

Die Nacht der Jagd

Text: Ingmar Hahnemann
Illustrationen: ARDA
und Hahnemann

Hintergrund

In der unbedeutenden andergastischen Baronie *Eichbach* war es über Jahrhunderte hinweg Brauch, daß der Berater des Barons unter den Angehörigen der Familie *Kettenberg* ausgewählt wurde; eine Tradition, die erst im Jahre 13 Hal ihr Ende fand, als der amtierende Baron Eichbachs während des 15. Nostrisch-Andergastischen Krieges getötet wurde, ohne einen Erben zu hinterlassen. Da König Wendolyn zu diesem Zeitpunkt keinen Nachfolger aus den Reihen seiner eigenen Verwandtschaft rekrutieren konnte, erhob man kurzerhand den ältesten Sproß der Kettenbergs zum Baron – auch als Würdigung für dessen herausragende militärische Leistungen im soeben beigelegten Grenzkonflikt.

So kam es, daß *Wahnfried Kettenberg* im Alter von 26 Jahren sein Amt als Baron von Eichbach antrat. Zwar hatte König Wendolyn ursprünglich geplant, den jungen Baron mit *Ilyena Korana*, einer entfernten Cousine der königlichen Familie, zu vermählen, jedoch war es seinem Beraterstab entgangen, daß *Wahnfried* bereits seit sechs Götterläufen verheiratet und Vater eines achtjährigen Sohnes mit Namen *Serafin* war.

Mit der Unterstützung seines Vaters *Lüderich* herrschte der junge Baron umsichtig und gerecht – er konnte es sich sogar erlauben, nach dem Tod seiner Gattin 18 Hal ein weiteres Mal die Hand *Ilyenas* auszuschlagen.

Im Alter von 32 Jahren beschloß *Wahnfried*, daß er es sich leisten könne, ein halbes Jahr lang die Regierungsgeschäfte in die Hände seines Vaters zu legen, um auf *Queste* zu gehen. Im anbrechenden Winter 23 Hal reiste er über *Greifenfurt* nach *Weiden*, wo er in die damaligen Vampir-Unruhen verstrickt wurde und schließlich in den Fängen des Erzvampirs *Walmir von Riebeshoff* endete.

Wahnfried wurde zum Vampir, doch unter Aufbietung seines ganzen Willens gelang es ihm, sich dem Ruf *Walmirs* zu widersetzen und den Rückweg nach *Eichbach* anzutreten. Zwar widerstrebte ihm der Gedanke, daß die dämonische Kreatur, in die er sich verwandelt hatte, seine Baronie führen sollte, doch hielt er seinen Sohn für unfähig, die Regierungsgeschäfte momentan in die Hand zu nehmen. Des weiteren befürchtete er (zu Recht), daß Angehörige der königlichen Familie, die ein Auge auf die Baronie geworfen hatten, jede Verfehlung *Serafins* dem König zutragen, was voraussichtlich früher oder später zur Aberkennung des Titels und damit dem Verlust von Amt und Würden für seine Familie führen würde.

In *Eichbach* ließ *Wahnfried* verkünden, daß er von einer unbekanntem Krankheit (chronischer Schneeblindheit?) befallen sei und sich deswegen nur noch selten – und nie bei hellem Praiosschein – vor seinen Untertanen zeigen könne. Die Fenster seines eigenen Gemachs ließ er vermauern, um dort jene Stunden zu verbringen, in denen Praios' Licht am Himmel stand. Nachts widmete er sich dann der Verwaltung der Baronie und unternahm nur sporadische Ausflüge hinab ins Dorf, um sich am Blut seiner Untertanen zu laben, wobei er stets darauf bedacht war, keines seiner Opfer zu töten.

Fast ein Jahr lang konnte *Wahnfried* seine Maskerade aufrechterhalten. Dies sollte sich ändern, als der Baron im Winter 24 Hal traditionsgemäß Freunde der Familie, sowie Angehörige des niederen Adels zu einer Feier anlässlich des Erleuchtungsfestes auf seine Burg einlud. *Serafin* hatte *Thoran Ballfus*, einen befreundeten Elven der Magierakademie *Kampfschule Andergast*, um sein Kommen gebeten, welcher in Begleitung zweier weiterer Meister der arkanen Künste erschien. Die Magier brauchten nicht lange, um zu erkennen, wie es wirklich um den Baron stand, und stellten ihn unter Anrufung der Zwölfe sowie aller Heiligen zur Rede. *Wahnfried* blieb nichts weiter übrig, als zu gestehen, versicherte den drei Magiern allerdings, daß er seinen

Blutdurst unter Kontrolle und nur aus lauterer Motiven gehandelt habe. Zudem versprach er jedem der drei eine jährliche Leibrente von 50 Dukaten, sofern sie einen heiligen Eid auf die Göttin *Hesinde* schworen, daß ihre Lippen versiegelt blieben, und beteuerte, daß er das Land verlassen, und sich nach *Nostria* absetzen wolle.

Die Magier gingen auf den Handel ein. Nachdem die Festgemeinschaft vom plötzlichen Ableben des Barons informiert worden war, ging jeder seiner Wege. Doch würden sie von nun an jedes Jahr zum Erleuchtungsfest in *Eichbach* erscheinen, um ihre Dukaten einzustreichen und nach dem Rechten zu sehen.

Wahnfried indes hatte keinen Wimpernschlag lang auch nur mit dem Gedanken gespielt, *Eichbach* zu verlassen. Er quartierte sich in einem geheimen Gemach unter der Burg ein und trifft sich seitdem heimlich mit seinem Vater, um mit diesem zu beratschlagen, wie die Baronie zu leiten sei. Sein Sohn, der von alledem nichts weiß, führt derweil ein sorgloses, unbeschwertes Leben, und zu den wenigen Pflichten seines Amtes gehört es, die Gästeliste für den (nach wie vor stattfindenden) Empfang anlässlich des Erleuchtungsfestes zusammenzustellen.

Das Abenteuer

Die Nacht der Jagd ist für 2–6 Helden der Stufen 3–7 konzipiert. Alle Heldentypen sollten geeignet sein, das Abenteuer zu bestehen, allerdings wird ein gewisses Maß an Idealismus vorausgesetzt, da die Helden keine Aussicht auf eine materielle Entlohnung haben.

Die Handlung selbst weist einen vergleichsweise geradlinigen Verlauf auf, es ist aber durchaus möglich, daß die Spieler durch unvorhergesehene Aktionen den geplanten Ablauf durchbrechen. Daher ist es ratsam, daß der Meister bei der Lektüre des Abenteuerstextes besonderes Augenmerk auf die Beschreibungen der Meisterpersonen legt, da die Handlung ihre Dynamik weitgehend durch die widerstreitenden Motive aller Beteiligten entwickelt.

Ankunft in Eichbach (29. Hesinde)

Das Abenteuer beginnt im Winter 27 Hal auf der andergastischen Reichsstraße nach *Teschkal*.

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage ist es bereits her, seit ihr Andergast in östlicher Richtung verlassen habt. Ihr folgt einem verschneiten Karrenweg, der zu beiden Seiten von dichtem Wald begrenzt wird.

Schon am frühen Morgen war abzusehen, daß sich das Wetter verschlechtern würde, aber an eine Umkehr war bereits nicht mehr zu denken. In der Hoffnung, einen Hof oder ein Dorf zu erreichen, habt ihr eure Pferde immer weiter nach Osten vorangetrieben. Eine Zuflucht konntet ihr bislang nicht finden, statt dessen bricht nun, kurz vor Sonnenuntergang, ein Schneesturm über euch herein, wie man ihn in dieser Heftigkeit nur im äußersten Norden des Nivesenlandes erwartet.

Der eisige Wind bläst euch direkt ins Gesicht, läßt eure Augen tränen und die Ohren dröhnen. Die Pferde scheuen und lassen sich nur mühsam auf dem Pfad halten. Wenn ihr nicht bald einen Unterschlupf findet, steht zu befürchten, daß eure Reise hier ihr Ende findet.

