

Der Blutmond in Havena



Wenn sich der rote Mond über Havena erhebt, kommen sie zu hunderten, wenn nicht tausenden, aus der Tiefe gekrochen und machen Jagd auf die Erwachten. Rattenkadaver, von unnatürlichem Leben beseelt, fallen in die Gassen Havenas ein und werden wie magisch von Erwachten angezogen. Der Blutmond ist für die Erwachten Havenas eine Zeit, in der sie um ihr Überleben kämpfen. Alle Konflikte werden für diese Nacht begraben, alle Schmähungen und Beleidigungen sind vergessen, Reviergrenzen zählen nicht mehr. Es existiert nur noch eine Gemeinschaft der Erwachten, die sich in dieser Nacht alle gemeinsam und jeder für sich der Bedrohung stellen müssen.

Sobald der Blutmond über Havena aufgeht – bisher kündigte er sich stets mit einem roten Leuchten am Horizont an – bleiben alle Milchschenken, Raufbuden und die Mäuserennbahn geschlossen. Die Erwachten versammeln sich an gut geschützten Orten und bereiten sich auf den Kampf vor.

Don Gato scharft seine Schläger und Vertrauten im Krakenkönig um sich und verbarrikiert sich. Alle anderen Rudel halten es ähnlich und suchen sich einen leicht zu verteidigenden Ort. Allerdings haben viele Erwachte kein Rudel. Mutter Mika heißt jeden, der nicht weiß, wohin, in ihrer Wurfhöhle willkommen. Nicht wenige Freiwillige, besonders Rondra-kinder, erklären sich bereit, die Höhle zu verteidigen. Schoßkatzen und die verwöhnten Stubentiger aus Oberfluren steigen in solchen Nächten von ihrem hohen Thron herab, verlassen ihre wohligen Heime und suchen Schutz bei Rudeln oder engagieren in aller Eile Beschützer, denn Menschenhäuser bieten keine Sicherheit. Die untoten Ratten dringen überall ein, wenn sie dort einen Erwachten vermuten.

Für die Sippen der Tieflinge ist der Blutmond eine Zeit, in der Helden geboren werden, Trophäen er-

worben werden und Legenden entstehen. Jede Sippe sammelt sich an einem zentralen Ort der Tiefe und verteidigt ihn.

Kurz nachdem der Blutmond aufgegangen ist, kommen sie. Sie kriechen aus Abfallhaufen, kommen aus der Kanalisation, graben sich aus loser Erde und beginnen ihre Jagd. Sie krabbeln unentdeckt von den trüben Blicken der Menschlinge geschickt ihres Weges und suchen Erwachte.

DER UNTOTE SCHRECKEN

In der Nacht des Blutmondes erheben sich die Kadaver toter Ratten und jagen bis zum Morgengrauen. Die Wesen sind wie eine Flut, gehen allerdings Menschen und anderen Lebewesen aus dem Weg. Einzelne dieser Kadaver sind nicht sonderlich gefährlich, hier stellt vor allem die Masse ihre große Stärke dar.

UNTOTE RATTEN

Länge: 0,2 ohne Schwanz,
0,3 Schritt gesamt

Gewicht: 2 Zehntstein

MU 14 KL 11(t) IN 12 CH 7

FF 11 GE 12 KO 13 KK 8

SK 3 ZK -2 Ini 10 + 1W6

LE 10 RS 0 GS 6 VW 4

Biss: AW 17 TP 1W6 RW Kurz

Fertigkeiten: Friemeln 16, Körperbeherrschung 14, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 20, Verbergen 21, Willenskraft 16

Größenkategorie: klein

Typus: Untot

Beute: Davon will man nichts

Kampfverhalten: Die untoten Ratten greifen in Rudeln von wenigen Handvoll bis hunderten an. Sie fliehen niemals und kämpfen bis zu ihrer Vernichtung.

Geisterkunde:

🐾 **QS 1:** Das waren mal Ratten.

🐾 **QS 2:** Sie kommen ... sie KOMMEN ... SIE KOMMEN

🐾 **QS 3+:** Lass keine Gnade walten, erwarte auch keine.

