose: Quellen A1 und K2; **Das Primosanctum:** Quellen C1 und K2; **Die zwei Siegel:** Quelle K1; **Vampire:** Quellen A2, B1 und E1; eigentlich auch: **Liebliches Feld zur Horaszeit:** Quelle G1 (siehe **Begegnung 1**).

Hotel Yaquirien [37; J 8/9 O]

(Q10/P10) (Inhaberin: Yaquiria Dunyaca LaValpo)

Yaquiria LaValpo hat einst im Garethischen *Seelander* gelernt, was man dem Haus am Etilienpark auch ansieht: Feinste kulinarische Köstlichkeiten, Konferenzräume, aufmerksame Bedienstete und exklusive Suiten stehen für den vermögenden Reisenden zur Verfügung.

Haus Boronsruh [38; J 10 V]

(Q8/P9) (Inhaber: Ondilio Caramin)

Gegenüber dem Hesindetempel liegt das edle Hotel, das vornehmlich von Gästen aus dem Süden frequentiert wird. So kann es schon mal vorkommen, daß ein Reisender aus dem Norden abgewiesen wird, weil „alle Zimmer reserviert sind.“

● **Besonderheiten:** Das Haus ist fest im Griff der Hand Borons, zumal sich unter dem Gebäude auch der geheime Borontempel nach Al'Anfaner Ritus befindet, die **Halle der Träume** (siehe dort).

Akademie der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin [40; J 9 V]

(Vorsteherin: Spekabilität Pryshia Garlischgrötz von Grangor)

Das berühmteste und angesehenste magische Lehrinstitut Aventuriens ist von jedem Punkt der Innenstadt aus sichtbar: Innerhalb eines ummauerten Bezirks erhebt sich das dreistöckige, von Dschinnen errichtete Hauptgebäude, das *Pentagrammaton*, das wiederum von dem fünf Stockwerke hohen Elfenbeinturm überragt wird. Innerhalb des ummauerten Geländes finden sich weitere Gebäude und ein großzügiger Park.

Wenn ein Magister oder Scholar nicht in der Akademie anzutreffen ist, findet man ihn sicherlich in der benachbarten Weinstube **Löwin & Einhorn [41; J 9 W]** (Q6/P7).

● **Besonderheiten:** Die Helden können hier (neben einem Besuch der Bibliothek) auch Tränke bestellen bzw. kaufen, Artefakte anfertigen und analysieren lassen, und mit den Magistern sprechen.

● **Nachforschungen:** Die umfangreiche Bibliothek der Akademie (mit über 10.000 Bänden die viertgrößte Aventuriens) ist eine weitere lohnende Fundgrube für die Helden. Gegen eine Bibliotheksgebühr von 1 Silbertaler pro Tag können sie Einsicht in die folgenden Dokumente nehmen:

Vampire: Quellen B1, H1 und I1; **Der Namenlose:** Quelle D1; **Sikaryan:** Quelle J1

Soreno

Im südwestlichsten Stadtviertel Punins treffen wahrlich Travia und Rahja aufeinander: Weinstubenbesitzer und Weinhändler, Brauer, Brenner und Winzer, sie alle haben sich Soreno als ihr Heimatviertel ausgesucht. Gemütliche



Bürgerhäuser an breiten, sauberen Straßen beherrschen das Bild, aufgelockert durch kleine Wasserspiele und kleine Plätze mit schattenspendenden Bäumen.

● **Vampiraktivitäten:** Da die Straßen und Plätze des Viertels selbst des Nachts meist erleuchtet sind und wenig Deckung bieten, halten sich die Vampire für gewöhnlich aus dieser Gegend fern.

Tempel des Rebenbluts und Eslampark [45; J 6 X]

(*Vorsteherin:* Hochwürden Madalena Galandi)

Inmitten eines großzügigen Parks mit vielen exotischen Gewächsen erhebt sich der 10 Schritt hohe Kuppelbau aus rosafarbenem Eternenmarmor. Das Allerheiligste, die *Halle des Rausches und der Ekstase*, ist ein Wunderwerk aus Weinlaub und illusionistischer Malerei.

Tempel der Gütigen Mutter unserer Almadanischen Heimat [46; J 6 V]

(*Vorsteher:* Mutter Zefira und Vater Sedef)

In den zwei Etagen des Traviatempels werden rund um die Uhr Bedürftige verköstigt, sicher untergebracht und mit vollstem Einsatz in Richtung eines geregelten Lebens gehievt. Mutter Zefira, die Zahori-Blut in den Adern trägt, ist für ihre Entschlossenheit berühmt, während Sedef als augenzwinkernder Possenreißer bekannt ist.

● **Besonderheiten:** Für Traviageweihte ist der Tempel als Herkunftsort der Liturgie HAUSFRIEDEN (III) bekannt.

● **Nachforschungen:** Die Tempelvorsteher können den Helden von mehreren Personen berichten, die sonst immer regelmäßig zu den Speisungen kamen, jedoch innerhalb der letzten Wochen nach und nach verschwunden sind. Man weiß natürlich, daß es in den Elendsvierteln rauh zugeht und schon so manch einer tot aus dem Yaquir gefischt wurde, der sich in Unter-Punin Feinde gemacht hat, jedoch sind diese letzten Fälle auffällig häufig gegenüber früher. Alle Verschwundenen gehörten übrigens zu den armen Seelen, die keine Lieben mehr haben, die sie vermissen würden...

Tiefenbrunn

Zu Füßen des Goldackers gelegen, ist Tiefenbrunn mit seinen altbosparanischen Villen das Zentrum gutbürgerlichen Handels und gehobenen Patriziats.

● **Vampiraktivitäten:** Die Kinder der Nacht halten sich vom Patrizierviertel fern, um kein Aufsehen zu erregen, während die Kinder der Finsternis schon mal weniger Skrupel kennen (auch wenn sich ihr Versteck dort befindet).

● **Begegnungen:** Hier ereignet sich die **Begegnung 3**.

Rathaus und Ratskeller [56; I 8 M]

Das mit Fahnen und Wappenschilden geschmückte Prachtgebäude am Theaterplatz präsentiert sich als stolzes Monument bürgerlicher Eigenständigkeit. Hier treten der *Gemeine Rat* und das *Stadtgericht* sowie der *Hohe Rat* der Stadt zusammen. Vor dem Gebäude ermahnen fünf Pranger die Bürger zu redlichem Verhalten. Im gepflegten **Ratskeller (Q5/P4)** treffen sich vornehmlich Handwerker, Kaufleute und Schreiber bei einem Kelch Wein und deftiger Küche.

Station der Postillione [57; H 8 X]

In dem klobigen Gebäude und im großzügigen Innenhof herrscht ständige Betriebsamkeit, fahren von hier aus doch ständig Reisekutschen in die verschiedensten Teile des Reiches ab.

Königliche Hofkanzlei und Landesarchiv [59; G 7 X]

(*Landeskanzler:* Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H.; *Archivarin:* Meisterin Archea)

Zu Füßen des Residenzhügels, umgeben von einem verspielten Wassergraben, steht das dreigeschossige Kanzleigebäude mit seinen zahlreichen Erkern und Türmchen. Jeder Besucher muß sechs Almadaner Elitgardisten passieren, bevor er eintritt. Landeskanzler Rafik von Taladur empfängt hier Bittsteller und Deputationen, entscheidet über Zölle, Teuerungen und Preise.

In den drei Kellergeschossen befindet sich das heillos mit Akten, Schriften und Protokollen überfüllte **Landesarchiv**. Wer etwas sucht, muß der uralten Meisterin Archea viel Zeit lassen oder selber auf die Suche gehen.

● **Begegnungen:** Siehe **Begegnung 1**.

● **Nachforschungen:** Wenn die Helden sich im Archiv über die Stadtgeschichte von Punin informieren wollen, so können Sie auf die Spielhilfe **DKA** zurückgreifen. Zusätzlich kann Meisterin Archea nach einiger Suche ein Text zum Stichwort **Nemekathäer** (Quelle O1) zu Tage fördern.

Halle zu Ehren des Helden Caralus [64; F/G 8 O]

(*Vorsteherin:* Hochwürden Eslamida von Punin)

Der hiesige Rondratempel ist in einem sehr unrondranischen, ehemaligen Prunkpalazzo untergebracht, in den die Priesterschaft während der Dunklen Zeiten umzog. Neben Schwertschwester Eslamida beherbergt der Tempel zwei Knappen und neun Novizen. In der Bethalle steht die unvollkommene Statue des Helden Caralus, dem seine sagenumwobene Streitaxt fehlt.

Gilbornshalle [66; F 7 O]

(*Vorsteher:* Eminenz Amando Laconda da Vanya; *Vertretung:* Hochwürden Praiosmin Liguria LaValpo-Sfurcha)

Den Praiostempel ziert eine prachtvolle Prunkfassade hinter hohen Säulen. Gewidmet ist das Haus dem Heiligen Gilborn, dessen Sonnenszepter hier aufbewahrt wird.

● **Nachforschungen:** Wahrscheinlich werden die Helden hier vorstellig werden, um Einsicht in die *Horas-Apokryphen* nehmen zu können (siehe auch **Begegnung 1**), obwohl die Bibliotheken von Praiostempeln nicht gerade so offen wie die von Hesindetempeln sind.

Lassen Sie die Helden zunächst an die gestrenge LaValpo-Sfurcha geraten, die durchaus nicht im Traum daran denkt, dahergelaufenen Abenteurern Einsicht in die Bibliothek zu gewähren. Ihre Aufforderung, die Gruppe soll später wiederkommen und bei seiner Eminenz persönlich vorstellig werden, sollte die Helden ins Schwitzen bringen – Zu Unrecht, denn Inquisitionsrat Amando da Vanya (siehe **DKA**, Seite 99f) ist durchaus ein Mann mit dem man reden kann und kein stereotyper fanatischer Geweihter. Deshalb



wird er (göttertreuen) Helden die Abschrift der *Horas-Apokryphen* (Quelle G1) auch gerne zur Verfügung stellen.

Patrizierhaus von Alagan di Vernillio [I 7 V]

Der junge Alagan di Vernillo hat vor einigen Jahren das Geschäft seiner Familie übernommen und herrscht seitdem über Handelskontore in Punin, Vinsalt und Kuslik, sowie eine kleine Flotte Frachtkähne. Er verfiel Velerian Liscayos Lehren vom Namenlosen bei dessen ersten Besuch in Punin vor zwei Jahren und stellt dem Priester seitdem sein weitläufiges Haus unweit des Theaters zur Verfügung.

Velerian, Graf Borowin, die meisten Anhänger des Namenlosen und Kinder der Finsternis nutzen das Haus als Versteck vor der Sonne und der Obrigkeit. Betreten und verlassen tun sie es meist über einen alten Zugang zur Kanalisation im weitläufigen Vorratskeller, in dem auch die meisten Särge der Vampire stehen.

Sollte es den Helden doch gelingen, die Zuflucht aufzustöbern (was Sie nur bei wirklich intensiven Bemühungen zulassen sollten), so entdeckt die Gruppe jedoch nur ein verlassenes Gebäude, in dem vielleicht noch zwei Vampire auf sie lauern – Velerian und Borowin sind bereits auf ein anderes Versteck ausgewichen.

Goldacker

Reichtum und Macht beherrschen das vornehmste Viertel der Stadt. Die berühmteste aller almadanischen Prachtstraßen, der Lotosstieg, führt um den Hügel herum bis zur pompösen Eslamidenresidenz in gut 90 Schritt Höhe. An der Straße liegen die prunkvollen Palacios der bedeutendsten und einflussreichsten Magnaten und Patrizier.

● **Vampiraktivitäten:** Die Vampire beider Seiten halten sich von dem Viertel um die Eslamidenresidenz fern.

Eslamidenresidenz [73; G 6 O]

Auf der Kuppe des Goldackers, dem höchsten Punkt der Stadt, erhebt sich die königliche Residenz Almadas aus strahlend weißem Eternenmarmor. Das pittoreske Schloßtor wird von sechs Gardisten des III. Königlichen Langschwerterbanners bewacht, innerhalb der Mauern befinden sich das Wach- und Gesindehaus, die Stallungen und das Zeughaus. Hinter der Residenz erstreckt sich eine weitläufige Gartenanlage. Die eigentliche Eslamidenresidenz wird von einer vergoldeten, freitragenden Hauptkuppel dominiert, unter der sich der Königssaal befindet, während *Kronverweser Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund* die Geschicke der Provinz vom Elfenbeinsalon aus leitet.

● **Nachforschungen:** Sofortige Hilfe oder nur eine Empfehlung vom Kronverweser zu erhalten sollte nur weithin berühmten oder hochadeligen Helden vorbehalten bleiben. Ansonsten dauert es Wochen, bis der Gruppe hier eine Audienz gewährt wird.

Eslamidische Treppe [74; G 6 W]

Direkt vom Vorplatz der Residenz fällt die viele hundert Stufen zählende Eslamidische Treppe steil ab, eine Meisterleistung almadanischer Baukunst. Die bis Tiefenbrunn und zur **Hofkanzlei** [59] führende Treppe, die

einen traumhaften Blick über die Stadt bietet, wird gerne von reichen Müßiggängern und Verliebten frequentiert.

Tempelhof

Eines der ältesten Stadtviertel Punins und im Herzen der Stadt gelegen, wird die Gegend um den Borontempel von weißen, ziegelgedeckten Villen altbosparanischen Stils mit Säulengang und Innenhof dominiert. Tempelhof geht fließend in Ingwacht und Tiefenbrunn über, und tatsächlich haben sich um Boron- und Tsatempel erstaunlich viele religiöse Menschen angesiedelt. Die turbulente almadanische Kultur gibt sich hier etwas gedämpfter, andächtiger.

● **Vampiraktivitäten:** Die Kinder der Nacht meiden meist dieses Viertel wegen der Nähe zu den Tempeln, während die Kinder der Finsternis deutlich weniger Rücksicht nehmen.

Platz des Schweigens [75; G/H 9 X]

Das geistige Zentrum Punins ist der kolossale, weitläufige Platz des Schweigens. Jeder Zwölfgöttergläubige überquert angesichts der gigantischen schwarzen Fassade des Tempels des Totengottes den Platz nur in andächtigem Schweigen. Doch gleich gegenüber, dem tulamidischen Dualismustempel der Jungen Göttin.

● **Begegnungen:** Die **Begegnungen 7, 13 und 14** sind für diesen Ort vorgesehen.

Das Gebrochene Rad – Die Allerheiligsten Hallen des Schweigens [76; H 9 O]

(Vorsteher: Seine Erhabenheit Bahram Nasir)

(Zum ersten Besuch des Tempels siehe Seite 16f.: **Das Gesicht des Raben**)

Das 1.800 Jahre alte Bauwerk im Guldänländischen Tempelstil ist das älteste erhaltene Bauwerk einer uralten Stadt. Die Tore zur kreisrunden *Halle des Todes* gleiten in absolut lautloser Mechanik auf, bewegt über tief in der Erde arbeitende Dampfmechanismen, die von einer heißen Quelle betrieben werden. Neben den Reliquien in der Halle befindet sich in dem Tempel auch der Abstieg zu den *Katakomben von Punin* und der *Rabengruft*, in der die einstigen Erhabenen begraben liegen.

● **Besonderheiten:** Durch die Katakomben führt auch der Weg, den die Mitglieder des Ordens vom Weißen Raben nehmen, um den **Tempel des Weißen Raben** zu erreichen (siehe unten).

Borongeweihte können hier die Liturgien SIEGEL BORONS (II), BISHDARIELS WARNUNG (IV) und ETILIAS ZEIT DER MEDITATION (IV) erlernen.

● **Begegnungen:** Stellen die Helden hier Erkundigungen zum Thema Vampire an, so wird man sie auf den Priester Federico Sfalago verweisen (**Begegnung 4**). Ferner kann sich hier die **Begegnung 6** ereignen.

● **Nachforschungen:** Die Helden bekommen hier eine Fassung des *Schwarzen Buchs* zur Verfügung gestellt (jedoch nicht die heilige und ohnehin sehr kryptische Urfassung) und können Einsicht in die folgenden Textauszüge nehmen: **Vampire:** Quelle F1; **Etilia:** Quelle F2; **Marbo:** Quelle F3; **Orden vom Weißen Raben:** Quelle F4



Die Frage, was denn die Geweihten von der These halten, Etilia und auch Marbo seien **Vampire** gewesen, stößt hier auf strikte Ablehnung und kann den Kooperationswillen der Priester deutlich verringern.

Erkundigen sich die Helden nach dem geheimen Nemekathäer-Tempel aus den Dunklen Zeiten, so wird ihnen jeder Boroni dasselbe erzählen: Diesen Tempel gibt es sicher nicht mehr.

Regenbogentempel [77; G 9 O]

(Vorsteher: beständig wechselnd)

Der Puniner Tsatempel ist das bedeutendste Heiligtum der ewigjungen Göttin. Über und über mit bunten Kieseln und Halbedelsteinen bedeckt, leuchtet der Tempel fast stündlich in einer anderen Farbe des Regenbogens. Durch die zahlreichen Fenster ergießt sich ein märchenhafter Lichterglanz in die Haupthalle. Dort liegt auch die Kreide der Tsa auf einem kristallinen Altar, der im Sonnenlicht in vielen sinnbetörenden Farben erstrahlt. Eine der angesehensten Priesterinnen ist Pasqua Sfalia, die oft für den Puniner Tempel spricht.

- **Besonderheiten:** Der Tempel bewahrt die Liturgie TSAS HEILIGES LEBENSGESCHENK (V) – Nicht unwichtig für Helden, deren Sikaryanvorrat im Verlauf des Abenteuers arg dezimiert wurde...

- **Nachforschungen:** Das heilige Buch der Tsakirche, *Der Blick in den Regenbogen*, beinhaltet auch einen Text über **Vampire** (Quelle L1), den die Helden auf Anfrage einsehen dürfen.

Das Letztbarmherzige Hospiz Unserer Sanften Frau Marbo [79; H 9/10 V]

(Vorsteherin: Mada Rezzia Al'Keshmin)

Die Aufgabe der Marbiden besteht darin, Schwerkranken und Todgeweihten den Flug über das Nirgendmeer zu erleichtern. Wegen der Verwendung von Boronwein und Ilmenblatt sind ihre Methoden nicht unumstritten. Zudem verstummen die Gerüchte nicht, einige dieser Mixturen würde der Orden zur Sanften Ruhe für andere Zwecke verwenden.

- **Nachforschungen:** Die Marbiden können den Helden Informationen zukommen lassen, die den Quellen F2 und F3 entsprechen.

Auch hier ist die These, Etilia und Marbo seien Vampire gewesen, nicht gerne gehört.

Hort der Draconiter [81; H 9 W]

(Vorsteher: Erzabt Cadomar Viarius Erlenfang)

Über den Haupteingang und die ganze Frontfassade des kleinen Hauses hinter dem Borontempel windet sich das Relief einer Schlange. Das Allerheiligste des Hortes ist die Wandelbare Statue aus tausenden Einzelteilen aus dunkelgrünem Marmor, an deren Zusammensetzung die Draconiter beständig arbeiten.

Ober-Punin

Nach Goldacker ist dies das Viertel der Reichen und Einflußreichen Punins. Die Patrizier und Magnaten der Stadt unterhalten hier aufwendige Villen und allenthalben sieht

man elegant gekleidete Domnas und Doms in eleganter Mode auf den Terrassen der Teehäuser und Gebäckstuben sitzen.

- **Vampiraktivitäten:** Es gilt das gleiche wie das zu den Stadtvierteln Tiefenbrunn und Goldacker sagte.

Palacio di Tornillo [84; F 8 V]

(Besitzerin: Baraya di Tornillo)

Die undurchschaubare Baraya ist in der Oberschicht wegen ihrer unregelmäßigen Seancen beliebt, während der sie mit Geistern längst verstorbener Ahnen spricht, in Trance Prophezeiungen trifft und mit ihrem Kater Corvino aus der Kristallkugel liest. Einladungen erhält man nur auf Nachfrage und einem vorbereitenden Gespräch.

- **Besonderheiten:** Baraya di Tornillo ist tatsächlich eine Scharlatanin ohne wirkliche prophetische Gaben. Die Vorgespräche finden nur aus dem Grunde statt, um studierte Magier, die ihr Treiben durchschauen könnten, auszusortieren.

- **Nachforschungen:** Wollen die Helden sich eine Prophezeiung der kommenden Ereignisse machen lassen, so steht dem nichts im Wege: Inszenieren Sie eine spannende Seance, an deren Höhepunkt eine vieldeutige Prophezeiung steht, die mit dem Abenteuerverlauf absolut gar nichts zu tun hat.

Palangana

Westlich des eigentlichen Stadtkerns liegt das ländlich geprägte Viertel der Bauern, Viehzüchter und vieler einfacher Handwerker, die nur eingeschränkte Stadtrechte besitzen. Zudem haben hier die meisten der in Punin ansässigen Novadis ihre charakteristischen weißen Flachbauten errichtet. Gelegentlich kommt es hier noch zu Streits zwischen Novadis und Almadanis, so daß die Stadtgarde hier erhöhte Präsenz zeigt.

- **Vampiraktivitäten:** Beide Seiten Vampire gehen hier gerne auf die Jagd, da Opfer unter den Zahori, Novadis und Bauern kaum von der Stadtgarde beachtet werden.

Gladiatorenschule [89; H 5 X]

(Leiterin: Ralia von Geierschrei)

Die einarmige Veteranin Ralia bildet hier stets etwa 30 Gladiatoren aus, die dann im benachbarten **Caralus-Stadion [90; H 4 X]** ihre Kämpfe bestreiten. Dabei werden nicht wie in Al'Anfa Kämpfer für Gefechte auf Leben und Tod ausgebildet, sondern muskelbepackte Ringer und Schaukämpfer, die das Publikum zu faszinieren verstehen.

- **Nachforschungen:** Vor einigen Tagen verschwand die Gladiatorin Cortessa, einer der aufstrebenden Lieblinge der Menge, nach einem nächtlichen Zug durch die Schänken Sorenos.

Peraine-Tempel [93; M 3 X]

(Vorsteherin: Hochwürden Brigellina Eisenwein)

Mitten in Palangana befindet sich der Tempel der gütigen Göttin, deren vier Geweihte im Frühjahr rund um Punin die Felder und Äcker einsegnen.



Haus Yaquirblick [96; J 5 O]

(Schriftleiter: Tiftal Ui Stepahan)

Ebenfalls außerhalb der Stadtmauern liegt das Redaktionshaus der streitbaren Journaille *Yaquirblick*.

● **Nachforschungen:** Klatsch und Gerüchte jeder Art können die Helden hier in Erfahrung bringen, darunter auch sehr brisante Themen. Für das Abenteuer relevante Informationen werden die Helden jedoch nicht erhalten.

Zelt- und Wagenstadt der Zahori [101; M/N 2 X]

Auf den Feldern südlich von Palangana herrscht stets ein dichtes Gewirr von Zelten, Planwagen und Bretterbuden, allesamt fröhlich bemalt und verziert. Tagsüber üben die braungebrannten Zahori akrobatische Kunststücke, bessern Wagen aus oder hängen Wäsche zum Trocknen in die Sonne. Nachts werden unzählige Fackeln entzündet, man singt, tanzt, liebt sich und begrüßt die unsicher herbeikommende Puniner Jugend.

● **Nachforschungen:** Verbringen sie etwas Zeit mit den Zahori, so können die Helden erfahren, daß in den letzten Wochen etwa ein halbes Dutzend junge Zahori verschwunden sind. Zwei von ihnen wurden kurz nach ihrem Verschwinden tot und bleich aufgefunden.

Unter-Punin

In diesem Stadtteil herrscht das Elend: In erbärmlichen, dreckigen Gassen streiten sich zerlumppte Kinder um Essensreste, Aufruhren und Messerstechereien sind an der Tagesordnung. Zunächst sind die Gassen entlang des Yaquirstiegs zwar noch halbwegs solide und intakt, je weiter man sich jedoch davon entfernt, desto mehr verwandeln diese sich in Schlammpfühle, die windschiefen Hütten rücken immer näher zusammen und bilden schließlich nur noch lichtlose Korridore.

● **Vampiraktivitäten:** Dieses Viertel ist das bevorzugte 'Jagdgebiet' der Vampire, da es niemanden wirklich interessiert, wenn ein Bewohner von Unter-Punin verschwindet.

● **Begegnungen:** Hier wird sich **Begegnung 2** ereignen.

Phex-Tempel [105; L 8 X]

(Vorsteher: Vogtvikar Phexgeschwind Wiesenläufer)

Der Gott des Handels und der Nacht besitzt überall in der Stadt kleine Schreine, jedoch nur einen wirklich reichen und zudem noch öffentlichen Tempel, der sogar von einem Halbelfen geleitet wird.

● **Nachforschungen:** Selbst die stets gutinformierten Phexgeweihten können den Helden nicht viele neue Informationen zukommen lassen. Jedoch kann man der Gruppe bestätigen, daß in letzter Zeit (öfters als früher)

Einwohner von Unter-Punin spurlos verschwinden oder tot aufgefunden werden.

Totenfeld mit Boron-Tempel [108; M 6 X]

(Vorsteherin: Hochwürden Antali Sfergan)

Zwischen Palangana und Unter-Punin erstreckt sich dieser Boronanger, der zudem einen zweiten kleinen Tempel des Totengottes sein eigen nennen kann.

Außerhalb der Stadt

Alte Abtei [110]

So wird dieses alte Travia-Kloster von den Puninern genannt, das während der Kaiserlosen Zeiten von Novdis niedergebrannt wurde. Die Abtei liegt ein Stück außerhalb, westlich der Stadt und ist ob ihrer rauen Schönheit für Duelle und heimliche Schäferstündchen beliebt.

Unter der Stadt

Kanalisation

Unter dem bosparanischen Zentrum der Stadt und auch unterhalb von Ober-Punin und Bereichen von Palangana (wo sie gerade ausgebaut wird) erstreckt sich die Kanalisation. Nahe des Yaquir fällt es natürlich nicht schwer, den Unrat von 20.000 Einwohnern zu entsorgen...

Der Tempel des Weißen Raben

Das Versteck der Kinder der Nacht liegt noch unterhalb der Kanalisation, am Nordrand des **Etilienparks [35]**, und auf halber Strecke Borontempel - Hesindetempel. Die Anlage hat geheime Zugänge zu Kanalisation und Katakomben, die nur einer Handvoll Leuten bekannt sind.

(Mehr Informationen zu Entdeckung und Erforschung des Verstecks finden Sie in dem Kapitel **Der Tempel des Weißen Raben**, Seite 38f.)

Die Halle der Träume

Unter dem **Haus Boronsruh [38]** befindet sich der geheime Borontempel des Al'Anfaner Kults in uralten Anlagen vermutlich nemekathäischer Herkunft.

Hier streben die Gläubigen mit der Hilfe von allerlei Rauschmitteln nach borongefälligen Visionen. Die Wandreliefs der unterirdischen Gewölbe zeugen jedoch von den blutigen Ritualen, die ihr einst stattgefunden haben müssen.

● **Nachforschungen:** Es ist quasi unmöglich, daß die Helden Zutritt zur Halle der Träume erhalten (wenn nicht gerade ein al'anfanischer Boroni in der Gruppe ist), deshalb wird hier auf eine detaillierte Beschreibung verzichtet.

Begegnungen

1) Velerian Liscayo, der Drahtzieher

(eine Beschreibung von Velerian finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 54)

● **Relevanz für das Abenteuer:** Sicherlich werden die Helden im Verlauf des Abenteuers versuchen, Velerian Liscayo aufzuspüren und zu stellen. Das soll ihnen zwar in Punin nicht gelingen, allerdings können sie mehrere seiner



Spuren in der Stadt verfolgen und so etwas über die Vorhaben Velerians erfahren (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Im **Yaquirhafen [19]** können die Helden ihm möglicherweise sogar begegnen, im **Landesarchiv [59]** und im **Hesindetempel [36]** erfahren sie, daß Velerian zuvor dort war (siehe unten).

Bereits vor seiner Ankunft in Punin mit Graf Borowin hat Velerian diverse Vorkehrungen in der Stadt getroffen: Er hat den Flußhändler Alagan di Vernillio zum Kult des Namenlosen verführt und benutzt dessen **Patrizierhaus** in Tiefenbrunn [I 7] als Versteck (siehe Seite 21).

Im **Yaquirhafen [19]** steht ständig ein Flußkahn bereit, der ihn und Graf Borowin ins Liebliche Feld bringen soll, wenn sie das zweite Siegel errungen haben (siehe dort).

Auch in Punin hat Velerian verschiedene Nachforschungen angestellt, die ihm über die Lage des Siegels und des Primosanctums Gewißheit verschaffen sollen:

Im **Landesarchiv [59]** nahm Velerian Einsicht in verschiedene alte Dokumente zur Stadtgeschichte. Stellen die Helden dort Nachforschungen an, so kann die Archivarin, Meisterin Archea, ihnen bestätigen, daß ein junger Mann einige Zeit in alten Dokumenten stöberte. Sie weiß jedoch nicht, welche Texte er studierte.

Die Bibliothek des **Schlangentempels [36]** war ein weiterer Anlaufpunkt des Priesters: Die Geweihten haben ihm Einsicht in die *Chronica Eternia* (Quelle C) und die *Horas-Apokryphen* (Quelle G) gewährt. Beim Nachschlagen in den *Apokryphen* müssen die Helden jedoch feststellen, daß eine bestimmte Seite herausgerissen wurde (Eine zweite Ausgabe der *Horas-Apokryphen* liegt im **Praiotempel [66]**).

Während die Helden in Punin sind, wird Velerian Liscayo sich im Verborgenen halten, in Masken und unter falschen Namen auftreten und über Mittelsmänner agieren. Dabei treibt er die Verbreitung der Kinder der Finsternis voran und läßt sie nach dem **Tempel des Weißen Raben** suchen. Gestatten Sie den Helden nicht, Velerian oder sein Versteck aufzuspüren, vielmehr sollte dieser den Helden immer einen Schritt voraus sein. Wenn die Helden gegen Ende ihres Aufenthalts bereits verzweifeln, wieso ihnen der Priester schon wieder knapp entkommen ist, haben Sie Ihr Ziel erreicht.

2) Ein Vampiropfer im Elendsviertel

● **Relevanz für das Abenteuer:** Die Auffindung des Toten wird der erste Hinweis auf Vampiraktivitäten in Punin sein (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Diese Begegnung sollte möglichst das erste Zusammentreffen mit Vampiren bzw. deren Opfern sein und sich recht früh ereignen. Sie können es in jeder dunklen Ecke in Unter-Punin in den frühen Morgenstunden ansiedeln.

Ihr marschiert eine der etwas gangbareren Gassen im elendigsten Viertel der Yaquirmetropole entlang. Zu beiden Seiten werfen die erbärmlichen Hütten lange Schatten im ersten Lichts des neuen Morgens. Da fällt euch eine zusammengesunkene Gestalt am Straßenrand auf. Eigentlich ist ein solcher Anblick nichts ungewöhnliches in dieser Gegend, aber ihr schaut doch besser mal nach dem Rechten. Ihr habt schnell gelernt, daß man hier ständig die Hand am Griff der Waffe halten und auf seinen Rücken achten muß, deshalb nähert ihr euch dem Leblosen nur sehr vorsichtig.

Es handelt sich um einen jungen Mann in zerlumpter Kleidung, die Hand um ein schartiges Messer geklammert. Als ihr ihn vorsichtig ansprecht und anstoßt fällt sein Kopf zurück. Ihr zuckt unwillkürlich zusammen, als ihr der bleichen weißen Haut und der beiden rötlichen Einstiche am Hals gewahr werdet. Die Augen des Toten starren euch anklagend an.

Plötzlich ertönt hinter euch ein erstickter Schrei und ihr seht einen kleinen Jungen erschrocken die Flucht ergreifen...

Der Unglückliche hauchte sein Leben aus, bevor er all sein Sikaryan verlor und wird sich nicht als Vampir erheben. Wenn die Helden noch länger hierbleiben laufen bald Bewohner von Unter-Punin, bewaffnet mit Knüppeln und Messern, zusammen und versuchen, die mutmaßlichen Mörder zu stellen und der Stadtwache zu übergeben (oder gleich totzuprügeln...).

Werte der Unter-Puniner:

MU 11 LE 34 AT/PA 12/10 (Knüppel / Messer)
RS 1 (Kleidung) **ST 4 MR 2**

3) Ein Vampiropfer in Tiefenbrunn

● **Relevanz für das Abenteuer:** Mit dieser Begegnung verdichten sich die Vermutungen der Helden, jedoch sollte ihnen auch schnell klar werden, daß die Vampire sich nicht auf die Elendsviertel beschränken. Außerdem machen sie dabei die Bekanntschaft von Moritatio al'Farron, der später noch an Bedeutung gewinnen wird (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Diese Szene, nicht lange nach **Begegnung 2**, kann sich irgendwo in Tiefenbrunn ereignen, wiederum am frühen Morgen.

In Tiefenbrunn sind schon die ersten Passanten und Dienstboten unterwegs, als euch plötzlich eine Menschenansammlung in einer Nebenstraße auffällt. Ihr bahnt euch einen Weg durch die Schaulustigen und entdeckt vier Männer und Frauen der 'Grünröcke', der Puniner Stadtwache, die einen Platz im Schatten einer Mauer absperren. Dort liegt anscheinend eine leblose Gestalt, neben der ein grauhaariger Boroni in schwarzer Robe kniet.



Der Boroni ist Bruder Moritatio aus der Patrizierfamilie al'Farron, Assistent von Federico Sfalago (und Mitglied im Orden vom Weißen Raben). Er war gerade auf dem Weg zu seinem Arbeitsplatz im Tempel, als die Stadtgarde ihn abfangt und zum Tatort holt.

Die Grünröcke sind sehr nervös und lassen niemanden näher heran, Moritatio jedoch wird die Helden die Leiche in Augenschein nehmen lassen, wenn sie ihm verraten, daß sie im Auftrag des Raben unterwegs sind.

Der Tote ist Domian di Madjani-Guyanada, ein weitläufiger Verwandter der Puniner Ratsmeisterin. Er wurde des Nachts Opfer eines Vampirs der Kinder der Finsternis, der ihm das Genick brach und sein Blut trank.

4) Federico Sfalago, Vampir-Koryphäe

(eine Beschreibung von Federico finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 57f.)

● **Relevanz für das Abenteuer:** Durch den Boroni (und heimlichen Vorsteher des Ordens vom Weißen Raben) Federico Sfalago erfahren die Helden einiges über die Gegner, denen sie sich stellen werden. Zudem machen sie so den Orden auf sich aufmerksam (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Wenn die Helden sich bei den Boronis nach Vampiren erkundigen, so wird man sie auf Federico als Koryphäe verweisen. Anzutreffen ist er im Gebrochenen Rad, wo er in der Bibliothek arbeitet und auch eine Tempelzelle sein Eigen nennt.

Die Helden treffen Federico Sfalago in seinem kleinen Arbeitszimmer im Tempel an, das mit Büchern und Pergamenten vollgestopft ist, die in Regalen, Truhen und auf einem großen Schreibtisch lagern. Dazwischen stehen und liegen Federn, Tintenfasschen, Vergrößerungsgläser, eilig hingeschmierte Skizzen, ein Holzpflock, ein Raubtierschädel, Kerzen, ein Fläschchen mit eingetrocknetem Blut und allerlei andere Dinge. Der Boroni sitzt an seinem Tisch, wenn die Helden eingelassen werden. Er arbeitet anscheinend gerade an einem Manuskript. Etliche beschriebene Seiten liegen bereits in einem Ablagefach auf dem Tisch.

Federico Sfalago tritt hier lediglich als versierter Vampirkenner auf. Mit keiner Silbe wird er verraten, daß er bereits von der Anwesenheit der Helden weiß, und daß er der Vorsteher einer Gruppe Boronis ist, die sich dem Schutz der Kinder der Nacht verschrieben haben.