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie den Sturm so dramatisch wie möglich. Wenn die Helden ein Lager aufschlagen wollen, wird es unter einem umstürzenden Baum begraben oder (bei mißglückter Wildnisleben-Probe) einfach weggeweht. Die Helden und ihre Reittiere verlieren ständig an Ausdauer. Wenn die Helden darauf bestehen, im Sattel zu bleiben, verlangen Sie Reiten-Proben, oder lassen Sie eines der Tiere erschöpft zusammenbrechen – kurz: machen Sie den Helden klar, daß sie der geballten Macht der Elemente nichts entgegenzusetzen haben.

Kurz vor dem körperlichen Zusammenbruch erreicht die Gruppe schließlich Eichbach:

Allgemeine Informationen:

Pferde und Reiter sind am Ende ihrer Kräfte, als ihr durch die wirbelnden Schneeflocken ein Licht in der Finsternis erkennen könnt. Unter Ausbietung eurer letzten Reserven stemmt ihr euch wider die tosenden Elemente und findet euch letztlich in einem kleinen verschneiten Dorf wieder. Die ärmlichen Bauernhäuser sind zum Schutz gegen Wind, Wetter und die Dämonen des Winters verrammelt worden.

Einzig aus einem zweistöckigen Fachwerkhaus im Zentrum des Örtchens dringt warmes Licht durch Butzenglasscheiben nach außen.

Spezielle Informationen:

Das *König Wendolyn* ist nach andergastischen Maßstäben ein Gasthaus der mittleren Preiskategorie. Geführt wird es von dem feisten, ständig schwitzenden Wirt Gerowitz und seiner hageren Gattin Janda. Bei der einzigen warmen Mahlzeit, die hier im Winter serviert wird, handelt es sich um einen faden Eintopf aus Kohl und Rüben; dazu wird ein trockener Kanten Brot und auf Wunsch etwas Hartkäse gereicht. Die Getränke beschränken sich auf dünnes Bier, Ziegenmilch und heißen Würzwein.

Der Schankraum wird von ein paar trüben Ölfunzeln nur notdürftig erhellt. Die Wände sind mit dilettantischen Abbildungen goldener Kronen verziert (um dem fürstlichen Namen des Hauses Rechnung zu tragen). Es herrscht drangvolle Enge: neben den Dorfbewohnern, die gerne bereit sind, von ihren Abenteuern an der nostrischen Front zu berichten, haben sich auch einige Reisende aus besserem Hause im *Wendolyn* eingefunden, die sich um den ausladenden Kamin drängen.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die drei Magier *Thoran Ballfus*, *Lubomir von Beilstadt* und *Dardolin Federspiel*, sowie den Edlen *Kunalbert von Süppelbrack* nebst Gemahlin *Juvena*.

Die Magier stehen einem Plausch mit Angehörigen ihrer Zunft offen gegenüber. Kunalbert hat jahrelang an der Front gedient und ist einer Partie Boltan niemals abgeneigt.

Wenn dann der Würzwein etwas reichlicher die Kehlen hinabgeflossen ist, die Beine langsam schwer und der Kopf müde werden, packt Dardolin ihre Leier aus und stimmt einige Balladen an, die sie auf ihren langen Reisen durch die Lande Aventuriens aufgeschnappt hat.

Spätestens wenn es an der Zeit ist, sich zur Ruhe zu legen, stellt sich heraus, daß in den drei Doppelzimmern des *Wendolyn* nur noch ein Bett frei ist – im Zimmer von Dardolin, die das zweite Bett am ehesten einem weiblichen oder aber sehr attraktiven männlichen Mitglied der Gruppe überläßt. (Eine Liebesnacht mit der Magierin würde in diesem Fall übrigens nicht nur dem Selbstbewußtsein des Helden, sondern auch der Dramaturgie der Handlung dienlich sein.) Die beiden anderen Zimmer werden von den zwei verbliebenen Magiern sowie den Edlen von Süppelbrack belegt. Der Schlafsaal ist im übrigen nicht von Wanzen und Flöhen verseucht, wohl aber finden sich hier die zwei Wachmänner des Edlen, *Libor* und *Liebowitz*, deren Schnarchen es den Helden schwermachen dürfte, in Borons Armen zu versinken.

Das Erleuchtungsfest (30. Hesinde)

Allgemeine Informationen:

Der nächste Morgen präsentiert sich kaum besser als die vorangegangene Nacht. Immer noch herrscht dichtes Schneetreiben; der Schnee liegt vier Spann hoch und hat sich wie ein weißes Laken über die ganze Landschaft gelegt – eine Pracht für Schöngelüste (und frisch Verliebte). Gleichwohl wäre die Weiterreise eine Schinderei für die Pferde.

Meisterinformationen:

Die Helden sind gezwungen, noch einige Zeit in Eichbach zu bleiben. Wie sie den Tag verbringen, bleibt ihnen selbst überlassen. Vor den Abend hat der Autor indes noch ein paar Beobachtungen sowie eine notwendige Begegnung gesetzt:

Spezielle Informationen:

Kälte und Tiefschnee können die Eichbacher nicht davon abhalten, ihre armseligen Hütten zu verlassen, sie zu schmücken und an verschiedenen Plätzen Strohuppen aufzuhängen. Auf dem Marktplatz hat sich eine Horde Kinder versammelt, die damit beschäftigt sind, einen drei Schritt hohen, mit bunten Bändern und Federn geschmückten Galgen zu errichten – Kenner des Aventurischen Brauchtums wissen, daß hier am morgigen *Tag der Jagd* der Winterunhold aufgeknüpft wird, eine Strohuppe, die das Dorf den ganzen Firun hindurch vor den Widrigkeiten der kalten Jahreszeit schützen soll. Gegen Mittag trifft ein Reitertrupp, bestehend aus *Wladislaus* und *Ilyena von Ingvalfsfurt* sowie drei Leibwachen, in Eichbach ein, um sich sofort zur Burg zu begeben.

Schließlich erscheint *Baron Serafin* selbst im Ort, um noch einige seiner Untertanen (allesamt jung, hübsch und weiblich) zum Fest zu laden, da aufgrund des schlechten Wetters ein Großteil der erwarteten Gäste nicht erschienen ist und er befürchtet, daß der Verlauf des Abends ansonsten recht trübseelig ausgehen könnte. Bei dieser Gelegenheit trifft er auf die Helden und beschließt, daß die Anwesenheit solch weitgereister Gesellen mit Sicherheit zum Gelingen des Festes beitragen könnte. Sollten die Helden die Einladung ausschlagen, weist er sie quengelig darauf hin, daß sie sich den Wünschen des Herren der Baronie zu fügen hätten, dessen Gäste sie schließlich seien.

Festakt mit Zwischenfällen

Gegen Sonnenuntergang treffen die letzten Gäste schließlich auf Burg Eichbach ein, um sich dort im Rittersaal zu versammeln. Geboten werden saurer Wein (was erwartet man in Andergast?), kräftiges Bier (Import aus Ferdok) und scharfer Branntwein aus der Umgebung. Auf der ausladenden Tafel ist ein kapitaler Hirsch auf Kartoffeln angerichtet; jeder Gast erhält einen irdenen Napf und wird dazu angehalten, die Reste auf den Boden zu werfen, damit die Jagdhunde des Barons (drei Bornländer von beeindruckender Statur) ebenfalls ihren Anteil an den Feierlichkeiten hätten.

Der Abend beginnt etwas eintönig, auch wenn der junge Baron redlich bemüht ist, die Stimmung durch Gesangseinlagen, Schwänke aus seinem Leben und ähnliche Maßnahmen ein wenig zu steigern (daß er sich hierbei zum Teil lächerlich macht, kann fast schon als Wesenszug des andergastischen Adels angesehen werden).