Schmerz +2 bei: Die Viecher empfinden keinen Schmerz



HINTERGRUND DES BLUTMONDES ÜBER HAVENA

Vermeinen die Erwahten, dass der Rattenkönig ihnen die untoten Ratten schickt, ist dies einfach falsch. Der Rattenkönig ist selbst über die Erhebung der Rattenkadaver äußerst verärgert. Die Präsentorin der heulenden Finsternis – ein mächtiges Wesen, dessen Existenz die Erwahten sich nicht einmal bewusst sind – zeigt in der Nacht des Blut-

mondes ihren ganzen Groll über Zerzal, die Kinder Zerzals und die Erwahten allgemein. Sie ist verärgert, da Zerzal und seine Kinder Geister mit Leichtigkeit bannen, sich Untertan machen und beeinflussen. Die Präsentorin sieht Geister und die Unlebenden als ihre Domäne und nur von ihr Ausgewählte oder Berührte sollen über diese Wesen gebieten. Sie ist rachsüchtig und erhebt die Kadaver der Ratten, um sie gegen die Erwahten zu hetzen.

Der Blutmond über Fasar

Rücken in Havena die Erwahten zusammen, wenn der Blutmond aufgeht, sind die Zwistigkeiten und Unterschiede in der Stadt an der Westküste vergessen, passiert in Fasar das Gegenteil. Geht der Blutmond über der alten Metropole am Gadang auf, also färbt sich Trachs Auge im Zorn blutrot, werden die Hunde von einer unerklärlichen Wut und Wildheit ergriffen. Unter Trachs zornigem Auge brechen schwelende Konflikte auf, Nichtigkeiten führen zu

brutalen Auseinandersetzungen und die Machtverhältnisse innerhalb der Hunde-Klans ordnen sich neu.

Sehen die Katzen den roten Mond, verstecken sie sich und diejenigen, denen es möglich ist, ziehen sich weit in die Nordstadt zurück, jenseits des Flusses. Hauptsache sie begegnen keinem Hund. Die Fenneks begeben sich in den Schoß des gnädigen Fadlan Al'Fenk, der die Zugänge zu Fenks Palast schließen lässt. Die Mungos ignorieren den Mond und verpassen aggressiven Hunden einfach ein paar kräftige Kopfnüsse – was Mungos eben so tun.

Allerdings ziehen die Hunde mitnichten in den Krieg, sondern sie raufen und kämpfen vor allem untereinander. Katzen und Fenneks wollen einfach nicht zwischen die Fronten geraten. Für die Katzen ist es fast so etwas wie ein stiller Feiertag: Man zieht sich zurück, genießt die Nacht abseits der Stadt und guckt, wie viele Kläffer am nächsten Tag mit den Pfoten nach oben im Fluss treiben.

AUSWIRKUNGEN DES BLUTMONDES IN FASAR

In den Nächten des Blutmondes kann Trach seinen Zorn nicht zügeln und seine Wut überträgt sich auf alle Hunde. Jeder Hund erhält die Nachteile *Persönlichkeitsschwäche* (Streitsüchtig), *Schlechte Eigenschaft* (Jähzorn) und *Raserei*. Die Hunde sind leicht zu reizen und können ihren Zorn kaum beherrschen. Die Südstadt und die Zwischenstadt

sind eine einzige Balgerei. Könnte der Malik möglicherweise die schlimmsten Auswüchse verhindern, ist er selbst in seinem Zorn gefangen und muss sich die ganze Nacht Herausforderungen ehrgeiziger Aufsteiger stellen, die im roten Schein des Mondes den Mut gefunden haben, nach der Macht zu greifen. Bei den anderen Klans sieht es nicht besser aus.



HINTERGRUND DES BLUTMONDES ÜBER FASAR

Ob wirklich Trachs Zorn den Mond rot färbt, ist für Hunde unbestritten, alle anderen Erwachten

halten es für ein Naturphänomen, das die blöden Kläffer aus der Haut fahren lässt. Die Wahrheit liegt sicherlich irgendwo dazwischen.