Von Ehrwürden Sfalago können die Helden Informationen über Vampire bekommen, die den Quellen A2, B1, E1, F1 und I1 entsprechen. Ferner kann er ihnen (sofern nicht bereits geschehen) das *Schwarze Buch* (Quelle F) zugänglich machen. Im Gespräch wird Sfalago versuchen, die bisherigen Erkenntnisse und Ahnungen der Helden herauszufinden und sie schließlich auch bitten, ihn über ihre Fortschritte auf dem Laufenden zu halten.

Sprechen die Helden den Boroni irgendwann auf die These an, Etilia und Marbo seien Vampire gewesen, so erklärt Sfalago ruhig, daß er die Geschichte kennt, jedoch wurde und wird sie nicht von der Boronikirche oder aus irgendeiner anderen Quelle bestätigt.

Wenn die Helden Federico regelmäßig aufsuchen und mit ihm ihre weiteren Schritte besprechen, so wird er wahrscheinlich mit der Zeit Zutrauen zu ihnen fassen und ihnen die Quelle N1 zur Verfügung stellen, die er „nach längerer Suche doch noch im Archiv gefunden hat“. Damit hält Sfalago sich die Hintertür offen, die Helden notfalls in sein Geheimnis einzuweihen und damit die Kinder der Nacht vor der Verfolgung durch die Helden zu bewahren. Beachten Sie dabei, daß Ehrwürden Sfalago nicht immer Zeit für die Helden hat: Da er (gerade in dieser Zeit) oft auch des Nachts unterwegs ist, wenn die Kinder der Nacht wach sind, holt er den Schlaf Vormittags nach und beginnt erst spät am Tag mit seiner Arbeit.

Wenn die Helden Federico mehrfach aufsuchen, sollten sie bei dieser Gelegenheit auch nochmal Moritatio al'Farron begegnen (siehe auch **Begegnung 3**).

5) Isida, ein Kind der Nacht

● **Relevanz für das Abenteuer:** Mit dieser Begegnung werden die Helden wahrscheinlich zum ersten Mal einem leibhaftigen Vampir begegnen (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Die Anzeichen (Vampiropfer) sollten bereits eindeutig sein, wenn die Helden irgendwo des Nachts in Yaquirhafen, Palangana oder einer anderen passenden Gegend mit Isida zusammentreffen.

Lassen Sie die Helden überraschend auf eine zierliche, schwarzgewandete Gestalt treffen, die sofort mit enormer Gewandtheit flüchtet. Wenn die Gruppe die Gestalt verfolgt, sollte diese die Helden nach einigen überraschenden Aktionen (Sprung von Hausdach zu Hausdach, extrem leise Fortbewegung...) dann abhängen. Wenn die Helden danach die nähere Umgebung durchkämmen, geschieht das folgende:

Dort vorne befindet sich eine weitere dunkle Gasse und obwohl ihr die Hoffnung schon fast aufgegeben habt, schleicht ihr näher, um nach dem Rechten zu sehen. Da fallen euch leise Geräusche auf, so wie von Seufzen oder... Saugen. Als ihr vorsichtig in die Gasse späht entdeckt ihr im fahlen Licht des Madamals die schwarze Gestalt auf dem Boden hocken, über einen leblosen Körper in ihren Armen gebeugt. Plötzlich fährt sie herum, ihr blickt in blasse Augen unter einer schwarzen Kapuze, die euch gierig anstarren. Ein dünner Blutfaden rinnt aus ihrem Mund...

Was die Helden auch unternehmen, die Vampirin, Isida von den Kindern der Nacht, springt mit katzenhafter Grazie auf und flüchtet in die entgegengesetzte Richtung, ohne daß die Helden sie einzuholen vermögen.

Das Opfer, ein junger Handwerksgeselle, hat zwei Einstiche am Hals, ist etwas blaß, lebt aber noch. Er erinnert sich nur noch daran, in diese Gasse gezogen worden zu sein, dann verlor er das Bewußtsein.



6) Selindian Hal von Gareth, kaiserlicher Prinz

● **Relevanz für das Abenteuer:** Die Begegnung mit Prinz Selindian Hal soll den Helden ein weiteres, untrügliches Zeichen dafür geben, daß etwas Böses in Punin umgeht (**Optionale Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Im Borontempel; Nicht beim ersten Besuch, jedoch noch recht früh im Verlauf des Abenteuers.

Wieder einmal steht ihr vor der schwarz-marmornen Statue des Herrn Boron in der Halle des Todes und wieder einmal erfüllt euch der Anblick mit tiefer Ehrfurcht und einem Gefühl der Unausweichlichkeit.

„Ihnen ist gewiß, daß ihnen große Gefahr droht, wenn sie den Weg weiter beschreiten?“ ertönt plötzlich eine helle Stimme in der drückenden Stille.

Ihr dreht euch um. Dort steht ein ernst dreinblickender, blondgelockter Knabe von vielleicht 13 oder 14 Jahren in Knappentracht mit dem rot-blauen Wappen des Yaquirtals. Hinter ihm warten vier gerüstete Krieger der Almadanergarde, die euch mit lauernden Blicken bedenken.

„Sie sind uns im Traume erschienen, wir sahen, wie sie in die Finsternis gingen, wo der dunkle Ketzer auf sie wartete.“ fährt der Knappe ungerührt fort, „Nur der weiße Rabe war ihr Begleiter...“

Einer der Gardisten tritt respektvoll näher „Eure Kaiserliche Hoheit – Der Kronverweser erwartet Eure Rückkehr auf der Eslamidenresidenz.“

Der Knabe nickt knapp und befehlsgewohnt, dann wendet er sich ein letztes Mal an euch: „Hört auf unsere Worte – Sie müssen dem weißen Raben trauen, wenn sie überleben wollen...“

Dann dreht er sich um und gibt den Gardisten einen Wink, ihm zu folgen.

Die Helden haben gerade die Bekanntschaft mit Prinz Selindian Hal von Gareth gemacht, jüngstes Kind der Reichsregentin, Graf des Yaquirtals und Reichsedelknappe zu Almada, der derzeit noch beim Kronverweser das Herrschen lernt.

Von den Boronis können die Helden erfahren, daß Seine Kaiserliche Hoheit mit der Gabe der prophetischen Träume gesegnet zu sein scheint und oftmals den Tempel zu langen Gesprächen mit dem *Raben* aufsucht.

7) Ein Vampiropfer: Der Agent

● **Relevanz für das Abenteuer:** Diese Begegnung sollte den Helden nochmals klarmachen, wie gefährlich Vampire sind und ihnen zudem einen Hinweis darauf geben, daß der Al‘Anfaner Boronkult durchaus auch in Punin tätig ist (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Auf dem **Platz des Schweigens** [75] in der Morgendämmerung. Den Helden sollte schon klar sein, daß sie es mit Vampiren zu tun haben.

Am besten wäre es, wenn die Gruppe gerade eine ganze Nacht lang vergeblich die Stadt durchsucht hat und nun auf dem Weg in ihre Herberge sind.

Der weite Platz des Schweigens liegt verlassen vor euch, während im Osten bereits das erste Licht des Tages als schmaler Streifen am Horizont auftaucht. Der freie Raum zwischen dem schwarzen Tempel des Todes und dem bunten Tempel des Lebens ist leer bis auf ein dunkles Etwas, das auf halbem Weg zwischen den beiden Gebäuden liegt.

Als ihr langsam nähergeht, unwillkürlich schweigend, wie es angemessen ist für diesen Ort, erkennt ihr eine menschliche Gestalt, die regungslos und seltsam verkrümmt auf dem Pflaster liegt. Ihr blickt euch nervös um, doch ihr seid vollkommen alleine auf dem Platz.

Dann erreicht ihr den Toten. Es handelt sich um einen jungen Mann in Kleidung aus nachtschwarzer Seide, die Glieder unnatürlich verrenkt, wie es nur mit vielfach gebrochenen Knochen möglich wäre. Ein dünner Blutfaden zieht sich aus seinem Mundwinkel. Seine dunklen Augen sind gebrochen, seine Rechte umklammert noch im Tode den Griff eines Schwertes mit abgebrochener Klinge.

Sein Hemd ist aufgerissen und bei näherer Betrachtung erkennt ihr das blutige Zeichen des gebrochenen Rads als fünfspeichigen Zweidrittelkreis auf seiner Brust, das ihm, wie es scheint, tief in die nun blutleere Haut eingeritzt wurde...

Weder Blut noch der fehlende Teil der Schwertklinge sind in der Umgebung zu entdecken. Anscheinend wurde der Mann woanders getötet und dann hier plaziert. Der Mann hat keine Bißwunden am Körper, die Kleidung besteht aus teurer südländischer Seide.

Bei sich trägt der Mann einen Mengbilar (leer), 3 Wurfscheiben, einen Würge Draht, einen Dolch in der Stiefelscheide und einen Satz Dietriche.

Schwerter, Kriegskunst, KL: Die Waffe ist ein Nachtwind, beliebt im Süden und auf Maraskan, vornehmlich von Meuchlern verwendet.

Anatomie, Heilkunde Wunden: Die Gliedmaßen des Mannes wurden ihm mehrfach und bei lebendigem Leibe gebrochen, ebenso wurde ihm auch das Boronsrad bei lebendigem Leibe eingeritzt. Die Todesursache war wohl der totale Blutverlust...

Götter und Kulte, KL: Der fünfspeichige Zweidrittelkreis ist das Gebrochene Rad, wie es in der Symbolik des Al‘Anfaner Kults verwendet wird.

Geographie, Götter und Kulte, KL: Kleidung, Bewaffnung und das Boronssymbol deuten daraufhin, daß der Mann ein Agent der Hand Borons, ein Meuchler in Diensten der al‘anfanischen Boronkirche war. Die Mitglieder der Hand gelten als die besten Attentäter und Kämpfer Aventuriens.

Der Agent gehört zu einem kleinen Kommando, das den Vampiren in Punin auf der Spur war und scheiterte (siehe auch **Begegnung 11**).



Graf Borowin folterte den Mann, ritzte ihm das Symbol seines Gottes mit dem Fingernagel in die Haut und trank sein Blut. Danach ließ er ihn hier vor dem Borontempel als eindeutiges Signal für die Priester (oder die Helden...?) ablegen.

Der Platz wird bald sehr viel belebter sein. Es wäre also das Beste, wenn die Helden die Leiche rasch in den Borontempel bringen. Die dortigen Boronis nehmen sich dann des toten Agenten an.

7) Silvestro Galandi, ein *Kind der Finsternis*

● **Relevanz für das Abenteuer:** Bei einem der Streifzüge der Helden wird ein *Kind der Finsternis* auf sie aufmerksam und greift an. Dies sollte den Helden erstmals vor Augen führen, was für furchtbare Gegner die Vampire im Kampf sein können (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Ort und Zeit sind beliebig, sieht man einmal davon ab, daß es natürlich des Nachts geschieht.

Silvestro Galandi, ehemaliger Gardist der Almadanergarde, wird die Helden möglichst aus dem Hinterhalt attackieren. Dazu verfolgt er die Helden wenn nötig auch über längere Zeit und wartet auf eine passende Gelegenheit.

Als ehemals rondratreuer Soldat sind ihm Kriegsleute oder gar Geweihte der Kriegsgöttin besonders verhaßt.

(Die Spielwerte von Silvestro Galandi finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 60.)

9) Graf Borowin von Gratenfels, Schrecken in der Dunkelheit

(eine Beschreibung von Borowin finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 55f.)

● **Relevanz für das Abenteuer:** Die Helden werden dem Erzvampir Graf Borowin persönlich begegnen und dieses erste Zusammentreffen sogar überleben. Damit sollte ihnen dann endgültig klar sein, daß etwas sehr böses und sehr mächtiges sein Unwesen in Punin treibt (**Notwendige Begegnung**)...

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Die Helden sollten bereits mehrere Begegnungen mit Vampiren und ihren Opfern überstanden haben (insbesondere die **Begegnungen 2 und 3**, sowie **5, 7 und 8**). Als Ort eignet sich jede verlassene Straße oder Gasse in tiefster Nacht, am besten unweit von Soreno oder Palangana.

Ihr wandert eine dunkle Gasse zwischen hohen Häuserfassaden entlang. Fast scheint es euch so, als ob die Bewohner Punins ahnen würden, welche Schrecken in der Nacht lauern, denn es ist totenstill und alle Fensterläden und Türen sind fest geschlossen. Eure Sinne sind gespitzt, ihr lauscht jedem Geräusch und achtet auf jede Bewegung in der Dunkelheit. Das Madamal hat sich hinter dunkle Wolken verzogen und schickt nur selten einmal einen fahlen Lichtschimmer auf die Stadt hinab.

Plötzlich nehmt ihr Geräusche wahr. Reflexartig zucken eure Hände zu den Griffen eurer Waffen, eure Muskeln sind gespannt, als ihr im Schatten verharret. Ihr wagt es kaum, zu atmen, als ihr nun helles Lachen und unregelmäßige Geräusche von Füßen auf dem Pflaster hört, nur einige Hausecken entfernt, vielleicht in der Nebenstraße dort vorne. Ihr geht einige Schritte weiter, die Nerven bis zum Anschlag gespannt.

Die Geräusche nähern sich und ihr vernehmt einzelne Wortfetzen, dann biegt dreißig Schritt entfernt von euch eine Gruppe wankender Menschen in eure Straße ein. Ihr atmet erleichtert auf, als ihr einen jungen Mann mit zwei Begleiterinnen erkennt, alle drei haben Rahjas Blut anscheinend mehr zugesprochen als gut für sie wahr. Ihr steht immer noch im Schatten, deshalb haben die Zecher euch noch nicht gesehen, während sie lallend und prustend weiterwanken. Der Junge muß dabei von seinen drallen Begleiterinnen gestützt werden, da er kaum noch geradeaus gehen kann.

Da blinzelt das Madamal hinter einer Wolke vorbei und taucht die Gasse in fahles weißes Licht. Doch es scheint euch, als ob trotzdem noch ein dunkler Schatten hinter den Zechern verbleibt, die nichtsahnend weitertaumeln. Ihr wollt unwillkürlich ein Wort der Warnung rufen oder ihnen entgegenlaufen, doch da streckt sich der Schatten der Gruppe bereits gierig entgegen, ballt sich zusammen und gibt eine Gestalt frei: Bleiche Haut, langes schwarzes Haar, das sich in der Dunkelheit verliert, ein wallendes Gewand, verschmolzen mit der Nacht, und abgrundtief schwarze Augen. Doch diese Augen fixieren EUCH, blicken euch direkt an und schauen hinab bis auf den Urgrund eurer Seelen. Ihr könnt euch nicht mehr rühren, eure Muskeln gehorchen euch nicht, ihr seid zu keinem Gedanken fähig, während die Gestalt der Nacht von hinten an die jungen Leute herantritt. Die drei sind in ihren Bewegungen erstarrt und blicken das Wesen mit großen Augen an, das nun seine langgliedrigen weißen Hände wie Spinnen über ihre Leiber krabbeln läßt. Er blickt euch direkt und unverwandt an, während er zwei seiner willigen Opfer näher heranzieht. Weiße Fänge blitzten auf und wieder fallen Schatten auf die Gasse herab, als das Madamal sich hinter einer Wolke verbirgt.

Ihr nehmt ein Keuchen aus der Dunkelheit wahr, doch ihr seht noch immer diese schwarzen Augen, und seid nicht fähig, euch zu rühren.

Plötzlich fällt flackernder Feuerschein in die Gasse, das Geräusch von schweren Stiefeln dringt dumpf an eure Ohren, jemand packt euch an den Armen oder Schultern, aufgeregte Rufe, blitzendes Metall...

Nur langsam findet ihr einen Weg zurück in die Wirklichkeit: Ihr seid von Männern und Frauen in den Wappenröcken der Stadtgarde umgeben, Schwerter und Fackeln in den Händen. Die Gasse ist taghell erleuchtet, ein Gardist kniet neben den leblosen Körpern der drei jungen Leute...

Alle drei Opfer des Grafen sind blutleer und tot, zudem potentielle Vampire, jedoch werden hinzugerufene Boronis sich ihrer annehmen. Die Garde hat aufgrund



verdächtlicher nächtlicher Aktivitäten kürzlich damit begonnen, verstärkt Patrouillen zu unternehmen und hat die Helden mit ihrem Auftauchen wohl davor bewahrt, Opfer des Erzvampirs zu werden – jedoch werden sie nun zunächst einmal als Mörder verdächtigt (das Gebrochene Rad kann sich später natürlich für die Gruppe verbürgen). Die Helden sollten noch einige Nächte lang vom Anblick der hypnotischen schwarzen Augen verfolgt werden (bei halber Regeneration).

10) Vampiropfer: Toter Vampirjäger

● **Relevanz für das Abenteuer:** Die Auffindung des toten Vampirjägers sollte die Helden erstmals auf die Spur des Ordens vom Weißen Raben bringen (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Einige Begegnungen mit Vampiren sollten die Helden bereits hinter sich haben. Der Ort ist relativ beliebig, sollte jedoch unweit von Tiefenbrunn sein. Als Zeitpunkt für die Begegnung eignet sich die Abend- oder Morgendämmerung, wenn Vampire eigentlich noch nicht / nicht mehr unterwegs sein sollten.

Geräusche wie von einem leisen Handgemenge lassen euch aufhorchen und schneller laufen. Als ihr um die nächste Ecke biegt, entdeckt ihr dort nur eine leblose Gestalt auf dem Pflaster. Vorsichtig tretet ihr näher und erkennt in der Gestalt einen Borongeweihten in schwarzer Kutte. Dieser trägt jedoch zwei eingestickte, voneinander wegblickende weiße Raben auf der Brust, ein Symbol, das ihr noch nie zuvor gesehen habt. Der dunkelhaarige Priester ist eindeutig tot, davon zeugt der Dolchgriff, der aus seiner Brust ragt. Mit der Rechten hält er einen hölzernen Pflock noch fest umklammert. Plötzlich hört ihr die raschen Schritte mehrerer Personen, und fliehende Schatten tanzen dahinten über die Hauswand...

Hier wurden drei Vampirjäger des Ordens vom Weißen Raben, die dem Versteck der Kinder der Finsternis zu nahe gekommen waren, von Kultisten des Namenlosen überrumpelt.

Verfolgen die Helden die flüchtenden Mörder, so haben sie Pech, denn die Fliehenden kennen sich anscheinend gut genug in der Stadt aus, um die Gruppe abschütteln zu können.

Kehren die Helden dann zum Tatort zurück, so ist die Leiche verschwunden: Die beiden anderen Boronis, die sich bei Ankunft der Helden versteckten, haben mitgenommen.

Erkundigen sich die Helden später im Borontempel nach einem kürzlich verstorbenen Priester, so bestätigt man ihnen, daß Bruder Alrizio aus der Tempelbibliothek kürzlich tot in Unter-Punin aufgefunden wurde. (Zum Symbol der weißen Raben: siehe Quelle F4.)

Wenn Sie keine Möglichkeit haben, 'die Leiche verschwinden zu lassen' und die Helden bringen den Boroni in das Gebrochene Rad, so wird man den Toten

dort zwar als Mitbruder erkennen jedoch kann sich keiner auf Anheb das Symbol erklären, daß Alrizio trägt.

11) Marbola, Tänzerin in der Nacht

(eine Beschreibung von Marbola finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 56)

● **Relevanz für das Abenteuer:** Diese Begegnung besitzt eine ähnliche Faszination wie die mit Borowin und ist in vielem doch das genaue Gegenteil. Insbesondere sollte sich dadurch den Helden die Vermutung aufdrängen, manche dieser Kreaturen der Nacht wären *anders...* (**Notwendige Begegnung**)

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Es sollte seit der unheimlichen Begegnung mit Borowin einige Zeit vergangen sein. Stattfinden wird das Zusammentreffen mit Marbola kurz nach Einbruch der Dämmerung in einer belebteren Straße in Soreno, Ingwacht oder im Theaterviertel.

Ihr bahnt euch einen Weg vorbei an Cressobuden und überfüllten Tabernas. Exotische Gerüche, Wein und muntere Musik liegen in der Luft. Die Hitze des Tages ist nur noch eine Erinnerung und die Bewohner der Stadt feiern die Mühsalen des Tages mit Wein und Tanz. Lachende Pärchen und weinselige Grüppchen kommen euch entgegen und ihr seid versucht, euch einfach von der allgemeinen Stimmung mitreißen zu lassen, als euch weiter vorne eine dunkle Gestalt auffällt:

Eine schlanke Frau mit langen wehenden Haaren tanzt grazil wie eine Sharisad zwischen den jungen Leuten und läßt ihr dunkles Gewand fliegen. Ihr seid sofort gefangen von ihren traurigen dunklen Augen, ihren kraftvollen Bewegungen, ihrer alabasternen Haut. Gelegentlich versperren euch zwar entgegenkommende Personen den Blick, doch ihr seht nun, wie die Tänzerin eine junge Frau in ihre Arme zieht. Die Auserwählte schmiegt sich ergeben an die schöne Dunkelhaarige, die sie liebevoll von hinten umarmt. Wieder stehen euch einige Feiernde im Weg, doch ihr meint zu entdecken, daß die Tänzerin der Jungfrau sanft den Nacken küßt. Ihr seid nun nahe genug heran, nur noch wenige der ausgelassen Tanzenden stehen zwischen euch und der Schönen. Doch wie es scheint, hat diese euch nun entdeckt, das Gesicht immer noch am Hals der wollüstigen jungen Frau in ihren Armen.

Energisch stoßt ihr eine Gruppe Matrosen beiseite, die euch plötzlich den Weg versperren, dann seid ihr endlich heran. Die junge Frau steht allein auf der Straße, schwankt und sinkt seufzend in [HELD]s Arme, dünne Blutfäden sickern aus den beiden Einstichen an ihrem Hals...

Die junge Frau hat einen gewissen Teil Blut und Sikaryan verloren, jedoch ist beiderlei Verlust nicht bedrohlich. Sie kann sich nicht mehr daran erinnern, was ihr wiederfahren ist, fühlt sich jedoch großartig...

Die schöne Tänzerin kann von einem aufmerksamen Helden (**Sinnesschärfe**+6) noch dabei entdeckt werden, wie sie sich katzenleich einen Weg durch die Menge bahnt, ohne auch nur einmal angerempelt zu werden. Wenn die Helden die



Verfolgung aufnehmen, so sollte sie das einige Mühe und mehrere gelungenen Proben kosten. Zudem scheint die junge Frau von ungeheurer Ausdauer zu sein. Schließlich stolpern die Helden auf den menschenleeren Platz des Schweigens, wo sich die Spur verliert: Die Tänzerin ist nicht mehr zu entdecken...

(Tatsächlich floh Marbola, die die Gruppe nicht zum Versteck der Kinder der Nacht führen wollte, in den Borontempel, in dem die Helden wohl als letztes eine Vampirin suchen würden.)

12) Die Hand Borons reicht weit

● **Relevanz für das Abenteuer:** Den Helden wird nun klar werden, daß der Al'Anfaner Boronkult nicht nur Interessen, sondern auch Leute in der Stadt hat. Zudem sollte die Gruppe dabei das Stichwort *Nemekathäer* hellhörig machen (**Notwendige Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Einige Zeit nach **Begegnung 7**, aber auch erst wenn die Helden schon einige Begegnungen mit Vampiren hatten. Vorgesehen ist eine beliebige Gasse in tiefster Nacht, jedoch kann die Begegnung auch so abgeändert werden, daß sie im Hotelzimmer der Helden spielt.

Die Schatten der Nacht scheinen undurchdringlich und spielen den Augen gerne mal einen Streich. Doch die Bewegung dort vor euch habt ihr ganz sicher wahrgenommen. Es scheint, als sei eine dunkle Gestalt in diese Nebenstraße verschwunden. Leise zieht ihr eure Waffen und schleicht, alle Nerven bis zum äußersten angespannt, kampfbereit hinterher in... eine Sackgasse. Ihr steht tatsächlich in einer dunklen Sackgasse, keine Menschenseele ist zu entdecken. Gerade seid ihr euch sicher, daß eure Nerven euch einen Streich gespielt haben, da bemerkt ihr eine Bewegung und eine schlanke schwarze Gestalt tritt lautlos nach vorne ins Mondlicht.

Die Person trägt tatsächlich komplett schwarze, eng anliegende Kleidung, nur ein schmaler Streifen um die Augen ist frei. Sofort hebt ihr die Waffen, doch die Gestalt hebt beruhigend die Hand. „Im Namen Borons, steckt eure Waffen weg, werde Questadores.“ ertönt eine helle und durch das Tuch gedämpfte Stimme.

„Ich bin nicht euer Feind, vielmehr haben wir gemeinsame Feinde. Zunächst danke ich euch dafür, daß ihr meinen Mitstreiter einer borongefälligen Bestattung zugeführt habt. Nur aufgrund dieser Tat trete ich aus den Schatten, um mit euch zu sprechen.

So wisset, daß ER uns geschlagen hat, er ganz allein war stärker als fünf von uns und Boron schenkte mir seine Gabe vielleicht nur deshalb nicht, damit ich nun mit euch reden kann: So wisset denn, daß einst auch die Anhänger Nemekaths nach Punin kamen, um den wahren Glauben zu predigen. Doch nicht jeder, der sich unter den Straßen Punin versteckt, verbirgt sich tatsächlich in ihren Kammern...“

Damit tritt die Gestalt zurück in den Schatten.

Die Agentin der Hand Borons, die über die Kinder der Nacht Bescheid weiß, gibt den Helden damit den Hinweis, nach dem einstigen Geheimtempel der Nemekathäer und anderen Verstecken unter der Stadt zu forschen.

Die Gestalt ist verschwunden, und wenn die Gruppe die Gasse untersucht entdeckt sie eine schmale Tür, die in eine dunkle Nebenstraße führt.

Sollten die Helden so voreilig (oder so dumm) sein, die Agentin anzugreifen, so legen sie sich mit einer der erfahrensten Streiterinnen und Assassinen der Hand Borons an, die zudem für den Kampf gegen mehrere Gegner geschult wurde (trotzdem wird sie natürlich vor allem versuchen, zu entkommen):

Werte der Agentin der Hand Borons:

MU 17 LE 78 AT 17 PA 17

TP 1W+6 (Nachtwind)

RS 3 (Iryanrüstung unter Tuchkleidung)

ST 16 MR 5 AU 95

Schußwaffen: 19 (Balestrina, 1W+5 TP)*

Wurfaffen: 22 (4 Wurfscheiben, 1W+1 TP)**

*3-schüssig

**vergiftet mit Kelmon (4W6 SP und Lähmung für 6 SR; Beginn: 5 KR)

13) Die Boronketzer

● **Relevanz für das Abenteuer:** Diese Begegnung soll den Helden die Wichtigkeit der Borontreue vor Augen führen (**Optionale Begegnung**).

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Der Platz des Schweigens bzw. die Boronnekropole südlich der Stadt.

Vor dem Borontempel hat sich eine stattliche Menschenmenge angesammelt, und im Gegensatz zu sonst herrscht ein aufgeregtes Gemurmel auf dem Platz des Schweigens.

Beim Näherkommen entdeckt ihr auf den Stufen des Gebrochenen Rads vier Streiter der Golgariten, die zwei jämmerliche Gestalten in Ketten in ihrer Mitte bewachen. Entsetzt steht den beiden Männern ins Gesicht geschrieben, als nun ein Boroni in mittleren Jahren aus dem Tempel und vor die Menge tritt. Die beiden Männer werden von den Streitern Golgaris auf die Knie gezwungen.

Als der Boroni die Arme hebt erstirbt das Gemurmel der Menge abrupt.

„Hört den Ratschluß des Unergründlichen!“ erklingt die Stimme des Priesters klar und deutlich auf dem ganzen Platz.

„Diese beiden freien Bürger Almadras, Andino und Yalach aus Franfeld, sind des schwersten und wiederholten Frevels am Herrn Boron und seinen göttlichen Gesetzen für schuldig befunden worden. Sie haben mehrfach und in vollem Bewußtsein ihrer Taten gesegnete Grabstellen und Gräfte geöffnet um sich der Beigaben zu bemächtigen.

Das Urteil lautet Bestattung bei lebendigem Leibe, durchzuführen sofort und auf der Boronnekropole von



Punin. Die Namen dieser beiden wurden im Buch der Toten eingetragen.“

Der Boroni schlägt das Zeichen des gebrochenen Rades. „Der Schweigsame hat gesprochen. Möge Boron eurer Seelen gnädig sein.“

Die Golgariten ziehen die beiden wimmernden Frevler auf die Beine und führen sie in ihrer Mitte ab.

Die Golgariten führen die beiden Delinquenten durch die Stadt bis zur **Nekropole [108]**. „Dort gehen zwei tote Männer!“ rufen ihnen auf dem Weg dorthin gemäß Puniner Sitte die Passanten hinterher.

Am Ziel angekommen, werden die beiden, unbeachtet ihrer Schreie und Bitten, eingesargt und bestattet.

Noch einige Tage lang wachen zwei Golgariten an den Gräbern der beiden Frevler.

● **Ort und Zeit der Begegnung:** Platz des Schweigens bzw. auf der Straße zwischen dem Platz und dem Gareth Tor (**Optionale Begegnung**).

Respektvoll weicht die Menge vor einer Schar Berittener zurück. Einige schlagen instinktiv das Boronsrad vor der Brust. Es handelt sich um elf Ritter vom Orden des Heiligen Golgari auf schwarzen oder weißen Rössern, gewandt in geschwärzte Kettenhemden, darüber der strahlendweiße Wappenrock mit dem gebrochenen Rad und dem Schwingenpaar. Sie tragen Boronsichel oder Rabenschnabel, das Gesicht ernst und fest nach vorne gewandt, so als blicken sie bereits dem Feind entgegen, dem sie sich stellen wollen.

Den elf Reitern folgt eine fast doppelt so große Schar ebenfalls berittener Knappen der Golgariten in grauen Wappenröcken.

14) Auszug der Streiter Golgaris

(Wenn Sie noch weitere Anregungen zur Ausgestaltung von Begegnungen brauchen, so können Sie auf die Begegnungs-/ Ereignistabellen aus **IdG**, Seite 7f. zurückgreifen.)

Wissensquellen

(Sie können die folgenden Abschnitte auch als Kopiervorlagen verwenden und den Spielern zum geeigneten Zeitpunkt aushändigen.)

A) Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

Beschreibung: Heiligstes Buch der Hesindekirche, etwa 1400 v. BF vom Hl. Cereborn begonnen und seitdem ständig erweitert, kommentiert und korrigiert worden. In mehreren Profanversionen stark verbreitet.

Aufbewahrung: Hesindetempel (das beste Exemplar in Punin; 1.200 Jahre alte Abschrift; Bosparano)

Quelle A1 (Suchbegriff: Der Namenlose):

„[...] Da ward der falsche Gott, den wir heut den Namenlosen nennen und dieser stieg dereinst herab zu den Menschen und blendete sie mit seyner Macht. Er hieß sie, ihn zu verehren im Goldenen Tempel im Goldenen Wald und so taten sie in frevelhafter Weise. Doch seine Juenger wurden hochmuetig und so forderten sie schließlich auch die Unsterblichkeit für sich. Als die Zwoelfe dies sahen hielten sie Gericht uyber die Frevler und beschlossen, alles zu vernichten in der Dritten Sphaere, auf dasz ein solcher Frevel niemals wieder geschehe. [...]“

Quelle A2 (Suchbegriff: Vampire):

„[...] Einstens, im Aeon der Herrschaft des Widersachers der Zwoelfe, rief der Namenlose seine treuesten und verdorbensten Diener zu sich und gab ihn von seinem eigenen Blute zu

trinken. Er lehrte sie auch, anderen Wesen ihre Lebenskraft, genannt das Sikaryan, zu rauben und zu der ihren hinzufuegen. Denn die Erwaehlten waren fortan von daimonischem Un-Leben und Sumus Gabe ward ihnen entzogen. Diese waren die ersten Erz-Vampyre, die weiteres Un-Leben erschufen, weitere Vampyre, verflucht von den Zwoelfen hoechstselbst. Und wann immer ein Vampyr einem Lebenden seine Kraft raubt fließt ein Teil davon zum Namenlosen selbst und naehret ihn, auch heut noch, auch wenn dreizehn Ketten ihn in der Sternenleere festhalten. [...]“

B) Bestiarium von Belhanka: Das Wissen von den Pflanzen & Tieren

Beschreibung: In der Friedenskaiserzeit entstandenes Werk über die wichtigsten Tiere und Ungeheuer Aventuriens, stark vom Aberglauben geprägt.

Aufbewahrung: Hesindetempel (ältere Bosparano-Version), Magierakademie (gute Garethi-Übersetzung)

Quelle B1 (Suchbegriff: Vampire):

„[...] Ein Vampir ist ein toter Mensch, der dennoch lebt, da er sich vom Blute der Lebenden ernährt. In Garethien sagt man, Werwölfe und Berserker werden nach ihrem Tode zu Vampiren, im Bornland glaubt man dasselbe von Selbstmördern. Bei den Nivesen ist die Ursache des Vampirismus Inzest, im Greifenfurt'schen genügt es schon, im Leben Henker oder Müller gewesen zu sein. Die Mohas



glauben, daß ein Körper manchmal noch weiterlebt, wenn die Seele ihn schon verlassen hat, und deshalb bewachen sie ihre Toten mit Götzenbildern. [...]"

C) Chronica Eternia – Die Immerwährende Chronik

Beschreibung: Dem Hesindetempel zu Punin obliegt die Fortschreibung der Immerwährenden Chronik, der kompetentesten Geschichtsschreibung Aventuriens. Diese wird ständig fortgeführt und zusammengetragen aus den Arbeiten hunderter Geweihter. Kein Buch, sondern eine Schriftensammlung mit unzähligen Querverweisen.

Aufbewahrung: Hesindetempel (Bosparano)

Quelle C1 (Suchbegriff: Primosanctum):

„[...] Gerüchteweise soll zu dieser Zeit, 400 Jahre vor dem Fall des vieltürmigen Bosparans, nahe einem Ort, der mit 'Thudacemes' bezeichnet wird, jedoch auf keiner heutigen Karte eingezeichnet ist, ein großes Unheiligtum des Namenlosen Gottes entdeckt worden sein. Forschungen des Hohen Lehrmeisters Alfrin von Pertakis (745 bis 829 BF), weshalb denn keinerlei Aufzeichnungen über diese Zeit in offiziellen Kirchenbüchern zu finden sind, endeten ergebnislos. Seine einhellige Vermutung, es könne sich bei dem Tempel nahe dieses ominösen 'Thudacemes' um das sogenannte 'Primosanctum' aus den Mythen der frühen und mittleren Horaszeit handeln, konnte nicht bestätigt werden. Auch die erhabene Magisterin der Magister selbst soll bekundet haben, daß seine Thesen zwar hesindegefällig durchdacht seien, jedoch auf keiner wissenschaftlich fundierten Grundlage beruhen. [...]"

D) Codex Dimensionis

Beschreibung: Anspruchsvolles Werk über die Siebte Sphäre, die Nebenwelten der Feen, ihre Bewohner und die Wege dorthin. Enthält Grundlagen der modernen Sphärentheorie und einige hochgradig ketzerische Thesen zum Verhältnis zwischen Göttern und Dämonen.

Aufbewahrung: Magierakademie (über 1.000 Jahre altes Exemplar in Bosparano, Passagen in Zhayad)

Quelle D1 (Suchbegriff: Der Namenlose):

„[...] Der Namenlose, der auch der falsche oder dreizehnte Gott genannt wird, scheint keinesfalls eine daimonische Entität zu sein, da seine ihm von den Zwölfen auferlegte Strafe darin bestand, in die Sternenleere gekettet zu sein, wo die heulenden Dämonen an ihm

zerren. Nein, vielmehr ist er tatsächlich von göttlicher Herkunft, vielleicht war er gar, wie sein Beiname schon zeigt, einst der Dreizehnte der heute zwölf wahren Götter. Dies ermöglichte ihm und ermöglicht es ihm heute auch noch, erwählte Diener mit der Kraft auszustatten, in seinem Namen Wunder zu wirken wie auch die Priester der Zwölfe es tun. Zweifellos ist es den Dienern des Namenlosen mit dieser Kraft, welche nicht der Astralkraft zaubermächtiger Menschen entspricht, möglich, erstaunliche Dinge zu wirken. Es heißt, ihr Herr habe ihnen insbesondere die Befähigung zur Verblendung und Verführung gegeben, um die Rechtgläubigen zu täuschen.[...]"