Etwa zwei Stunden nach Beginn des Gelages fordert Serafin seine Gäste auf, ihm auf die Zinnen zu folgen. Vor den Toren der Burg hat sich ein langer Fackelzug eingefunden; alle Einwohner Eichbachs sind gekommen, um dem Baron ihre Ehrerbietung zu bekunden. Nachdem die Dörfler feierlich eine Strohuppe verbrannt haben, werden sie in den Burghof eingelassen, wo Lakaien heiße Suppe (versetzt mit Fleischabfällen aus der Küche) an die hungrigen, vor Kälte schlotternden Untertanen ausgeben.

Die Festgemeinschaft zieht sich währenddessen wieder in den Rittersaal zurück, wo Wladislaus von Ingvalfsfurt den Vorschlag unterbreitet, ein Gesellschaftsspiel namens "*Werwolf*" zu spielen, welches er bei einem Empfang des Königs gelernt habe, und das vorzüglich dazu geeignet sei, die frostige Atmosphäre etwas aufzuwärmen. Nachdem der größte Teil der Gäste zugestimmt hat, unterbreitet der Edle die Regeln:

Zu Beginn des Spiels wird ein Teilnehmer durch das Los bestimmt, der Werwolf zu sein. Anschließend werden sämtliche Fackeln gelöscht, Kamin und Fenster verhängt, um den Rittersaal möglichst finster zu halten. Nun beginnen alle Mitspieler damit, sich tastend ihren Weg durch den Raum zu suchen.

Aufgabe des Werwolfes ist es nun, in der Dunkelheit neue Opfer zu finden, um sie ebenfalls mit dem Fluch der *Lykantrophi*e zu belegen (Wladislaus spricht das Fremdwort bedeutungsschwer und gedehnt aus – offensichtlich ist er stolz auf seinen enormen Wissensschatz); zu diesem Behufe stürzt er sich auf jeden anderen Gast, den er in seiner Nähe wähnt und stößt ein markerschütterndes Heulen aus – von nun an gibt es einen Werwolf mehr im Saal, der nun seinerseits auf Beutefang geht. Treffen allerdings zwei Werwölfe aufeinander, verwandeln sie sich augenblicklich wieder in normale Menschen zurück.

Das Spiel endet, sobald eine der beiden Parteien vollständig beseitigt ist. Sollten die Werwölfe als Sieger hervorgehen, bietet Wladislaus dem Wolf der ersten Stunde eine rahjagefällige Nacht mit einem seiner Wachleute an, je nach Geschlecht und Neigung also mit *Randulf* oder *Lena*. Bei einem Sieg der Menschen würde man sich hingegen nach draußen begeben, um ihn gemeinschaftlich mit Schnee einzuseifen.

Meisterinformationen:

Es ist fast unmöglich, das Spiel in absehbarer Zeit zu einem Ende zu bringen, aber der Sinn ist ja ein ganz anderer! Einerseits bietet es die Möglichkeit, in unverfänglichem Rahmen Tuchfühlung mit den anderen Gästen aufzunehmen, und außerdem ist es für Wladislaus' weitere Pläne unumgänglich, daß die Lichter im Saal gelöscht werden (doch dazu später mehr). Zu Beginn lost der Meister den Werwolf unter den Helden aus. Wenn die Festgemeinschaft dann beginnt, im Saal umherzustreifen, wird rundenweise für jeden Helden auf der untenstehenden *Gästeliste* gewürfelt, mit welchem anderen Gast er zusammenprallt (W20):

1. Baron Serafin (groß, hager, schlaksig)
2. Lüderich von Eichbach (mittelgroß, dünn, zittrig)
3. Wladislaus von Ingvalsfurt (klein, muskulös, geschmeidig)
4. Ilyena von Ingvalsfurt (klein, knochig, linkisch)
5. Lena (groß, athletisch, stoisch)
6. Randulf (groß, muskulös, anzüglich)
7. Kunalbert von Süppelbrack (klein, feist, glitschig)
8. Juvena von Süppelbrack (klein, wabbelig, schreckhaft)
9. Thoran Ballfus (mittelgroß, schlank, tolpatschig)
10. Lubomir von Beilstadt (klein, drahtig, gefaßt)
11. Dardolin Federspiel (klein, schlank, anschmiegsam)
12. Ginwe (groß, drall, schüchtern)
13. Lara (mittelgroß, kräftig, zupackend)
14. Mintje (mittelgroß, schlank, aggressiv)

Bei den Plätzen 12–14 handelt es sich um Mädchen aus dem Dorf, die Plätze 15–20 werden den einzelnen Helden zugeordnet. Die Werte in Klammern beschreiben, wie sich die betreffende Person anfühlt bzw. bei einem Zusammenprall verhält.

Sollte es einmal geschehen, daß ein Held auf sich selbst trifft oder eine Zahl fällt, der keine Person zugeordnet ist (bei weniger als sechs Helden), passiert ihm etwas Außergewöhnliches – hier böte es sich an, den Helden auf herumliegenden Essensresten ausrutschen zu lassen, einem schlafenden Bornländer auf den Schwanz zu treten, oder eben alles, was Meister und Spieler sich einfallen lassen, um die allgemeine Stimmung zu heben.

Sie sollten darauf bedacht sein, dem Spiel ein Maximum an Komik und Vergnügen für die Helden abzugewinnen. Schön wäre es beispielsweise, wenn die Spieler am Tisch tatsächlich laut aufheulten oder sich mit einem willigen Opfer in einen abgelegeneren Teil des Saales verziehen – um natürlich sogleich von einem zufällig in der Gegend herumtappenden "Werwolf" überrascht zu werden. Lassen Sie es laufen, solange es Spaß macht, denn mit diesem ist es nach der nächsten Szene vorbei – endgültig:

Allgemeine Informationen:

Plötzlich erhebt sich lautes Kreischen im Saal; nicht von der Art eines halb erschreckten, halb freudigen Aufschreis wie bisher, auch kein pseudo-wölfisches Heulen – nein, das schiere Grauen liegt in diesem Schrei! Erschreckt wendet ihr eure Augen dem Eingangsportal zu. Und da steht sie: die hochgewachsene Gestalt eines Mannes, in dunkle Gewänder gehüllt, das eingefallene Gesicht von einem grünlichen Schein umgeben. Anklagend hebt er die Hand und deutet auf jemanden in den Reihen der Gäste, den ihr in der Finsternis nicht erkennen könnt.

Ein Stöhnen entringt sich seiner Kehle; dann – ein Fluch wird ausgestoßen – stürmt ein Schatten nach vorne, auf die gespenstische Erscheinung zu – Tumult! Die Gestalt scheint zu schrumpfen und verschwindet. Geschrei aus vielen Kehlen, ein kurzer Lichtschein, ein lautes Krachen – dann reißt Kunalbert von Süppelbrack die Tücher vor dem Kamin zur Seite, und ihr könnt wieder sehen.

Spezielle Informationen:

Im Rittersaal herrschen Entsetzen und Chaos. Einige der Beteiligten sind nur noch halb bekleidet, alle zu Tode erschreckt.

Die Helden können erfahren, daß die Erscheinung von vielen als Baron Wahnfried, Serafins Vater, identifiziert wurde.

Serafin selbst ist weißer, als die Wand des Rittersaals es jemals wieder sein wird. Er glaubt, daß das Gespenst seinen Finger auf ihn gerichtet hat, kann sich aber den Grund dafür nicht erklären. Kurz nach dem Vorfall zieht er sich in seine Gemächer zurück.

Lüderich begleitet seinen Enkel und bleibt dem Fest auch weiterhin fern (*er unterrichtet Wahnfried gerade von dem Vorfall*).

Wladislaus gibt offen zu, daß er dem unheimlichen Eindringling mit gezücktem Schwert entgegenstürmte und erzählt jedem, der es wissen will, daß der alte Baron vor drei Jahren recht überhastet unter die Erde gebracht wurde – ohne die traditionelle sechstägige Aufbahrung, durch die verhindert werden soll, daß der Geist des Toten nach seiner Bestattung in den Körper zurückkehrt.