Der Blutmond über Donnerbach

Färbt sich Mathra rot, kommt dies in Donnerbach und den Salamandersteinen für die Erwachten einer Katastrophe gleich. Beim letzten Mal haben am nächsten Tag die Suulaks Ardrasil erobert und den Hofstaat von Sciloé Mathrakind vertrieben. Viele Erwachte kamen zu Tode und eines der größten Heiligtümer der Erwachten, Mathras Duftdrüse, ist seitdem nur noch schwer zugänglich, da es nur ein kleines Stück vom Lager der Suulaks entfernt liegt.

AUSWIRKUNGEN DES BLUTMONDES IN DONNERBACH

Der blutrote Mond hat direkt nichts mit Amadena zu tun, allerdings deuten die Suulak ihn stets als Zeichen. War der Angriff auf Ardrasil einen Tag nach dem Blutmond ein Zufall, gilt es für Goblins jetzt als gutes Omen, dass ihnen zu dieser Zeit Unternehmungen jeder Art gelingen.

Anders verhält es sich mit den Feen. Der rote Mond macht die Feen wild und aggressiv. Besonders furchtbar gebärden sich Kobolde, von denen einige – letztes Mal drei je Ort – in Donnerbach, Dammstadt und Petrillhaven erscheinen, um Erwachte mit ihren „Späßen“ zu quälen. Kaum ist die Nacht vor-

bei, verschwinden sie auch wieder. Der Schaden, den sie anrichten, ist immens und manch ein Erwachter braucht Wochen oder Monate, um sich von den Gemeinheiten zu erholen. Dabei reichen die Streiche von harmlosem Festkleben an unappetitlichen Dingen bis zum Beimischen von Brechmitteln ins Trinkwasser oder dem Rasieren von Fell.

HINTERGRUND DES BLUTMONDES ÜBER DONNERBACH

Für die Suulaks ist der Blutmond inzwischen ein beinahe religiöses Ereignis, für die Kobolde aus der Umgebung ein Feiertag, den sie „Fest des sträubenden Fells“ nennen. Warum sie ihr Fest ausgerechnet in Donnerbach und den Salamandersteinen abhalten, ist keine Überraschung. Die Barriere zwischen den Welten ist dort besonders dünn und für die Kobolde ist es dort einfach, von einem Ort zum anderen zu gelangen. Im Grunde feiern sie das „Fest des sträubenden Fells“ in ihrem Vorgarten. Die Erwachten sind ihr Ziel aus dem einzigen Grund, der für sie zählt: Statt in abergläubischer Angst zu erstarren wie Menschen, regen sich Erwachte so lustig auf, was den Spaß für die Kobolde noch erhöht.

Der Blutmond im Rest Aventuriens

Wie sich der Blutmond im Rest Aventuriens auswirkt, ist ganz unterschiedlich. Hier ist eine kurze Übersicht mit Ideen, was passieren kann, wenn der Blutmond erscheint. Die beschriebenen Auswirkungen können selbstverständlich auch für Havena, Fasar und Donnerbach angewandt werden.

- 🐾 Der Blutdurst Kinder Bronas (siehe Ausbauregeln, Seite 41) steigt automatisch auf 6.
- 🐾 Artefakte, die von Ahnenkindern, Erben der Göttlichen oder Geschwistern der Mondwächter an einem Vollmond geschaffen wurden wie Aphasmas Schleier, Nurtis Schale, die Meisterklinge, Trachs Schläger, Razus Schild, die Knochenkeule, der Fenkbeutel und Simas Bogen sind in dieser Nacht besonders machtvoll. Er-

leichterungen auf Proben durch die Artefakte oder deren TP erhalten in dieser Nacht +1. Wird ein solches Artefakt in einer Nacht mit einem Blutmond erschaffen, ist die Probe zur Erschaffung um +3 erleichtert.

- 🐾 Gaben, die auf Geister, Untote oder ähnliche Wesen gewirkt werden, sind um -5 erschwert und alle diese Wesen sind in dieser Nacht besonders aggressiv.
- 🐾 Milchprodukte verderben, was die Menschen merken, sich aber nicht erklären können.
- 🐾 Tiere, die nicht erwacht sind, sind unruhig und schwer zu beruhigen. Wölfe, Eulen und andere nachtaktive Jäger sind besonders aggressiv und wagen sich auf Beutezug sogar tief in die Städte der Menschlinge.