E) Das Monster-Handbuch - Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene

Beschreibung: Von Gargi, Sohn des Grax in den Dunklen Zeiten geschrieben, beeinflussten die Hauptaussagen dieses Werks die Vorstellung der meisten Aventurier in Bezug auf Vampire drastisch.

Aufbewahrung: Hesindetempel (Bosparano-Version)

Quelle E1 (Suchbegriff: Vampire):

„Vampire haben spitze Zähne, tragen schwarze Kleidung und beißen ihre Opfer von der Seite in den Hals. Sie können sich in Fledermaus und Wolf verwandeln sowie Ratten und Wölfe herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Praios und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser. Werden sie bezwungen, fliehen sie in ihren Sarg. Getötet werden sie mit einem Holzpflöck von Weißdorn oder Eiche. [...] Die bekannteste 'einzige' Methode, einen Vampir zu vernichten, soll sein, den Kopf abzuschlagen und an einer Wegkreuzung zu vergraben und den Kopf abzuschlagen und die Asche in alle Winde zu zerstreuen. Die Zwerge behaupten, daß silberne Waffen effektiv sind. In Al'Anfa fangen die Boronis Vampire und begraben ihn – auch wenn er sich noch wehrt.“

F) Das Schwarze Buch

Beschreibung: Das heilige Buch des Puniner Boronkultes, niedergeschrieben in den Dunklen Zeiten. Enthält sämtliche Rituale und Zeremonien der Kirche mit allen Weihen, Liturgien und Sprüchen, aber auch die (geheime) Historie der Kirche. Fast jeder Tempel besitzt eine Abschrift, in der die vertraulichen Teile jedoch fehlen.

Aufbewahrung: Borontempel (Die Helden dürfen in eine Abschrift Einsicht nehmen; Bosparano)

Quelle F1 (Suchbegriff: Vampire):



„[...] Einst erschuf der Namenlose aus sich selbst die verdorbenen Vampire, welche nicht mehr lebend sind und doch nicht tot und dem Herren BORon ein Greuel sind, fährt ihre Seele doch zum Verdorbenen und nicht in die zwölfgöttlichen Paradiese. Allzudem sind sie fähig, weiteres Unleben zu erschaffen, so daß sie sich ausbreiten wie eine Seuche. Ist eine solche Plage erst einmal entfesselt, braucht es den Segen BORons, um ihrer Herr zu werden. Doch weit öfter kommt es vor, daß ein solches Wesen schlafend in seiner Gruft aufgefunden wird. Dann muß es vor das strahlende Auge von BORons Bruder PRAios geschafft werden, wo es zu stinkender Asche zerfällt. [...]“

Quelle F2 (Suchbegriff: Etilia):

„[...] Die Heilige Etilia, eine Sterbliche und Mutter der blassen Marbo, kehrte einst jung und wunderschön in das Reich des Herrn ein. Doch ihr Vertrauen und ihre Liebe zum Tode waren stark, hatte sie den Weg doch auch von eigener Hand angetreten. Das rührte das strenge Herz des Herrn BORon und er hieß sie, zurückzukehren ins Leben und ihm zu dienen, solange sie ihre Existenz auf Dere noch wahren würde. Und er legte ihr auch seine Tochter Marbo in den Schoß, die Fürbitterin der Seelen, aus dem Tod geboren wurde. Bisweilen wird die Heilige als weißer Rabe dargestellt. In ihrem Namen versöhnen die Mitglieder des Ordens zu Ehren der Hl. Etilia Todgeweihte mit ihrem Schicksal. Das Ordenszeichen sind die zwei einander zugewandten silbernen Raben [...]“

Quelle F3 (Suchbegriff: Marbo):

„[...] Um aber für eine Seele zu bitten, wenden sich die Menschen von alters her an die sanfte Marbo, Tochter des Schweigsamen Gottes, von ihm gezeugt mit einer Sterblichen, der schönen Etilia, die einst das kalte, strenge Herz des Unerbittlichen zu rühren vermochte. Er sandte Etilia zurück in die Gefilde der Sterblichen und legte ihr seine Tochter in den Schoß. Und die bleiche, schöne Marbo ist es, die von allen lebenden Wesen am ehesten die Gnade besitzt, das kalte Herz ihres Vaters zu erwärmen und eine weitere Frist für einen Sterblichen zu erbitten. Der milden Marbo wird die weiße Taube zugeordnet und in ihrem Namen pflegt der Orden zur Sanften Ruhe die Todgeweihten. [...]“

Quelle F4 (Suchbegriff: Orden vom Weißen Raben, bzw. deren Symbol):

„[...] Der Orden vom Weißen Raben: eine kleine Ordensgemeinschaft des BORon, gegründet etwa 350 vor Bosparans Fall in Punin, bereits 152 vor Bosparans Fall wieder aufgelöst. Nie mehr als 50 Mitglieder. Verschrieb sich der BORongefälligen Bekämpfung allen widernatürlichen Un-Lebens. Ordenssymbol: ein Paar weißer Raben, voneinander abgewandt. [...]“

Den Inhalt der Quellen F2 und F3 können alle Boronis, auch Marbiden und Etilianer, übrigens frei wiedergeben.

G) Die Horas-Apokryphen

Beschreibung: Fast 2.000 Jahre altes Werk über das Leben und Wirken des Gottkaisers Horas. Eine Vielzahl unterschiedlicher Versionen beinhalten zahlreiche Bebilderungen, Stadtpläne, Sagen und Legenden. Autor unbekannt.

Aufbewahrung: Hesindetempel und Praiostempel (Alt-Güldenländisch mit Passagen in Bosparano)

Quelle G1 (Suchbegriff: Das Liebliche Feld zur Horaszeit):

Die Apokryphen enthalten keine relevante Textquelle. Stattdessen findet sich in dem Werk eine sehr alte Karte des westlichen Lieblichen Feldes, des Landstrichs, in dem die ersten Güldenländer aventurischen Boden betraten. Auf der Landkarte ist in Yaquiria (das Gebiet westlich der Linie Vinsalt-Kuslik) unter anderem ein Ort namens 'Thudacemes' verzeichnet, etwa 5 Meilen nordöstlich von Bethana.

(In der Ausgabe des Hesindetempels ist die Seite mit der Karte herausgerissen, siehe **Begegnung 1.**)

H) Die Trollzacker Manuskripte

Beschreibung: Ehemals eine Pergamentsammlung aus der Zeit vor den Magierkriegen, von der Akademie zu Punin als Buch zusammengefaßt und vervielfältigt. Zur Hälfte handelt es von magischen Kreaturen jeder Art, der Rest umfaßt ein ebenso breites Spektrum magischer Themen.

Aufbewahrung: Magierakademie (Bosparano)

Quelle H1 (Suchbegriff: Vampire):

„[...] Vampire kennt man seit Jahrhunderten als blutsaugende Geschöpfe der Nacht und der Finsternis. Trotz vieler Berichte gibt es jedoch mehr Fragen als eindeutige Antworten zum Vampirismus. Woher kommen diese Wesen, die nicht Mensch sind und nicht Dämon? Wurden sie geschaffen, und, wenn ja, von wem? Die Zwölfe mögen es nicht gewesen sein, scheint doch ihr Beistand die beste Waffe gegen die Untoten zu sein. Wieso müssen die Vampire Blut



trinken? Und warum wird der eine Gebissene selber zum Vampir und der andere nicht? Bekannt für ihre magische Unverwundbarkeit, genügt oft schon ein Holzpflock oder eine silberne Klinge, um ihnen den Garaus zu machen. [...]"

I) Encyclopaedia Magica

Beschreibung: Basiswerk der allgemeinen Magie in sieben Bänden, regelmäßig von der Puniner Akademie überarbeitet
Aufbewahrung: Magierakademie (1.200 Jahre alte Version in Bosparano)

Quelle I1 (Suchbegriff: Vampire):

„Der Vampyr, auch Blutsauger genannt: Ein Wesen, erfüllt von Unleben, das vermutlich durch Experimente von Schwarzkünstlern entstanden ist, angeblich wurden die ersten Vampyre bei Brabak gesehen. Der Vampir erscheint oftmals als bleicher Mensch ohne Herzschlag und Körperwärme, trotz seiner Schmächtigkeit weist er große Kraft und Behendigkeit auf. Zum Leben brauchen Vampyre nichts denn das Blut von Lebewesen, vor allem von Menschen, unter diesen besonders Jungfrauen. Zum Blutsaugen besitzen sie spitze Eckzähne, an denen sie auch leicht zu erkennen sind. Tötet ein Vampyr einen Menschen beim Blutsaugen, so wird dieser selbst zum Ungeheuer. Nach magischen Analysen ist ein Vampyr von daimonischer Aura umgeben, bisweilen können sie gar selbst zaubern. Vampyre gelten als auf normalem Wege unverwundbar, erleiden aber unter besonderen Bedingungen großen Schaden. Sie zerfallen bei Sonnenlicht zu Staub, ein Pflock im Herz tötet sie, während sie Alraune und andere Perain-Kräuter fernhalten. Diversen Berichten zufolge, soll es auch möglich sein, Vampyre mit heiligen Symbolen, Silberwaffen und Enthaupten zu töten. Viele Fragen zum Vampirismus harren jedoch noch immer Antworten.“

J) Geheimnisse des Lebens

Beschreibung: Das definitiv kompetenteste Werk über Heilmagie und Anatomie. Seit fast 500 Jahren ständig von der Akademie zu Vinsalt erweitert und überarbeitet, reich illustriert.
Aufbewahrung: Magierakademie (300 Jahre alte Version; Garethi mit Passagen in Bosparano)

Quelle J1 (Suchbegriff: Sikaryan):

„[...] Die Lebenskraft der sterbenden SUMU ist es, die Sikaryan genannt wird. Bei der

Erschaffung der Lebewesen gab die Urmutter diesen ihre Kraft ein. Die Götter, Giganten, Riesen und auch Drachen haben am meisten davon, denn sie entstanden als erste.

Und so erhält auch jeder Mensch, der in die dritte Sphäre hinein geboren wird, seinen Teil des Sikaryan, auch wenn dieser ihm nur wenige Jahrzehnte Leben gewährt. Denn diese Gabe ist flüchtig und mit jedem Moment des Lebens entweicht ein kleiner Teil wieder. Erfahrene Heilkundige und Anatomen glauben, daß ein Mensch mit dem Verlust an dieser Lebenskraft SUMUs altert und stirbt, wenn der letzte Tropfen Sikaryan seinen Körper verlassen hat. Die scheinbare Unsterblichkeit der Riesen und Drachen, aber auch Elfen und Zwerge hängt somit damit zusammen, daß diese Wesen sehr alt sind und große Vorräte Sikaryans ihr eigen nennen.

Jeder, der in der modernen Heilkunst ausgebildet wurde, weiß, daß die dritte Sphäre, ja SUMUs ganzer Leib, lebensbejahend ist und die rasche Heilung aller Verwundungen ermöglicht. Doch wehe demjenigen, dem durch unheilige Machenschaften sein Sikaryan geraubt wurde: Er wird niemals, vielleicht nur noch durch die Gnade der ewigjungen TSA, dieses Geschenk SUMUs zurückerhalten. Und man kann nur vermuten, was einem Menschen widerfährt, den vor seiner Zeit sein Sikaryan verläßt. [...]"

K) Ueber das Wesen der Zwoelfe

Beschreibung: Kurz vor Bosparans Fall verfasstes Kompendium über die Zwölfgötter, ihre Verehrung, Priester, Paradiise und Widersacher. Es existieren höchstens noch ein Dutzend Exemplare, die die Dunklen Zeiten überstanden haben. Wenige Illustrationen.
Aufbewahrung: Hesindetempel (Bosparano)

Quelle K1 (Suchbegriff: Siegel):

„[...] Verflucht sey der Unaussprechliche! Geheiligt auf immerdar seyen die Zwoelf-Goetter, die gut und wahrhaftig sind! Zweyfach ist das Sigillum, dasz die Diener der Zwoelfe schufen, um das erste und groeszte Insanctum des Unaussprechlichen zu verbergen fuer immerdar. Zweyfach ist das Sigillum, dasz die hehren Streiter der Zwoelfe hinaustrugen in die Welt, auf dasz nimmerdar die verfluchten Diener des Unaussprechlichen es finden wuerden. Zweyfach ist das Sigillum, dasz niemals wyder zusammen gefueget werden darf, auf dasz der Unaussprechliche klein bleybe in seiner Macht.“



Zweyfach ist das Sigillum, dasz die hehren Diener der Zwoelfe bewahren seit Jahrhunderten, und nimmerdar wird ein Diener des Unaussprechlichen es finden.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz die Diener der Zwoelfe hinaustrugen bis jenseits der Groszen Wuesten und an ferne Gestade.

Zweyfach ist das Sigillum, dasz bewacht wird seitdem auf heyligem Boden weit fort vom Insanctum des Unaussprechlichen.

Zweyfach ist das Sigillum, dem das Streben der Diener des Unaussprechlichen gilt und doch wird es nimmerdar gefunden werden solange der Glaube an die Goetter stark ist in allem und jedem! [...]"

Quelle K2 (Suchbegriff: Primosanctum):

„[...] Die Macht des Erzverraeters herrscht fort in seynem ersten Insanctum, welches ward gebannt von den treuen Dienern der Zwoelfe. Doch fragest Du nun, welcher Art dies Insanctum sey, auf dasz es gar niemals zur Gaenze vernichtet werden koenne, so betrachte alsweylen die zwoelfmal heyligen Staetten:

Ists nicht eyne Freude, den wunderbaren Tempel des Efferd zu erblicken, welcher von angenehmer Kuehle ist und manch anregendes Wasserspiel bereythaelt? Ist's nicht eyne Freude, den lieblichen Tempel der RAHja zu erblicken, welcher entzueckend anzuschauen ist und in betoerenden Sinnesfreuden sich ergeht? Ist's nicht eyne Freude, den prachtvollen Tempel des Goetterfuersten PRAios hoechstselbst zu erblicken, welcher in Gold und Glanz erstrahlt und den Betenden mit Demut erfuellt?

Doch was ist dies gegen die Erfahrung vom unendlichen Meer, das weit und schoen und glatt daliegt oder aufbrausend und herrlich in seyner Kraft ist?

Doch was ist dies gegen die Erfahrung der Verschmelzung zweyer inniglicher Liebender, die sich dem Rausche ergehen und die heylige Ektaste erfahren?

Doch was ist dies gegen die Erfahrung von den Strahlen der Sonnenscheibe, welche heiß und strafend und doch Leben spendend herabschaut und keyn Fehl in ihrem Lichte gestattet?

Und so frage ich: Was mag mehr Macht haben: Mauern und Saeulen und Ziegel oder das Meer, oder der Rausch, oder die PRAiosscheibe? [...]"

L) Der Blick in den Regenbogen

Beschreibung: Das heilige Buch der Tsakirche, das von den Grundlagen des Lebens berichtet, und wie die ewigjunge Göttin sich den Menschen in Weissagungen und Visionen offenbarte.

Aufbewahrung: Tsatempel (Version in Garethi)

Quelle L1 (Suchbegriff: Vampire):

„[...] Vampire sind Wesen wider die Natur, wider den Gesetzen der Ewigjungen und des Unerbittlichen, die Anfang und Ende eines jeden Wesens bestimmen. Ein Vampir jedoch verwehrt sich den Gaben beider Götter und zwingt dies gar noch anderen Menschen auf, was noch schlimmer ist.

Mit der Erhebung eines Menschen zum untoten Vampir verlangt es die Kreatur fortan nach der Lebenskraft, dem Sikaryan, lebender Wesen. Ein gottloser Frevel ist es, daß der Vampir sich diese Kraft von den Lebenden holt, ist SUMUs und TSAs Gabe doch einzigartig und nicht zu ersetzen. [...]"

M) Verborgene und verschollene Artefakte und Mechanika

Beschreibung: 200 Jahre altes Werk, zusammengetragen von einem Puniner Ingerimmgeweihten aus verschiedenen schriftlich und mündlich überlieferten Quellen.

Aufbewahrung: Ingerimmtempel (Garethi, Passagen in Bosparano)

Quelle M1 (Suchbegriff: Siegel):

„[...] Unbestätigten Berichten aus uralten Textfragmenten zufolge wurde etwa 400 oder 450 vor Bosparans Fall von hochrangigen Geweihten des INGerimm ein Artefakt geschaffen, das verschiedentlich auch als 'Siegel' bezeichnet wurde, seltsamerweise mehrfach sogar als *zwei* Siegel. Diverse Beschreibungen sind jedoch arg widersprüchlich.

Wird der Umfang dieser Scheibe oder Medaille einmal mit sechs oder sieben Finger bezeichnet, beschreiben andere Quellen das Kleinod als kreisförmig mit zwei bis drei Finger Durchmesser.

Zudem wechseln die Materialbeschreibungen zwischen Gold, Rotgold, Silber, Mondsilber und noch anderen Werkstoffen. Ferner wird von Gravuren, Runen und Ornamenten gesprochen, ohne näher auf irgendwelche Symbole oder Schriften einzugehen.

Auch ist nicht klar, was denn dieses Siegel versiegelt, sollte es wirklich diese Funktion erfüllen.

Kein Tempel, kein Heiligtum des INGerimm oder eines anderen der Zwölfe scheint dieses Artefakt zu bewahren, obwohl es anscheinend eine große Bedeutung zu haben scheint.



Sicher ist jedoch, daß seine Erschaffung unter dem Segen mehrerer, wenn nicht gar aller Zwölfe gestanden haben muß, werden dem Kleinod neben INGerimms handwerklicher Meisterschaft auch PRAios' Glanz, HESindes Kunstfertigkeit und sogar PHExens Verborgtheit zugeschrieben. [...]"

N) Die Wesen jenseits des Todes

Beschreibung: 450 Jahre altes Werk des Borongeweiheten Torban von Eck, das sich in halb autobiographischer Form mit Geistern, nekromantisch belebten Wesen etc. befaßt, die der Verfasser zu Lebzeiten gejagt hat.

Aufbewahrung: Borontempel (Bosparano), nur durch Federico Sfalago

Quelle N1 (Suchbegriff: Vampire):

„[...] Die Gruft des Barons von Dreyeichen wars, zu der man mich gewiesen hatte und alsbald sollte es sich als Tatsache erweisen, daß seine Hochgeboren kein lebender Mensch ward sondern von grausigem Unleben erfüllt. Er war ein Vampyr, dürstend nach Blut und verborgen vor dem Licht des Praios hauste er in seiner dunklen Gruft. Ich näherte mich ihm, wie's in alten Schriften stand mit Borons Segen und silberner Klinge, doch nur der Glaube war es, der mich rettete, denn meine Waffe vermochte ihn nicht zu töten. Er entkam mir und alsbald hörte ich den Bericht, daß nahebei eine Maid tot und ihres Blutes beraubt gefunden wurde. Ich folgte dieser grausigen Spur und stieß zwölf Tage und Nächte später auf die neue Behausung des Barons in der Stadt Rommilys. Doch auch dort fand ich ihn nicht vor, stattdessen fand ich die Leichen zweier Mitbrüder, Holzpflocke in

den kalten Händen. Sie trugen schwarze Gewänder, die das Symbol zweier voneinander wegblickender weißer Raben auf der Brust trugen, welches ich bisher noch nie erblickt hatte. Es sollte zwei Wochen dauern, bis ich den Baron von Dreyeichen doch noch fand und nur dank meiner innigen Gebete gelang es mir, ihn und seine Geschöpfe zu überlisten und dem strafenden Licht des Morgens auszusetzen, so daß sie verbrannten zu stinkender Asche. [...]"

O) Chronik der Landstadt Punin

Beschreibung: Ständige Geschichtsschreibung der Stadt Punin, zusammengetragen aus den verschiedensten alten und neuen Quellen.

Aufbewahrung: Landesarchiv (Garethi oder Bosparano)

Quelle O1 (Suchbegriff: Nemekathäer):

„[...] Während der Dunklen Zeiten verblasste der Glaube an die Götter und die Leute lauschten den Einflüsterungen von Götzenanbetern. In Punin verdrängten wüste Levthanskulte die Rahjaverehrung, andere opferten Schlangen und Eidechsen auf Blutaltären. Um 1.4000 vor Hal versuchten gar einige fehlgeleitete Anhänger Nemekaths, dessen Lehren später den Al'Anfaner Boronkult begründen sollten, das Gebrochene Rad zu unterwandern. Gerüchte besagen, daß sie, als dies mißlang, einen eigenen, geheimen Tempel erbauten. Dort sollen gräßliche Opferungsrituale zur 'wahren Verehrung des Herrn Boron' stattgefunden haben. Sollte in Punin also tatsächlich ein verborgener Nemekath-Kult gegründet worden sein, so ist uns bis heute nicht bekannt, was aus ihm geworden ist. [...]"

Träume

Der Traum von der Heimkehr

Du wanderst einen Pfad entlang, den Du vor langer Zeit zuletzt beschritten hast. Du kommst an Wäldchen und Feldern vorbei, in denen Du in Deiner Kindheit gespielt hast. Du erreichst das Dorf, in dem Du geboren und von Deinen Eltern aufgezogen wurdest. Du erkennst die Häuser wieder, den Tempel und den Marktplatz. Doch Du siehst keine spielenden Kinder, keine gackernden Hühner, keine geschäftigen Männer und Frauen, keine alten Leute, die im Schatten der alten Dorfeiche sitzen, so wie Du es von früher gewohnt bist. Du erreichst das Haus Deiner Eltern, doch Fenster und Türen sind mit Brettern vernagelt. Als Du Dich umwendest, umfaßt Dich Dunkelheit, Dir fröstelt.

Alle Häuser sind verlassen, niemand ist da, um Deine Fragen zu beantworten oder Dir Schutz vor der Finsternis zu gewähren. Plötzlich legt sich eine kalte, tote Hand auf Deine Schulter, Du wirbelst herum und – erwachst, gebadet in kalten Schweiß...

Der Traum von den zwei Raben

Du wanderst barfuß durch einen lichten Wald, spürst die kühle Erde unter den Füßen und die warme Sonne im Gesicht. Plötzlich stehst Du vor dem Eingang zu einem Boronsacker, einem Friedhof mitten im Wald.



Du trittst ein und wanderst zwischen den Gräbern und zerbrochenen Rädern entlang. Niemals hast Du eine solche Friedfertigkeit gespürt, so scheint Dir.

Plötzlich hörst Du ein Krächzen und ein Vogel läßt sich auf einer der Grabstätten nieder. Es ist ein Rabe mit schwarzglänzendem Gefieder, der Dich furchtlos anblickt. Da flattert ein weiterer Vogel herbei, es ist ein weißer Rabe mit strahlenden Federn, und landet neben dem ersten Tier auf dem Grab.

Plötzlich bemerkst Du, daß das Rad hinter dem Grabhügel *wirklich* zerbrochen ist, das Grab ist entweiht. Du willst die Raben warnen, doch Dein Schrei verklingt tonlos. Eine Klaue bricht durch die Erde und packt den schwarzen Raben. Eine zweite umklammert den weißen Raben. Das Blut der Vögel tropft herab auf die gierig trinkende Erde und plötzlich spürst Du, wie Deine Beine mit stählernem Griff gepackt werden. Du willst Dich wehren, aber Du bist zu schwach und so wirst Du unerbittlich in den entweihten Boden hinabgezogen, bis Finsternis Dich umfängt – Laut schreiend erwachst Du...

Der Traum vom Goldenen Tempel

Dieser Traum ist keine Sendgabe Bishdariels, sondern ist von namenloser Herkunft, dazu gedacht, den betreffenden Helden zu versuchen und irrezuführen. Wählen Sie als Empfänger den Helden aus, der Ihrer Meinung nach am ehesten für eine Versuchung durch den Namenlosen anfällig ist. Dieser Traum sollte der letzte der drei sein und sich erst spät im Verlauf des Spiels in Punin ereignen.

Du stehst vor einem hohen Portal, die mächtigen Türflügel aus gleißendem Gold, die Wände zu beiden Seiten aus strahlendem weißen Marmor, durchzogen von gleißenden Adern aus Gold. Überall zeigen sich goldene Statuetten, Intarsien und Runen, von über dem Portal schaut ein riesiges goldenes Auge auf Dich herab und bis in Deine Seele. Du bist klein und unbedeutend im Angesicht von soviel Macht, doch das Auge läßt Dich in seiner unendlichen Großzügigkeit passieren.

Und so schwingen die riesigen Türflügel für Dich auf und Du trittst ein. Ein unendlich langer Gang liegt vor Dir, die Decken hoch und strahlend in edlem Golde. Mächtige

Säulen flankieren Deinen Weg und die Runen und Bilder darauf preisen denjenigen, zu dessen Ruhme dieser Tempel gebaut wurde.

Du wendest Deinen Blick und erblickst die Schalen, Vasen, Truhen und Schatullen mit den kostbarsten Opfergaben, die die Bittsteller ganz Deres hierhergetragen haben, um eingelassen zu werden. Du fühlst Dich schuldig, weil Du mit leeren Händen gekommen bist, doch Du weißt, daß jeder Sterbliche etwas kostbares in sich trägt, daß er einmal im Leben geben kann, und so schreitest Du beruhigt weiter.

Du gehst an langen Reihen von Kriegeren vorbei, gewandet in goldene Rüstungen und Helme, keine schwachen Menschen oder andere Wesen Deres, sondern stark und grausam. Es sind unendlich viele, die größte Streitmacht Deres, zahllos und unbesiegbar. Und sie warten alle auf einen, der stark genug ist, sie zu führen. Du fühlst Dich schuldig, weil Du nur ein schwacher Sterblicher bist, doch Du weißt, daß jeder etwas kostbares in sich trägt, daß er im Austausch gegen die Kraft, diese Armee zu führen, geben kann, und so schreitest Du beruhigt weiter.

Du richtest den Blick wieder nach vorne. Der Gang scheint nicht enden zu wollen und doch siehst Du weit vorne das gleißende Licht, das Dein Ziel ist. Du weißt, daß Du dort, und nur dort, die Möglichkeit haben wirst einem leibhaftigen *Gott* entgegenzutreten und Du verlachst die Götzen, die Du bislang verehrt hast und die Dich doch niemals beachten, ja, auch nur wahrnehmen werden. Du weißt, daß Du dort, und nur dort, Kräfte erlangen wirst, wie Du sie Dir nicht einmal in Deinen kühnsten Träumen vorstellen konntest.

Du stehst vor dem Licht. Es fehlt nur noch ein Schritt nach vorne. – Du erwachst schweißgebadet und mit einem Gefühl unendlicher Sehnsucht...

Der träumende Held erfährt durch den Traum noch keine echten *Namenlosen Zweifel* an seinem Glauben, jedoch sollte ihm das Gesehene einiges zu grübeln geben.

Velerian Liscayo jedenfalls erfährt seit einiger Zeit diesen und ähnliche Träume, was ihn inzwischen zu einem Verblendeten und Getriebenen auf der Suche nach dem Goldenen Tempel gemacht hat.

Gedanken über einen Mythos

Für den späteren Abenteuerverlauf ist es von Bedeutung, daß Sie mit den Vorstellungen der Helden über das Primosanctum vertraut sind.

Nutzen Sie also den Schauplatz Punin, um die Gedanken der Helden bzw. der Spieler zu erforschen: Vielleicht unterhalten diese sich ohnehin miteinander oder mit Meisterpersonen über den Ersten Tempel, oder aber die Helden übernehmen die Vorstellungen aus den geschilderten Wissensquellen oder Träumen.

Wenn es sich nicht ergeben sollte, daß Sie auf diese Weise an die gewünschten Informationen geraten, können Sie immer noch auf Meisterpersonen zurückgreifen, die die Helden nach ihren Vorstellungen fragen, spätestens die Vampirin Marbola kann sie auf der Fahrt nach Yaquiria danach fragen. Weitaus besser ist es jedoch, wenn Sie schon vorher Bescheid wissen (also bevor einer der Helden den Traum vom Goldenen Tempel geträumt hat, welcher die eigentlichen Vorstellungen der Gruppe verfälschen kann.)

Wichtig ist, daß Sie bei der Ankunft der Gruppe in Yaquiria ungefähr wissen, wie die Helden sich das Primosanctum bildlich vorstellen (ob nun 'Goldener Tempel' oder unterirdische Gewölbe) und was sie sich vom dem Ort erhoffen bzw. befürchten



(ob nun unglaubliche Schätze, Heerscharen namenloser Kreaturen oder einen 'direkten Kontakt' zum Dreizehnten Gott selbst).

Die Kinder der Finsternis

Ziele

Das vordringlichste Ziel der Kinder der Finsternis um Velerian Liscayo und Graf Borowin ist die Auffindung des Tempels des Weißen Raben und damit des zweiten Siegels.

Um dies zu erreichen sammelt der Erzvampir zunächst eine stattliche 'Gemeinde' um sich, die er auf die Suche nach den Kindern der Nacht aussendet.

Nebenbei will Borowin die Gelegenheit nutzen, dem verhassten Boronkult einen empfindlichen Schlag zuzufügen.

Anzahl

Lediglich zwei Vampire, Graf Borowin und Lucia Westenrad, haben die Hauptstadt Almadas etwa drei Wochen vor der Ankunft der Helden erreicht. Seitdem hat Borowin mehr als ein halbes Dutzend Lebende zu Vampiren erhoben, die nochmals die gleiche Anzahl schufen.

Alle diese Vampire wurden von Graf Borowin in seine Gemeinde aufgenommen und auch über mögliche Verwundbarkeiten informiert, um ihr Überleben zu sichern.

Unter den Kindern der Finsternis befinden sich drei **Agenten** der Hand Boron, die verschwundene Gladiatrix **Cortesa**, der Gardist **Silvestro Galandi**, zwei **Zahori** und die bereits erwähnte Priesterin des Namenlosen **Lucia Westenrad**.

An Opfern haben diese Kinder der Finsternis in den drei Wochen ungefähr zwei Dutzend Lebende zu verzeichnen, von denen mehrere unvorsichtigerweise ebenfalls zu Vampiren wurden, jedoch meist sehr schnell ihren Verwundbarkeiten erlagen.

Verbreitung und Zuflucht

Die Kinder der Finsternis kennen kaum Vorsicht und agieren prinzipiell in der ganzen Stadt. Ihre bevorzugten 'Jagdgebiete' sind jedoch das Elendsviertel und die engen, belebten Gassen von Yaquirhafen und Palangana.

Ihr Versteck ist das Patrizierhaus di Vernillio in Tiefenbrunn (siehe Seite 22), wo Velerian und Borowin sich bei ihrer Ankunft in der Stadt einquartiert haben. Betreten und verlassen tun sie es zumeist über Zugänge zur Kanalisation der Stadt.

Die Anhänger des Namenlosen

Velerian hat etwa ein Dutzend Verbündete in der Stadt: Neben dem Patrizier **Alagan di Vernillio**, der ihm Zuflucht in der Stadt gewährt, ist vor allem der Krieger **Gernot Rechtwanger** zu nennen, der ihm seit längerem folgt und als Leibwächter dient. Neben Gernot gehören noch vier weitere Priester im ersten oder zweiten Weihegrad zu Velerians Gruppe. Die anderen sind nichtgeweihte Kultisten, die Velerian häufig für die 'Drecksarbeit' einsetzt. Sie sind meist ehemalige Söldner, die von Velerian zum Kult des Namenlosen bekehrt wurden. Fast alle Anhänger des Priesters stammen aus Drôl, wo Velerian nach seiner Flucht aus dem Lieblichen Feld Zuflucht fand. An Graf Borowin verloren (oder besser: abgetreten) hat Velerian die junge Priesterin **Lucia Westenrad**, die inzwischen ein Kind der Finsternis ist.

(Weitere Informationen zu fast allen erwähnten Meisterpersonen, den Kindern der Finsternis und den Priestern des Namenlosen finden Sie im **Anhang**, Seite 54f.)

Die Kinder der Nacht

Ziele

Auch wenn die Kinder der Nacht ansonsten überwiegend schlafen, so werden sie in letzter Zeit deutlich aktiver: Nachdem es mehr und mehr offensichtlich wird, daß Vampire in Diensten des Namenlosen ihr Unwesen in der Stadt treiben, begeben sie sich des öfteren auf nächtliche Streifzüge, um mehr über die Motive und Ziele ihrer Gegner herauszufinden. Da sie es ganz offensichtlich mit einem leibhaftigen Erzvampir zu tun haben, bleiben die Kinder der Nacht noch betont zurückhaltend. Dabei bedienen sie sich praktisch der vom Raben gesandten Helden, anstatt selbst Nachforschungen anzustellen.

Diese vermehrte Aktivität der Vampire hat jedoch zur Folge, daß sie öfter als sonst auf Raubzüge in die Straßen Punins

gehen müssen. Die Helden können also prinzipiell jedem von ihnen begegnen während ihres Aufenthalts in Punin.

Jeder der elf Vampire hat sich in letzter Zeit ein oder zwei Opfer gesucht, jedoch ohne diese zu töten. Die meisten Opfer erinnern sich später nicht einmal mehr daran, gebissen worden zu sein.

Anzahl

Es gibt nur elf Kinder der Nacht in Punin, und damit auch fast schon in ganz Aventurien. Diese jedoch sind allesamt sehr alte Vampire (zwischen 150 und 600 Jahren). Damit reicht die Machtfülle der ältesten unter ihnen (vor allem Marbola und Haldur von Altzoll) beinahe an die eines Erzvampirs heran, wenn auch nicht an das Format eines Graf Borowin von Gratenfels.



Die Kinder der Nacht sind im einzelnen: Zunächst einmal die ehemalige Ordensschwester der Marbiden **Marbola**, der Darpatier **Haldur von Altzoll**, der Magus **Kandan Auenhag**, die ehemalige Boroni **Alrizia Sfandini** und die Rahjanovizin **Ravella**, deren Werte Sie alle im **Anhang** ab Seite 57 finden.

Dann noch die zierliche **Isida** aus Pertakis im Lieblichen Feld wurde vor fast 500 Jahren das Opfer eines Vampirs. Dieser Vampir nahm sie jedoch in seine Gemeinde auf und machte ihr klar, was sie fortan für ein Leben führen muß. Nach nun beinahe 150 Jahren stöberten jedoch Vampirjäger die Gemeinde auf und Isida floh nach Almada, wo sie vom Orden vom Weißen Raben aufgelesen wurde. Die Vampirin mit der noch fast kindlich zu nennenden Gestalt und dem Geist einer Weisen fand jedoch den Weg zu den Göttern zurück und lebt nun seit 320 Jahren als Kind der Nacht.

Der Novadi **Ahmed ben Fadlan**, einstmals Gelehrter am Kalifenhof, hatte einen schweren Stand, mußte er doch erst zum Boronglauben finden, als er als junger Vampir vor 120 Jahren von Alrizia aufgefunden wurde.

Weitere Kinder der Nacht sind der bärenhafte aber leicht einfältige Bornländer **Joost**, der hochbegabte Barde **Bedwyn Sindelfing**, die schweigsame Kriegerin **Tsaja von Ackbar** und der ältliche Jäger **Wahnfried von Taladur**, übrigens der einzig Firunverfluchte unter den Kindern der Nacht.

Verbreitung und Zuflucht

Die Kinder der Nacht schlafen die meiste Zeit ihres untoten Lebens in Särgen im Tempel des Weißen Raben. Dieser befindet sich unterhalb von Tempelhof und ist mittels geheimer Zugänge von der Kanalisation und den Katakomben aus erreichbar.