Die *drei Magier* begeben sich kurz nach Serafins Abgang in eine ruhige Ecke des Saales, um sich im Flüsterton zu beratschlagen. Auf Störungen reagieren sie mit sofortigem Schweigen und geben vor, nicht mehr über die Vorgänge zu wissen, als die anderen Festeilnehmer.

Kunalbert von Süppelbrack ist zutiefst erschüttert, steht aber seinen Mann und greift zum Branntwein. Er wird bis zum Morgengrauen im Rittersaal ausharren, um schließlich im ersten Licht der Praiosscheibe ins Gasthaus zurückzuwanken.

Meisterinformationen:

Der Auftritt des vermeintlichen Geistes war nur ein Schachzug des Edlen von Ingvalsfurt, der dazu dienen soll, Serafin bei der Krone in Mißkredit zu bringen. Wladislaus plant, König Wendolyn ein Schreiben zu senden, in dem er die Vermutung äußert, daß Serafin für den Tod seines Vaters vor drei Jahren verantwortlich ist. Auch wenn es schwerfallen dürfte, diesen Verdacht zu untermauern, könnte die Möglichkeit eines Skandals ausreichen, den König zu veranlassen, Serafin den Titel abzuerkennen und statt dessen Wladislaus als Baron einzusetzen. Bei dem Gespenst handelte es sich um Wladislaus' dritten Leibwächter *Jennerich*, der eine Maske trug, die den Zügen Wahnfrieds von Eichbach nachempfunden und mit einer Farbe auf der Basis des Phosphorpilzes bemalt war. In dem allgemeinen Tumult (durch Wladislaus' "Angriff" provoziert), war es ihm ein leichtes,



die Tür einen Spaltweit zu öffnen, und – das Gesicht hinter dem dunklen Gewand verborgen – zu entweichen.

Weiterer Verlauf des Abends:

Die meisten Gäste begeben kurz nach Serafins Abgang ebenfalls in ihre Quartiere. Zurück bleibt nur Kunalbert von Süppelbrack. Die drei Magier ziehen sich im Gasthaus sogleich auf Lubomirs Zimmer zurück. Nach etwa zwei Stunden verläßt Dardolin die anderen, um sich auf ihr eigenes Zimmer zu begeben. In einer Ecke der Diele lauert ihr *Wahnfried von Eichbach* auf, schlägt sie von hinten nieder und trinkt ihr Blut, bis das Leben sie verläßt. Nachdem er seine Gier befriedigt hat und wieder bei Sinnen ist, verflucht sich Wahnfried angesichts seiner unbedachten Handlungsweise – eine blutleere Leiche würde jedem Eingeweihten sofort nahelegen, daß hier ein Vampir zugange war. Er packt Dardolins Leichnam und schleift ihn in den Wald, wo er ihn, eine Meile vom Dorf entfernt, im Schnee verscharrt.

Tag der Jagd (1. Firun)

Allgemeine Informationen:

Spätestens am folgenden Morgen fällt das Verschwinden Dardolins auf. Lubomir und Thoran sind überaus besorgt und versuchen ihrem Verschwinden auf den Grund zu gehen. Die anderen Gäste scheinen zwar beunruhigt, lassen sich aber nicht davon abhalten, dem Herrn Firun wohlgefällig zu sein, indem sie auf die Jagd ausziehen.

Meisterinformationen:

Auch die Helden sind eingeladen, die Jagdgesellschaft zu begleiten. Abgesehen von Lüderich, den Magiern und den Dorfschönheiten, hat sich die gesamte Festgemeinschaft vom Vorabend zusammengefunden, um auf die Hatz nach Wolf und Eber zu gehen.

Da der Verlauf der Jagd für die Handlung unerheblich ist, liegt es in Ihren Händen, diesen Abschnitt des Abenteuers gemäß den Vorlieben Ihrer Spieler zu gestalten.

Am späten Nachmittag verläßt Lubomir von Beilstadt das Gasthaus und begibt sich, ausgestattet mit einem Amulett der Hesinde sowie einem Eichenpflock, zur Burg. Im Schutze des Schneetreibens öffnet er vermittels eines FORAMEN FORAMINOR die Tür zur Krypta. Er macht sich an dem Sarkophag Wahnfrieds zu schaffen, der daraufhin erwacht, Lubomir überwältigt und dem Magier den ihm selbst zugedachten Pflöck ins Herz treibt.

Nach Sonnenuntergang

Kurz nach Einbruch der Dunkelheit verläßt Wahnfried mit Lubomirs Leiche die Burg. Er will den Magier ebenfalls in die Wälder schaffen, um ihn

dort zu vergraben; kaum hat er jedoch den Waldrand erreicht, als aus diesem die Vorhut der zurückkehrenden Jagdgesellschaft hervorbricht. Dem Vampir bleibt nichts weiter übrig, als seine Last auf offenem Felde zurückzulassen und im Schatten der Bäume Schutz zu suchen.

Die Jäger sind über den Fund der Leiche zutiefst bestürzt, und Wladislaus er bietet sich sofort, trotz der denkbar ungeeigneten Witterungsbedingungen am morgigen Tag eine seiner Leibwachen mit einer Depesche nach Andergast zu schicken, um die Unterstützung des Königs in dieser Sache einzufordern.

Es liegt nahe, daß die Helden Lubomir näher untersuchen wollen:

Sinnesschärfe: Trotz des Schneetreibens ist der Tote nicht mit Schnee bedeckt.

Heilkunde Wunden: Der Tod trat vor weniger als zwei Stunden ein.

Fährtsuchen: In der Umgebung finden sich keine Spuren, die erklären könnten, wie der Körper des Magiers hierher gekommen ist; fast scheint es, als sei er vom Himmel gefallen (*Vampire hinterlassen selbst im Tiefschnee kaum Spuren – den Rest besorgte der beständige Schneefall*).

Rechtskunde: Das *Eichen* (Pfählen mit einem Eichenpflock) ist in Andergast eine weitverbreitete Form der Hinrichtung.

Schrecken in der Nacht

Meisterinformationen:

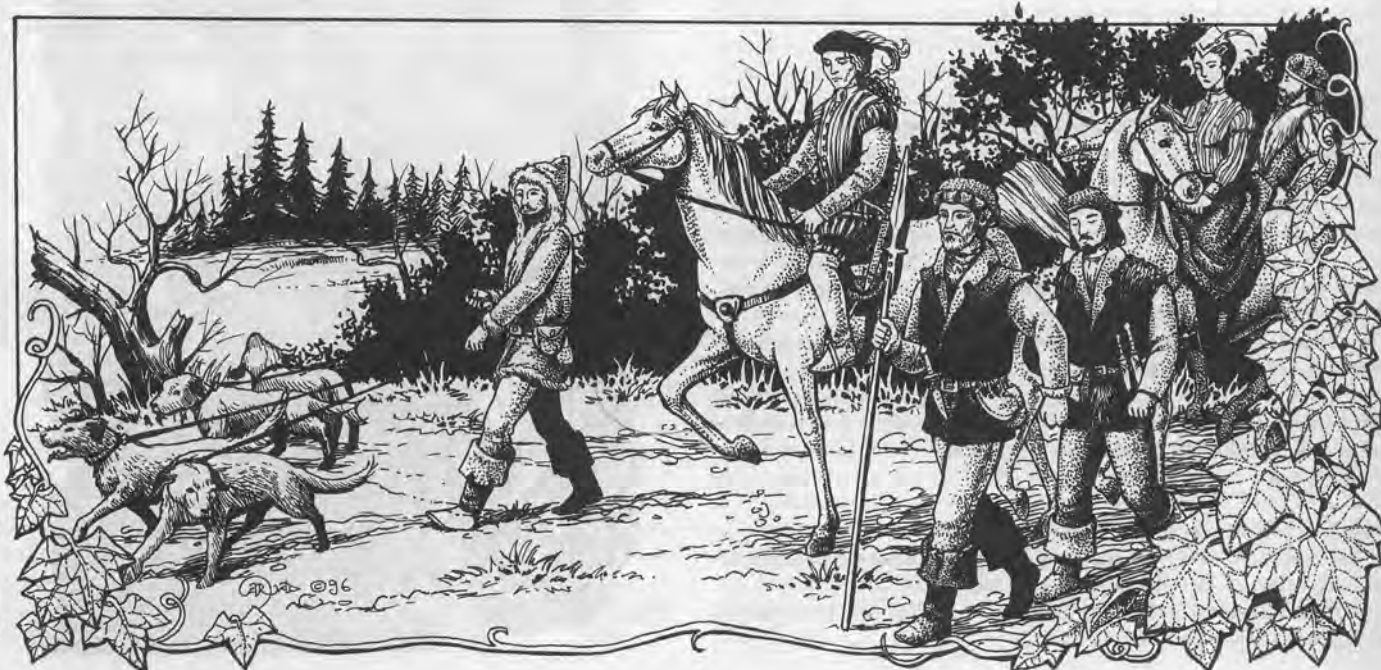
Thoran Ballfus reagiert auf die Nachricht vom Tod seines Kollegen mit blankem Entsetzen. Er ist davon überzeugt, daß er das nächste Opfer sein soll, und verbarrikadiert sich in seinem Zimmer, wobei er es jedoch versäumt, das Fenster zu sichern. Gegen Mitternacht erscheint dann auch ein bleiches Antlitz im Fensterrahmen: Dardolin ist als Vampir zurückgekehrt, um ihren bohrenden Hunger nach dem Erwachen an ihrem ehemaligen Geliebten zu stillen. Während sie das Fenster aus den Angeln reißt, flieht Thoran laut um Hilfe schreiend durch die Tür. Mit dem Instinkt eines gehetzten Tieres sucht er die Helden auf.