Don Gatos Schatzhort

„Sicherlich ist der Don reich. Jeder drückt Glöckchen an den Don ab, und wenn keine Glöckchen, dann schöne Dinge oder Gefallen. Du hast ein Problem? Der Don findet sicherlich eine Lösung, wenn du bezahlen kannst. Du hast Hunger, aber kannst gerade nichts berappen? Der Don hilft dir gern, aber der Don vergisst nicht und treibt seine Schulden ein. Sicher schulde ich dem Don auch einen Gefallen oder auch mehr. Ich lebe auf einem Müllhaufen in Orkendorf und nicht auf einem Kissen in Oberfluren, aber selbst dort stehen die feinen Schoßkätzchen in der Schuld des Dons. Selbst die Hunde im Hundeland haben Schulden beim Don. Wahrscheinlich haben sogar die Ahnen Schulden beim Don.“

—Meroth aus dem Fass

„Ich bin ja zu allen Schandtaten bereit, aber den Schatzhort des Dons ausräumen? Da behänge ich mich lieber mit Schinken und versuche mein Glück unbewaffnet im Hundeland ... Außerdem weiß keiner, wo der Hort genau ist, und der Don ist kein Welp, dem du ein Milchsälchen klaust. Es wird Fallen und Wächter geben. Solltest du trotzdem Erfolg haben, wird der Don dich suchen – und er wird dich finden und dir das Fell rasieren. Sowas macht der Don nämlich.“

—Marek vom Milchhof

Egal, was in Orkendorf und auf dem Fischmarkt passiert, Don Gato weiß davon oder hat es wahrscheinlich sogar eingefädelt. Er betreibt nicht nur sein Lokal Zum Kraken, sondern hat seine Pfoten auch in der Raufbude und auch auf der Mäuserennbahn verdient er ebenfalls ordentlich mit. Keiner macht Geschäfte in Orkendorf ohne Wissen des Dons. Die ganzen nicht so offensichtlichen Unternehmungen des Dons mehren täglich seinen Reichtum.

Logischerweise trägt Don Gato seinen Reichtum aber nicht stets bei sich. Stattdessen besitzt er einen Schatzhort, wo er seinen Besitz aufbewahrt. Es kursieren unzählige Gerüchte, wo dieser Schatzhort sein soll: unter einer Diele eines verlassenem Hauses mitten in Orkendorf, in einem von Menschenlingen beschützten Haus am Fischmarkt oder in einem versunkenen Haus in der Unterstadt – bewacht von Raubfischen.

All diese Annahmen sind falsch. Don Gato hat seinen Schatzhort auf drei Orte aufgeteilt. Ein Teil, der eher Profanes wie Mondglöckchen enthält, ist hinter einem losen Brett der Schrankrückwand im Schlafzimmer des Wirtes des Zum Krankenkönig versteckt. Dort wartet eine Falle – eine mit Stockottergift (siehe Grundregeln, Seite 211) bestrichene Mausefalle – auf allzu gierige Pfoten. Der Großteil lagert in einem Kontor in Nalleshof. In der verschlossenen Schublade eines unbenutzten Schreibtischs liegen gut verwahrt einige Wertgegenstände wie eine Spieluhr, bunte Federn, einen Sack glitzernder Edelsteine und Ähnliches. Den Schlüssel besitzt die Katze des Hauses: Madame Minette.

Diese beiden Verstecke beherbergen einen Großteil der immensen Barschaft Don Gatos und schöne Dinge, an denen der Don hängt oder die ihm besonders gut gefallen. In seinem Besitz befinden sich allerdings auch nützliche, einzigartige Gegenstände, die über eine gewisse Macht verfügen. Diese bewahrt der Don recht eigentümlich auf. Sie hängen in seinem Lokal Zum Kraken offen an der Wand. Dies mag überraschen, aber es entspricht genau dem Naturell Don Gatos.