Wenn die Vampire gezwungen sind, Blut zu trinken, um zu überleben, so suchen sie sich meist ihre Opfer im Elendsviertel, in Yaquirhafen und anderen belebteren Gegenden. Ihre Auflagen verbieten es ihnen dabei natürlich, Unschuldige zu töten oder zu Vampiren zu erheben.

Der Orden vom Weißen Raben

Die Boronis des Ordens vom Weißen Raben sind mit dem Schutz der Kinder der Nacht beauftragt und der Bekämpfung aller anderen vampirischen Untriebe.

Auch sie halten sich derzeit noch weitestgehend im Verborgenen und bereiten sich auf eine endgültige Konfrontation vor. Dabei nutzen sie ihre Tarnung als gewöhnliche Boronis des hiesigen Tempels, um Nachforschungen anzustellen. Jedoch verlaufen diese meist im Sande (siehe **Begegnung 10**), so daß ihr Vorsteher, Federico Sfalago, Zurückhaltung angeordnet hat.

(Weitere Informationen zu Federico Sfalago, den Kindern der Nacht und dem Orden vom Weißen Raben finden Sie im **Anhang**.)

Der Jahreslauf in Almada

Das Abenteuer ist darauf ausgelegt, in den Sommermonaten zu spielen, muß aber nicht zwingend in dieser Zeit angesiedelt sein. Um die Besonderheiten des almadanischen Jahreslaufs ausspielen zu können, seien hier einige Tipps aufgeführt:

In den sonnigen **Sommermonden** weht stehts ein wohliger warmer Wind, kein Wölkchen ist am Himmel zu sehen. Schon seit dem Phexmond scheucht die mittägliche Hitze die Almadanis zum 'Boronsstündchen' in den Schatten. Erst gegen Abend drückt der Beleman schwere Regenwolken den Yaquir hinauf, um sich im Hochsommer in kurzen, schwülwarmen Gewittern zu entladen.

Der **Herbst** setzt erst spät im Travia ein, der glühende Atem der Khom trägt zu dieser Zeit feinen Sand und heiße Luft ins Yaquirtal.

Nur kurz spürt man in Almada den **Winter**, die wenig geliebte 'Tristeza'. Das Gesträuch wird dürr, das Gras spröde, Melancholie macht sich breit. Grau ist zu dieser Zeit der Himmel, kühl, aber nur selten kalt ist die Luft.

Rasch zieht der **Frühling** ein und läßt die Bäume und Felder erblühen. Die Morgen- und Abendstunden sind zu dieser Zeit feucht, neblig und frisch.

Wichtige lokale Feiertage

1. Praios: Sommersonnenwende; Prozession der Praiosgeweihtenschaft mit goldenen Greifenstandbildern

29. Travia: Gilbornstag; Gedenken an den Praiosheiligen Gilborn von Punin, der vor 400 Jahren von Borbarad zu Tode gefoltert wurde

1. Boron: Tag der Toten; Feiertag der Boronkirche, Gedenken an die Toten, Gebete für die Verstorbenen, Geweihte sind vom Schweigegelübde entbunden

7. Hesinde: Rohals Verhüllung; öffentliche Darbietungen der Gildenzauberer zur Erbauung und Belehrung des Volkes

30. Hesinde: Erleuchtungsfest; höchster Feiertag der Hesindekirche, Prozessionen und symbolische Erleuchtung von Häusern und Tempeln

30. Tsa: Erneuerungsfest; höchster Feiertag des Tsakults, Beginn neuer Vorhaben jeder Art, rituelle Begrüßung des Frühlings

16. Phex: Tag des Phex; Festtag der Händler und Diebe

18. Phex: Basiliskentag; die Puniner Jugend betreibt allerlei Streiche (und Quälereien) mit Reptilien

24. Phex: Glückstag; Späße und Streiche der einfachen Bevölkerung, Glücksspiele

21. Ingerimm: Tag der Waffenschmiede; Zunftfeste, Freisprechung der Gesellen

1. bis 7. Rahja: Fest der Freude; ausschweifende Straßenfeste und Vergnügungen, Genuß von Wein, reichliche Rahjaopfer



Die Namenlosen Tage

Wenn während des Abenteuers ein Jahreswechsel ansteht sollten Sie die Gelegenheit nutzen, die fünf Tage zwischen den Jahren, die allein dem Namenlosen gehören, besonders auszuspielen.

Der erste Tag: Isyaharin

Der Tag verläuft relativ ereignislos. Wenn die Helden sich auf einem der Plätze der Stadt befinden oder eine der größeren Straßen passieren sollte ihnen ein zweispänniges Pferdekarrenwerk auffallen, das gerade entladen wird. Die Pferde sind jedoch unruhig und tänzeln nervös auf der Stelle. Schließlich gehen sie führerlos durch und drohen, harmlose Passanten über den Haufen zu rennen, wenn niemand sie aufhält.

Der zweite Tag: Apestadil

Es ist so ruhig und gedrückt in den Straßen, daß man geradezu fühlt, daß etwas passieren muß. Führen Sie die Handlungen der Gruppe detailliert aus und machen Sie vieldeutige Pausen – um dann doch nichts geschehen zu lassen...

Der dritte Tag: Rahastes

Es ist ungewöhnlich heiß und die Tabernas der Stadt sind überfüllt. Die Stimmung ist leicht gereizt, was den Helden beim Gespräch mit Meisterpersonen auffallen sollte. In der

Nacht wird bei der Alten Abtei ein Gespenst gesehen, ein junger Patrizier, der sich dorthin verirrt hat, wird im Laufe des nächsten Tages halb wahnsinnig aufgegriffen und muß bei den Noioniten eingeliefert werden.

Der vierte Tag: Madaraestra

Schon am Morgen ist es ungewöhnlich heiß. Mittags ist es so drückend schwül, daß einem das Atmen schwerfällt und jede Bewegung schweißtreibend wird. Am Nachmittag entlädt sich die gespannte Stimmung in einem Aufruhr des Pöbels in Unter-Punin. Doch binnen Minuten, fast so, als hätte man einen solchen Vorfall erwartet, rückt die Königliche Garde selbst aus und schlägt den kleinen Aufstand nieder. Noch für zwei Tage gehen die Gardisten Streife im Stadtteil.

Der fünfte Tag: Shihayazad

Den ganzen Tag über türmen sich finstere Wolkenberge über dem Horizont, es ist unglaublich schwül. Jederzeit scheint das Gewitter loszubrechen drohen, doch den ganzen Tag passiert nichts. Die Mord- und Selbstmordrate steigt sprunghaft an, am Ufer des Yaquir treiben mehrere blutleere Leichen an...

Doch genau um Mitternacht, mit dem Anbruch des **1. Praios** kommt ein kühler Wind auf. Am nächsten Morgen sind die Hitze und die Wolken verschwunden, so als hätte es sie nie gegeben.

Der Tempel des Weißen Raben

Irgendwann werden die Helden dahinter kommen, daß es unterirdische Verstecke unter Punin geben könnte. Entweder suchen sie den geheimen Boron-Tempel, das Versteck der Diener des Namenlosen oder tatsächlich nach der Zuflucht borontreuer Vampire. Entweder machen sie sich irgendwann selbst auf die (eigentlich aussichtslose) Suche in der weitläufigen Kanalisation, oder sie verfolgen einen Vampir bzw. Federico Sfalago dorthin.

Wenn alle Bemühungen der Helden scheitern sollten, besteht immer noch die Möglichkeit, daß sie schließlich

von Federico eingeladen werden, der inzwischen zu der Auffassung gekommen ist, es hätte keinen Sinn mehr, die Gruppe weiter im Unklaren zu lassen.

Bedenken Sie allerdings, daß die Helden zunächst alle spielerischen Möglichkeiten in Punin ausgeschöpft haben sollten. Wenn Sie allerdings der Meinung sind, daß ihre Bemühungen zusehends im Sande verlaufen und die Spieler keine rechte Lust mehr haben, sollten Sie sie auf die Spur des Tempels setzen.

Die Geschichte dieser Anlage geht auf das Jahr 1.400 vor Hal zurück, als eine Gruppe Nemekath-Anhänger, die einer ketzerischen Lehre vom Totengott anhängen, versuchte, das Gebrochene Rad, den Haupttempel des Boron zu korrumpieren. Als das mißlang, errichteten sie unter der Stadt einen eigenen, geheimen Tempel, in dem damals grausige Menschenopfer dargebracht wurden.

Doch etwa gleichzeitig mit der Verbannung der Nemekathäer kamen damals die Kinder der Nacht in die Stadt, um dort Boron noch näher sein zu können. Sie fanden die unterirdische Tempelanlage und machten sie zu ihrer Zufluchtsstätte. Kurz darauf schlossen sich ihnen auf Geheiß des Raben die Boronis des Ordens vom Weißen Raben an, ursprünglich versierte Vampirjäger, die fortan im Verborgenen für den Schutz der Paladine Borons sorgen sollten. Im Laufe der Jahrhunderte bauten die neuen Bewohner die Tempelanlage für ihre Zwecke um und versiegelten so manche Kammer und so manchen geheimen Zugang.

(Damit ist übrigens unklar, welche Räumlichkeiten der Al'Anfaner Boronkult verwendet hat, um die Halle der Träume einzurichten. Vermutlich handelt es sich um eine parallel oder sehr viel später eingerichtete Anlage, möglicherweise ebenfalls nemekathaischen Ursprungs.)

Was die Helden jedoch allerhöchstens ahnen ist, daß seit fast 800 Jahren auch das zweite Siegel zum Primosanctum hier von den Vampiren bewahrt wird. Velerian Liscayo jedoch ist dem Aufbewahrungsort inzwischen auf die Schliche gekommen...



Der unterirdische Tempel

Nehmen Sie nun die Grundrißpläne der Tempelanlage zur Hand.

Sofern nicht anders angegeben, beträgt die Höhe der Räume nur wenig mehr als 2 Schritt. Die genauen Raumabmessungen sowie die Lage der Türen entnehmen Sie bitte den Plänen.

Beachten Sie, daß *Schleichen* in den Räumen stark erleichtert wird (Teppiche), während die *Sinnesschärfe* auf eine harte Probe gestellt wird (Dunkelheit).

Die Bewohner dieser Anlage, die Kinder der Nacht und die Boronis des Ordens vom Weißen Raben, halten sich derzeit alle im Borontempel auf und bereiten sich durch stille Andacht und Gebete auf die anstehende Zeremonie vor. Die Helden können die Räumlichkeiten also ungestört erkunden, jedoch werden die Vampire im Tempel die Anwesenheit der Helden (sprich: deren zweifellos stattliche Lebenskraft) ohnehin bereits spüren, bevor diese die Anlage überhaupt betreten haben und erwarten die Gruppe schon...

1 Das Heiligtum Etilias, Marbos und Borons – Die Nabe des Rades

Ein großer Raum mit kreisförmigen Grundriß, auf den fünf Verbindungsgänge hinabführen (nach alananischer Symbolik). Im matten Licht mehrerer Boronslichtern erkennt man acht schmucklose Säulen vor den dunklen Wänden, die eine flache Kuppel in 6 Schritt Höhe tragen. Gegenüber dem Eingang wurde das mächtige Relief eines gigantischen schwarzen Raben über der Seelenwaage Rethon aus dem Stein geschlagen, dessen Schwingen die gesamte Nordseite umfassen. Vor dem Raben erhebt sich die Statue der gütig blickenden Etilia aus schwarzem Marmor, einen weißen Raben vor der Brust, einen schwarzen auf der rechten Schulter. Davor steht ein flacher silberner Schrein, einem Schreibpult gleich, auf dem ein Foliant mit schwarzem Einband ruht. Hohe Vasen an den Wänden strömen das beruhigende Aroma von Schlafmohn aus.

2 Der Andachtsgang – Die Felge des Rades

Ein breiter, fast gänzlich dunkler Gang von 3 Schritt Deckenhöhe, der einen Halbkreis beschreibt. Von ihm gehen die 'Speichen' des Rads aus, fünf Treppen, die hinab zum Heiligtum führen. Die Wände sind schmucklos und schwarz. Gegenüber der südlichsten Speiche liegt das Eingangsportal, die anderen vier führen auf runde Nischen in den Wänden zu, die nur durch das Licht in der 'Nabe' beleuchtet werden:

Eine Statue Marbos mit der weißen Taube auf der Schulter (2a), ein zweigeteiltes Bildnis Bishdariels: die rechte Hälfte zerfleddert, die linke prächtig anzuschauen (2b), die nächste Nische ist leer (2c, hier stand einst die Statue Etilias, die sich nun unten im Tempelrund befindet), und eine Statue Golgaris (2d) mit blutroten, gespreizten Krallen.

3 Vorraum zum Tempel

Ein kreisförmiger Raum, in dem die beiden Seiten des Verbindungsganges (4) zusammenlaufen. Acht Säulen aus schwarzem Marmor stützen hier eine flache Kuppel in vier Schritt Höhe. Den Durchgang nach Norden verwehrt ein 3 Schritt großes zweiflügeliges Portal aus schwerem

schwarzen Ebenholz, das sich jedoch lautlos aufschieben läßt.

(Treten die Helden durch das Portal ein, so fahren Sie bitte mit dem Kapitel **Der Kampf um das zweite Siegel** auf Seite 44 fort.)

4 Etilias Weg – Der Verbindungsgang

Ein 3 Schritt hoher Gang, der einen Bogen rund um das Heiligtum der Anlage beschreibt. Der ganze Gang ist mit Teppichen ausgelegt, die die Geräusche von Schritten dämpfen. Mehrere Türen gehen von dem Gang ab, die matte Beleuchtung stammt von Boronslichtern in Nischen an der inneren Wand. Die Lichter beleuchten hauptsächlich die großen, kunstvollen Wandreliefs an den Innenseiten des Ganges, die den Lebensweg der Heiligen Etilia zeigen:

Etilia wird vom Namenlosen versucht (4a): Das Relief zeigt eine junge Frau mit Vampirfängen, die einem jungen Mann gierig das Blut aus dem Hals saugt. Im Hintergrund lauert eine gesichtslose Gestalt, zu deren Füßen Ratten kauern.

Etilia entleibt sich selbst (4b): Reuig und von Schmerz erfüllt stößt sich die junge Frau einen Dolch in den Leib, während Ratten an ihren Füßen nagen.

Etilia im Totenreich (4c): Inmitten unzähliger wimmernder, verkrümmter Gestalten steht die junge Frau aufrecht und schön, mit warmem und gütigen Gesichtsausdruck da – doch mit deutlich erkennbaren Vampirfängen.

Etilia vor der Totenwaage Rethon (4d): Die junge Frau blickt vertrauensvoll zu einer riesigen Waage auf, deren eines Ende sich deutlich nach oben neigt. Dahinter steht ein Mann mit prachtvollem Rabenkopf, der ungewöhnlich milde blickt (Ab hier fehlen Etilia die Vampirzähne).

Etilia empfängt Marbo (4e): Die junge Frau, einen Raben auf der Schulter, hält die kleine Marbo sicher in den Armen. (Das Bild erinnert stark an die Statue im Etilienpark.)

Etilia lebt wieder (4f): Die junge Frau steht gütig lächelnd am Bett eines Totkranken, von Dutzenden flehender Menschen umgeben.

5 Statue Nemekaths

Ein kreisförmiger, unbeleuchteter Raum, unglaublicherweise mit einer Statue Nemekaths, der nur in Al'Anfa als Heiliger verehrt wird: Ein mumifizierter Mann mit überkreuzten Armen, der Lotos und Rabenstab hält.

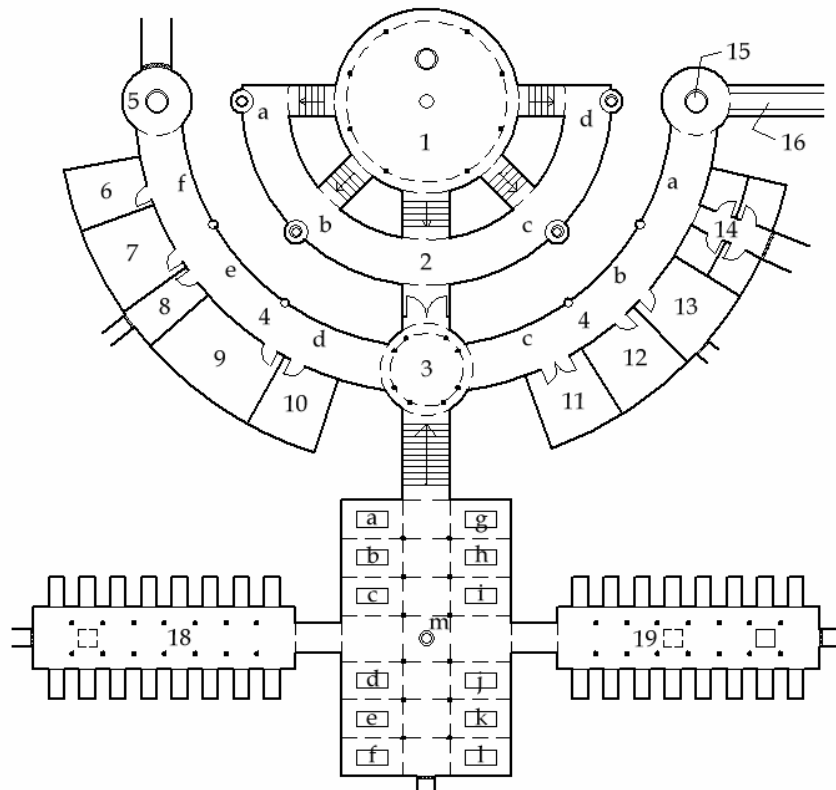
Hinter der Statue, nur bei näherer Betrachtung zu erkennen, gibt es einen schon vor ewigen Zeiten zugemauerten Durchgang.

6 Arbeitsraum Federico Sfalagos

Im Schein von Boronslichtern bietet sich ein bekannter Anblick: Regale, Truhen und ein Schreibtisch, allesamt überladen mit Pergamenten, Folianten und Dokumenten. In einer Truhe liegt ein sorgfältig zusammengelegtes Gewand aus feinem schwarzem Tuch, mit zwei eingestickten, voneinander abgewandten weißen Raben auf der Brust.

7 Bibliothek

Der unbeleuchtete Raum wird rundum von deckenhohen Regalen gesäumt, in denen Bücher, Pergamente, Schriftrollen und Tontafeln lagern. Auf einem der drei Schreibpulte in der Mitte des Raumes liegt ein Buch, das sich



Der Tempel des weißen Raben

0 10
Schritt

als Index der Bibliothek herausstellt. Demnach enthält diese eine überragende Sammlung an Schriften über Vampire und deren Bekämpfung, sowie die von eigener Hand niedergeschriebenen Lebenserinnerungen von mehr als zwei Dutzend Kindern der Nacht.

8 Lager- und Vorratsraum

Hier werden, Möbel, Räucherschalen, Fackelhalter, Kerzen und Vasen, aber auch Lebensmittel aufbewahrt. Räumt man die aufgetürmten Möbel an der Rückwand beiseite, so stößt man dort auf einen weiteren zugemauerten Durchgang.

9 Wohn- und Speiseraum

Der Raum ist mit mehreren einfachen Tischen und Stühlen eingerichtet und durch Kerzenständer relativ gut beleuchtet. In einer Raumecke, abgetrennt durch Vorhänge, befinden sich Schlafstätten für 6 Personen. Eine Truhe enthält Eßgeschirr, eine zweite frische Holzpflocke, silberne Dolche und sogar zwei geweihte Raben-schnäbel.

10 Küche

Eine Arbeitsplatte, Küchengeräte und Vorräte in Truhen und Fässern zeugen von der Verwendung des Raums. Das Fehlen

einer Kochstelle jedoch deutet daraufhin, daß es hier unten nur kalte Küche gibt.

11 Balsamierungsraum

Ein großer Steintisch in der Raummitte und mehrere Regale bilden die einzige Einrichtung des Raums. Die Regale enthalten Wachs, Salben, Öle und Binden, wie man sie zum Einbalsamieren verwendet. Obwohl der Raum wohl seit Jahren nicht mehr benutzt wurde, wird er gut in Schuß gehalten.

12 Vorbereitungsraum

In Truhen und Schränken lagern hier liturgische Gewänder (schwarze Kutten mit den aufgestickten weißen Raben), Ritualwerkzeuge, Urnen mit Weihrauch und Schlafmohn, Rabenfedern und schwarze Kerzen. Außerdem steht hier neben Tisch und Stuhl ein schrittgroßer Gong mit dem Zeichen des Gebrochenen Rades, da der Raum auch als Wachraum dient: Wenn die Kinder der Nacht schlafen, wacht hier stets ein Boroni, der die anderen jederzeit mit dem weittragenden Klang

des Gongs alamieren kann (Ja, dieser Gong kann wahrlich Tote wecken...)

13 Ritualraum

Ein Schutzzeichen an der Tür dieses Raums warnt jeden davor, einzutreten. Tut er es doch, so betritt er durch die wohl seit langer Zeit nicht mehr bewegte Tür einen muffig riechenden Raum. Reliefs an den Seitenwänden zeigen scheußliche Darstellungen von Menschenopferungen im Zeichen des gebrochenen Rads. Gegenüber der Tür sind mehrere Paar rostiger Handketten an der Wand befestigt. Daneben gibt es einen zugemauerten Durchgang.

14 Kerkerzellen

Vom Verbindungsgang geht hier ein schmaler Gang ab, an dem sich vier schwere Holztüren befinden. Die vier Kerkerzellen wurden wohl seit sehr langer Zeit nicht mehr betreten. Davon zeugen Staub und die eingerosteten Türscharniere. Anscheinend führte der Gang einmal sehr viel weiter, jedoch wurde er vor langer Zeit in voller Breite zugemauert.



15 Statue Uthars

Ein kreisförmiger Raum mit einer Statue Uthars, dargestellt als Mann mit Pfeil und Bogen. Die Beleuchtung stammt von einem Boronslicht zu seinen Füßen.

16 Uthars Pforte: Zugang zur Kanalisation

Hinter einer massiven Ebenholztür mit dem Zeichen des gebrochenen Rads beginnt der schmale, dunkle Gang, der die Kanalisation mit dem Versteck der Kinder der Nacht verbindet. Der Gang endet nach einigen Schritten an einer Geheimtür, die in ein totes Gangstück führt.

17 Die Halle der schlafenden Toten

Ein weiter, hoher Raum, über den sich von Säulen getragene Gewölbe spannen. Licht stammt nur von Boronslichtern in der Mitte des Raums, die um eine weitere Statue Etilias mit dem Raben (17m) gruppiert sind. In der Rückwand gab es mal einen Durchgang, der jedoch ebenfalls zugemauert ist. Die Säulen und Gewölbe trennen zwölf dunkle Nischen ab, in denen jeweils ein steinerner Sarkophag steht. Die schweren Sarkophage sind zwar unterschiedlichen Alters und Bauart, jedoch allesamt schmucklos und nur vom eingravierten Symbol des Gebrochenen Rads geschmückt. Hier schlafen die Kinder der Nacht die meiste Zeit ihres Unlebens. Die Deckel lassen sich jeweils mit einer (kombinierbaren) KK-Probe+10 anheben.

Die Särge (bis auf wenige Habseligkeiten leer) gehören im Einzelnen:

17a: Haldur von Altzoll (ein verziertes Bastardschwert und ein Wappenschild)

17b: Wahnfried von Taladur

17c: unbenutzt

17d: Joost (ein altes Bärenfell)

17e: Ravella (mit Samt ausgeschlagener Sarg, darin einige rotseidene Gewänder)

17f: Marbola (eine kleine Marbostatuetten)

17g: Kandan Auenhag (eine Kristallkugel, eingeschlagen in ein Seidentuch)

17h: Isida

17i: Alrizia Sfindini (die Kutte einer Deuterin Bishdariels)

17j: Ahmed ben Fadlan

17k: Tsaja von Ackbar (ein altes Langschwert)

17l: Bedwyn Sindelfing (eine Laute)

18 Begräbnisraum der Ordensvorsteher

Ein langgezogener Raum, von mehreren Säulenpaaren gestützt und vier Schritte hoch. In zahlreichen Nischen, jeweils zu Dritt übereinander angeordnet, liegen die einstigen Vorsteher des Ordens hinter Steinplatten mit ihrem Namen und dem Symbol des Gebrochenen Rads begraben. Im hinteren Teil des Raumes sind jedoch noch einige Nischen unbenutzt. In der dem Eingang gegenüberliegenden Wand befindet sich ein zugemauerter Durchgang, in der Decke gibt es im hinteren Teil einen dunklen Schacht. Beide Zugänge führen in die weitläufigen Katakomben unter Punin und zumindest der Schacht wird gelegentlich von den Kindern der Nacht auch benutzt.

19 Grabraum

In Abmessungen und Funktion entspricht der Raum dem Begräbnisraum (18), jedoch stammen die Gräber aus noch viel älteren Zeiten. Hier gibt es Zugänge zu den Katakomben mittels Schächten in der Decke und im Boden.

Der Kampf um das zweite Siegel

Wenn die Helden schließlich das Heiligtum betreten, werden sie, wie gesagt, bereits erwartet. Im Tempel halten sich die elf Kinder der Nacht auf, dazu 20 Boronis des Ordens vom Weißen Raben. Erwartet werden noch der Ordensvorsteher Federico Sfalago und der Rabe von Punin, Bahram Nasir, der höchstselbst einen Gottesdienst durchführen wird.

Ihr tretet leise durch das Portal in einen dunklen, gebogenen Gang ein, der sich halbkreisförmig zu beiden Seiten hin fortsetzt. In Nischen zu beiden Seiten von euch stehen Statuen von Marbo, Bishdariel und Gulgari, beschienen von dem schwachen Licht aus fünf Verbindungsgängen. Diese führen hinab in einen großen, kreisförmigen Raum, in dem eine größere Anzahl schwarzgewandete Gestalten schweigend ausharrt. „Fürchtet euch nicht. Wir haben euch bereits erwartet.“ Die sanfte Frauenstimme erklingt ganz nahe bei euch aus den Schatten. Dann tritt eine bleiche junge Frau mit langem schwarzen Haar ins Licht – Die nächtliche Tänzerin. Und nun bemerkt ihr auch noch andere dunkle Gestalten, die im Dunkel auf euch gelauert haben. Und mit Schrecken bemerkt ihr deren blitzende Vampirfänge...

Die Helden sollten so vernünftig sein und nicht gleich blind auf die Vampire einschlagen, denn nun tauchen Bahram Nasir und Federico Sfalago auf:

„Auch wenn ich gehofft habe, daß es sich vermeiden lassen könnte, dachte ich mir doch, daß ihr früher oder später diesen Ort finden würdet.“ erklingt hinter euch eine volltönende Stimme.

Ihr dreht euch um. Dort stehen Bahram Nasir, der Rabe von Punin und Federico Sfalago, der Vampirkenner. Doch Sfalago trägt statt seiner gewöhnlichen Robe eine aus feinstem schwarzen Tuch mit zwei voneinander abgewandten weißen Raben auf der Brust.

„Bitte“ Sfalago deutet höflich an euch vorbei. „Ihr könnt an der Zeremonie teilhaben. – und lasst eure Waffen stecken, ihr werdet sie nicht benötigen.“

Wenn die Helden der Bitte Folge leisten, werden sie sich den wartenden Boronis im Heiligtum anschließen. Auch diese tragen Roben mit den weißen Raben, unter den Geweihten können die Helden Moritatio al'Farron (siehe **Begegnung 3**) erkennen.



Die 20 wartenden Boronis gruppieren sich im Tempelrund, zwischen sie treten lautlos die Vampire. Federico Sfalago und der Rabe treten nach vorn zu der Etilienstatue.

Der Auftritt Graf Borowins

Der Rabe beginnt zu sprechen: „Die Wege des Unergründlichen sind für die Lebenden nicht leicht zu erkennen und so haben sich heute, in diesem Heiligtum unseres Herrn, wieder einmal Lebende und Tote zusammengefunden, um die Gunst Borons zu erleben.“

Andächtig schlagen die anwesenden Boronis und Vampire das Zeichen des gebrochenen Rades vor der Brust.

Federico Sfalago fährt fort „Im Angesicht des Unergründlichen und der Heiligen Etilia, deren Erben unter uns sind, sind wir heute zusammengekommen, um für die Erlösung der Söhne und Töchter Etilias zu beten, auf daß die Kinder der Finsternis vergehen mögen vor dem gestrengen Auge des Herrn.“

„So sei es.“ bestätigen die Anwesenden leise im Chor.

Der Rabe wendet sich zu dem silbernen Schrein vor der Statue Etilias um und greift nach dem schwarzen Folianten, der darauf ruht. Alle haben andächtig den Kopf gesenkt und merken zunächst gar nicht, daß seine Erhabenheit erschrocken innehält. Dann wendet er sich um. Blut klebt an seinen Fingern.

„Das Heiligtum...“ murmelt er und starrt auf seine Hand „Es ist entweiht...!“

Im gleichen Moment läßt ein eiskalter Luftzug die Kerzen flackern und euch unwillkürlich frösteln. Die Anwesenden wirbeln herum, als das große Portal sich öffnet und lebende Finsternis hereinläßt:

Weite, kraftvolle Schritte macht die Kreatur im Menschenleib, und die Zeit scheint langsamer zu vergehen, als er mit majestätischen Bewegungen den Raum mit seiner Präsenz gänzlich ausfüllt. Wallende Finsternis ist sein Umhang, folgt ihm durch das Portal und breitet sich rasch bedrohlich wispernd im ganzen Raum aus. Schwarze Gestalten lösen sich aus der Dunkelheit in seinem Gefolge und erscheinen zischend in den Durchgängen zum Heiligtum, blitzende Klingen in den Klauen, die Fänge gebleckt, bereit, zuzuschlagen.

Wie in Trance beobachtet ihr, wie die Kreatur der Finsternis zum Tempelrund herabsteigt. Die Lichter werden düsterer, Schatten kriechen am Bild des Herrn Boron empor, die Heilige Etilia blickt ihm flehentlich entgegen, während die Boronis vor dem Wesen zurückweichen.

Hinter ihm tritt Velerian Liscayo ein, doch wirkt er sehr viel älter und ausgezehrt, als ihr ihn in Erinnerung habt. Sein Blick aus den überschatteten Augen ist von Haß erfüllt, sein Mund grinst spöttisch und hochmütig, als er euch wahrnimmt und gleich wieder übergeht.

Da ertönt die kraftvolle Stimme des Raben „Im Namen Borons, weiche zurück, Kreatur der Finsternis...“

Fast lässig fegt der Vampir den dünnen Greis beiseite „Spar dir die Mühe, alter Mann, dein schwacher Gott kann einen Graf Borowin von Gratenfels nicht aufhalten.“ Seine Stimme klingt wie schwarzer Samt und schneidet

sich doch wie eine scharfe Klinge tief in euer Gehirn hinein.

Zielstrebig steuert Velerian den silbernen Schrein an und reißt die Tür auf. Triumphierend nimmt er ein dunkles Holzkästchen heraus und wendet sich euch zu „Auch diesmal seid ihr zu spät gekommen. Und nun habt ihr endgültig versagt.“

Dann nickt er Bruder Moritatio al'Farron zu: „Ihr seid dem Verheißenen ein guter Diener gewesen, eure Belohnung wird groß sein...“

Bruder Moritatio nickt nur, gierigen Glanz in den Augen.

Dann dreht Velerian sich um und verläßt in der Deckung einiger schwarzgekleideter Gestalten den Tempelraum.

Der Graf wirft dem Marmorrelief Borons einen haßerfüllten Blick zu, dann spuckt er das Götterbild an „Nun bereust du es, daß du mich damals verraten hast, Leichengott...“

Als er sich zum Gehen umwendet, ballen sich die Schatten um ihn zusammen „Vernichtet die Verräter und nehmt die anderen in die Gemeinde auf.“ befiehlt er beiläufig „Und dann führt die Lämmer dieser Stadt zur Schlachtbank...“

Die Dunkelheit folgt der Kreatur hinaus und als das mächtige Portal dumpf zuschlägt kommt es euch so vor, als würdet ihr aus einem Traum erwachen. Doch um euch herum zischen nun die schwarzgewandeten Vampire angriffslustig auf...

Die Gegner

Die Helden bekommen es nun mit 13 Vampiren und 6 Anhängern des Namenlosen zu tun:

1 Vampir ist als ehemaliger **Agent der Hand Borons** extrem gefährlich:

MU 21	AT 19	PA 18	TP 1W+7 (Nachtwind)
LE 74	RS 1	ST 14	MR 29
<i>Verwundbarkeiten:</i> Praios, Efferd, Boron, Peraine			

Die ehemalige **Gladiatorin Cortesa** ist kämpferisch ebenfalls versiert:

MU 19	AT 17	PA 16	TP 1W+9 (Schwert)
LE 59	RS 2 (Waffenrock)	ST 12	MR 27
<i>Verwundbarkeiten:</i> Praios, Rondra, Efferd, Phex, Peraine			

Die 2 **Zahori-Vampire** (die jedoch nicht von Borowin selbst erschaffen wurden) haben zudem recht ungewöhnliche Verwundbarkeiten:

MU 18	AT 16	PA 13	TP 1W+5 (Dolch)
LE 49	RS 1	ST 8	MR 22
<i>Verwundbarkeiten:</i> Praios, Tsa, Phex, Peraine, Rahja			

8 **weitere Vampire** wurden ebenfalls nicht direkt vom Erzvampir geschaffen:



MU 17 AT 15 PA 13 TP 1W+4 (Degen)
LE 42 RS 1 ST 7 MR 24
Verwundbarkeiten: Praios, Efferd, Boron, Peraine

Ferner ist unter den Kindern der Finsternis noch **Lucia Westenrad**.

Die Anhänger des Namenlosen setzen sich aus **Gernot Rechtwanger**, 2 **Priestern** und 3 **nichtgeweihten Kultisten** des Namenlosen zusammen (siehe **Anhang**, Seite 59).

Die Verbündeten der Helden

Auf Seiten der Helden kämpfen Federico Sfalago, die 11 Kinder der Nacht und 19 Boronis des Ordens vom Weißen Raben. Gestalten Sie den Kampfablauf spannend und improvisieren Sie ihn ganz um die Aktionen ihrer Helden herum. Nehmen Sie dabei ruhig die ganze Anlage in Beschlag.

Hier einige Hinweise zum Kampf:

- Die Kinder der Nacht versuchen zunächst, die bössartigen Vampire in Zweikämpfen zu binden, während Federico Sfalago und die Boronis danach streben, sich zu bewaffnen, um effektiver gegen die Vampire vorgehen zu können.
- Die Liturgien der Boronkirche (insbesondere BANN DES HEILIGEN GOLGARIS) wirken nur begrenzt gegen Vampire. GOLGARIS SEGEN auf die Waffe eines Helden dagegen ist schon wirksamer.
- Der Rabe von Punin ist schwer verletzt und braucht dringend die Hilfe eines heilkundigen Helden oder Heilzaubers. Die Vampire und Boronis werden ihn um jeden Preis schützen.
- Sobald die Kinder der Finsternis merken, daß sie verlieren werden, versuchen sie, sich zurückzuziehen. Auch wenn die Helden dies erleichtert zur Kenntnis nehmen werden: Die Flucht der Gegner ist keinesfalls im Interesse der Boronis und Kinder der Nacht.
- Im Verlauf der Kämpfe sollten einige der Boronis durchaus den Weg zu ihrem Gott antreten, während drei Kinder der Nacht (am besten Isida, Joost und Bedwyn Sindelfing) vernichtet werden.

Kriegsrat

Nach dem Kampf erholen sich die überlebenden Vampire erschreckenderweise binnen Minuten, die schwerverletzten Boronis dagegen werden von ihren Ordensbrüdern hinauf in das Gebrochene Rad gebracht. Während schließlich einige der nur leichtverletzten Boronis die Eingänge der Anlage für den Fall eines neuerlichen Angriffs bewachen, finden sich Bahram Nasir, Federico Sfalago, die überlebenden Vampire und die Helden wieder im Tempel des Weißen Raben ein. Während die Helden vielleicht noch sehr aufgebracht sind, bewahren die anderen Anwesenden borongefälligen Gleichmut.