Allgemeine Informationen:

Ihr vernehmt die sich überschlagende Stimme Thorans, der eure Namen in die Nacht hinausbrüllt. Der Grund für seine Panik wird euch klar, als ihr seiner ansichtig werdet: Hinter ihm erkennt ihr die schmale Gestalt Dardolins – das Gesicht schneeweiß, mit blutunterlaufenen Augen – es ist eindeutig zu erkennen, daß die Magierin nicht mehr unter den Lebenden weilt.

Meisterinformationen:

Die genauen Umstände des Kampfes hängen davon ab, wo sich die Helden momentan aufhalten: Schön wäre ein Gefecht im Schankraum – mit umherfliegenden Bierkrügen und umgestürzten Tischen oder aber ein Katz- und-Maus-Spiel durch die verschneiten Straßen Eichbachs.





Versuchen Sie, den Kampf so dynamisch wie möglich zu gestalten – auch wenn Dardolin ihre neuen Kräfte noch nicht vollständig einzuschätzen weiß, ist sie doch, aufgrund ihrer magischen Fähigkeiten, eine beachtenswerte Gegnerin.

Der letzte Tag (2. Firun)

Der Tag der Entscheidung ist gekommen; Grund genug, kurz den Stand der Dinge zu rekapitulieren: Den Helden sollte mittlerweile klar sein, daß in Eichbach ein Vampir sein Unwesen treibt. Wahrscheinlich vermuten sie bereits, daß es sich dabei um den Vater Serafins handelt, und wollen sich die Krypta einmal von innen ansehen. Es ist allerdings absehbar, daß sie nicht in der Lage sein werden, Wahnfried zu stellen und zu vernichten. Sollte dies der Fall sein, werden sie wahrscheinlich niemals erfahren, was wirklich vorgefallen ist: Lüderich wird die Aussichtslosigkeit der Lage erkennen und gehen, Serafin seinen Titel verlieren; Wladislaus' Plan geht auf – wunderbar!

Ansonsten nehmen die Ereignisse ihren vorbestimmten Lauf:

Allgemeine Informationen:

Endlich hat der Schneefall aufgehört, und es scheint, als würde sich in absehbarer Zeit sogar Tauwetter einstellen. Nach den Vorfällen der letzten Nacht weicht Thoran nicht mehr von der Seite der Helden.

Am späten Vormittag werden die Helden von Jennerich, einem der Wächter Wladislaus' aufgesucht.

Spezielle Informationen:

Jennerich war kurz nach Sonnenaufgang mit der Botschaft an König Wendolyn in Richtung Andergast aufgebrochen. Zwei Meilen von Eichbach entfernt wurde er von *Lüderich von Eichbach* angegriffen. Der alte Mann war natürlich kein Gegner für den trainierten Wachmann, wollte sich jedoch nicht ergeben – Jennerich war gezwungen, ihn zu töten. Nun plagt ihn das Gewissen. Angesichts der Umstände sieht er sich nicht weiter verpflichtet, Wladis-

laus die Treue zu halten. Er weicht die Helden in den Plan des Edlen von Ingvalsfurt ein und verläßt Eichbach schließlich, um im Süden ein neues Leben zu beginnen.

Meisterinformationen:

Der Autor möchte darauf hinweisen, daß es nun an der Zeit ist, daß die Helden eine *Entscheidung* bezüglich ihrer weiteren Vorgehensweise treffen. Fordern Sie die Spieler auf, die Situation genau zu überdenken, da von ihren weiteren Handlungen das Schicksal der Baronie abhängt:

Man kann davon ausgehen, daß Serafin die Baronie nicht selbständig leiten kann, außerdem ist absehbar, daß er ohne seinen Rang nicht in der Lage ist, sich selbst zu ernähren. Hat er dieses Schicksal verdient? Wladislaus von Ingvalsbück ist ein intriganter Hund, aber wie kann man ihn bestrafen, und welche Strafe wäre angemessen? Was soll mit Wahnfried geschehen, der höchstwahrscheinlich in dieser Nacht versuchen wird, Thoran umzubringen?

Es ist leicht möglich, das Abenteuer mit einem kollektiven Kahlschlag zu beenden ("Wir sagen Wahnfried, daß Wladislaus der Böse ist, dann macht er den fertig, und morgen pflücken wir den Vampir"), aber woher nimmt man die Legitimation dafür?

Schluß mit dem moralisch erhobenen Zeigefinger, zum Finale:

Ausgang

Meisterinformationen:

Sobald Praios am westlichen Horizont verschwunden ist, verläßt Wahnfried sein Versteck und sucht Thoran auf. Ganz gleich, wo die Helden ihn versteckt haben, die überlegenen Sinne des Vampirs werden in letzlich auf die Spur des Magiers bringen. Hoffentlich ist Thoran nicht allein, wenn er zuschlägt:

Allgemeine Informationen:

Plötzlich bricht Thoran in lautes Kreischen aus. Als ihr seinem Blick folgt, seht ihr einen Mann mit blondem Haar und schwarzer Plattenrüstung. In seiner Rechten hält er fast beiläufig einen beeindruckenden Zweihänder, er lächelt euch an und entblößt dabei seine strahlend weißen Fangzähne.

Meisterinformationen:

Das war's! Alles Weitere hängt von den Entscheidungen der Helden ab. Wahnfried weiß, daß sein Vater tot und die Baronie für seine Familie verloren ist – er will nur noch Rache. Sofern die Helden ihn auf die Spur Wladislaus' führen, wird er sich diesen vornehmen. Der Preis dafür ist das Leben der zwei verbliebenen Leibwächter.

Anschließend kehrt Wahnfried zu den Helden zurück, um die letzten Unklarheiten auszuräumen. Der Tod der Magier lastet auf seinem Gewissen, und er sieht keinen Sinn mehr in seiner Existenz. Er hat sich entschieden, am folgenden Morgen ein letztes Mal den Sonnenaufgang zu genießen.

Vielleicht kommt es aber auch zum Gefecht mit den Helden. Liefern Sie den Helden einen spektakulären Kampf, und schreiten Sie hernach zur Vergabe der Abenteuerpunkte:

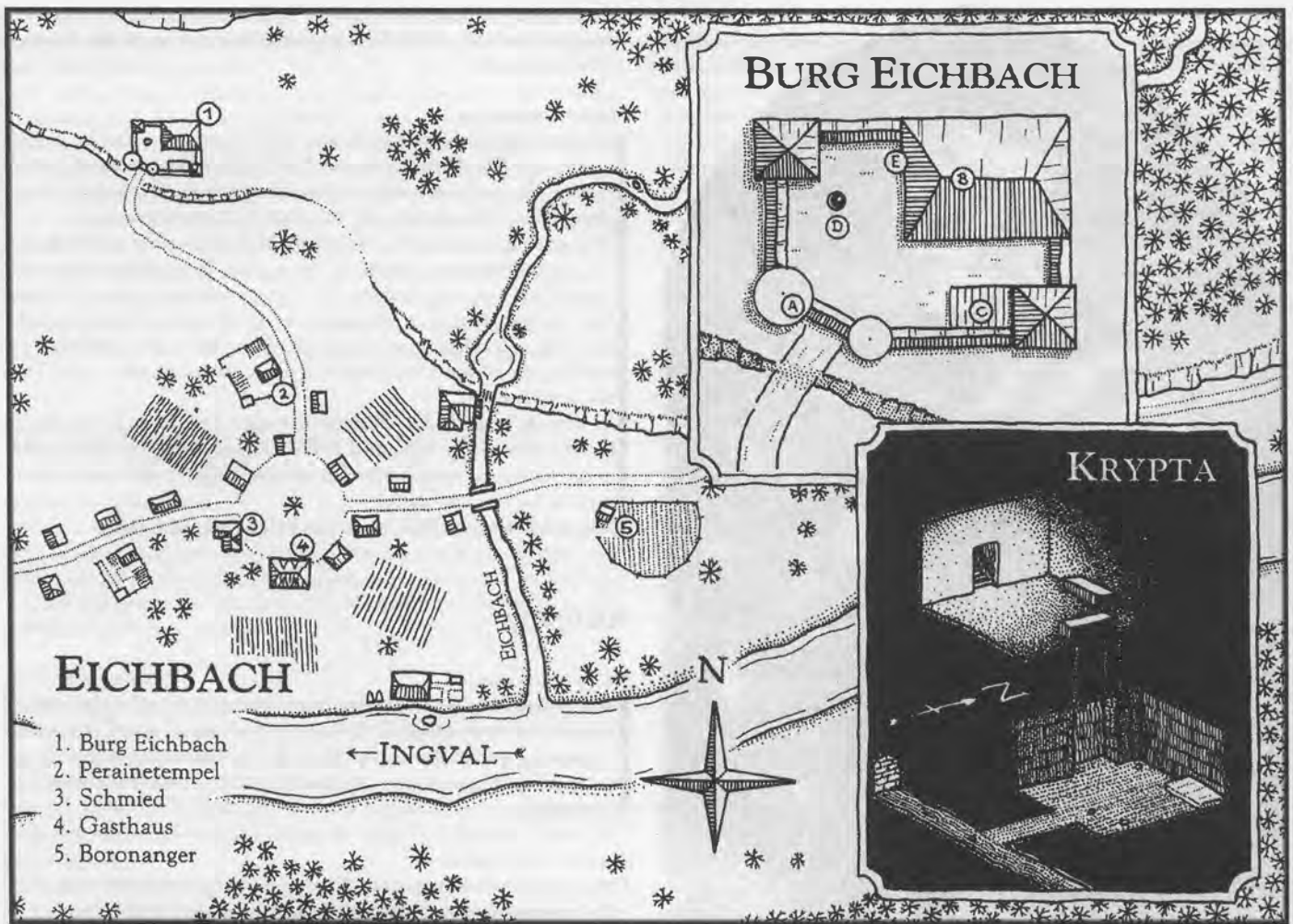
300 AP	für die ausgestandenen Schrecken,
0–50 AP	für Rollenspiel,
10–100 AP	sofern die Helden sich bemüht haben, eine befriedigende Lösung zu finden,
+100 AP	wenn sie diese Lösung tatsächlich gefunden haben.

2. Örtlichkeiten

Das Dorf Eichbach

Kaum ein Reisender verirrt sich jemals in dieses 150-Seelen-Nest inmitten des Andergaster Forstes, das zugleich Hauptstadt und Sitz des Barons darstellt.

Die kleinen, mit flachen Steinen gedeckten Häuser gruppieren sich lose um den Marktplatz, auf dem die wenigen Bauern und Handwerker zweimal im Monat ihre Waren feilbieten.



Im Grunde ein idyllischer Anblick, würde nicht die Armut der Dörfler allerorten offensichtlich sein. Doch die Eichbacher tragen ihr Los mit der der andergastischen Landbevölkerung eigenen Ruhe und Demut. Zumindest ist Eichbach seit Menschengedenken von den Kriegen mit Nostria verschont geblieben und der Baron ein nachgiebiger, freundlicher Mann.

1. Burg Eichbach

2. Perainetempel

Der Tempel wirkt noch ärmlicher als die meisten Häuser Eichbachs; geführt wird er von der weißhaarigen Geweihten Riane. Die gütige Frau ist einem Gespräch nie abgeneigt und teilt das wenige, das sie besitzt gerne mit ihren Gästen. Riane weiß zu berichten, daß es in den letzten Jahren vermehrt zu Krankheiten und Schwächeanfällen bei der Dorfbevölkerung gekommen ist, was sie auf die erhöhten Steuern zurückführt (*die 150 Dukaten für die Magier müssen schließlich irgendwie erbracht werden*).

3. Grobschmied/Zimmermann

Rugomir Kettenberg, ein Vetter Wahnfrieds, ist für sämtliche handwerklichen Arbeiten verantwortlich, die die Fachkenntnis der Dörfler übersteigen, und einer der reichsten Einwohner Eichbachs.

Meisterinformationen:

Rugomir hat den Sarkophag in der Krypta gefertigt, verschweigt aber die Besonderheiten dieser Konstruktion. Diverse Hellsichtzauber ergeben, daß er einer nicht näher definierbaren Beherrschung unterliegt – zudem finden sich Spuren einer magischen Flüssigkeit in seinem Körper. Tatsächlich wird Rugomir regelmäßig gezwungen, Wahnfrieds Blut zu trinken, und ist dadurch ein treuer Diener des Vampirs – Abhilfe schafft hier kurioserweise nur ein KLARUM PURUM (12 ASP), um das Blut des Schmieds zu reinigen.

4. Gasthaus

Das *König Wendolyn* ist ein zweigeschossiger Fachwerkbau, der gleichzeitig als Dorfschänke und Hotel fungiert. Die Gästezimmer sowie die Zimmer der Wirtsleute befinden sich im oberen Stockwerk. Der Schlafsaal ist nicht

beheizt, auf Anfrage kann man jedoch heiße Steine erhalten, um die Betten anzuwärmen.

Q: 5, P: 2, B: 2; drei Doppelzimmer, Schlafsaal mit zwölf Betten

5. Klausen und Boronanger

Der Boroni Nicoslaus bewohnt das kleinste Haus des Dorfes. Zu Vorfällen befragt, die mit dem Tod Wahnfrieds in Verbindung stehen können, erzählt er, daß kurz nach dem Erleuchtungsfest vor drei Jahren eine Leiche aus ihrem Grab geraubt wurde.

Burg Eichbach

Auch die kleine, wenig wehrhaft anmutende Burg des Barons macht deutlich, daß Andergast zu den ärmsten Regionen Aventuriens zählt. Die drei Schritt hohe Wehrmauer ist von Satinavs Hörnern gezeichnet, und das Dach des Hauptgebäudes bedarf dringend einiger Ausbesserungsarbeiten.

A. Torhaus

Tagsüber verrichtet hier eine der beiden Burgwachen ihren Dienst. Bis zum Tod Wahnfrieds war es auch nachts besetzt, doch mußte in den letzten Jahren die Hälfte der Belegschaft des Barons entlassen werden – und mit einem Angriff der Nostrier ist sowieso nicht zu rechnen.