In der folgenden Besprechung sollten die folgenden Punkte geklärt werden, wobei der Rabe und Federico alle Fakten zusteuern können, über die sich die Helden noch nicht im Klaren sind:

- Der Hintergrund der Kinder der Nacht (siehe auch **Anhang**, Seite 64f.)
- Die Bedeutung des Ordens vom Weißen Raben (siehe **Anhang**, Seite 66f.)
- Das zweite Siegel wird seit langem hier in Punin aufbewahrt (siehe auch **Anhang**, Seite 67)
- Velerian Liscayo hat sich mit einem Erzvampir verbündet, um die Kinder der Nacht zu besiegen und das Siegel zu gewinnen.
- Im Archiv befinden sich auch einige Aufzeichnungen über Graf Borowin von Gratenfels, die seine Lebensgeschichte und allerlei Geschichten und Mythen beinhalten (Greifen Sie auf Graf Borowins Beschreibung aus dem **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 54f. zurück. Siehe auch **Hintergrund**, Seite 3, erster Text.)
- Das Primosanctum befindet sich nahe eines inzwischen nicht mehr existenten Ortes namens Thudacemes, unweit von Bethana (siehe auch Quelle G).
- Ohne Zweifel wird Velerian sich auf den Weg dorthin machen, um den Ersten Tempel zu enthüllen.
- Der schnellste Weg ins Liebliche Feld führt über den Yaquir oder auch am Yaquistieg entlang.

Sicherlich wollen die Helden sich dann sofort auf den Weg machen, um Velerian (und damit wohl auch Borowin) abzufangen.

Nach kurzer Beratung erklären der Rabe und Federico, daß Marbola und vier weitere Vampire (Haldur, Kandan, Alrizia und Ravella) die Helden begleiten werden. Die anderen bleiben zurück, um die in der Stadt verbliebenen Vampire zu jagen und das Versteck zu schützen. Zudem wird er jedem Helden, der das wünscht, eine seiner Waffen weihen, damit sie gegen die Vampire wirksam ist:

Mit dem heiligen Salbungsöl segnet der Rabe von Punin jede eurer Waffen und rezitiert dazu mit volltönender Stimme die uralten Worte aus dem Schwarzen Buch: „Doch jene, die da mit ihrem nicht toten und nicht lebend Leyb freveln dem Herrn, sollen spüren Golaris Zorn, und sollen fühlen seyne todtbringenden Krallen in ihrem sterblich Leyb und seyn gesegnet im Namen Borons des Herrn der Knochen.“

Dann nimmt der greisenhafte Rabe sein silbernes Amulett ab und hängt es [HELD] um den Hals. „Solange ihr dieses tragt, werdet ihr in der Lage sein, dem Blendwerk der namenlosen Kreatur zu widerstehen. Doch gebt niemals seinen Einflüsterungen nach.“

Wählen Sie den borontreusten Helden aus (oder den mit der höchsten IN). Wer dies genau ist, sei Ihnen überlassen, jedoch kommen notorische Leichenfledderer und Nekromanten sicher nicht in Frage.

Eine genaue Beschreibung des Amuletts finden Sie im **Anhang: Artefakte**, Seite 67.

Die vom Raben gesegneten Waffen der Helden verletzen alle Vampire mit dem Boron-Fluch (der erhöhte RS gegen magische Waffen kommt also nicht zum Tragen). Die Wirkung hält bis zum Ende des Abenteuers an, jedoch



auch nur solange, wie die Helden sich borongefällig verhalten.

Abreise aus Punin

Wenn die Helden ihm diese Möglichkeit nicht vollkommen verwehrt haben, werden Velerian und Borowin einen Flußkahn bis nach Pertakis nehmen und dann auf Fuhrwerke umsteigen.

Die Helden können also im Yaquirhafen erfahren, daß ein Mann, auf den Velerian Liscayos Beschreibung zutrifft, einen Kahn Richtung Kuslik bestieg und zuvor von seinen sechs Begleitern drei längliche Kisten auf das Schiff verladen ließ. Velerian hat damit einen Vorsprung von mehreren Stunden.

Die Gruppe kann für 50 Dukaten einen eigenen Flußkahn anmieten, der sofort Richtung Liebliches Feld ablegt, wenn die Kinder der Nacht 'verladen' wurden...



Yaquiria: Der Erste Tempel

„Unser Ziel ist nicht mehr fern, Hochwohlgeboren. Das Siegel spürt bereits den Ort seiner Bestimmung.“
„Unsere Verfolger – Sie sind nahe. Ich schmecke sie im Wind...“
„Vergeßt diese Narren! Bald werden wir das Portal des Primosanctums öffnen und in goldenen Hallen wandeln. SEINE Heerscharen werden vor m... *uns* niederknien und SEIN Blick wird unser gewahr werden. Dann werden wir an der Spitze einer Armee in die Länder der Verräter einmarschieren, ihre Tempel schleifen...“
„Schweig! – Die Finsternis sagt mir, daß sie nicht alleine reisen. Die Kinder der Nacht sind bei ihnen...“

Die Reise nach Yaquiria

Die Reise auf dem Fluß

Der Flußkahn der Helden fährt stromab mit dem Lauf des Yaquir, der wichtigsten Handels- und Verkehrsroute zwischen Kuslik und Punin. Stromauf wird von den Barken und Kähnen der Treidelpfad am Ufer benutzt, auf dem kräftige Ochsen oder Pferde die Schiffe ziehen. Im almadanischen kann man gelegentlich den flinken Thalukken der Tulamiden begegnen, die jedoch stromab weniger zahlreich werden.

Die Reise auf dem Yaquirstieg

Dieser Abschnitt konzentriert sich auf eine Reise der Helden per Flußkahn, es kann jedoch passieren, daß die Helden den Weg über den Yaquirstieg nehmen (müssen). Auch hier sind zahlreiche Händler unterwegs. Der Yaquirstieg 'endet' an der horasischen Grenze bei Oberfels. Dahinter heißt er Yaquirstraße, gehört zu den Staatsstraßen des Horasreiches und ist deutlich besser Instand gehalten als auf almadanischen Gebiet. Zumindest alle 5 Meilen findet sich hier eine komfortable Herberge.

Die Reisegeschwindigkeit

Der Flußsegler der Helden legt pro Tag stromab gut 60 Meilen zurück wenn möglichst wenige Zwischenstationen eingelegt werden. Sie können also anhand der Karten von Almada und dem Lieblichen Feld die Tagesleistung oder Helden mittels eines Lineals genau bestimmen oder sich der Einfachheit halber der folgenden Liste bedienen:

1. **Reisetag:** Punin bis Cumrat
2. **Reisetag:** Bis etwa 20 Meilen hinter Omlad
3. **Reisetag:** Bis Bactrim
4. **Reisetag:** Bis auf die Höhe von Amhallah
5. **Reisetag:** Bis Oberfels (horasische Grenze)
6. **Reisetag:** Bis Bomed
7. **Reisetag:** Bis Vinsalt
8. **Reisetag:** Bis Pertakis
9. **Reisetag:** Bis Horasia
10. **Reisetag:** Mittags Ankunft in Bethana

Mit dem Fuhrwerk den Yaquirstieg entlang dauert die Reise etwa doppelt so lange, die Tagesleistung beträgt hierbei gut 30 Meilen.

Die Stationen

Im Königreich Almada:

- **Arbasim:** Ein 400 Einwohner zählendes Dorf an der Stelle, wo der Bosquir in den Yaquir fließt.
- **Then:** 550 Einwohner, Tempel von Phex und Travia sowie Efferd-Schrein. Hier beginnt der Raschtulspäß, der Almada mit den Landen jenseits des Raschtulswalls verbindet.
- **Cumrat:** Nahe dem gleichnamigen Dorf erhebt sich die erst 29 Hal fertiggestellte, uneinnehmbare Kaiserpfalz (siehe auch DKA, Seite 51f). Das Dorf hat einen Tempel der Travia, auf der Pfalz gibt es zudem Tempel von Rondra und Praios.
- **Jassafheim:** In dieser Stadt mit ihren 960 Einwohnern findet der jährliche Pferdemarkt Almadadas statt.
- **Omlad:** Auf der Höhe von Omlad (auf novadischer Seite gelegen) verläßt der Yaquirstieg für etwa 20 Meilen den Fluß, der eine Biegung um die Omlader Marschen beschreibt.
- **Weinbergen:** Ein Städtchen mit 780 Einwohnern und Tempeln von Travia und Peraine.



- **Bactrim:** Vor dem alten Bärenforst gelegen, beherbergt das Dorf 450 Einwohner.
- **Brig-Lo:** Das Dorf zählt 365 Einwohner und hat Tempel von Boron und einen Tsaschrein. Hinter dem Ort erstreckt sich die Walstatt der Zweiten Dämonenschlacht (siehe auch **DKA**, Seite 51).
- **Amhallah:** Die Stadt (2.640 Einwohner, Bethaus des Rastullah, Tempel von Tsa, Peraine, Phex-Schrein) ist der Sitz des Emirs von Amhallassih, der seit über 100 Jahren novadisch besetzten südlichsten Region Almadass (siehe auch **DKA**, Seite 53f).
- **Dâl:** Nahe des Städtchen Dâl befindet sich die Festung Dâlblick, ein Teil des almadanischen Verteidigungsgürtels.
- **Inostal:** Der letzte größere Ort (870 Einwohner) auf mittelreichischem Boden.

Im Horasreich:

- **Oberfels:** Dieses Städtchen (900 Einwohner) liegt direkt hinter der horasischen Grenze und markiert mit seinen hochmodernen Bastionen die Krone des Wehrbaus (siehe **Armorium Ardriticum**, Seite 47f.)
- **Unterfels:** Dieses Städtchen befindet sich beim Zufluß des Uralst in den Yaquir.
- **Bomed:** Bomed (700 Einwohner) ist die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft.
- **Vinsalt:** Mit über 20.000 Einwohnern zählt die Hauptstadt des *Imperium Renascenti Horarium* natürlich zu den größten Städten des Reiches. Es gibt hier Tempel aller Zwölfe sowie des Horas und Nandus, dazu unzählige Schreine vieler Halbgötter und Heiliger. (Siehe auch **Das Reich des Horas**, Seite 70f.)

Die Reichsbaronie Vinsalt liegt bereits im Erzherzogtum Horasia, dem tatsächlichen Kernland des Lieblichen Felds.

- **Pertakis:** Eine 1.500 Einwohner zählende Landstadt und großer Umschlagplatz für Handelswaren. Erkundigungen führen zu dem Ergebnis, daß erst zwei Tage zuvor ein Mann, auf den Velerian Liscayos Beschreibung zutrifft, hier im Hafen vier Kisten auf Fuhrwerke laden ließ.

- **Senebath:** Ein Dorf mit wenig mehr als 500 Einwohnern und Tempeln von Travia und Efferd. Spätestens hier werden die Helden den Kahn verlassen müssen und ihren Fuß auf horasischen Boden setzen, denn von Senebath aus führt die *Seneb-Horas-Straße* weiter nach Bethana.

Spätestens hier müssen die Helden eine weitere Reisemöglichkeit, am besten ein gemietetes Fuhrwerk, organisieren, um die Reisekisten der Vampire transportieren zu können.

- **Shenilo:** Die nächste größere Ortschaft (1.100 Einwohner) liegt noch mitten in der Domäne Pertakis.
 - **Horasia:** Hier setzte einst, vor über 2.500 Jahren der Legende nach der Halbgott Horas zum ersten Mal einen Fuß auf aventurischen Boden. Und genau an diesem Fleck steht auch der größte Horastempel des Reiches. Die Stadt Horasia liegt bereits in der Baronie Bethana und hat 1.260 Einwohner (siehe auch das Abenteuer *Die unsichtbaren Herrscher*.)
- Danach erreichen die Helden **Bethana**, eine der ältesten horasischen Städte (siehe Seite 47f.)

Der Nachthetzer

Wenn Borowin bemerkt, daß die Helden (und schlimmer noch: Die Kinder der Nacht) ihn verfolgen, will er sich der lästigen Sterblichen und ihren Verbündeten endgültig entledigen.

Da er diese Situation zudem auch noch nutzen kann, um Velerian Liscayo eine Kostprobe seiner inzwischen voll erwachten Kräfte zu liefern, entscheidet er sich dafür, den Namenlosen anzurufen. Dieser entsendet einen seiner mächtigsten Dämonen, den Thealvanoor, den Borowin auf das Schiff der Helden hetzt.

Es ist tief in der Nacht und stockfinster auf Deck. Dunkle Wolken verdecken die Sterne und auch das Madamal ist nicht zu entdecken.

Deshalb könnt ihr wohl auch nicht weiter als bis zur Reling des Kahns blicken, dahinter ist Finsternis.

Da fällt euch auf, daß ihr nicht einmal das Plätschern der Wellen hören könnt. Zudem hängt das Segel schlaff am Mast, es ist absolut windstill.

Ein ungutes Gefühl beschleicht euch und plötzlich gellen Schreie über das Deck. Ihr rennt zur anderen Seite des Seglers und erblickt dort einen Matrosen, der um sein nacktes Leben kämpft: Ein öligschwarze Tentakel, die direkt der furchtbaren Finsternis jenseits des Schiffs

entspringt, hat sich um seinen Leib gewunden und zieht den Unglücklichen schrittweise zur Reling. Und auf der anderen Seite des Schiffs tauchen nun ebenfalls krallenbewehrte Tentakeln aus der Finsternis...

Arrangieren Sie diese Begegnung irgendwann, wenn die Helden glauben, Velerian und Borowin deutlich näher gekommen zu sein.

Thealvanoor (nur durch *Magiekunde*+22 zu identifizieren) hat zwar das ganze Schiff umschlossen, muß jedoch seine Opfer einzeln in die namenlose Finsternis ziehen.

(Nähere Informationen zu Thealvanoor und seine Kampfwerte finden Sie im **Anhang**, Seite 61.)

Von der Kunst, einen Vampir zu versorgen

Die Helden sind etwa 12 Tage lang mit 4 Vampiren unterwegs, die während der Reise mit Blut (sprich: Sikaryan) versorgt werden müssen. Zwar ruhen die Kinder der Nacht die meiste Zeit, wechseln jedoch nicht wirklich in den kräftesparenden 'Winterschlaf', um am Zielort voll einsatzfähig zu sein. Genau aus diesem Grunde ist es auch erforderlich, daß die vier Vampire während der Reise mindestens einmal ausgiebig trinken. Es liegt an den Helden, für die Versorgung der Kinder der Nacht zu



sorgen. Da es unwahrscheinlich ist, daß sie ihre eigene Lebenskraft hergeben wollen, muß die Gruppe in den anliegenden Orten für Nahrung sorgen.

Kommen die Helden nicht selbst darauf, daß die Vampire versorgt werden müssen, so wendet sich irgendwann Marbola mit diesem Anliegen an die Gruppe.

Der Gegner hat keinerlei Bedenken bei seiner Versorgung und geht zudem sehr rücksichtslos bei der Nahrungssuche vor, um nicht unnötig Zeit zu verschwenden. Zweimal während der Reise legt Velerians Flußkahn des Nachts an, seine Handlanger gehen an Land und entführen ein bis zwei junge Männer und Frauen auf das Boot, deren Leichen später über Bord geworfen werden.

Mindestens einmal sollten die Helden also bei einem Zwischenstopp erfahren, daß sich hier zuvor solche Entführungen abgespielt haben.

Anbändeln mit Marbola

Du stehst an der Relings des Schiffs und blickst in das Wasser, das die Lichter der Sterne widerspiegelt. Sanft wird der Kahn vom Yaquir getragen, während dein Blick gelegentlich die Lichter von Dörfern jenseits des dunklen

Ufers erspäht. Der uralte Strom und eine frische nächtliche Brise bringen euch stetig eurem Ziel näher.

„Es ist eine Ironie.“ Die sanfte und tiefraurige Stimme ist plötzlich ganz nah bei dir. Du wendest den Blick und dort steht Marbola. Lautlos ist sie an die Brüstung getreten, den Blick auf das ferne Ufer gerichtet, während der Mondschein mit ihren langen schwarzen Haaren spielt.

„Der Strom, der einst die ersten Siedler den Weg ins Landesinnere wies, führt uns nun zurück in die Gegend, in der die güldenländischen Einwanderer das Primosanctum erbauten.“ fährt sie fort ohne dich anzublicken.

Nutzen Sie die Reise, um den Helden ihre neuen vampirischen Verbündeten, insbesondere Marbola als Ansprechpartnerin der Gruppe, näherzubringen. Die Gruppe sollte ein Verständnis für die Situation der Kinder der Nacht entwickeln: Verdammt zu ewigem Unleben trachten sie nach ihrer Erlösung, obwohl die Chancen praktisch gleich Null sind.

Nähere Informationen zu Marbola und den anderen Begleitern der Helden finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 56f. Zu den Kindern der Nacht finden Sie nähere Angaben auf Seite 36f und im **Anhang** ab Seite 64.

Im Land der ersten Siedler

Bethana

In der Gegend, wo einst die ersten güldenländischen Siedler Aventurien betraten, befindet sich auch Bethana, eine der ältesten Städte des Lieblichen Felds.

Um den wichtigsten Efferdtempel ganz Aventuriens, der im Jahre 590 Horas (1895 vor Hal) erbaut wurde, entstand damals die Stadt Bethana, die heute 1.580 Einwohner zählt. Zwei weitere Tempel sind Hesinde und Travia geweiht, zudem beherbergt der Ort auch die Magierakademie *Halle des vollendeten Kampfes*.

Ansonsten ist Bethana eine kleine, verschlafene Hafenstadt, mit engen Gassen und zahlreichen uralten Gebäuden. Im mächtigen Rundbau des Efferdtempels residiert der Hochgeweihte der Kirche und auch Efferds Krug wird hier aufbewahrt.

(siehe auch **Das Reich des Horas**, Seite 108f)

Erkundigungen in Bethana

Velerian Liscayo und Graf Borowin haben gegenüber den Helden einen entscheidenden Vorteil: Das Siegel erfüllt auch die Funktion eines ‘Detektors’ und weist ihnen so auch den Weg zum Ort seiner Bestimmung: Dem Primosanctum.

Die Helden dagegen werden zunächst noch einige Erkundigungen in der Stadt einholen müssen, bevor sie die Verfolgung aufnehmen können:

- **Die Gegner:** An einem der Stadttore kann man den Helden von zwei Fuhrwerken berichten, die eine Reihe von

Kisten mit Wein transportierten. Diese erreichten die Stadt etwa einen halben Tag vor den Helden. (Die Gardisten haben vom Fahrer ein paar Flaschen erhalten, damit die Kontrolle zügiger und weniger gründlich abläuft.) In der Stadt selbst werden die Helden kaum etwas über ihre Gegner herausfinden können, diese halten sich auch nur so kurz wie möglich in Bethana auf und reisen dann (bei Einbruch der Nacht) weiter. So kann es zwar geschehen, daß sich beide Parteien für einige Zeit gemeinsam in der Stadt aufhalten, Velerian und Borowin jedoch wegen des Siegels wenige Stunden früher aufbrechen können.

- **Thudacemes:** In einem eigenen, festungsartigen Stadtteil befindet sich neben der Magierakademie auch der kleine, jedoch uralte Hesindetempel. Der Ort ‘Thudacemes’ ist den Geweihten durchaus ein Begriff:

Ein Ort mit diesem Namen wurde etwa um 500 Horas (2.000 vor Hal) gegründet, also noch vor der ersten urkundlichen Erwähnung Bethanas. Irgendwann um das Jahr 1.000 Horas (1.500 vor Hal) herum wurde das Städtchen, das ohnehin nie mehr als 900 Einwohner zählte, durch einen Brand zerstört. Die Bewohner sollen danach in anderen Orten angesiedelt worden sein.

Noch heute kann man, etwa 5 bis 6 Meilen nordöstlich von Bethana, im Hügelland jenseits der Felder und Weiden die Mauerreste einstiger Gebäude von Thudacemes entdecken.

- **Der Erste Tempel:** Über das Primosanctum weiß man so gut wie nichts in Bethana. Die Möglichkeit, in der Umgebung könnte sich so etwas wie eine Tempelanlage befinden, stößt hier auf Unglauben: Das Land ist vollständig erforscht, überall gibt es Weiden, Felder und Dörfer, viele Landschlösser der Adligen des Reiches und



kein unwegsames Waldgebiet oder gar ein Gebirge oder

einen Sumpf.

Das Primosanctum

Vermutlich werden die Helden sich bei Einbruch der Dämmerung auf den Weg nach Thudacemes machen, um die optimale Einsatzfähigkeit ihrer vampirischen Verbündeten zu gewährleisten. Wenn die Gruppe den Ort erreicht, haben Velerian und Borowin bereits einige Stunden Vorsprung, da sie noch bei Tageslicht aufbrachen.

Die Ruinen von Thudacemes

Gelegentlich ziehen dunkle Wolken vor dem Madamal vorbei und hüllen die Hügel und Wäldchen in Finsternis. Doch das sind wirklich überwucherte Mauerreste, die ihr im bleichen Lichtschein vor euch ausmachen könnt, weit entfernt von jeder menschlichen Ansiedlung, mitten in der bethanischen Hügellandschaft, und ohne daß ein Pfad hierher führen würde.

Ungleichmäßig verteilt stehen hier und da hohe Ulmen, deren Baumkronen lange Schatten werfen, überall wuchern Quecken, es liegt sogar der würzige Duft von Wiesensalbei in der Luft.

Und doch regt sich kaum ein Lüftchen, und kein Tierlaut ist zu hören. Es scheint euch fast so, als hätte vor Urzeiten jemand die Zeit in Thudacemes angehalten.

Weiter vorne entdeckt ihr einige mannshohe Mauerteile, die all die Jahrhunderte erhalten geblieben sind. In ihrem Schatten steht ein Fuhrwerk, ihr hört Pferde unruhig schnauben.

Hier bewähren sich die vampirischen Begleiter der Helden zum ersten Mal: Geben Sie den Helden *Schleichen*-Proben vor, während sie sich der Kutsche nähern, während die Kinder der Nacht ausschwärmen und mit der Dunkelheit verschmelzen. Lautlos bewegen sie sich von Schatten zu

Schatten und tauchen plötzlich bei dem Fuhrwerk auf. Während die Pferde unruhiger werden, winkt Marbola den Helden eine Entwarnung zu: Die Kutsche und auch die drei Kisten darauf sind leer.

Fährtensuchen-Proben+6 lassen die Helden die Spur Richtung Nordosten in die Hügel hinein verfolgen (Der Träger des Rabenamuletts erhält einen Bonus von -3 bei diesen Proben, da er fast instinktiv die Richtung errahnt, in die die Gruppe gehen muß.) Anscheinend verfolgen die Helden eine Gruppe aus nur 7 Personen – Die 3 Kinder der Finsternis hinterlassen keine Spuren...

Der Erste Tempel des Namenlosen

Ihr wandert stumm durch die Nacht, beobachtet aufmerksam eure Umgebung und achtet darauf, möglichst keine verdächtigen Geräusche zu machen. Die Vampire in eurer Begleitung haben damit keine Probleme: Immer wieder verschwinden sie in den Schatten, die euch umgeben und tauchen unvermittelt vor oder hinter euch wieder auf. Doch auch die Kinder der Nacht sind sichtlich unruhig geworden in den letzten Minuten, auch sie wissen nicht, was euch erwartet und ob ihr nicht vielleicht bereits zu spät seid.

Plötzlich bleibt [TRÄGER DES AMULETTS] stehen und flüstert nur: „Wir sind ganz nahe...“

Einige Schritt vor euch, umgeben von den allgegenwärtigen Ulmen, seht ihr eine abfallende, dunkle Senke zwischen den Hügeln. Langsam geht ihr weiter und bemerkt plötzlich, wie die Schatten hinter dem Rand der Senke sich verflüchtigen, so als hätten sie bis eben noch etwas verdeckt. Als ihr nun vorsichtig an den Rand tretet, entdeckt ihr...

...ja, was die Helden dort sehen, weiß selbst der Autor dieses Abenteuers nicht zu beantworten, werter Meister. Denn nun ist **Ihre** große Stunde gekommen: Erinnern Sie sich noch daran, wie Sie die Helden über ihre Vorstellungen vom Primosanctum 'aushorchen' sollten? Nun, das, was die Helden dort unten erblicken, entspricht genau dem, was sie sich vorgestellt haben! Wenn die Gruppe also der festen Überzeugung ist, einen alten Tempelbau zu sehen, dann beschreiben Sie ihnen einen solchen. Sind die Helden der Meinung, der Erste Tempel wäre unterirdisch angelegt, dann beschreiben Sie ihnen nun den Eingang, hinter dem die Dunkelheit auf sie wartet.

Die Helden sollen zwar mit zitternden Gliedern in den Tempel eintreten, jedoch keine Probleme haben, dann auch noch das Innere zu erkunden: Haben die Helden von weiten, hohen Gängen mit blutigen Malereien gesprochen? Sie sind da. Haben sie sich überlegt, daß unzählige Fallen dort lauern würden? Konfrontieren Sie sie mit den furchtbarsten Fallen, denen die Helden je begegnet sind und lassen Sie sie knapp überleben. – Alles ganz so, wie man es vom **Ersten Tempel des Namenlosen** erwarten und befürchten würde...

Sie sehen also schon, Ihre ganze Improvisationsfähigkeit ist gefragt, werter Meister. Wenn Sie Spaß an der Ausgestaltung solcher Dungeons haben, dann nehmen Sie die Angaben Ihrer Heldengruppe und kreieren Sie Gänge, Räume, Fallen und phantasievolle Gegner, um ihren Helden die Erforschung des Tempels so spannend wie möglich zu machen.

Wenn Sie dagegen mit derart phantasielosen Spielern geschlagen sind, daß diese partout keine eigene Vorstellung vom Ersten Tempel haben, so können Sie den folgenden Abschnitt verwenden. Dieser orientiert sich am **Traum vom Goldenen Tempel** (siehe Seite 36), also sind die Helden bereits mit dieser Erscheinung vertraut. Zudem entspricht es der Art und Weise, wie Velerian Liscayo das Primosanctum wahrnimmt.



...einen gewaltigen Bau, der in der Mitte der weiten, lichten Fläche steht. Seine hohen Mauern strahlen weiß im Licht des Mondes. Unzählige goldene Intarsien, Verzierungen, Statuen, Runen, Einlegearbeiten und Fresken bedecken die Mauern und glänzen im fahlen Schimmer des Madamals. Gewaltige Säulen stützen ein weit vorragendes Dach, unter dem unzählige Fackeln ein hohes goldenes Portal erhellen.

Direkt vor euren Füßen beginnt eine breite Treppe aus weißem, goldgeäderten Marmor, die hinabführt zu dem Eingang des gewaltigen Bauwerks...

Den Tempel zu umrunden dauert eine halbe Ewigkeit, seine genauen Abmessungen spotten allen Sinneseindrücken. Der einzige Zugang ist jedoch das Portal an der Vorderseite. Den Helden sollten Sie das Gefühl vermitteln, sehr viel Zeit verloren zu haben, wenn sie tatsächlich den Tempel umrunden.

Vor dem Portal:

Gewaltig und hoch sind die massiven goldenen Türflügel, nie im Leben könntet ihr diese Tür öffnen. Hoch über dem Portal prangt ein riesiges goldenes Auge, das hinab bis in eure Seelen zu schauen scheint.

Nach einer Ewigkeit, wie es euch scheint, schwingen die Türflügel langsam auf und öffnen euch den Weg in das Licht...

Würfeln Sie ein wenig hinter den Meisterschirm herum, so als ob es irgendeine Probe zu bestehen gäbe, bevor die Helden eintreten dürfen – Eine Taktik, die Sie im folgenden ruhig öfters anwenden dürfen...

Der weite Gang:

Ihr steht am Beginn eines immens langen Ganges, dessen goldene Decke sich in der Unendlichkeit verliert. Mächtige Säulen, die zehn Männer nicht gemeinsam umfassen könnten, tragen strahlende Gewölbe und goldene Fackelhalter, deren Licht sich in jeden Winkel des Ganges ergeißt...

Die Opfertagen:

Vor, hinter und zwischen den Säulen stehen mannshohe Amphoren, schwere Truhen, golden Kisten, ganze Fuhrwerke oder einfache Säcke, alle gefüllt mit glänzendem Gold und Geschmeide. Goldmünzen, Goldbarren, Diamanten, kunstvollen Schmuckstücken, Edelsteinen jeder Art, magischen Artefakten, einem Schwarzen Auge, prunkvollen Waffen, Gemälden,

goldenen Rüstungen, Flaschen mit flüssigem Gold, uralten Zauberbüchern, Statuen...

Sorgen Sie dafür, daß jedem Helden ein besonderes Stück ins Auge fällt, daß ihm oder ihr ein besonderer Anreiz ist.

Die Krieger des Namenlosen:

Hünenhaft und in goldene Rüstungen gewandet, mit furchtbaren, tierhaften Fratzen, schwere Doppeläxte tragend, so stehen sie da: Die Krieger des Namenlosen. Starr und den Blick geradeaus gewandt, in dreizehn Reihen hintereinander und in hundert mal hundert Reihen und mehr nebeneinander, warten sie nur noch auf den richtigen Befehl, unbesiegbar und zahllos...

Die Ritualräume:

Zahllose weite Räume schließen sich an, die durch hohe Durchgänge betreten werden können. Dort stehen Altäre aus Stein, aus Marmor, aus Obsidian oder gar aus purem Gold. Sie alle von unterschiedlicher Größe und Gestalt, so als wäre für jede Rasse, die je auf Dere gelebt hat oder noch leben wird, ein eigener Ort zur Anbetung des Herrn dieses Tempels vorhanden...

Die Verheißungen:

Große Spiegel reflektieren eure Bilder und lenken eure Aufmerksamkeit auf sich. Plötzlich verschwimmt die Fläche, so als hätte jemand einen Stein ins Wasser geworfen. Als die Spiegelfläche sich beruhigt, seht ihr tiefe Finsternis, flehend blickende Gesichter und hilfessuchend ausgestreckte Arme...

Die Helden entdecken geliebte Menschen aus ihrer Vergangenheit, längst verstorbene Familienmitglieder oder Kameraden, die sie eigentlich längst in den zwölf göttlichen Paradiesen wähnten. Doch diese stehen Höllenqualen aus und flehen die Helden um Hilfe an. Erklären Sie den Helden, daß sie sich sicher sind, dank der Macht dieses Ortes ihre Lieben bald retten zu können...

Das Heiligtum:

Ihr spürt, daß der Ort, zu dem es euch alle drängt, nicht mehr weit sein kann. Vielleicht nur noch wenige Schritte, nur noch wenige Momente, dann seid ihr am Ziel...

So weit werden die Helden nicht kommen und tatsächlich werden sie auf diese Weise das 'Allerunheiligste' dieses Ortes nicht erreichen...

Die Helden und das Primosanctum

Sie ahnen es sicher schon, werter Meister: Die Helden befinden sich inmitten eines Trugbildes, einer Phantasie, kreierte aus ihren eigenen Vorstellungen.



Velerians Gruppe hat den Ort kurz zuvor betreten und mit dem Siegel gleichfalls enthüllt und aktiviert. Ohne das Siegel hätten sie nicht einmal diese Senke gefunden, doch nun kann jeder den Ort betreten und wird in den Illusionen gefangen. Dabei kann das Primosanctum durchaus als eigenständige Intelligenz betrachtet werden, die die Vorstellungswelt der Ankömmlinge erforscht, um ihr gerecht zu werden – doch zu welchem Zweck ?

Zum einen dient dies als Schutzmechanismus: Gegner des Primosanctums werden von der Illusion gefangen und können dann von Dienern des Namenlosen aufgegriffen werden (Selbständig mit Hilfe von Gegnern und Fallen attackieren tut der Erste Tempel Eindringlinge nur dann, wenn die Vorstellungen der Besucher dies mit einplanen.)

Zum anderen bestimmt das Primosanctum auf diese Weise diejenigen, die seiner würdig sind: Nur wer die Illusion zu durchschauen vermag, wird das wahre Gesicht dieses Ortes erblicken können (Dabei sind nicht einmal Priester des Namenlosen oder Vampire vor diesem Test gefeit, wie sich noch zeigen wird.)

Ob dieses 'Eigenleben' des Ortes und das damit einhergehende namenlose Blendwerk schon immer im Primosanctum verwurzelt waren, ist nicht bekannt. Vermutlich hat es jedoch erst mit den Jahrhunderten seiner Existenz, in denen schier zahllose Menschenopfer und blutige Rituale hier durchgeführt worden sind, diese unheimliche Fähigkeit erlangt und in den folgenden 1000 Jahren seines Bestehens weiterentwickelt.

Die Illusion fällt

Prinzipiell gibt es mehrere Möglichkeiten, wie die Helden hinter das Blendwerk kommen können (beachten Sie dabei, daß auch hier die Einstellung der Helden eine Rolle spielt: Wenn der Held *glaubt*, daß dieser Ort ihm das Zaubern bzw. Wirken von Liturgien erschwert, dann tut er das auch...):

- **Zauberei:** Mittels ODEM ARCANUM oder OCULUS ASTRALIS läßt sich keinerlei magische oder dämonische Kraft innerhalb des Blendwerks feststellen, das ja eigentlich karmatischer, also göttlicher Herkunft ist. Da jede wahre göttliche Kraft (und für diese Belange wollen wir den Namenlosen doch mal auf eine Stufe mit den Zwölfen stellen...) jedoch auch immer Anteile magischer Kraft enthält, zeigen besonders gut gelungene Proben (mindestens 30 Zauberkraftpunkte übrig behalten), eine allgegenwärtige magisch-göttliche Kraft an. Nur wirklich hervorragend gelungene Proben (wenigstens 50 Zauberkraftpunkte übrig behalten) zeigen eine vage Ähnlichkeit mit Illusionszauberei an.

Das gleiche Ergebnis bringt ein ANALÜS ARCANSTRUCTUR, jedoch bereits ab 25 bzw. 40 übrig-behaltenen Kraftpunkten.

- **Göttliche Kraft:** Hier erweist sich besonders der Hesinde-Geweihte als nützlich: Die Liturgie SICHT AUF MADAS WELT (II. Grad) erzielt ähnliche Ergebnisse wie beim ODEM ARCANUM. BLICK DER WEBERIN (V. Grad) erfüllt in etwa die Funktion eines ANALÜS. Der UNVERSTELLTE BLICK (III. Grad) enthüllt dem Geweihten tatsächlich sofort, daß es sich um eine Illusion handelt. Die Liturgie ARGELIONS BANNENDE HAND (IV. Grad) (oder ST. GILBORNS BANNFLUCH der Praioskirche) hebt, wenn besonders gut gelungen, die Illusion tatsächlich auf oder enthüllt sie wenigstens für einen kurzen Moment.

Ferner würde die Spezielle Liturgie AURAPRÜFUNG (III. Grad, Variante der SEELENPRÜFUNG) die Unheiligkeit des Ortes und den Geweihten (wenn besonders gut gelungen) auch das Blendwerk erkennen lassen. Notfalls kann auch noch die Allgemeine Liturgie WEISHEITSGEGEN (I. Grad) die Täuschung offenbaren, jedoch sollten Sie das erst zulassen, wenn alle anderen Stricke reißen.

Der Ort modifiziert die Mirakelprobe hierbei nicht, solange der Geweihte nicht selbst davon überzeugt ist.

- **Mißtrauen:** Vielleicht leuchtet den Helden irgendwann selbst ein, daß der Erste Tempel ihren eigenen Vorstellungen verdächtig gleicht und werden mißtrauisch. In diesem Fall sollten Sie mehrere direkte Reaktionen auf Aktionen der Helden schaffen: Ein Held spricht über etwas, das plötzlich in der Nähe herumliegt. Ein anderer hofft, bald mal irgendwo ausruhen zu können und schon gibt es im nächsten Raum bequeme Bänke mit Kissen...