B. Hauptgebäude

Das Hauptgebäude umfaßt neben dem Rittersaal die Schlafzimmer für die Bewohner der Burg, zwei Gästezimmer sowie Küche und Waffenkammer. Die Tür zum früheren Gemach Wahnfrieds ist verschlossen; unterzieht man das Haus allerdings von außen einer genaueren Betrachtung, kann man erkennen, daß die zwei dem Hof zugewandten Fenster vermauert wurden.

C. Pferdestall

Gewöhnlich beherbergt der Stall die Pferde des Barons, seines Großvaters sowie ein weißes Schlachtroß, das Pferd Wahnfrieds, den es als einzigen Reiter akzeptiert.

D. Brunnen

In früherer Zeit führte eine kaum zu erkennende Stiege hier zum Fluchttunnel der Burg. Der vier Schritt unter Bodenniveau liegende Einstieg ist heute durch eine brüchige Mauer versperrt.

E. Krypta

Ein massives, mit Eisenbändern verstärktes Portal an der Westseite des *Hauptgebäudes* verschließt den Eingang zur Gruft derer von Eichbach (FORAMEN: 6 ASP). Dahinter führen einige schmale Stufen zwei Schritt nach unten.

In der Krypta finden sich nur zwei schwere, aus getriebenem Eisen gefertigte Sarkophage. Beide sind unverschlossen und mit rondragefälligen Darstellungen verziert. Der erste Sarkophag beherbergt die Überreste einer Frau mit Plattenharnisch, der zweite einen Mann in kompletter Gesteckrüstung.

Meisterinformationen:

In der Rüstung befindet sich die Leiche des Dorfbewohners, den Wahnfried vom Boronsanger geraubt hat. Die Rüstung ist mit Stahlklammern am Boden des Sarkophags befestigt; die Ursache dafür liegt in der Konstruktion des Sarkophagbodens begründet, der in Wirklichkeit eine Falltür darstellt, die (mit lautem Krachen) nach unten wegklappt, sofern sie von der anderen Seite entriegelt wird (FORAMEN: 2 ASP). Dahinter führt eine Stiege zwei Schritt tief in einen kleinen Raum, der bis auf ein paar Bücher und eine schmale Pritsche leer ist (es sei denn, Wahnfried ist gerade zu Hause). Ein Gang führt in südlicher Richtung aus dem Raum heraus und stößt nach zwei Schritt auf einen Quergang, der offensichtlich ein paar hundert Jahre älter ist als der Rest der Anlage. In westlicher Richtung endet der Gang nach ein paar Schritt an einer Mauer (Brunnen); folgt man ihm jedoch nach Osten, so erreicht man nach etwa 100 Schritt den Ausgang (er befindet sich in dem kleinen Waldstück östlich der Burg).

Sofern die Helden tagsüber durch den Sarkophag einsteigen sollten, sei übrigens erwähnt, daß Wahnfried hier mitnichten in einer totenähnlichen Starre aufgefunden wird, sondern aus seinem Schlaf erwacht, sobald die Helden zu viel Lärm machen.

3. Dramatis Personae

Der Adel

Serafin von Eichbach

Auf den ersten Blick ist zu erkennen, daß der schlaksige junge Mann wohl kaum zum Regieren geboren wurde. Zwar wirkt er in seiner etwas fahrigen Art nicht unsympatisch, aber es fällt schwer, ihn wirklich ernst zu nehmen.

Wissensstand: Serafin ist nicht über die untote Existenz seines Vaters informiert.

Reaktionen: Der junge Baron ist bestürzt über das Erscheinen „Wahnfrieds“ beim Erleuchtungsfest. Von diesem Augenblick an wirkt er wortkarg und grüblerisch. Die weiteren Verbrechen in Eichbach lassen ihn nur noch unsicherer werden.

Lüderich von Eichbach

Der sechzigjährige, von den Sorgen der Jahre gebeugte Großvater des Barons ist der einzige Mensch, dem sich Wahnfried bedingungslos anvertraut. Fremden gegenüber verhält er sich zurückhaltend, aber höflich. Er wird versuchen, seinen Sohn um jeden Preis zu schützen, auch wenn es sein eigenes Leben kosten sollte.

Wissensstand: Lüderich würde Wahnfried nicht einmal unter der Folter der Heiligen Inquisition verraten.

Reaktionen: Die Vorgänge während des Festes beunruhigen den alten Mann. Er kann sich keinen Reim auf den Mummenschanz machen, teilt aber nicht Wahnfrieds Meinung, der ausschließlich die Magier verdächtigt.

Ilyena von Ingvalsfurt

Nachdem Wahnfried von Eichbach sie zweimal zurückgewiesen hatte, wurde die verhärtet wirkende Adlige mit dem Kriegshelden Wladislaus Korupshinsky verheiratet, mußte aber schon früh feststellen, daß dieser in ihr nur ein Mittel sah, Angehöriger der königlichen Familie zu werden. Sie weiß, daß ihr Mann sie mit seinen Wachen betrügt und auch andere Liebschaften pflegt. Einer mitfühlenden Person wird sie sich gerne anvertrauen.

Wissensstand: Sie ist nicht in Wladislaus' Pläne eingeweiht.

Reaktionen: Ilyena ist es gewohnt, ihr Schicksal zu ertragen, und tut es auch dieses Mal.

Wladislaus von Ingvalsfurt

Der Sohn eines Grobschmieds hat es im Leben durch Opportunismus, Schmeichelei und einen unbändigen Willen zur Macht bereits weit gebracht. Seitdem er weiß, daß der Baron selbst nicht zu den Verwandten des Königs zählt, sinnt er auf eine Möglichkeit, dieses Amt zu übernehmen. Den Helden gegenüber spielt er die Rolle des hilfsbereiten, besorgten Recken, wobei er es jedoch nicht versäumt, immer wieder Serafins Unzulänglichkeiten zu erwähnen.

Wissensstand: Wladislaus weiß nichts von dem Vampir, und über seine eigenen Machenschaften würde er nicht einmal seinem besten Freund berichten.

Reaktionen: Der Edle kann sich auf die Vorgänge nach seiner „kleinen Inszenierung“ zwar keinen Reim machen, frohlockt aber innerlich, da sie seinen Plänen in jeder Hinsicht dienlich sind.

Wladislaus' Werte:

MU:	11	AG:	2	Stufe:	6	Alter:	29
KL:	14	HA:	2	MR:	6	Größe:	1.70
IN:	11	RA:	2	LE:	46	Haar:	braun
CH:	13	TA:	4	AE/KE:	-/-	Augen:	schwarz
FF:	10	NG:	5	AT/PA:	13/13		
GE:	12	GG:	7	TP:	1W+4 (Schwert)		
KK:	14	JZ:	2	RS:	4 (Kettenhemd)		

Herausragende Talente: Schwerter 13; Reiten 11, Betören 8, Lügen 10

Wladislaus' Leibwächter (Jennerich, Randulf, Lena)

Alle drei Wachen des Edlen sind von makellosem Wuchs und weisen auffallend schöne Gesichtszüge auf. In der Tat fungieren sie auch als Liebhaber Wladislaus' und weichen keine Minute von seiner Seite. Sie sind in die Machenschaften ihres Herrn eingeweiht, ohne diese jedoch gutzuheißen. Ein **BANNBALADIN** genügt, um sie zum Reden zu bringen.

Werte der Wachen:

MU 13; AT 14; PA 12; RS 3; TP 1W+4 (Schwert); MR 1; LE 39

Kunalbert von Süppelbrack

Der feiste, glatzköpfige Edle ist ein typischer Vertreter des andergastischen Adels: ungebildet, ignorant und auch noch stolz darauf. Allerdings kann man ihm einen gewissen grobschlächtigen Charme und einen ebensolchen Sinn für Humor nicht absprechen.

Wissensstand: Kunalbert weiß nichts und ahnt noch weniger.

Reaktionen: Der Edle neigt unter Streß zu maßlosem Branntweinkonsum.

Judvena von Süppelbrack

Die braunhaarige Fünfzigjährige steht ihrem Mann bezüglich ihres Leibesumfangs in nichts nach. Ansonsten steht sie völlig im Schatten Kunalberts - ein graues Mäuschen, daß den Helden nicht weiterhelfen kann.

Die Magier

Thoran Ballfus

Der 22jährige Absolvent des *Kampfseminars Andergast* hat sich auch in der andergastischen Armee seine jugendliche Unbefangenheit bewahren können. Er ist von Natur aus gesprächig, freundlich und entgegenkommend.

Allerdings sieht er es nicht gerne, wenn Männer versuchen, sich Dardolin zu nähern, die er seit einer kurzen Affäre vor drei Jahren fast abgöttisch verehrt. Da er die attraktive Magierin jedoch nicht vor den Kopf stoßen will, zieht er sich in solchen Fällen zurück und würdigt den Rivalen fortan keines Blickes mehr. Sein ehemaliger Lehrmeister Lubomir stellt für ihn ein leuchtendes Vorbild dar, und es ist Thorans mangelnder Menschenkenntnis zuzuschreiben, daß er bislang nicht bemerkt hat, daß der alte Magister keine allzu hohe Meinung von seinem früheren Schüler hat.

Wissensstand: Thoran weiß um die wahre Natur Wahnfrieds, aber erst nach dem Tod Lubomirs dämmert ihm, daß der Vampir mitnichten nach Nostria

verschwunden ist, sondern statt dessen Jagd auf die Magier macht. Sein Wissen wird er allerdings keinesfalls weitergeben, da er einen heiligen Eid auf die Göttin Hesinde geschworen hat, der für ihn schwerer wiegt als sein eigenes Leben.

Reaktionen: Im Verlauf der Handlung steigert sich Thorans Reaktion von Verwunderung (Auftritt des Gespensts) zu blankem Entsetzen (Lubomirs Tod).

Lubomir von Beilstadt

Der streng wirkende Magier bekleidet seit zwanzig Jahren ein Amt als Magister an der Adergaster Magierakademie. Er ist gewöhnt, seine Gefühle unter Kontrolle zu halten, und wägt jede Handlung sorgfältig ab, bevor er sie ausführt.

Wissensstand: Lubomir hat nie geglaubt, daß Wahnfried die Baronie tatsächlich verlassen hat, maß diesem Umstand jedoch keine weitere Bedeutung zu, solange der Vampir niemandem schadete. Nach dem Verschwinden Dardolins steht für ihn fest, daß Wahnfried für *sämtliche* Vorgänge verantwortlich ist, auch wenn er nicht versteht, welches Ziel der Vampir damit verfolgt.

Reaktionen: Die einzige Möglichkeit für Frieden sieht Lubomir in der Vernichtung des Vampirs. Da er Thoran für einen verweichlichten Versager hält, weiht er ihn nicht in seinen Plan ein und versucht (in Ermangelung anderer Gefährten) das Unternehmen alleine durchzuführen.

Dardolin Federspiel

Die lebenslustige Magierin bereiste jahrelang den Kontinent und erwarb sich ihre beachtlichen Fähigkeiten zuvörderst in Form praktischer Anwendung. Vor dreieinhalb Jahren nahm sie die Gelegenheit wahr, für ein Jahr als Gastdozentin an der Adergaster Magierakademie zu unterrichten. Hier lernte sie Thoran kennen, der zwar anfangs ihr Interesse erregte, sich aber auf Dauer aufgrund seiner zunehmenden Eifersuchtsausbrüche und mangelnder Lebenserfahrung nicht bei ihr durchsetzen konnte.

Wissensstand: Dardolin verfügt über die gleichen Informationen wie die beiden anderen Magier.

Reaktionen: Die Magierin hat keine Möglichkeit mehr, zu reagieren.

Die Vampire

Wahnfried von Eichbach

Obwohl der Vampir den Hauptgegner der Helden darstellt, ist er gleichzeitig die tragische Gestalt dieses Abenteuers. Zeit seines Lebens war die Familie in Wahnfrieds Leben das höchste Gut; ihr Ansehen nahm Vorrang vor persönlichen Bedürfnissen – daran hat sich bis heute nichts geändert. Diese Einstellung ist auch der Grund, warum er Eichbach nie verlassen hat. Der Auftritt des "Gespensts" beim Erleuchtungsfest hat ihn äußerst verwirrt. Er, der zeit seines Lebens der Meinung war, alle Probleme kraft seines Intellekts lösen zu können, kann sich keinen Reim auf den Vorfall machen (den er natürlich auf seine eigene Person bezieht). Den einzigen greifbaren Anhaltspunkt bilden für ihn die Magier, denen seine Existenz bekannt ist, und angesichts des Versagens der Ratio bricht seine dämonische Seite (die er bislang meistens unterdrücken konnte) aus ihm hervor, und er verteidigt den Titel seiner Familie gegen alles, was sich ihm in den Weg stellt.

Wahnfrieds Werte:

MU:	18	AG:	1	Stufe:	12	Alter:	41
KL:	14	HA:	1	MR:	31	Größe:	1.92
IN:	8	RA:	2	LE:	69	Haar:	blond
CH:	13	TA:	0	AE/KE:	–/–		
FF:	11	NG:	6	Augen:	grün		
GE:	20	AT/PA:	14/10				
GG:	4						
KK:	18						
JZ:	5						
TP:	2W+8						(Zweihänder)
RS:	8						(Vollplatte)

Herausragende Talente: Schwerter 14; Reiten 13, Selbstbeherrschung 14; Rechnen 12, Rechtskunde 13

Verwundbarkeiten und Immunitäten: Der Vampir kann von gewöhnlichen Waffen nicht verletzt werden, gegen magische Waffen genießt er einen zusätzli-

chen RS von 20, einzig geweihte Waffen erzielen W20 zusätzliche TP, sofern sie die Rüstung durchdringen. Kampfzauber können ihn zwar verletzen, die Probe auf den Zauber ist jedoch um seine MR erschwert. **VERWANDLUNGEN VON LEBEWESSEN** haben auf ihn naturgemäß keinen Einfluß. Wirksam erweisen sich frisch geschnittene Holzpflocke (Messer und Dolche; WV 2/1; TP 1W6 – bei Durchdringen der Rüstung: 3W20 SP), Knoblauch (1W6 SP bei Berührung) sowie direktes Sonnenlicht (3W20 TP/KR). Auch im rundergefalligen Zweikampferleidet Wahnfried einen zusätzlichen Schaden von W20 SP, sofern der Angriff die Rüstung durchdringt.

Dardolin

Dardolin ist sich ihrer neuen Existenz noch nicht vollständig bewußt, sie fühlt nur einen brennenden Hunger, den sie um jeden Preis stillen muß. In ihrem derzeitigen Zustand ist sie mit einem wilden Tier vergleichbar.

Dardolins Werte als Vampir:

MU:	20	AG:	1	Stufe:	13	Alter:	32
KL:	16	HA:	3	MR:	15	Größe:	1.69
IN:	14	RA:	1	LE:	48	Haar:	schwarz
CH:	13	TA:	1	AE:	108	Augen:	schwarz
FF:	11	NG:	7	AT/PA:	17/11		
GE:	18	GG:	6	TP:	1W		(Raufen)
KK:	14	JZ:	4	RS:	1		

Herausragende Talente: Raufen 11, Speere und Stäbe 13; Betören 10; Magiekunde 15

Zauberfertigkeiten: GARDIANUM 9, KAMPFZAUBER STÖREN 13; BANNBALADIN 13; ODEM ARCANUM 15; DUPLICATUS 12; BLITZ 12; IGNIFAXIUS 8

Verwundbarkeiten und Immunitäten: Wie Wahnfried, allerdings ist sie durch magische Waffen zu verletzen, und Kampf magie hat gegen sie eine durchschlagende Wirkung (jeweils +3W20 SP).