- **Das Amulett des Raben:** Wenn Ihre Helden keine Möglichkeit finden, das Blendwerk zu durchschauen, so können Sie den Träger des Amuletts bei gelungener IN-Probe kurz die Illusion durchschauen lassen: Plötzlich findet er sich für einen kurzen Moment in der leeren Senke wieder, während seine Kameraden eine imaginäre goldene Statue bestaunen oder in einem nicht vorhandenen Buch blättern...

Was auch immer der Auslöser ist, sobald die Helden davon überzeugt sind, einer Illusion aufzusitzen, geschieht das folgende:

Plötzlich verschwimmen und zerfließen die Wände und Säulen um euch herum, so als ob jemand Wasser über ein frisches Gemälde gegossen hätte. Schatten stürzen auf euch ein, Dunkelheit umfängt euch, Finsternis umringt euch. Im kränklich-bleichen Mondschein erkennt ihr, daß ihr in der Senke steht, die jetzt jedoch weit und leer vor euch liegt. Die schroffen Wände ragen rundherum auf, gekrönt von schwarzen, blattlosen Bäumen, die ihre Äste wie Krallenhände in den finsternen Nachthimmel recken. Ihr steht auf schwerer, schwarzer Erde, die jedoch keinesfalls fruchtbar ist. Vielmehr scheint es euch so, als hätte sie Blut getrunken. Schwarze, grobe Monolithen ragen ohne Sinn und Verstand hier und da aus dem toten Boden, in dem sich zahlreiche wimmelnde Nester fetter, weißer Maden finden. Einzelne Knochen ragen aus der Erde und reflektieren bleich das Licht des Madamals. Euch fröstelt und euer Atem bildet dampfende Wolken, die Luft ist schneidend kalt, und doch nicht frisch. Selbst die von Wärme nicht abhängigen Kinder der Nacht schlagen ihre Umhänge enger um sich...



Da bemerkt ihr eine Gruppe dunkler Gestalten in der Mitte der Senke, noch etwa hundert Schritt entfernt.

Dies ist die wahre Gestalt des Primosanctums: Kein Tempelbau, kein strahlendes Heiligtum, sondern eine abgeschiedene Senke im yaquirischen Hügelland, wo einst die ersten aventurischen Verehrer des *Naghot-Shaar* zusammenkamen, um ihren dunklen Herrn zu preisen.

Die Helden können sich ihren Gegnern zunächst gefahrlos nähern, diese werden sie nicht bemerken, solange sie noch in der Illusion gefangen sind.

Auf dem Weg dorthin können die Helden von Stein zu Stein schleichen (diese sind entweder beißend kalt oder sehr scharfkantig: **1W6 bis 2W6 SP**) und müssen darauf achten, nicht über Knochen oder Steine zu stolpern (*Sinnesschärfe*- bzw. *Schleichen*-Proben). Einmal sollte ein Held trotz gelungener Probe doch stolpern: Eine gelungene TA-Probe-4 läßt ihn schwören, eine Knochenhand hätte ihn absichtlich zu Fall gebracht...

Dann sind die Helden nahe genug, um näheres zu erkennen:

Es handelt sich um insgesamt 10 Personen in dunklen Gewändern, die dicht beieinander stehend reden und die Umgebung beobachten. Ihr erkennt sofort die kraftvollen Bewegungen Graf Borowins und auch die verhärmte Gestalt von Velerian Liscayo. Zwei weitere Personen, von Kopf bis Fuß in Schwarz gekleidet, bewegen sich auf die katzenhaft-leise Art der Vampire. Die anderen sechs Männer und Frauen tragen purpurne Roben und schauen sich ständig mit ehrfurchtigem Gesichtsausdruck um.

Und nun könnt ihr auch Stimmen hören:

„Es ist gewaltig, gewaltiger als ich es mir in meinen kühnsten Träumen vorstellen konnte!“ Das ist Velerian, der ein glänzendes metallisches Objekt trägt „Seht doch das Gold und die Diamanten. Und dort vorne muß das Heiligtum sein, bestimmt schon hinter diesem Portal...“

Er geht weiter, vorbei an einem der schwarzen Steine, während die anderen ihm folgen – bis auf einen...

„HALT!“ erklingt Graf Borowins volltönende, bannende Stimme und auch ihr erstarrt, für einen Moment lang dem Befehl folgend.

„Dieser Wachtraum hat nun ein Ende!“ fährt der Erzvampir drohend fort und selbst die Schatten in seiner Umgebung fliehen vor dem Klang seiner Stimme.

Velerian wendet sich dem Grafen zu und seine Stimme trieft nur so vor Geringschätzung, als er antwortet: „Mir scheint fast, als würde euch das strahlende Gleißn des Herrn verwirren, *Hochwohlgeboren*...“

„SCHWEIG, Sterblicher!“ Der Umhang aus wallender Finsternis folgt dem Grafen, als er auf Velerian zutritt, der euch plötzlich nur noch klein und verletztlich erscheint. Langsam legt der Vampir seine spinnenhaften Hände auf die Schultern des jungen Mannes und ist ihm nun so nahe, daß ihr unwillkürlich Angst um Velerian habt. „Das Gleißn des Herrn ist nicht *Licht*“ fährt Borowins hypnotische Stimme bedrohlich fort „Es ist – *Finsternis*...“

Als er zurücktritt, weiten sich Velerians Augen. Er stolpert zwei Schritte zurück, sein Kopf ruckt hektisch hin und her, als er zum ersten Mal seine Umgebung tatsächlich wahrnimmt. „Aber... was... Das kann nicht sein...“ krächzt er mit heiserer Stimme.

Graf Borowin betrachtet zufrieden seine Umgebung, während die Vampire und Kultisten sich ebenfalls erschrocken umsehen.

Velerian dreht sich in Panik um sich selbst, seine Stimme überschlägt sich fast „Das ist unmöglich! Das Primosanctum, der Erste Tempel, das Gold, die unbesiegbaren Krieger... all meine Visionen, wieso...“

Zum ersten Mal wirkt er auf euch nur noch wie ein verzweifelter, kleiner Junge.

Der zufrieden scheinende Erzvampir hat etwas entdeckt, ein Stein hinter Velerian fesselt seinen Blick. Kraftvolle Schritte und die Finsternis selbst tragen ihn dorthin, während der junge Priester dem Wahnsinn nahe scheint.

„Du bist es nicht einmal wert, daß ich mich an dir nähre...“ raunt Borowin, als er an Velerian vorbeischießt und gedankenschnell zustößt, ohne den jungen Mann auch nur eines Blickes zu würdigen.

Velerian Liscayo klappt zusammen wie eine Mirhamionette, der man die Fäden durchgeschnitten hat, mit aufgerissenen Augen bleibt er im Dreck liegen, den Hals seltsam verdreht...

Velerian hat sich verblenden lassen und letztlich vor den Augen des Namenlosen versagt. Das weiß auch Borowin, der nun die Zeit gekommen sah, den lästigen jungen Priester aus dem Weg zu räumen.

Das Primosanctum erwacht

Geben Sie den Helden angesichts dessen, was sie gerade gesehen und gehört haben, nur geringe Handlungsfreiheit. Sie könnten noch etwas näherschleichen, die Waffen bereithalten etc.

Graf Borowin von Gratenfels bleibt vor einem der schwarzen Felsblöcke stehen. Als er die Arme hebt, kriecht die Finsternis seines Umhangs bis hin zu den Rändern der Senke. Menschen und Untote in seinem Gefolge sinken hinter ihm auf die Knie und auch ihr spürt den fast unwiderstehlichen Drang, euch einfach auf den Boden zu werfen.

„Mein Herr! Mein Gebieter! Du, der du keinen Namen hast! Höre mich, deinen würdigen Diener!“

Borowins Stimme erobert die ganze Nacht, dringt messerscharf bis in eure Köpfe vor und läßt euch fast aufstöhnen vor Schmerzen.

„Schenke mir die Macht dieses Ortes, der so viel mehr ist als er ist und der so viele Jahrhunderte lang geruht hat! Höre mich!“

Der Erzvampir verfällt in einen monotonen Singsang, seine Lippen formen Silben, die unaussprechlich sind, zu Worten, die keines Sterblichen Ohr ertragen kann. Es wird kälter, Reif schlägt sich auf euren Klingen nieder, euer



Atem gefriert in der Luft vor euch zu Eis, die schwarzen Baumskelette scheinen sich unter Schmerzen zu winden, das Licht des Madamals wird von der Finsternis verdrängt...

Plötzlich flammt hundertfaches Licht auf, überall von den schwarzen Monolithen schlägt Fackellicht in den Himmel und beleuchtet die Senke.

Nun erkennt ihr auch, wem Borowins Anrufung gilt: Der grotesken Darstellung eines Mannes, unförmig und plump aus dem Felsblock geschlagen. Das übermannsgroße Abbild trägt zwei unfertig wirkenden schwarze Gesichter, seine Arme sind erhoben, gleich denen von Borowin...

Plötzlich verharrt der Erzvampir. Einen Moment lang scheint er auf etwas zu warten, dann spricht er wieder:

„Wir sind nicht allein. Tötet sie.“

Der Kampf gegen Borowins Anhänger

Die Vampire und Kultisten springen auf und ziehen ihre Waffen, um sich den Helden zu stellen. Graf Borowin führt seine Anrufung fort, während die in seinem Bann stehenden Anhänger des Namenlosen danach trachten, jeden von ihm fernzuhalten.

2 Vampire (ehemalige Agenten der Hand Borons):

MU 21 AT 19 PA 18 TP 1W+7 (Nachtwind)
LE 74 RS 1 ST 14 MR 29

Wurfaffen: 20 (2 Wurfscheiben, 1W+1 TP)

Verwundbarkeiten: Praios, Efferd, Boron, Peraine

Die Werte der **3 Priester** und **3 Kultisten** finden Sie im **Anhang**, Seite 60. Den Priestern gelingen Liturgien und Anrufungen hier deutlich leichter (Meisterentscheid).

Geweihte der Zwölfe müssen allerdings erhebliche Erschwernisse bei ihren Mirakelproben erdulden.

Die Werte von Marbola finden Sie im **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 56. Die Werte der übrigen Kinder der Nacht finden Sie im **Anhang**, Seite 58f.

Beschreiben Sie während des Gefechts, wie der schwarze Boden das Blut der Getroffenen gierig aufsaugt, wie Knochenhände nach den Kämpfenden greifen und zurückweichende Helden gegen einen Monolithen stoßen, der eben doch noch nicht da stand...

Es kann auch geschehen, daß sich während des Kampfes spontan ein Ivash (siehe **Anhang**, Seite 60f.) manifestiert, ohne daß er zuvor von einem Priester gerufen werden mußte...

Der Kampf gegen den Erzvampir

Unbeirrt von den Kämpfen hat der Erzvampir seine Beschwörung in blasphemischem Singsang fortgesetzt. Als ihr nun näherkommt, wendet er sich langsam um, sein finsterer Umhang aus Dunkelheit folgt seiner Bewegung mit unerträglicher Langsamkeit.

Violette Blitze züngeln in seinen Augen, dreizehn Schatten wirft sein untoter Körper, als sich tief aus seiner Kehle ein verdammtes Wort entringt: „**MARUK-METHAI!**“

Das Gesicht des Erzvampirs ist eine Fratze aus zerschmetternder Siegesgewißheit und purer, unverfälschter Boshaftigkeit, als er seine scharfen Zähne bleckt: „Euer Blut pulsiert so *lebendig*... Und schon bald wird es in meinen Adern fließen...“

Dann fährt er wie ein Schatten unter euch...

Der Erzvampir, beseelt von Maruk-Methai, der Hand des Namenlosen (siehe **Anhang**, Seite 61), kämpft nun mit den folgenden Werten:

MU 30 AT 20 (2/KR) PA 18 (Ausweichen)
TP 1W+6 (Krallenhände) LE 120 RS 3
ST 18 MR 30

Besonderheiten: Auch – und gerade – mit dieser Macht seines Herrn ausgestattet kann Borowin sich übergangslos in mehrere Formen verwandeln (z.B. ein halbverwester Rabe, Rauch oder einfach nur ein Schatten) oder auch einzelne Helden mit Beherrschungszaubern unter seine Kontrolle zwingen (MR-Proben zur Abwehr).

Verwundbarkeiten: Praios, Boron

(siehe auch **Anhang: Dramatis Personae**, Seite 54f.)

Wenn Borowin besiegt wurde, muß er dem Sonnenlicht ausgesetzt oder boronheilig bestattet werden, um endgültig vernichtet zu werden (natürlich außerhalb des Ersten Tempels, in dem er nur für eine mögliche spätere Wiederbelebung ‘konserviert’ werden würde.)

Letzteres sollte der Träger des Amuletts übernehmen – Die von ihm durchgeführte Bestattung gilt in diesem Fall als geweihte Kulthandlung.

Das Primosanctum erneut zu versiegeln ist nicht schwierig: Nahe bei Velerian Liscayos Leiche liegt noch das Siegel. Wenn die beiden Teile wieder auseinandergenommen werden, verwandelt sich die Senke wieder in eine ganz normale, unkrautüberwucherte Fläche, die so ganz und gar nichts bedrohliches an sich hat. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden jedoch die Senke verlassen haben, um nicht in die Finsternis mitgerissen zu werden...

(Siehe auch **Anhang: Artefakte**, Seite 67).



Ausklang

Indem das Siegel vom Primosanctum wieder entfernt und zweigeteilt wurde, ist der Erste Tempel erneut versiegelt worden.

Die Aufgabe und Verantwortung der Helden besteht nun darin, das Siegel wieder in die Hände zwölfgöttlicher Diener zu legen. Vermutlich werden sie es dem Raben übergeben, der dann dafür sorgen wird, daß beide Teile wieder sicher verwahrt werden.

Ferner müssen sie natürlich für die sichere Rückkehr der Kinder der Nacht nach Punin sorgen und Bahram Nasir sein Amulett zurückbringen.

Bei dieser Gelegenheit wird der Rabe die Helden auf die Urschrift des heiligen Schwarzen Buches der Boronkirche schwören lassen, niemals das Geheimnis des Primosanctums und der Kinder der Nacht an Außenstehende zu verraten (Der Schwur auf das Schwarze Buch bindet Eide bis über den Tod hinaus – nicht einmal ein NEKROPATHIA würde den verblichenen Helden ein Wort entlocken können, wollen diese ihre Seele nicht der Verdammnis anheim fallen lassen...) Außer der Gewißheit, dem Kult des Namenlosen einen schweren Schlag zugefügt zu haben, bleibt den Helden noch das folgende:

- Jeder Held erhält von Bahram Nasir (zusätzlich oder anstatt eventuell ausgehandelten Lohns) ohne erklärende Worte ein filigranes silbernes Boronamulett (ähnlich dem, das der Rabe selbst trägt). Das Amulett ist nicht geweiht, und jeder Held mag für sich selbst entscheiden, ob er es verkauft (Wert: **40 D+**) oder in Ehren hält. Dann kann es ihn irgendwann einmal in höchster Not vor einem Untoten bewahren oder ihn der Hilfe eines Borontempels oder der Golgariten versichern (nach Meisterentscheid). Einem würdigen Borongeweihten in der Gruppe bietet der Rabe an, ihn (ungeachtet seiner Stufe), eine ihm unbekannte Boron-Liturgie der III. oder IV. Stufe zu lehren (anbieten würde sich ETILIAS ZEIT DER MEDITATION).
- Geben Sie jedem Helden pauschal **400 AP**, zuzüglich bis zu **75 AP** für gutes Rollenspiel.
- Jeder Held hat zwei Versuche frei, seine TA um einen Punkt zu senken und je einen Versuch, die folgenden Talente zu steigern: *Gassenwissen*, *Geschichtswissen* und *Magiekunde*.
- Zudem sollte jeder Held 2 Schicksalspunkte erhalten, der wirklich in voller Überzeugung im Namen der zwölfgöttlichen Ordnung gehandelt hat (Optionale Regel in **KKO**, Seite 127).



Anhang

Dramatis Personae

Velerian Liscayo, ein Priester des Namenlosen

Erscheinung: Ein hochgewachsener Mann, augenscheinlich in den Dreißigern, dessen braune Locken ihm auf die Schultern herabfallen. Er wirkt ausgezehrt, dunkle Schatten liegen um seine braunen Augen. Seine Gebaren sind selbstsicher, sogar überheblich. Er kleidet sich meist in dunkle, weite Gewänder.

Hintergrund und Motive: Geboren am 12. Rondra 2491 Horas (6 Hal) als Velerian Travino Liscayo zu Efferdas, war der Liebfelder Zeit seines Lebens immer der Letzte: Das letzte Kind seines Vaters Hesindio Liscayo, einem einflußreichen Geweihten des Namenlosen, der letzte in der Erbfolge und Gunst Hesindios, zudem ganz unten im Zirkel seines Vaters. Sein Bruder dagegen war vom Namenlosen auserwählt, seine Schwester sollte die neue Hochgeweihte werden.

Schließlich gelang es Velerian Liscayo doch, sich aus dem Schatten des übermächtigen Hesindio zu lösen: Velerian tötete brutal seinen Vater und seine Schwester und wollte sich den Posten des Hochgeweihten mit Waffengewalt erzwingen. Aufgrund der Einmischung einiger Abenteurer ging sein Plan jedoch nicht auf. Es gelang ihm allerdings doch noch, das erste Siegelfragment zum Primosanctum zu erobern und die Aufmerksamkeit seines Dunklen Herrn auf sich zu richten.

Danach tauchte er unter, immer noch von Zorn und Haß erfüllt, immer noch in der festen Überzeugung, zu höherem bestimmt zu sein. Doch Haß und Zorn haben ihn hager und alt werden lassen – erschreckend für die Helden, wenn sie ihn nach dieser Zeit wiedersehen werden.

Nach der Opferung aller Zehen des rechten Fusses, seines linken Auges (in der Öffentlichkeit trägt Velerian ein Glasaugen) und seines Schattens befindet sich Velerian zu Beginn des Abenteuers im dritten Weihegrad und verfügt über machtvoll-namenlose Liturgien. Trotzdem verläßt er sich in erster Linie auf Täuschung und Rückzug. Kommt es zum Kampf, so versteckt er sich mit Vorliebe hinter seinen Anhängern, um ein dunkles Ritual (oder seine Flucht) vorzubereiten.

Seit einiger Zeit hat Velerian unregelmäßig Träume und Visionen, in denen er sich an der Spitze eines Heeres namenloser Streiter und Kreaturen sieht und in einem goldenen Tempel residiert. Inwiefern diese Gesichte tatsächlich gottgesandt oder nur eingebildet sind, weiß wohl nur der Namenlose selbst. (Tatsächlich muß man jedoch annehmen, daß der Dreizehnte den haßerfüllten Priester auch nur für seine Zwecke benutzt und ihn fallenlassen wird, sobald Velerian seine Schuldigkeit getan hat.)

Nun strebt Velerian nach dem zweiten Siegel, das seine Träume wahr werden lassen soll, und hat sich als Mittel zum

Zweck mit dem untoten Grafen von Gratenfels eingelassen, dessen Kreaturen ihm beim Kampf gegen die Kinder der Nacht unterstützen sollen.

Daß er den Erzvampir nicht wirklich unter Kontrolle hat, ahnt Velerian, auch wenn er zu verdrängen sucht, daß er dem Dämon, den er rief, nicht mehr Herr werden kann. Doch er tröstet sich damit, daß die Macht des Goldenen Tempels aus seinen (Wahn-) Vorstellungen ihn unbesiegbar machen wird und Graf Borowin dann wie alle anderen Kreaturen vor ihm im Staub kriechen wird.

Darstellung: Seien Sie vielseitig: Wenn nötig, agieren Sie einschmeichelnd und kriecherisch, wenn Velerian sich dagegen seiner Vormachtstellung sicher ist, arrogant und mit unverhohlenem Haß auf jedermann und alles. Oftmals schimmert dabei noch das trotzig Kind durch diese Fassade durch.

(Eine frühere Beschreibung von Velerian Liscayo finden Sie in dem Abenteuer **Das Schiff im Eis**, Seite 62f.)

Velerians Werte:

MU 14	AG 2	ST 14
KL 16	HA 4	LE 68
IN 12	RA 3	KE 65
CH 16	TA 3	MR 10
FF 11	NG 5	AT/PA 16 / 15
GE 14	GG 5	TP 1W+3 (Rapier)
KK 13	JZ 5	RS 2 (Kutte)

Wichtige Talente: Stichwaffen 15, Reiten 10, Selbstbeherrschung 12, Tanzen 11, Bekehren 13, Betören 13, Etikette 11, Lügen 14, Menschenkenntnis 11, Geschichtswissen 12, Staatskunst 10

Liturgien: Velerian beherrscht inzwischen sämtliche, weiter unten aufgeführte Liturgien. Ferner genießt er anscheinend das Wohlwollen des Namenlosen und kann deshalb notfalls über weitere, überraschende Fähigkeiten nach Maßgabe des Meisters verfügen.

Graf Borowin von Gratenfels, der Öffner der Gräber, Schlächter von Hirschfurt, ein Erzvampir

Erscheinung: Die hochgewachsene, hagere Gestalt eines Mannes in den besten Jahren, mit schulterlangen schwarzen Haaren, die in starkem Kontrast zu der bleichen Haut stehen. Feine blaue Äderchen zeichnen sich unter der Haut deutlich ab. Wenn Borowin gerade getrunken hat, pulsieren sie jedoch lebendig und rot. Die Augen des Grafen sind ebenso dunkel wie sein Haar und aus Finsternis scheinen auch seine Gewänder und die seidenen, wallenden Roben gemacht zu sein, die er bevorzugt trägt. Nur beim Angriff oder in höchster Erregung zeigen sich seine spitzen weißen



Fangzähne. Borowins einnehmendes Charisma ist in seiner Gegenwart fast körperlich spürbar, seine Schritte sind ausgreifend und kraftvoll, seine Bewegungen herrisch, seine Reden sind volltönend, ja geradezu anmaßend und arrogant.

Hintergrund und Motive: Borowin Ludegan von Quellpass, Graf von Gratenfels, ist ein uralter Vampir. Längst verstaubte Chroniken berichten von einem Graf Borowin, der während der Priesterkaiserzeit auf Seiten der Praioskirche grausame Bluttaten begangen hat.

Borowin wurde am 11. Boron 691 vor Hal als Sohn eines nordmärkischen Barons geboren. Seine ersten Sporen verdiente er sich in der Armee von Kaiser Ugdalf, als er mit unnachgiebiger Grausamkeit gegen die Orks und Goblins kämpfte, die die Reichsgrenzen unsicher machten.

Als im Jahre 658 vor Hal die Praiosgeweihtenschaft die Macht an sich riss, schlug der bereits hoch dekorierte Offizier sich auf Seiten der Praiospriester. Seinen Beitrag zum *Erntefest-Massaker*, als überall im Land die Rondrageweihenschaft festgesetzt und hingerichtet wurde, leistete Borowin mit der *Schlacht von Hirschfurt*, obwohl die Bezeichnung 'Schlacht' wohl der falsche Ausdruck wäre: Viele Rondrageweiheten der nördlichen und westlichen Provinzen des Reiches hatten sich damals gesammelt, um einen letzten aussichtslosen Feldzug gegen Gareth zu führen. Doch bevor das Heer bei Hirschfurt die Raller überqueren konnte, gerieten sie in einen Hinterhalt der Truppen Borowins: Viele Hundert Rondrageweihete starben im Kreuzfeuer aus Pfeilen und Armbrustbolzen. Die Überlebenden wurden von Borowins Schlachtreitern niedergemacht.

Als dann einige Tage später Borongeweihete aus dem nahen Angbar eintrafen, um die Gefallenen zu bestatten, stießen sie auf Soldaten Borowins, die auf Befehl ihres Anführers das Schlachtfeld bewachten. Die Soldaten eröffneten das Feuer und vertrieben noch auf Wochen hin jeden, der sich den Toten nähern wollte, während die Leichen der Erschlagenen vermoderten und die Ratten gleich Scharenweise das Schlachtfeld bevölkerten...

Borowin wurde von den Priesterkaisern zum Grafen von Gratenfels erhoben und regierte die Randprovinz mehrerer Jahrzehnte lang mit eiserner Hand, während er die Bauern bis auf den letzten Blutstropfen auspresste. Später mußte dies sogar wörtlich aufgefaßt werden, denn irgendwann in dieser Zeit schloß der Boronfrevler einen Pakt mit dem Namenlosen, mied fortan das Tageslicht und ernährte sich nur noch vom Blut seiner Untertanen.

Gratenfels war zu damaliger Zeit ein hinterwäldlerischer Ort, um 570 vor Hal jedoch häuften sich in Gareth die Gerüchte über die seltsamen Umtriebe in der Gegend: Berichte über verschwundene Borongeweihete und zu nächtlicher Stunde aufgewühlte Grabstellen. Eine Abordnung der Praioskirche ging nach Gratenfels und kehrte nicht zurück. Als dann unter schwerer Bedeckung die Inquisition dort eintraf, fand sie chaotische Zustände, nicht jedoch den Grafen vor, der dort 90 Jahre lang regiert hatte, und nicht etwa dessen Nachfahren, wie man es in Gareth eigentlich angenommen hatte!

Wieso jedoch wirklich seit jener Zeit der Haß auf den Kult des Totengottes in dem Erzvampir lodert, könnte nur der

Graf selbst beantworten oder Boron selbst, und der schweigt...

Die längste Zeit während der letzten 6 Jahrhunderte hat Borowin geschlafen, die meiste Zeit davon wiederum in der Gruft unter Burg Koschwart. Nur zeitweilig erwachte der Vampir, um seinen Hunger zu stillen oder wieder eine Zeit lang unter Menschen zu verbringen.

Als Velerian Liscayo Graf Borowin fand und ihm in grober Selbstüberschätzung ein Bündnis anbot, entging der Geweihte des Namenlosen nur knapp einem vorzeitigen Ende. Der erzürnte Erzvampir hörte sich allerdings doch an, was Velerian zu sagen hatte und nahm schließlich das Angebot an, den Zwölfgöttern, der verhassten Boronkirche und den Verrätern am Namenlosen, den Kindern der Nacht, Schaden zuzufügen.

Inzwischen glaubt Borowin an Velerian Liscayos Erzählungen über den Ersten Tempel, gibt sich dabei aber nicht derartigen Illusionen hin, wie der Horasier es tut. Dabei benutzt er Velerian genauso wie dieser ihn und wird sicher die erste sich bietende Gelegenheit nutzen, ihn aus dem Weg zu räumen, wenn Velerian seinen Zweck erfüllt hat.

Graf Borowins Kräfte haben, trotz der Tatsache, daß er die längste Zeit schlief, mit den Jahrhunderten immer mehr zugenommen. Er bricht einem Menschen mit bloßen Händen das Genick und ist ein machtvoller Beherrschungszauberer und Selbstverwandler. Zudem verfügt der Vampir über eine bestechend-morbide Austrahlung, der sich kaum jemand entziehen kann. Seine Verwundbarkeiten hat Graf Borowin fast gänzlich abgeschüttelt, nur Sonnenlicht und die boronheilige Bestattung könnten ihn heute noch töten.

Der Graf besteht auf Respekt und Ehrerbietung gegenüber seiner Person und seinem Rang, während er selbst nur mühsam seinen Zorn über das oberflächliche Verhalten, das Velerian ihm gegenüber an den Tag legt, unter Kontrolle halten kann.

Darstellung: Denken Sie an Dracula (aus *Bram Stoker's Dracula* oder auch *Wes Craven's Dracula 2000*) oder Imhotep (aus *Die Mumie*): eine selbstgefällige, finstere Kreatur, die über ungeheure Kräfte gebietet und sich ihrer Macht vollkommen bewußt ist. Dabei besitzt Borowins Wesen kaum noch Tragik – Der Erzvampir hat sein selbst verschuldetes Schicksal akzeptiert und strebt nicht nach Erlösung.

Um Borowins Auftritte zu inszenieren, senken Sie leicht den Kopf, starren aber trotzdem geradeaus und setzen Sie ein zähnefletschendes Grinsen auf. Breiten Sie die Arme aus, um bedrohlicher zu erscheinen und sprechen Sie mit leiser Stimme. Werden Sie an manchen Stellen überraschend lauter und lassen Sie die Spieler in dem Glauben, ihr Meister würde Ihnen jeden Moment über den Tisch gegengspringen...

Borowin von Gratenfels (Stufe 19):

Kurzcharakteristik: uralter Gottfrevler und Ketzer, einnehmende Führungsperson

Herausragende Eigenschaften: MU 26, CH 18, GE 25, KK 30, AG 0, JZ 0

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 18, Schleichen 25, Selbstbeherrschung 20, Bekehren 15, Betören 14, Kriegskunst 14, Sinnesschärfe 18



Besondere Fertigkeiten: Borowin ist ein machtvoller Beherrschungszauberer und kann sich in mehrere Gestalten verwandeln. Er verfügt zwar über die Fähigkeit, Sikaryan mit dem Blick zu trinken, bevorzugt jedoch das 'traditionelle' Beißen.

Verwundbarkeiten: Praios, Boron

Marbola, ein Kind der Nacht

Erscheinung: Eine sanfte, junge Frau, die ein Abbild der göttlichen Marbo selbst zu sein scheint: Hochgewachsen, mit schwarzen Haaren, die ihr glatt und lang bis auf den Rücken herabfallen und großen, traurigen Augen. Marbola ist von schlankem, grazilen Wuchs, ihre Haut gleicht kühlem weißem Alabaster. Die Tochter Etilias trägt meist weite Gewänder aus schwarzem Tuch, mit einer kleinen mondsilbernen Taubenbrosche am Kragen.

Hintergrund und Motive: Marbola Gemiotin wurde am 30. Peraine 488 vor Hal im almadanischen Ragath geboren. Nach dem frühen und gewaltsamen Tod ihrer Familie durch die Hände von Wüstenräubern entschloß sich die nunmehr alleingelassene junge Frau, dem *Orden zur Sanften Ruhe* beizutreten. Die sehr mitfühlende, Boron- und Marbotreue Marbola wurde zu einer fähigen und engagierten Ordensschwester.

In der Blüte ihres Lebens jedoch erlag Marbola dem Angriff einer furchtbaren Kreatur, die von der Lebenskraft anderer zehrt: einem Vampir, der unbeherrscht ihr ganzes Sikaryan trank und die junge Frau tot zurückließ. Als Marbola erwachte, loderte in ihr eine unstillbare Gier nach dem Blut der Lebenden, die sie sich selbst nicht erklären konnte.

Es war reiner Zufall, daß die junge Frau diese ersten Wochen vampirischen Daseins überlebte und nicht dem ersten Praioslicht zum Opfer fiel oder auf heiligem Boden zu Grunde ging. Instinktiv war ihr bewußt, daß etwas unheiliges von ihr Besitz ergriffen hatte und verbarg sich im Schatten und in der Nacht. Auch wagte sie es nicht, Zuflucht in einem Tempel zu suchen oder sich an Priester zu wenden. Nach und nach wurde sich Marbola ihrer verfluchten Existenz bewußt, sie lernte, ihre neuen Fähigkeiten zu benutzen, um Menschen ihre Lebenskraft zu rauben und damit ihr eigenes Unleben zu verlängern. Doch nur selten, wenn die Gier sie unbeherrscht und verzweifelt werden ließ, tötete sie dabei ein lebendes Wesen und bereute dies im Nachhinein bitterlich, fühlte sie sich doch immer noch dem Totengott ergeben.

Mehrere Jahrzehnte lang lebte Marbola auf diese Weise, zog von einem Ort zum Nächsten und ernährte sich vom Blut anderer, immer auf der Flucht vor der Geweihtenschaft und selbsternannten Vampirjägern. Selten einmal fand sie ein sicheres Versteck, in dem sie eine Weile ruhen konnte.

Im schlafenden Zustand wurde sie schließlich auch vor über 400 Jahren von einer Gruppe Boronis entdeckt. In die Ecke gedrängt, schien es so, als würden die Priester ihrer Existenz nun ein Ende bereiten und so flehte Marbola Boron an, ihrer Seele gnädig zu sein. Überraschung zeigte sich auf den Gesichtern der Geweihten, als sie die Vampirin inniglich beten sahen und es war Marbolas Glück, daß die Boronis dem Orden des Weißen Raben angehörten...

Vorsichtig wurde Marbola von ihnen in die kleine Gemeinschaft der Kinder der Nacht eingeführt und ob ihrer niemals wirklich verlorenen Gottestreue kam für die Vampirin schon nach einigen Jahren der Punkt, an dem sie wieder boronheiligen Boden betreten konnte.

Nun, nach mehreren Jahrhunderten als Kind der Nacht, beschützt von den Puniner Boronis, scheint es fast so, als ob Marbolas Erlösung nicht mehr fern wäre. Aufgrund ihrer tiefen Gläubigkeit und ihrem inbrünstigen Glauben an ihre Rettung, die an die Zuversicht der heiligen Etilia selbst erinnert, gilt sie jedenfalls bei den Mitgliedern des Ordens als die 'sicherste Kandidatin' innerhalb der Vampirgemeinde. Als Anzeichen dafür wird auch gewertet, daß Marbola gelegentlich (alle paar Jahrzehnte) tatsächlich für eine Nacht träumen kann.

Trotz all ihrer Güte und ihres starken Glaubens ist Marbola natürlich weiterhin auf fremdes Blut angewiesen, um zu überleben, sie achtet jedoch stets darauf, ihrem Opfer nicht zuviel Sikaryan zu rauben, um keine weiteren Vampire zu schaffen. Auch hat sie als Bekämpferin der Kinder der Finsternis bereits mehr als einmal den Kampf gegen Vampire angetreten. Jedoch mußte Marbola noch nie einem leibhaftigen Erzvampir gegenüberreten, auch wenn ihre eigenen wachsenden Kräfte mit den Jahrhunderten immer mehr an die eines Erzvampirs heranreichen.

Darstellung: Denken Sie an Ihr Idealbild der gütigen Borontochter Marbo und nehmen Sie diese als Ausgangspunkt für Ihre Darstellung der Vampirin. Lassen Sie jedoch bei aller Güte und Unschuld Marbolas dämonische Züge gelegentlich zum Vorschein kommen, etwa, wenn die Gier sie übermannt oder die Vampirin sich in höchster Erregung befindet (ein deutliches Anzeichen dafür, daß Marbolas Weg zur Erlösung noch nicht ganz gegangen ist.)

Marbolas Werte:

MU 19	AG 2	ST 16
KL 15	HA 1	LE 71
IN 14	RA 1	AE --
CH 16	TA 0	MR 32
FF 12	NG 3	AT/PA 18 / 16
GE 21	GG 0	TP (Ringen)
KK 19	JZ 0	RS 1

Wichtige Talente: Ringen 16, Schleichen 20, Sich Verstecken 16, Tanzen 14, Götter und Kulte 12, alle Heilkunde-Talente 11+, Prophezeien 11

Besondere Fertigkeiten: Marbola kann sich in eine weiße Taube verwandeln und ihren Körper in eine Nebelschwade auflösen. Als Kind der Nacht kann sie unbeschadet boronheiligen Boden betreten.

Verwundbarkeiten: Praios, Boron, Peraine

Bahram Nasir, der Rabe von Punin

Erscheinung: Der Rabe von Punin ist ein uralter Mann voller Würde. Er trägt stets die schlichte schwarze Seidenrobe mit dem aufgestickten silbernem Raben, von der



sich seine fahl-blasser Haut deutlich abhebt. Die weißen Haare trägt er als kurz geschorenen Haarkranz und Bart, die pergamentartige Haut spannt sich über zerbrechlich wirkenden Knochen. Und doch ist Seine Erhabenheit nicht gebeugt, seine Stimme stets fest und sein Gang sicher.

Hintergrund und Motive: Bahram Nasir (geb. 5. Tsa 58 vor Hal) stammt eigentlich aus Rashdul und steht dem Puniner Kult des Totengotts bereits seit mehreren Jahrzehnten vor. Nasir ist kaum außerhalb seines Tempels anzutreffen. Zeit seines Lebens ein begabter Prophet und Visionär, hält er sich auch jetzt oft in der Rabengruft unter dem Gebrochenen Rad auf, um mit den Geistern einstiger Erhabener Zwiesprache zu halten. In den letzten Jahren trat er jedoch des öfteren einmal vor die Gläubigen, um ihnen die Prophezeiungen des Totengottes kund zu tun, was der Rabe früher nur am 1. Boron jeden Jahres tat. Seine wohlgesetzten Ansprachen zeugen von einem Meister der Rhetorik und Diktion.

War Bahram Nasir einst ein eifriger Hasser der alanfianischen Ketzerei, so arbeitete er angesichts der borbaradianischen Bedrohung jedoch eng mit dem konkurrierenden Kult zusammen. Inzwischen droht diese Zusammenarbeit jedoch angesichts des beiderseitigen Mißtrauens wieder zu zerbrechen.

Seine Erhabenheit weiß natürlich von der Existenz der Kinder der Nacht und des Ordens des Weißen Raben, genauso wie sein Beratergremium, der *Schweigende Kreis*. Er duldet und schützt die Existenz der borontreuen Vampire und hofft auf deren Erlösung vor dem gestrengen Auge des Herrn. Jedoch wird er niemals die (ohnehin nicht vollkommen gesicherte) These legitimieren, Etilia und Marbo seien Vampire gewesen. Auch vor den Helden wird er die Existenz der Kinder Etilias erst zugeben, wenn sich dies nicht mehr länger vermeiden läßt.

Darstellung: Seien Sie sparsam mit Ihren Bewegungen und Worten! Bewahren Sie ein ausdrucksloses Gesicht und verkörpern Sie Seine Erhabenheit nur durch Ihre Stimme: Als Meister der Rhetorik (der Kunst der Rede ohne überflüssige Worte) spricht der Rabe wohlüberlegt, kommt stets auf den Punkt und vermeidet unnötige Höflichkeiten. Scheuen Sie sich nicht davor, kurz über Ihre Antworten nachzudenken, damit Ihre Erwiderungen diesem Bild entsprechen.

Bahram Nasir (Stufe 18):

Kurzcharakteristik: vollendeter Prophet und Rethoniker, meisterlicher Religionsführer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, IN 21

Herausragende Talente: Bekehren 13, Menschenkenntnis 14, Götter und Kulte 17, Prophezeien 18

Liturgien: Seine Erhabenheit verfügt natürlich über sämtliche allgemeine Liturgien sowie alle speziellen Rituale der Boronkirche.

Federico Sfalago, Deuter Golgaris, Vorsteher des Ordens vom Weißen Raben, einer der *Schweigenden*

Erscheinung: Federico gleicht in vielem einem typischen Almadani, mit seinem südländisch-dunklen Teint, dem schulterlangen braunen Haar und dem kleinen Oberlippen- und Kinnbart. Sein drahtiger Wuchs und die geschmeidigen Bewegungen zeugen davon, daß der Boroni seine Zeit als Priester nicht ausschließlich in Bibliotheken zubrachte. Allerdings deuten die ersten grauen Strähnen in seinem Haar an, daß er seine besten Zeiten bereits hinter sich hat. Federico trägt stets das schwarze Gewand eines Deuter Golgaris.

Hintergrund und Motive: Federico Sfalago (geboren 2. Praios 18 vor Hal) ist ein gebürtiger Puniner und jüngster Sohn eines Roßhändlers. Schon recht früh wurde der Knabe als Novize dem Gebrochenen Rad übergeben, was eine große Ehre für die Familie war. Federico wurde zu einem gelehrigen und tief gläubigen, wenn auch für den Geschmack seiner Vorgesetzten etwas zu lebhaften Priester des Totengottes. Da ihn Tempelmauern nie lange halten konnten, verbrachte Federico das erste Jahrzehnt in Diensten Borons als wandernder Priester, wie es ja viele Boronis tun, um Grabstätten in ganz Almada zu betreuen. Dabei verschrieb er sich recht schnell der Bekämpfung der dämonischen Kräfte, die toten Gebeinen unheiliges Leben einhauchen, und erwarb eine große Sachkenntnis auf diesem Gebiet. Ob seiner Verdienste bei der Bekämpfung von Ghulen und Untoten wurde er bereits mit 25 Jahren vom Raben zu einem Deuter Golgaris geweiht.

Federicos Leben änderte sich jedoch vor 20 Jahren schlagartig, als er beim Öffnen einer alten Gruft zwecks der Überführung einiger Gebeine von einem unheiligen Wesen der Finsternis, einem Vampir, angegriffen wurde. Der Vampir überwältigte den Boroni und trank von seinem Blut. Doch Federico überlebte knapp. Er nahm die Spur der Kreatur auf und hetzte den entflohenen Vampir wochenlang, bis er ihn endlich aufspüren und pflocken konnte. Nach diesem Vorfall wurde aus Federico ein grausamer Jäger, dessen Methoden selbst für die Boronkirche zu extrem waren, obwohl diese ohnehin schon mit unerbittlicher Härte gegen Untote vorgeht.

Im Boron 20 Hal jedoch (Federico verfolgte seit Wochen die Spur einer Vampirgemeinde, die sich tatsächlich in Punin selbst aufzuhalten schien), hetzte der Boroni in der Morgendämmerung einen Vampir durch die dunklen Gassen der Stadt bis zum Platz des Schweigens, nachdem er ihn mehrmals vom ungestörten Trinken hatte abhalten können. Doch dieser Vampir flüchtete vor den Augen seines Jägers direkt auf den heiligen Boden des Borontempels!

So kam Federico hinter das Geheimnis der Kinder der Nacht und wurde vom Raben dazu verpflichtet, dem Orden des Weißen Raben beizutreten. Die Eingebung Nasirs, den fanatischen Geweihten zum Beschützer der Kinder der Nacht zu machen, hat sich bald bewährt, denn die Fachkenntnisse Sfalagos kommen diesem seitdem zugute, um den Vampiren bestmöglichen Schutz zukommen zu lassen. So übernahm er dann auch bereits vor sieben Jahren das Amt des Ordensvostehers von seiner Vorgängerin.



Dabei hegt Federico ein geradezu väterliches Wohlwollen für die Kinder der Nacht und würde sein eigenes Leben für das Wohl der Vampire hergeben. Zudem ist sein Herz schon vor Jahren heimlich in aufrichtiger Liebe zu der Vampirin Marbola entflammt, was gelegentlich seine Objektivität zu gefährden droht (Jedoch würde Federico dies um keinen Preis der Welt zugeben.)

Offiziell lebt und arbeitet der Boroni in der Bibliothek des Puniner Tempels als einfacher Erzpriester, obwohl er heimlich sogar den Rang eines Erzpraetors innehat und damit auch zum *Schweigenden Kreis*, dem Beratergremium des Raben gehört.

Im Hinterkopf hat Federico Sfalago jedoch auch politische Ambitionen: Er hofft auf den Posten des Patriarchen, wenn Boron den derzeitigen Raben erst einmal zu sich gerufen hat, um seinem Orden dann größere Unterstützung zukommen lassen zu können. Ob er jedoch die richtige Wahl wäre, ist fraglich, denn der Unergründlich teilte sich dem Almadani bislang relativ selten in Traumgesichten oder Visionen mit.

Federico Sfalago weiß von dem Auftrag der Helden und wird sie während ihres Aufenthalts in Punin im Auge behalten. Genauso wie Bahram Nasir versucht er jedoch, die Kinder der Nacht aus der Angelegenheit herauszuhalten. Dabei ist er aber derjenige, der als erstes dahinterkommt, daß ein leibhaftiger Erzvampir sich in der Stadt niedergelassen hat.

Darstellung: Der einstige Fanatismus des Boroni mag sich gelegt haben, seine Instinkte als Jäger sind aber noch wach. Spielen Sie den Geweihten als ungewöhnlich gesprächig und auskunftsfreudig gegenüber der Gruppe. Tatsächlich lauert er jedoch immer auf alles, was die Helden tun und sagen, in der Befürchtung, diese könnten die Sicherheit der Kinder der Nacht gefährden.

Federico Sfalago (Stufe 14):

Kurzcharakteristik: brillanter Vampirkenner und Untotenjäger, meisterlicher Priester

Herausragende Eigenschaften: MU 17, IN 15, GE 15, TA 0

Herausragende Talente: Schleichen 11, Bekehren 12, Gassenwissen (Punin) 14, Orientierung 10, Geschichtswissen 14, Götter und Kulte 13, Magiekunde 13

Liturgien: Federico verfügt über alle allgemeinen und Boron-Liturgien bis einschließlich des III. Grades sowie KONSEKRATION, INDOKTRINATION und BISHDARIELS WARNUNG.

Besonderheiten: Federico hat, seitdem er Opfer eines Vampirs wurde, nur noch ein sehr geringes Sikaryan (um genau zu sein: 12), so daß jeder weitere erfolgreiche Angriff eines Vampirs ihn sofort zum Untoten machen könnte. Der Boroni weiß dies jedoch sehr genau und geht deshalb stets mit äußerster Vorsicht und (wenn möglich) gut vorbereitet gegen feindliche Vampire vor.

Ein von einem hochrangigen Tsa-Geweihten durchgeführtes Ritual könnte ihm seine verlorene Lebenskraft zwar wiedergeben, jedoch hat Federico sich bislang wegen gewisser Differenzen mit den hiesigen Priestern noch nicht hilfesuchend an die junge Göttin gewandt.

Weitere Kinder der Nacht

Haldur von Altzoll

Der ehemalige darpatische Baron hat vor 530 Jahren in vollem Bewußtsein seines Tuns das Blut eines Erzvampirs getrunken, da er sich von der versprochenen Macht hat täuschen lassen. Er hat wohl noch den längsten und steinigsten Weg vor sich, obwohl er bereits seit beinahe 400 Jahren unter den Kindern der Nacht lebt. Dementsprechend ist Haldur ein verschlossener, verbitterter Mann geworden, obwohl er tief borongläubig und ein fanatischer Bekämpfer namenloser Untriebe ist.

MU 18 AT 17 PA 15 TP 1W+10

(Bastardschwert)

LE 75 RS 4 (Kettenhemd)

ST 14 MR 30

Wichtige Talente: Schleichen 15, Zechen 10, Etikette 11, Kriegskunst 12, Staatskunst 10, Sinnesschärfe 12

Verwundbarkeiten: Praios, Rondra, Peraine

Alrizia Sfandini

Die gebürtige Ragatherin und ehemalige Boroni trägt seit über 200 Jahren die Bürde des Vampirismus und hat doch ihren Glauben nie verloren, auch wurde sie schon als sehr junge Vampirin zu einem Kind der Nacht. Trotzdem verzweifelt Alrizia gelegentlich an ihrem Glauben und der Tatsache, daß ihr das Paradies des Gottes, dem sie einst ihr Leben widmete, vielleicht für immer verschlossen sein wird.

MU 17 AT 16 PA 14 TP 1W+5 (Degen)

LE 64 RS 1 (Robe)

ST 12 MR 28

Wichtige Talente: Schleichen 15, Bekehren 13, Gassenwissen 11, Heilkunde Seele 14, Prophezeien 11

Verwundbarkeiten: Praios, Efferd, Boron, Peraine

Kandan Auenhag

Der Magus beschäftigte sich an der Akademie zu Punin jahrelang mit der Vampirforschung, bis er im Zuge von 'Feldforschungen' selbst zum Opfer wurde. Nach Jahrzehnten als Untoter, in denen seine magischen Fähigkeiten beständig wuchsen, traten die Kinder der Nacht an ihn heran. Seit inzwischen 350 Jahren verwendet er nun seine Zauberkräfte zur Bekämpfung der Diener des Namenlosen.

MU 17 AT 16 PA 15 TP 1W+5 (Magierstab)

LE 60 AE 88 RS 1 (Robe)

ST 14 MR 11

Wichtige Talente: Schleichen 12, Selbstbeherrschung 12, Pflanzenkunde 10, Alchimie 11, Geschichtswissen 16, Magiekunde 16

Wichtige Zauberkünste: Gardianum 11, Respondami 8, Furor Blut 11, Heptagon 10, Wand aus... 7, Balsamsalabunde 10, Analüs 14, Eternia 10, Odem 11, Blitz dich find 8, Fulminictus 12, Adler Wolf (Nachtwind) 12, Arcanovi 12, Armatrutz 9, Nebelleib 11



Verwundbarkeiten: Praios, Boron, Hesinde

Ravella

Die Grangorerin wurde kurz vor ihrer Weihe zur Priesterin der Rahja von einem Vampir gebissen. Zu den *Kindern der Nacht* stieß sie kurze Zeit danach, vor inzwischen 50 Jahren. Die betörend schöne Rahjanovizin sieht es trotz ihres Vampirdaseins als ihre Aufgabe an, den Menschen Rahjas Gaben näherzubringen, auch wenn ihr selbst alle Freuden schal geworden sind.

MU 16 AT 15 PA 14 TP 1W+4 (Degen)
LE 50 RS 1 (Robe)
ST 12 MR 28

Wichtige Talente: Schleichen 12, Selbstbeherrschung 13, Tanzen 15, Betören 14, Singen 12

Verwundbarkeiten: Praios, Efferd, Peraine, Rahja

Anhänger des Namenlosen

Nachdem Velerian Liscayo gezwungen war, aus dem Lieblichen Feld zu fliehen, fand er in Drôl neue Verbündete, die seinen Erzählungen vom Ersten Tempel und den Versprechungen von Macht und Reichtum Glauben schenkten.

Lucia Westenrad

Die schöne, junge Drôlerin ist schon seit ihrer Jugend eine Anhängerin des Namenlosen. Sie schloß sich Velerian an, nachdem sie von ihm die Weihe zur Priesterin erhalten hatte. Fast blind vertraute die leicht beeinflussbare Patriziertochter seinen Versprechungen und teilte auch bereitwillig ihr Bett mit dem jungen Horasier, auch wenn sie sicher nicht das Format einer Teola di'Lanca besaß.

Lucia folgte Velerian auch bis nach Koschwart, endete dort jedoch als 'Appetithappen' des Grafen Borowin, während ihr Geliebter keine Anstalten machte, das zu verhindern. Um Velerian seine Macht zu demonstrieren, gab der Graf der Drôlerin zudem von seinem Blut zu trinken und machte sie zu einem Vampir. Halb, um Velerian zu treffen, halb, da sie der dunklen Ausstrahlung des Grafen erlegen ist, ist Lucia seitdem als 'schmückendes Beiwerk' und Spielzeug immer an Borowins Seite. Dabei trägt die deutlich an Selbstvertrauen gewonnene Drôlerin immer aufreizende, enge Kleider, die ihren schlanken Körper noch mehr betonen.

MU 17 AT 15 PA 13 TP 1W+3 (Langdolch)
LE 45 RS 1 (Kleidung)
ST 7 MR 23

Herausragende Talente: Schleichen 13, Tanzen 11, Betören 10, Etikette 9, Sinnesschärfe 8

Verwundbarkeiten: Praios, Efferd, Boron, Peraine

Gernot Rechtwanger

Der Krieger Gernot schloß sich Velerian Liscayo schon recht früh an, kurz nachdem dieser nach Drôl geflohen war.

Gernot zweifelte schon seit langem an den Lehren der Zwölfe und suchte Zuflucht im Wein. So war er stark

empfänglich für Velerians Einflüsterungen und fand im Kult des Namenlosen endlich einen neuen Lebensinhalt.

Seitdem dient er Velerian als Leibwächter und erwies sich sogar als fähiger und gelehriger Priester.

MU 16 AT 15 PA 14 TP 1W+5 (Schwert)
LE 68 KE 32 RS 3 (Lederrüstung)
ST 11 MR 8

Herausragende Talente: Ringen 9, Selbstbeherrschung 11, Zechen 12, Lügen 11

Liturgien: Als Priester im zweiten Weihegrad beherrscht Gernot vornehmlich die gängigen Liturgien, aber auch einige der selteneren.

Silvestro Galandi

Der junge Weibel der III. Almadanischen Garde war eines der ersten Opfer des Erzvampirs nach dessen Ankunft in Punin.

Auch wenn Silvestro eigentlich ein loyaler und rondratreuer Soldat war, gab er doch der unstillbaren Gier nach, die ihn seit seiner Erhebung antreibt, und folgt Graf Borowin.

MU 20 AT 17 PA 15 TP 1W+7 (Degen)
LE 55 RS 2 (Waffenrock)
ST 9 MR 27

Herausragende Talente: Reiten 11, Schleichen 12, Kriegskunst 9, Fahrzeug lenken 10

Verwundbarkeiten: Praios, Rondra, Efferd, Peraine

Typischer Priester des Namenlosen

Diese Anhänger Velerians stammen meist aus Drôl und haben sich dort dem jungen Priester angeschlossen. Meist haben sie dabei ihren einstigen Zirkel verlassen, ein paar von ihnen sind dem Kult jedoch erst beigetreten, nachdem Velerian sie bekehrte.

MU 15 AT 12 PA 11 TP 1W+2 (Degen)
LE 45 KE 30 RS 1
ST 7 MR 5

Liturgien: Einfach geweihte Priester verfügen über mehrere verbreitete Liturgien, Priester im zweiten Kreis kennen zudem noch **Goldene Hand** oder **Schleichende Fäulnis**, seltener einmal **Waffenfluch** oder gar **Namenlose Raserei**.

Typischer (nichtgeweihter) Kultist des Namenlosen

Etwas kampferfahrener und 'fürs Grobe' zuständig, bestehen die übrigen Kultisten in Velerians Gefolge meist aus ehemaligen Söldnern, denen inzwischen nichts mehr heilig ist. Sie alle wurden zum Kult des Namenlosen verführt und sind Velerian bedingungslos ergeben.

MU 15 AT 13 PA 12 TP 1W+4 (Schwert)
LE 44 RS 2
ST 7 MR 4

Liturgien: Keine, jedoch kennen viele angehende Priester bereits das Wissen um das Ritual **Verschleiertes Zeichen**, um sich vor der Entdeckung durch die SEELENPRÜFUNG eines Geweihten zu schützen (im Gegensatz zu



vollwertigen Priestern haben sie es jedoch nicht ständig aktiviert).

Die Macht des Namenlosen

Im folgenden seien hier nochmal Regeln für die Handhabung von Priestern des Namenlosen aufgeführt, ihre Liturgien und die drei Dämonen in den Diensten des Namenlosen, die dieses Abenteuer bevölkern. Den für dieses Abenteuer wichtigsten Dienern des Dreizehnten, den Vampiren, ist im Anschluß daran ein eigenes Kapitel gewidmet.

Die Priester des Namenlosen

Die Zahl derer, die sich von den Lehren des Verheißenen verblenden lassen und den Zwölfen abschwören ist nicht gering, aber nicht alle werden in die Reihen der Priester aufgenommen. Diese erhalten wie die Diener der Zwölfgötter

von ihrem Gott Karmaenergie und das Wissen um bestimmte Rituale und Liturgien.

Priester des Namenlosen kennen vier Weihegrade: Im ersten Kreis opfern sie ihrem Gott Zehen, Finger, Ohr oder Nase. Der zweite Weihegrad kostet meist ein Auge oder ein Gliedmaß, der dritte die Zunge oder den Schatten. Die Priester des vierten Kreises opfern ihrem dunklen Herrn schlußendlich ihre Seele.

Ein Priester des Namenlosen kann seine Karmaenergie wie ein Geweihter der Zwölfe für Liturgien (siehe unten) einsetzen. Ferner kann er auch seine Karmapunkte in Talent- und Eigenschaftspunkte umwandeln oder zum Ausgleich von mißlungen AT- oder PA-Proben verwenden (siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, Seite 87). Möglich ist ebenfalls eine spontane Erhöhung der MR (im Umfang 1:1).

Namenlose Liturgien

Der Gott ohne Namen hat seinen Priestern das Wissen um eine Reihe von Liturgien und Rituale mitgegeben, die sie gegen die Anhänger der Zwölfe verwenden können und sollen:

Eines der wichtigsten und bekanntesten Wunder ist **Verschleiertes Zeichen**, das das *Mal des Frevlers* (siehe **KKO**, Seite 8) eines Dieners des Namenlosen verbirgt und einem Geweihten der Zwölfe, der eine **SEELENPRÜFUNG** vornimmt, die Aura eines unbescholtenen Bürgers vorgaukelt.

Zu den verbreitetsten zählen ferner **Namenloses Vergessen**, das dem Opfer die Erinnerung raubt und identitätslose Kampfmaschinen erschafft; **Namenlose Kälte**, die den Widersacher erfrieren läßt; **Des Einen bezaubernder Sphärenklang**, der das Opfer durch hypnotische Bilder und Melodien gefügig macht; **Namenlose Zweifel – Namenlose Erleuchtung** erschüttert jeden Glauben und jede Moral; der Magiebann **Schwindende Zauberkraft** entzieht Astralenergie; **Fluch wider die Ungläubigen** vernichtet ein Ziel des Hasses: Ein Brunnen vergiftet sich, ein Palast verfault, ein Acker verdorrt; **Herbeirufung der Diener des Herrn** schließlich ruft die Dämonen herbei, die dem Namenlosen dienen.

Nur in höheren Kreisen bekannt sind Rituale zur **Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes**, mit dem Ratten gerufen und kontrolliert werden können; **Waffenflüche**, die schwer oder nicht heilende Wunden und Krankheiten verursachen; die **Goldene Hand**, die Gegenstände in Gold verwandelt; **Ewige Jugend**, mit der ein Geweihter sich oder eine andere Person für ein Jahr in eine junge und bezaubernde Person verwandeln kann; mit **Schleichende Fäulnis** verrotten organische Materialien; **Namenlose Raserei** versetzt Tiere in Kampfrausch; **Pech und Schwefel** erzeugt einen dem **FULMINICTUS** ähnlichen Donnerkeil (2W6+Stufe SP, 3W6 KE), nur daß schwarze Flammen aus den Fingerspitzen des Predigers schießen.

Die grausamsten Liturgien sind **Seelenbannung**, mit der die Seele eines gerade Verstorbenen zum Namenlosen geschickt wird und **Tempelschändung**, welche durch die blutige Opferung eines Geweihten einen zwölfgöttlichen Tempel entweihen kann.

Dämonen im Dienste des Namenlosen

Eine Reihe von Dämonen gehören nicht dem Gefolge der Erzdämonen an sondern gehorchen allein dem Namenlosen. Und nur seine Anhänger kennen die Wahren Namen dieser Wesen, um sie dann mittels Magie oder der Liturgie **Herbeirufung der Diener des Herrn** (s.o.) zu beschwören. (siehe auch **MA**; zu den Dämoneneigenschaften finden Sie zudem Informationen in **Unter der Dämonenkrone** aus der Box **Borbarads Erben**, Seiten 15f.)

Ivash, der Feuerteufel, ein niederer Diener des Namenlosen

Dieser Dämon erscheint als vage menschenähnliche Flamme mit einem einzelnen Arm. Dieser 'Arm' ist in Wirklichkeit eine Flammenzunge, die Gegner in bis zu 3 Schritt Reichweite treffen kann. Holz geht bei der Berührung in Flammen auf, der BF von Metallwaffen steigt um 1 und selbst magische Waffen können Schaden nehmen (wenn in ihnen weniger als 4 permanente ASP gespeichert sind).

Gewöhnliches Wasser fügt Ivash je nach Menge 2-10 TP zu, eine elementare Wassererscheinung richtet den dreifachen



Schaden an. Gegen Feuer jeder Art ist der Dämon natürlich immun.

Beschwörung: +20 **Beherrschung:** +5

Wahrer Name: vermutet

Ivashs Werte:

MU 20 **AT** 13 **PA** 9

TP 1W+4 (Feuer) (Ignifaxius-Regeln)

LE 30 **RS** 1

GS 10 **AU** unendlich **MR** 18

Dienste und Kosten: Kampf (15 ASP oder KP), Wache (25 ASP/KP pro Tag)

Maruk-Methai, der Wille zur Macht, die Kraft des Namenlosen, seine abgeschlagene und immer wachsende rechte Hand

Nur die höchsten Diener des Namenlosen kennen die Worte, mit denen Maruk-Methai gerufen werden kann, die rechte Hand des Namenlosen, die sich dieser abschlug und auf Dere warf. Deshalb ist Maruk-Methai kein Dämon im eigentlichen Sinne und besitzt auch keinen derischen Körper. Vielmehr fährt diese Wesenheit in den Körper des Geweihten ein und verleiht ihm für kurze Zeit (meist für einen Kampf gegen Anhänger der Zwölfgötter) übermenschliche Kräfte und Fähigkeiten.

Jedoch kann es geschehen (bei 18-20 auf W20), daß Maruk-Methai auf Dauer von dem Gastkörper Besitz ergreift und dessen Seele in den Limbus verbannt. Dann versucht die Hand des Namenlosen, mit dem derischen Leib zu Ruhm und Ansehen zu gelangen und das Wort des Herrn zu predigen. Irgendwann verläßt Maruk-Methai dann den Körper und läßt ihn verrottend zurück.

Thealvanoor, der Nachthetzer, ein fünfgehörnter Diener des Namenlosen

„Nur die finstersten und ältesten Quellen berichten von einem furchtbaren Dämonen, der Thealvanoor oder Nachthetzer genannt wird.

Thealvanoor soll alleine von Dienern des Namenlosen gerufen werden können und selbst unter denen kennen nur wenige die korrekte Form der Anrufung. Wird er aber doch beschworen, so erscheint er als unförmige Wolke aus purer Finsternis, aus der dreizehn Tentakeln mit furchtbaren violetten Krallen an den Enden ragen. Wen Thealvanoor erstmal gepackt hat, den zieht er unerbittlich in diese finstere Leere und damit wohl hinab in die Niederhöhlen. Doch der Dämon soll das strafende Licht des PRAios scheuen und kann deshalb nur zur Nacht beschworen werden als wie er auch lediglich in der Finsternis jagen kann. Denn dies ist die einzige Bestimmung Thealvanoors: Seine Opfer, meist treue Anhänger der Zwölfe, aufzuspüren und zu vernichten.“

- aus dem Codex Dimensionis,
1.200 Jahre altes Exemplar
der Akademie zu Punin

Beschwörung: +40 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: unbekannt

Thealvanoors Werte:

MU 45 **AT** 15 (4/KR)* **PA** 10 (4/KR)

TP 2W+4 (Krallen)

LE 20 (je Tentakel) **RS** 5 (je Tentakel)

GS 20 **AU** unendlich **MR** 22

Dienste und Kosten: Kampf (25 ASP oder KP), Suchen und Vernichten (55 ASP/KP pro Tag)

*wenn Thealvanoor eine Gute AT gelingt, so hat er sein Opfer umschlungen und wird es innerhalb von 2W6 KR in die Finsternis gezogen haben (in der Zeit richtet die Tentakel jedoch keinen Schaden mehr an), wenn der Fangarm nicht abgeschlagen wird.

Wenn der Dämon 7 Tentakeln verloren hat, ist er besiegt, eine einmal abgeschlagene Tentakel ist jedoch nach W20 KR nachgewachsen.

Kinder der Finsternis: Kreaturen des Namenlosen

Im folgenden sei nun der aventurische Vampir in seiner normalen Form als Kreatur des Namenlosen beschrieben: Sein Ursprung, seine Entstehung sowie seine Fähigkeiten und Verwundbarkeiten. Dabei gelten diese Angaben zunächst einmal nur für die Kinder der Finsternis, die Vampire des Namenlosen. Die borontreuen Vampire, die Kinder der Nacht, sind im Allgemeinen zwar den gleichen Grundsätzen unterworfen, einige Ausnahmen werden dann jedoch im nächsten Kapitel beschrieben.

Ursprung

Trotz all ihrer niederhöllischen Macht sind die Erzdämonen nicht in der Lage, ihren Kreaturen und Dienern eine permanente Existenz in der dritten Sphäre zu schaffen. Es braucht schon den Verrat eines Gottes, um daimonide Wesen mit bleibendem Unleben zu erschaffen: Vampire.

Der Gottfrevl des Vampirismus geht zurück auf das Vierte Zeitalter, dem Äon der Herrschaft des Namenlosen. Nach Auffassung des Dreizehnten Gottes steht das Sikaryan, die entweichende Lebenskraft Sumus (so wie alle Ressourcen) dem Stärksten zu, und nicht denen, die die durch Zufall oder Fügung erhalten haben. Der Namenlose lehrte ausgewählten



Jüngern, anderen das Sikaryan gewaltsam zu rauben und dem eigenen hinzuzufügen, indem er sie von seinem eigenen Blut trinken ließ.

Da der Vampirismus von Anfang an von ansteckender Wirkung und unstillbarer Gier gekennzeichnet war, schufen diese bald weitere Vampire. Und die Gier verebbt nie, geht doch von jedem geraubten Sikaryan auch heute noch ein großer Teil an den Namenlosen.

Durch seine Nähe zu den Niederhöhlen war der Namenlose in der Lage, die Vampire mit einer dämonischen Unverwundbarkeit zu belegen, die man sonst bei keinem körperlichen Wesen findet. Dem traten die Zwölfe mit einem ewigen Fluch entgegen, die bei den Vampiren zu unterschiedlichen Verwundbarkeiten führen.

Sikaryan

Das Wesen des Vampirs wird durch den Mangel an Sikaryan gebildet. Dieser Mangel entsteht auf zwei Arten:

- Ein Sterblicher trinkt vom Blut eines Erzvampirs und wird damit selbst zum Vampir erhoben (Auf diese Weise entstehen die mächtigsten Vampire).

- Das Opfer eines Vampirs, das sein ganzes Sikaryan verloren hat, bleibt selbst als Vampir zurück (im Gegensatz zum ersten Fall weiß ein auf diese Weise entstandener Vampir meist nicht einmal, was mit ihm geschehen ist).

Dabei ist ein Vampir kein klassischer Untoter. Ein durch Nekromantie entstandener Untoter besteht aus Überresten sterblicher, die von Dämonen aus der Domäne Thargunitoths besessen wurden, während bei einem Vampir lediglich eine dämonische Präsenz ein Scheinleben in einem ehemals toten Körper erzeugt.

Vampire spüren das Sikaryan lebender Wesen schon auf große Entfernung. Der Raub der Lebenskraft erfolgt meist durch das Trinken des Blutes (seltener ist der Raub durch Berührung, Blick, Kuß oder den Geschlechtsakt).

Vampire bevorzugen junge Leute in der Blüte ihres Lebens, die über reichhaltiges Sikaryan verfügen. Kleinkinder verfügen zwar über das meiste Sikaryan (da bislang kaum etwas entwichen ist), allerdings konnte sich dieses noch nicht richtig entfalten.

Insgesamt kommt dem Vampir nur etwa ein Zehntel des geraubten Sikaryans zugute. Der Rest entweicht und ein Teil kommt dem Namenlosen zugute.

Eigentlich genügt es, wenn ein Vampir etwa einmal im Jahr ein Opfer findet und ihm dabei nicht man all seiner Lebenskraft beraubt. Das genügt jedoch nur, wenn der Vampir die meiste Zeit schlafend verbringt. Er erwacht dann nur, wenn sich ihm ein Lebewesen nähert oder sich der Hunger regt, und kann dann allenfalls einige Nächte aktiv bleiben. Solche Vampire werden kaum entdeckt: Ein Opfer pro Jahr im Umkreis einiger Meilen fällt selten auf.

Will der Vampir jedoch ständig aktiv bleiben, so benötigt er das Zehnfache an Nahrung und etwa ein Opfer pro Monat. Ein unvorsichtiger Vampir kann also schnell eine lawinenartige Plage auslösen und setzt seine heimliche Existenz aufs Spiel.

Ein Vampir, der seinen Bedarf an Sikaryan einmal nicht stillen konnte, sinkt für immer auf den Status eines Minderen Vampirs herab (siehe unten).

Die Erhebung

Ein Opfer, das sein Sikaryan verloren hat, erhebt sich als nun seelenloser Vampir, mit einem bohrenden Hunger, den er schnellstens stillen muß. Meist regenerieren sich bei der Erhebung alle zuvor erlittenen Wunden. Vor allem elementare Einwirkungen sind jedoch meist göttlicher Herkunft und können nicht regeneriert werden. Wird ein Opfer feuerbestattet, so kann es sein, daß er sich als Nachtalp erhebt.

Spitze Reißzähne sind häufig, jedoch nicht die Regel (manchmal zeigen sie sich auch nur beim Angriff). Die Haut ist wegen des Blutmangels deutlich blasser und kühler (sofern der Vampir nicht gerade getrunken hat).

Regeltechnisches

Der Leib des Vampirs

Regeltechnisch besitzt ein Vampir wie alle kulturschaffenden Wesen eine Stufe, Magieresistenz, gute und schlechte Eigenschaften etc.

Mit der Erhebung zeigt der Vampir jedoch eine dämonische Präsenz: Beweglichkeit und Stärke steigen auf unheimliche Weise (MU+5, GE+5, KK+5, dadurch steigen die Basiswerte AT+3 und PA+2).

Normalen Schaden regeneriert der Körper sofort: Die Waffe durchdringt zwar mit geringstem Widerstand das untote Fleisch, die Wunde schließt sich jedoch sofort. Der Schmerz hält sich in Grenzen, Gifte und Rauschmittel zeigen keine Wirkung. Vampire brauchen keine Nahrung, kein Wasser, keine Luft, keine Wärme. Sie können nicht weinen und keine Nachkommen zeugen, brauchen jedoch Schlaf.

Vampire haben anscheinend keine Seele, haben deshalb keinen Schatten und sind nicht auf spiegelnden Flächen zu sehen. Wenn sie schleichen, erzeugen sie keine unmittelbaren Geräusche und hinterlassen keine Spuren (TAW +5). Der Gefahrensinn der meisten höheren Lebewesen schlägt auf das dämonische Wesen an: Hunde schlagen an, Pferde scheuen, Menschen spüren ein unbestimmtes Gefühl der Verfolgung.

Die Ausstrahlung eines Vampirs verändert sich ins Dämonische, ohne schwächer zu werden. Viele schlechte Eigenschaften sinken mit der Zeit, wenn der Vampir feststellt, daß sie ihm kaum etwas schaden (HA, TA) oder wenig nützen (GG, NG).

Der Raub des Sikaryan

Für die Beißattacken eines Vampirs verwenden Sie bitte die Ringkampfgeln (siehe **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**, Seite 72): Nach einer gelungenen AT nimmt der Vampir sein Opfer in den Würgegriff, würfelt eine AT-2 gegen eine PA+2, fügt 1W6 Schaden gegen die AU des Opfers zu, fährt mit AT-3 gegen PA+3 fort usw. Sobald die Kampfunfähigkeit des Opfers (AU 5 oder weniger) eintritt, kann der Vampir zu trinken beginnen. Das Opfer gewinnt 3



AU-Punkte pro SR zurück. Kommt er dabei wieder zu sich, wird der Ringkampf mit dem halben Bonus/Malus fortgesetzt, bei dem er endete, und steigert sich wieder weiter.

Der Ausgangswert an Sikaryan entspricht seiner LE. Pro SR raubt ein Vampir seinem Opfer 1W20 normale (nicht permanente) LP und 1W20 Punkte Sikaryan, die unabhängig davon ausgewürfelt werden. Im Gegensatz zu der LE regeneriert sich das Sikaryan jedoch nicht. Sinkt die LE auf 0, ist das Opfer tot. Sinkt das Sikaryan auf 0, wird das Opfer zum Vampir.

Die Lebensenergie eines Vampirs gibt den Zustand seines Körpers an. Sie kann niemals regeneriert werden.

Ein schlafender Vampir verliert 1 geraubten LP pro Monat, ein aktiver 1W6/2 LP je Woche. Sinkt die LE auf 0, wird er zum Minderen Vampir.

Wirksame Waffen

Die geweihte Waffe eines zwölfgöttlichen Priesters wirkt gegen einen Vampir mit dem entsprechenden Fluch (siehe unten). Welche Dinge die jeweilige Gottheit als geeignet ansieht, entnehmen Sie bitte dem Band **GDSA**, Seiten 31f. Entsprechend zeigen auch die den Göttern zugeordneten Steine Wirkung (siehe **MA**, Seite 44): eine Berührung erzeugt 1W6 SP, eine Waffe, die mit einer solchen Gemme geschmückt ist, gilt in den Händen eines Gläubigen als geweiht.

Wirksamste Waffe (1W+3 TP gegen RS, dann 3W20 SP) ist natürlich das geweihte Sonnensepter eines Praiosgeweihten oder Inquisitors – in dessen Händen!

Um einen verteidigungsbereiten Vampir mit einem Pflock zu treffen muß eine AT+8 mit TAW Messer und Dolche gelingen. Wenn dem Vampir eine bloßhändige PA gelingt, erleidet er nur einfachen Schaden. Ein normaler Pflock hat 1W TP und muß eine Rüstung durchdringen, um ihren heiligen Schaden zu entfalten (siehe unten).

Vernichtung

Sinkt die LE eines Vampirs auf 0 oder weniger, so 'stirbt' er. Durch bestimmte namenlose Rituale kann er jedoch wiedererweckt werden, am besten durch Kontakt mit Blut (jeder Tropfen bringt 1 LP, bis die LE wieder auf 1 gestiegen ist). Sinkt die LE allerdings auf unter -10, so zerfällt er binnen Sekunden: Haut und Fleisch lösen sich qualmend auf, die Knochen zerbröseln und zerfallen zu stinkender Asche, die sich ebenfalls auflöst. Dasselbe gilt bei einer heiligen Verbrennung oder Ertränkung.

Erlösung

Lediglich das Große Wunder eines Zwölfgottes, bevorzugt durch Boron, aber auch Praios oder Tsa, kann einen Vampir erlösen. Derartige Fälle sind jedoch extrem (!) selten. (siehe auch **Die Kinder der Nacht...**, Seite 65f.)

Magie

Durch die dämonische Präsenz sind Vampire durch Magie kaum zu verwunden. Die natürliche MR (ohne den gesteigerten MU) steigt um 20 und wirkt auch gegen Kampfmagie und Verwandlung von Lebewesen. Gegen

magische Waffen wirkt die MR als zusätzlichen RS: 20. Gegen Heilmagie sind sie immun. Magische Analysen zeigen eine magische Kreatur an, ähnlich zu einem Dämon, jedoch mit eigenen arkanen Mustern. Hellsicht wie z.B. EXPOSAMI zeigt einen Vampir nicht an. Antimagie wie VERWANDLUNGEN BEENDEN und PENTAGRAMMA DRUDENFUSS sind wirkungslos.

Magische Fähigkeiten

Vampire spüren die Annäherung lebender Wesen: 1 Schritt je 1 LP.

Das geraubte Sikaryan erlaubt es einem Vampir, jedes seiner Opfer mit einem besonderen Beherrschungszauber zu belegen:

RUF DES VAMPIRS

Vampirische Fähigkeit

Technik:

Der Vampir formuliert einen geistigen Ruf bzw. fixiert sein Opfer, wobei er einen gedanklichen Befehl gibt.

Zauberdauer: 5 Sekunden (jedoch wiederholt)

Probe: MU/IN/CH (+MR)

Wirkungsweise: Statt der ZF werden die geraubten LP als Bonus auf die Probe genommen. Der Ruf zwingt jedes Opfer, ob lebend oder untot, sich in schlafwandlerischem Gehorsam zu dem Vampir zu begeben. (Mißlingt die Probe, so hört das Opfer den Ruf zwar, kann ihm jedoch widerstehen.) Der Ruf muß jede SR wiederholt werden, um nicht an Wirkung zu verlieren. Kann das Opfer dem Ruf nicht Folge leisten, bereitet ihm dies extreme geistige Qualen.

Ist das Opfer in Sichtweite, so kann es auch zu anderen Handlungen gebracht werden: Das Opfer ist zu nicht offensichtlich selbstgefährdenden Handlungen bereit, kann jedoch entsprechend manipuliert werden. Insbesondere erkennt es keine Gefahr, die von dem Vampir ausgeht.

Kosten: --

Reichweite: ST des Vampirs mal 5 Meilen

Wirkungsdauer: nach Belieben

Daneben stellen sich viele Vampire bei ihrer Erhebung als Magiedilettanten heraus. Klassische Vampirzauber sind BANNBALADIN und Verwandlungszauber wie ADLER WOLF und NEBELLEIB.

Sehr selten erwerben Vampire die Fähigkeit, durch Augenkontakt das Sikaryan zu rauben. Solche 'Nachtmahre' verzichten meist völlig darauf, Blut zu trinken.

Heilige Symbole und geweihte Plätze

Sofern es sich nicht um einen echten Akt des Glaubens handelt wird kein Vampir sich von einem heiligen Symbol einschüchtern lassen (und je älter ein Vampir wird, desto abgeklärter ist er gegenüber solchen Versuchen). Sie können, wie Dämonen, geweihte Plätze zwar betreten, erhalten dadurch jedoch je nach 'Heiligkeit' des Bodens Schaden (Richtlinie: 3W6 SP/KR bei einem einfachen Tempel, im



Haupttempel eines Zwölfgotts verbrennen sie sofort: 4W20 SP/KR).

Verwundbarkeiten

Die Vampire sind einer ständigen Heimsuchung durch die Zwölfe ausgesetzt, die sich in verschiedenen Verwundbarkeiten äußern. (Man beachte jedoch, daß neugeschaffene Vampire ihre Schwächen nicht kennen, allerhöchstens ahnen.)

Die Zusammenstellung der Verwundbarkeiten hängt von völlig unbekannten Faktoren ab (siehe Tabelle). Eine resultiert jedoch in jedem Fall aus dem Geburtsmonat, eine zweite fast immer aus der oder den einstigen Hauptgottheiten des Vampirs.

Diese Ordnung ist der Hintergrund für die klassisch überlieferten Verwundbarkeiten, wie Sonnenlicht, Pflöcke und edle Metalle. Jedoch haben nicht alle Vampire diese Schwächen: einerseits gibt es die in den Namenlosen Tagen geborene, aber auch Anhänger anderer Religionen und echte Gottlose. Zudem haben die großen alten Erzvampire im Lauf der Jahrhunderte ihre Verwundbarkeiten überwunden oder zumindest zurückgedrängt.

(Sie können die Verwundbarkeiten frei auswählen oder aber mit dem W20 auswürfeln.)

● **Praios (bei 1-19 auf W20):** Direktes Sonnenlicht verbrannt (3W20 SP/KR), einzelne Lichtstrahlen versengen (1-5 SP/KR, je nach Helligkeit).

● **Rondra (bei 1-4 auf W20):** Treffer im ehrenhaften Zweikampf sind vernichtend (3W20 SP bei Durchbohrung, sonst +1W20 SP; RS zuvor mit normalem Schadenswurf durchdringen). Sturmgewitter schmerzt wie Feuer (1-5 SP/KR, je nach Stärke), ein Blitz bedeutet das Ende).

● **Efferd (bei 1-10 auf W20):** Regen schmerzt (1-5 SP/KR, je nach Dichte), in fließendem Wasser geht der Vampir unter (pro Halbschritt Tiefe 2W6 SP/KR). Efferdgeweihtes Wasser versengt (1W20 SP, unabhängig von der Menge). Stehendes Wasser schadet nicht, trägt sie aber auch nicht.

● **Travia (bei 1-12 auf W20):** Solcherart verfluchte dürfen kein Heim ohne Einladung betreten (läßt sich jedoch mit RUF DES VAMPIRS erzwingen) und müssen auf Heimerde schlafen, um nicht zu Asche zu zerfallen, sobald sie müde werden. Ein Scheit oder Glut aus dem Herdfeuer verletzt (1W20 SP), eine ehrlich mitfühlende Umarmung, ein Kuß oder eine ähnliche Zuwendung vernichtet (3W20 SP/KR).

● **Boron (bei 1-8 auf W20):** Für einen Boronverfluchter Vampir wurde nie ein Grab angelegt. Sie können keine schlafenden Opfer angreifen oder wecken. Die Bestattung verbrennt sie (pro Halbschritt Grabtiefe bzw. Scheiterhaufen- oder Lufthöhe 2W6 SP/KR).

● **Hesinde (bei 1-2 auf W20):** Häufig Magiebegabte, die auch als Vampir zaubern können. Sie erhalten keinen Bonus auf ihre MR. Magie hat vernichtende Wirkung, ebenso magische Waffen und alchemistische Produkte (+3W20 SP bei Kampfmagie oder Durchbohrung, sonst 1W20 SP zusätzlich zu jeder anderen beabsichtigten Wirkung).

● **Firun (bei 1 auf W20):** Jedem Opfer muß die Gelegenheit zur Flucht gegeben werden. Schneeflocken schmerzen (1-5 SP/KR, je nach Dichte), in Tiefschnee ertrinkt der Vampir (pro Halbschritt Schneehöhe 2W6 SP/KR), auf Eisflächen erfriert er fast sofort (1W20 SP/KR). Eiszapfen gelten als heilige Waffen und können beim Stoß nicht brechen (3W20 SP).

● **Tsa (bei 1 auf W20):** Die gezielte Berührung einer (im spirituellen Sinne) jungfräulichen Person oder eines Hilflösen, der wieder aller Tatsachen Hoffnung hat, verbrennt sie (3W20 SP), die Berührung von Blüten versengt (1W6 SP/KR). Um sich Blüten zu nähern, müssen sie ab 5 Schritts Entfernung je Schritt eine MU-Probe bestehen.

● **Phex (bei 1 auf W20):** Die gezielte Berührung einer auf ihr Glück vertrauenden Person verbrennt (3W20 SP). Nebel schmerzt (1-5 SP/KR, je nach Dichte).

● **Peraine (bei 1-16 auf W20):** Ein frisch geschnittener Holzpflöck ist die bekannteste Waffe (3W20 SP). Andere Waffen, wie Stab, Gerte und Rutenbündel sind wirksam (1W20 SP). Heilkräuter, frische (Feld-) Früchte versengen (1W6 SP/KR). Für Heilkräuter gilt dasselbe wie für Blüten bei Tsa-Verfluchten.

● **Ingerimm (bei 1-2 auf W20):** Selbstgeschmiedete oder vor höchstens 24 Stunden geschmiedete Waffen sowie solche aus purem Edelmetall vernichten (3W20 SP bei Durchbohrung, sonst +1W20 SP; RS muß zunächst mit normalem Schadenswurf überwunden werden). Fackeln oder Glut aus dem Schmiedefeuerverletzen (1W20 SP).

● **Rahja (bei 1 auf W20):** Solcherart verfluchte können keine Personen angreifen, die von inniger Liebe oder wahrer Schönheit erfüllt sind. Ehrliche begehrende Umarmungen eines Unwissenden vernichten (3W20 SP/KR), die Berührung von Rauschmitteln versengt (1W6 SP/KR; es gilt dasselbe wie für Blüten und Heilkräutern, s.o.)

Mindere Vampire

Ein verhungertes Vampir, dessen Sikaryan einmal erloschen ist, verliert die Fähigkeit der sofortigen Regeneration. Seine übermenschlichen Eigenschaften (MU, GE, KK, Schleichen) sinken wieder auf normale Werte. Normale Waffen und Gefahren fügen ihm Schaden zu. Sinkt seine LE dabei auf 0, so fällt er in eine 1W20 SR dauernde Bewußtlosigkeit, aus der er voll regeneriert wieder erwacht.

Kinder der Nacht: Die Söhne und Töchter Etilias

"Auf Pailos, der Insel im Meer des Westens, war Rohafan, Fürst über Stadt und Land. Rohafan war gierig und unersättlich, das Blut seiner Untertanen nahm er und gab

es dem Namenlosen, dem finsternen Gesell'. Auch Etilia, die Frau des Frevlers, wurde von dem Erzvampir versucht und trank sein Blut.



Doch als der Erzvampir alle Diener von BORons Bruder PRAios unrechtmäßig durch das Feuer in das Totenreich sandte, grollte ihm der Götterfürst und wollte ihn und die Seinen richten. Nur Etilia, die stark war im Glauben an den Herrn BORon, erkannte, daß sie vom Namenlosen versucht worden war und legte Hand an sich selbst, bevor der Zorn des Gleißenden sie traf.

Und so trat Etilia also in jungen Jahren und wunderschön in die Gefilde des Herren ein, blass und einsam inmitten der furchtsamen Seelen. Da sie vom Namenlosen versucht worden war, war es ihr bestimmt, für immer verdammt zu sein und niemals in das Paradies der Zwölfe einzukehren.

Doch ihr Glaube, ihr Vertrauen in den Dunklen Herrn der Nacht und ihre Liebe zum Tod war so stark, daß sie all die anderen Seelen überstrahlte. BORon sah auf von der Seelenwaage Rethon und rief Etilia zu sich. Denn er, der Unbeugsame, der Gnadenlose, der Gerechte, war gerührt ob soviel Gottvertrauen und so nahm er doch Etilias verdammte Seele, legte sie vor allen anderen auf die Seelenwaage und brachte sie vor sein Angesicht. Und so geschah es, denn Etilias Seele wog schwer. Doch als BORon die tote Frau erblickte sprach er liebevoll: 'Etilia, mein Kind, du kamst freiwillig in meine Hallen und bist eines Schlüssels würdig. Gerne will ich dich in mein Reich geleiten, doch deucht mir, daß dein Leben noch lang und erfüllt hätte sein können, hättest du den Weg zu mir nicht angetreten. So lange dein Leben auch währen mag, eines Tages wirst du wieder hier vor mir stehen und Einzug halten ins Paradies. So frage ich dich also: Willst du mir im Leben dienen, so lange die Spanne deines irdischen Lebens noch währen wird?'

Die holde Etilia beugte tief ihr Haupt vor dem Herrn, dann jedoch schaute sie auf und blickte in die selten so sanften Augen. Sie lächelte und flüsterte schließlich: 'Herr, man nennt Euch den Gnadenlosen und doch sehe ich Milde in Euren Augen. Man nennt Euch den Endgültigen, und doch wollt ihr mich ins Leben zurücksenden. Man nennt Euch den Unbarmherzigen, und doch strahlen Eure Augen in Liebe. Gerne will ich Euch dienen, und den Sterblichen davon berichten, wie mir geschah und was ich in Euren Augen las!'

Da lächelte auch BORon und schloß Etilia in seine Arme. Und er legt ihr seine Tochter in den Schoß, geheißen die Gnadenvolle, und die Milde des Reichs hinter Uthars Pforte. Und da noch viele waren wie Rohafan und Blut tranken, nahm sich Marbo, die das Erbe ihrer Mutter in sich trug, ihrer an und lehrte sie, die Kinder der Nacht zu werden, Hüter über den Schlaf der Menschen, und sie wurden zu BORons Paladinen. Die anderen Vampire jedoch, die dem Namenlosen dienen, sind BORon ein Greuel, denn sie rauben den Menschen den Leben und den Tod."

- aus der Urfassung des 'Schwarzen Buchs',
ca. 1500 vor Hal;

Passage in Geheimschrift verfasst
und dem Erhabenen selbst vorbehalten

Ursprung

Kinder der Nacht, oft auch „Söhne und Töchter-“, oder „Kinder Etilias“, nennen sich die wenigen existierenden Vampire, die stark im Glauben an den Totengott sind und

Boron als seine Paladine und Bekämpfer der Vampire des Namenlosen dienen.

Der obige Auszug aus dem Schwarzen Buch ist nur den Erhabenen und dem Schweigenden Kreis vorbehalten. Diese Überlieferung aus uralten Zeiten führt tatsächlich die Existenz der Kinder der Nacht auf Marbo und Etilia zurück, die selbst Vampire gewesen sein sollen. Doch auch, wenn die Geschichte Einzug in die heiligen Annalen der Boronkirche gefunden hat, ist die These arg umstritten. Zum einen natürlich, weil jeder Zusammenhang der Halbgöttin Marbo und der Heiligen Etilia mit dem Namenlosen unerwünscht ist, zum anderen, weil das Wissen um diese Textpassage und den Kindern Etilias wenigen Auserwählten vorbehalten ist, die sich zudem in borongefälliges Schweigen hüllen.

Hier sei noch einmal auf den begrifflichen Unterschied hingewiesen: Die Nacht und die Farbe Schwarz werden beide Boron zugeordnet, während die 'Farbe' des Namenlosen die Finsternis ist (und nicht Schwarz, wie man irrtümlich annehmen könnte). Aus diesem Grunde nennen die Vampirpaladine Borons sich Kinder der Nacht, während die Vampire, die dem Namenlosen dienen, Kinder der Finsternis genannt werden.

Entstehung

Kinder der Nacht entstehen wie die Kinder der Finsternis dadurch, daß sie ihr Sikaryan durch den Angriff eines Vampirs verlieren oder gar vom Blut eines Erzvampirs trinken. Jedoch haben die Kinder Etilias zum Glauben an den Totengott zurückgefunden oder ihn gar niemals verloren. Dies geschieht meist durch die Anleitung – die 'Rekrutierung' – durch ein Kind der Nacht oder ein Mitglied vom Orden des Weißen Raben (siehe unten), ganz in der Tradition Marbos, die einst die ersten Vampire aus der Finsternis auf die Seite des Nacht zog.

Dabei müssen beide Parteien jedoch mit höchster Vorsicht vorgehen, denn als Kreaturen des Namenlosen leben Vampire das Konzept des Verrats aus. Und so berichten die Chroniken des Ordens von so manch einem Fall, in dem ein vermeintlich bekehrter Vampir sich gegen die Boronis wandte und den Bemühungen einen herben Rückschlag beibrachten.

So wird von der Bekehrung jahrhundertealter Erzvampire natürlich gänzlich abgesehen. Zum einen sind diese meist aus voller Überzeugung dem Namenlosen verfallen, zum anderen ist die Gefahr eines 'Rückfalls' zu den alten Ansichten nicht nur besonders hoch, sondern fast sicher.

(Dies ist auch der Grund, warum ein alter Erzvampir wie der in Grangor lebende Lucianus, der versucht, sich Gnade vor den Augen des Totengottes zu verdienen, vor Ort von einer Handvoll Boronis vom Orden des Weißen Raben betreut wird.)

Erlösung

Kinder der Nacht streben nach der Erlösung in den gestrengen Augen des Totengottes (regeltechnisch: nach einem *Großen Wunder*, das ihre Seele endgültig aus den Klauen des Namenlosen befreit).



Dies ist jedoch keine Sache weniger Monate oder gar Jahre, sondern eher ein jahrhundertelanger Prozeß, der nicht einmal wirklich in der erhofften Erlösung resultieren muß.

Voraussetzung ist zunächst der bedingungslose und feste Glaube an Boron und auch die anderen Zwölfe (Anhänger Rastullahs, Rurs & Grors oder Atheisten müssen auf jeden Fall zum Glauben an Boron finden, haben aber naturgemäß geringere Chancen als Personen, die vor ihrer Erhebung schon Zwölfgöttertreu waren.) Natürlich muß der Vampir ab sofort davon absehen, unschuldige Menschen zu töten oder gar zu Vampiren zu erheben.

Hat der Vampir nach Auffassung der Boronis und Kinder Etilias diesen Zustand erreicht, wird er vorsichtig in die Gemeinschaft eingeführt, jedoch immer noch mißtrauisch beäugt.

Nach Jahren und Jahrzehnten des Gottesdienstes tritt dann mit dem Vampir eine Veränderung ein, die immer dadurch markiert wird, daß Bishdariel ihm einen Traum sendet, eine Gabe, die er eigentlich nicht mehr empfangen kann. Fortan ist der Vampir wieder in der Lage, heiligen Boden, der Boron und seinen Alveraniern geweiht ist, zu betreten. Damit wird er als Kind der Nacht akzeptiert und strebt fortan auf die wirkliche Erlösung zu: Die Errettung seiner Seele, so wie es einst der Vampirin Etilia wiederfuhr. Seine Chance auf Erlösung ist allerdings verschwindend gering: Die Chroniken des Ordens vom Weißen Raben reichen bis in die Dunklen Zeiten zurück und berichten nur von drei tatsächlich erretteten Seelen, während alle anderen ein Opfer von Vampirjägern, ihrer Verwundbarkeiten oder Kindern der Finsternis wurden.

Dennoch ist es unabdingbar, daß die Vampire fest in ihrem Glauben bleiben: Nur wer, so wie einst Etilia selbst, stark in seinem Gottvertrauen und der Liebe zum Herrn des Todes ist, kann nach Jahrhunderten darauf hoffen, von seinem Dasein erlöst zu werden.

Paladine Borons

Gemäß der Anweisungen Marbos agieren die Kinder der Nacht als Paladine Borons, als Verfechter seine Ideale und Bekämpfer der Untoten, im Speziellen natürlich der Vampire des Namenlosen. Natürlich schlafen die Kinder der Nacht auch die meiste Zeit ihre Lebens, bewacht von den Boronis des Ordens vom Weißen Raben, werden von diesen jedoch gelegentlich geweckt, wenn ihre Kräfte im Namen Borons benötigt werden.

Regeltechnische Abweichungen

Regeltechnisch wird ein Kind der Nacht wie jeder andere (höhere) Vampir gehandhabt: Sie tragen den Fluch der Zwölfe, der in den Verwundbarkeiten resultiert, müssen ihr Sikaryan von Lebenden rauben und verfügen über die gleichen dämonischen Kräfte. Jedoch sind sie, wie oben erwähnt, ab einem bestimmten Zeitpunkt in der Lage, boronheiligen Boden zu betreten (und nur diesen !). Damit einher geht jedoch auf jeden Fall der Boron-Fluch (Verwundbarkeit durch Bestattung), selbst wenn dies zuvor noch nicht der Fall war.

Anmerkung:

Die Einführung der Kinder der Nacht soll keine Aufforderung zu Vampirhelden sein. Auch wenn damit die 'Hintertür' für göttertreue Vampire geschaffen wurde, muß ein solcher ein streng borontreues Leben führen und wird zudem die meiste Zeit schlafen, um nicht unnötig viel Sikaryan von Unschuldigen rauben zu müssen. Wie in diesem Abenteuer beschrieben, leben die Paladine Borons zudem alle in einer Gemeinschaft unter dem Schutz des Puniner Borontempels und eignen sich schon deshalb gar nicht als umherziehende Helden.

Der Orden vom Weißen Raben

Diese Borongemeinschaft muß als der erste streitbare Orden im Namen des Totengottes angesehen werden, wurde sie doch (im Gegensatz zu den erst 21 Hal etablierten Golgariten) bereits 1.350 vor Hal in den Dunklen Zeiten gegründet und kämpfte unter dem Zeichen des weißen Raben gegen untote Wesen, im speziellen die Vampire des Namenlosen. Doch bereits nach zwei Jahrhunderten verschwand der Orden aus der Geschichtsschreibung. Allgemein wird angenommen, daß der Orden sich aufgrund zu weniger Mitglieder wieder auflöste.

Tatsächlich wurde den Ordensmitgliedern jedoch damals vom Raben auferlegt, fortan als Beschützer der Kinder der Nacht zu arbeiten, die sich zu dieser Zeit gerade in Punin niedergelassen hatten. Seitdem ist von den Taten des Ordens nichts mehr an die Öffentlichkeit gedrungen, denn die Boronis, die sich ihm angeschlossen haben, arbeiten im Verborgenen und im Schutz der Nacht.

Der Grund dafür liegt in der Hauptaufgabe des Ordens: Der Schutz und die Verteidigung der Kinder der Nacht, sowie der Rekrutierung (oder Vernichtung) anderer Vampire.

Neue Ordensmitglieder werden nur dann rekrutiert, wenn ein Mitglied stirbt oder seine Aufgaben durch Alter oder Krankheit nicht mehr wahrnehmen kann. Dann wird ein passender Boroni, für gewöhnlich ein in der Untotenjagd versierter Deuter Golgaris, zu seinem Nachfolger berufen. Da zu ihren Aufgaben nicht nur der Umgang mit Vampiren, sondern auch deren Bekämpfung gehört, werden nur moralisch gefestigte Priester erwählt. Alle Mitglieder sind zudem zu lebenslanger Schweigsamkeit über ihre Arbeit im Orden verpflichtet.

Der Orden hat sich den weißen Raben als Symboltier erwählt, der mit der Heiligen Etilia assoziiert wird, jedoch tragen die Mitglieder ihre schwarzen Roben mit den beiden voneinander abgewandten weißen Raben auf der Brust nur bei den heimlichen, internen Gottesdiensten ihres Ordens. In der Öffentlichkeit behält der Boroni sein altes Amt (fast ausschließlich als Priester im Gebrochenen Rad zu Punin). Das gleiche gilt für den Ordensvorsteher, derzeit der ehemalige Vampirjäger Federico Sfalago, der weiterhin als Erzpriester auftritt, obwohl er tatsächlich als Erzptraetor dem *Schweigenden Kreis* angehört.

Dem Orden vom Weißen Raben gehören derzeit 22 Boronis an, die fast alle in Punin leben und arbeiten.



(Auch ein Mitglied dieses Ordens eignet sich fast gar nicht zum Spielerhelden, da seine Aufgaben ihn meist an einen bestimmten Ort binden.)

Artefakte

Die Siegel zum Primosanctum

Erscheinung: Das erste Siegel (das in Sikramfall lag – natürlich ist keines der Siegel das wirklich das ‘erste’ oder ‘zweite’, wir bleiben jedoch des besseren Verständnisses wegen bei diesen Bezeichnungen) ist eine 12 Halbfinger durchmessende und 1 Halbfinger starke kreisförmige Scheibe mit einem ebenfalls kreisförmigen Loch von 6 Halbfingern Durchmesser. Auf der einen Seite sind die nach innen gerichteten eingravierten Zeichen von Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron und Hesinde in kreisförmiger Anordnung zu sehen, auf der anderen sind die Symbole von Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm und Rahja ebenso verteilt. Das Material scheint eine Mischung oder Legierung aus verschiedenen Metallen zu sein: mal glänzt es rotgolden, mal gleißend silbern. Manchmal ist das Metall von weißsilbernem Glanz, so daß die Zeichen kaum zu sehen sind, dann nur ein dumpf-grauer Schimmer. Auch das Gewicht ist nicht immer gleich. Mal scheint das Siegel die Schwere von Gold zu besitzen und dann wieder die von Blei. Das zweite Siegel wird im Puniner Versteck der Kinder der Nacht aufbewahrt. Es ist ebenfalls kreisförmig, mit 6 Halbfingern Durchmesser jedoch nur halb so groß, dafür mit 3 Halbfingern deutlich stärker. Auf ihm sind in gleicher Anordnung wie auf dem ersten Siegel die Symbole der Zwölfe auf beide Seiten verteilt eingraviert, jedoch nach innen gerichtet. Es gilt dasselbe für Material und Gewicht wie das zum ersten Siegel gesagte.

Herkunft und Kräfte: Zur Geschichte der Siegel wurde in diesem und im Vorläuferabenteuer bereits ausführlich berichtet. Zu ergänzen wäre noch, daß die Siegel tatsächlich aus genau zwölf verschiedenen Materialien besteht (Eisen, Blei, Zinn, Messing, Kupfer, Bronze, Silber, Gold, Mondsilber, Mindorium, Endurium und Titanium), wobei die Mischung wohl kaum als ‘Legierung’ im herkömmlichen Sinne zu bezeichnen ist. Vielmehr scheint immer eines der Metalle gerade vorzuherrschen und bestimmt damit Aussehen und Dichte der Siegel. Dabei ist Eisen das am häufigsten dominante Material während Titanium am seltensten vorherrscht, auch wenn Reihenfolge und Dauer immer zufällig sind. Der ‘Rythmus’ der getrennten Teile des Siegels ist zudem unterschiedlich.

Die Siegel wurden von einem hochrangigen Ingerimmgeweihten mit dem Segen der anderen zwölf Kirchen geschaffen, nachdem damals der Erste Tempel des Namenlosen entdeckt wurde, um das Primosanctum zu versiegeln. Man benötigt beide Siegelteile, die zudem noch auf die korrekte Art zusammengesetzt werden müssen, um

die Versiegelung des Tempels wieder aufzuheben. Dazu wartet man ab, bis beide Teile zugleich aus Titanium bestehen und fügt dann das zweite Siegel in das erste ein, so daß die Symbole für Praios übereinstimmen (obwohl es keine Verankerung o.ä. gibt bleiben die beiden Teile zusammengesteckt). Wenn das Material zu Endurium wechselt, dreht man die innere Scheibe zu Rondra, nach dem erneuten Wechsel zu Efferd usw. Wenn der zwölfgöttliche Zyklus durchlaufen ist wird der Zutritt zum Primosanctum gewährt. Unterläuft dem Benutzer jedoch ein Fehler, so entfalten die verankerten Schutzmechanismen ihre Kräfte gegen den Unglücklichen.

Da die Siegel göttlicher Herkunft sind, sind sie durch Magie nicht zu entdecken oder zu analysieren.

Das Amulett des Raben

Erscheinung: Auf den ersten Blick ein Amulett, wie es viele Boronis und Anhänger des Totengottes tragen, wenn auch eine eher plumpe Ausführung: Das Zeichen des gebrochenen Rades mit den fünf verbliebenen Speichen aus stark angelaufenem Silber. Der Durchmesser des Rades beträgt etwa drei Finger. Ein abgeschabtes Lederband ist an jedem Ende befestigt, so daß man das Amulett immer richtig herum trägt. Die Innenseite ziert der Satz „Der Tod ist erst der Anfang“ in grob gravierten, altgüldenländischen Lettern.

Herkunft und Kräfte: Die Geschichte des Amuletts verliert sich in den Annalen der Boronkirche und ist wie so vieles im Kult des Totengottes von Schweigen umgeben. Das Kleinod wird jedoch seit weit über 1.000 Jahren vom amtierenden Kirchenoberhaupt des (Puniner) Kultes getragen, ohne daß jemals jemand erfuhr, daß das Amulett mehr ist als es zu sein scheint, ja daß es wirklich immer dasselbe Stück ist.

Das volle Ausmaß der Kräfte des geweihten Amuletts ist vielleicht nicht einmal dem Raben selbst bekannt, jedoch schützt es anscheinend den Träger vor Untoten und kann einen Ort so einsegnen, daß untote Wesen ihn nicht betreten können.

Voraussetzung ist jedoch immer ein borongefälliger Lebenswandel des Trägers, Ernsthaftigkeit und Respekt vor den Toten. Grabfrevel oder gar Nekromantismus verbieten sich natürlich von selbst.

Anmerkung: In gewisser Weise ist das Amulett des Raben in diesem Abenteuer bereits ein Hinweis auf die wahre Natur des Primosanctum: *Große Macht ruht nicht unbedingt in prachtvollen Dingen...*



Sprachliche Besonderheiten Almadas

Die Sprache der Almadanis, die für jeden neu Hinzugezogenen gewöhnungsbedürftig ist, entspringt der einstigen Vermischung des Bosparanischen mit dem Tulamidya und folgt einem ähnlichen Aufbau wie das im Süden gesprochene Garethi.

Zum tulamidischen Erbe ist auch die Eigenart der Almadanis zu zählen, seine Argumentationen stets mit Händen und Füßen zu bekräftigen, wichtige Worte werden immer mit weit ausholenden Gesten bekräftigt.

Kleines Almadanisches Lexikon

Caballero / -a: Ritter und Rittsfrau
(sprich: Kabajero)

Campanya: Feldzug bzw. Angriff

Cancion: Lied bzw. Gedicht

Comercio: Handel

Comerciante: Händler

Condottiere: Söldnerführer

Cortezza: Höflichkeit bzw. Höflichkeit

Dom / *Domna*: Anrede für Herrschaften

Domnito / *Domnita*: Anrede für unmündige junge Herrschaften

Dominie: Baronie

Eigenhörige: Eigenleute (wenn tulamidischer Herkunft: *Fellache*)

Familia: Adlige Sippe

Magnat / -in: Adlige

Nobleza: Die Gesamtheit des almadanischen Adels

Latifundia: Landbesitz eines Magnaten

Querella: Zwist, Hader, Blutrache

Rescendientes: Neuere, nichttulamidische Adlige (auch *Hal'scher Neuadel*)

Residencia: Residenz

Palacio: Villa

Soberan / -a: Oberhaupt einer Adelsfamilie

Trovere / -a: Barde / -in

Taberne: Taverne

Typische Almadanische Namen

Männliche Vornamen: Alrico, Alonso, Almanzo(r), Amando, Azulejo, Bardojoz, Balbiano, Biscarat, Bodar, Borondino, Cahusac, Caldaio(s), Cambados, Cazorlenyo, Danilo, Eglamo(r), Escalio, Eslam(o), Espejo, Federigo, Girolamo, Gonzalo, Gualdo, Gujadal, Hazanyo, Hesindio, Hillero, Ingrimo, Ippolito, Isonzo, Jacopo, Joselito, Lanvolo, Laurenzio, Lodovico, Lumino, Maquedar, Moritatio, Nazir, Obidos, Ordonyo, Pelayo, Perinyo, Punino, Rahjian(o), Rondrigo, Salvestro, Sansovino, Servando, Talfan, Tolak, Valdemoro, Valpo, Vencealo, Viento, Volapio, Yalach, Yanturio, Zayano, Zahir

Weibliche Vornamen: Ahumeda, Aldea, Aldonaza, Antara, Alricia, Azila, Baraya, Boronya, Caneya, Caldaya, Concabella, Corvara, Daroca, Dunyaca, Elea, Escalada, Esfera, Eslamid(i)a, Farfanya, Fhadime, Gonzaga, Gujadanya, Ilmice(a), Ismeralda, Luciana, Madalena, Maqueda, Mirandola, Mirhaneba, Morena, Noiona, Novara, Olenga, Olivenaca, Pasqua, Peliria, Rahjada, Rahjania, Rahjineza, Richeza, Rinaya, Rondral(i)a, Shahane, Sefira, Siguenza, Simanca, Solivai, Solsona, Travanca, Tsaya, Ulzedona, Usanza, Unicornia, Valposella, Vanoza, Vibora, Viminyoza, Vinyaza, Yanis, Yaquiria, Yedra, Yegua, Zafira, Zalamea, Zarpa(da), Zorilla, Zorzal

Bürgerliche Geschlechternamen: Adelbuhler, Assiref, Ballurat, Bauernfeind, Blaemendâl, Bolongaro, Castanyeda, Cavarazo, Contador, Cronbiegler, Degenhardt, Fetthennen, Frostwein, Furlani, Galandi, Küferhilf, Lamperez, Lautenschläger, Maltichio, Manzaranes, Mirador, Monzon, Mudejar, Ossentani, Pitanza, Pipote, Ragather, Ragazza, Rüdwein, Schlehwein, Sensendengler, Sfallia, Sfindini, Sfapano, Sforigan, Sgirra, Taubentanz, Trapani, Valdepenya, Vascagni, Zurria



Königs- und Reichsstadt Pünin: Stadtkern

ABENTEUER NR. D5



SPIELER:

**1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren**



STUFEN:

9 – 12



ORT UND ZEIT:

**Nordmarken, Punin und Liebliches Feld
ab 31 Hal / 1024 BF**

IM ZEICHEN DES WEISSEN RABEN

Die Helden begeben sich auf einer Vision des Raben von Punin hin nach Nordmarken. Dort sollen sie seltsamen Vorgängen in der Burg Koschwart auf den Grund gehen.

Doch bei der Untersuchung der Burg und Nachforschungen in der almadanischen Kapitale Punin entdecken die Helden, daß ihr alter Erzfeind Velerian Liscayo sich mit uralten Mächten eingelassen hat, um das zweite Siegel zum Ersten Tempel des Namenlosen zu finden.

Um den Priester aufzuhalten, müssen die Helden jedoch ungewöhnliche Verbündete gewinnen. Eine Begegnung, die sich **im Zeichen des weißen Raben** ereignen wird...