



Gerd Hupperich

Das Rubinelixier

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger und mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Episode 1: Die Totenbrut	7
Swanaham	11
Im Wald	14
Die Wyccahöhle	17
Episode 2: Das Blut der Heiligen	20
Die Abtei Saingorn	22
Begegnungen in der Abtei	34
Gramhorn	36
Episode 3: Der Aderlassmann	39
In der Stadt der Toten	42
Das Hexenhaus	47
Crossing	51
Episode 4: Die Rückkehr der Braut	56
Nachforschungen	59
Graun	61
Die Prophezeiung	63
Episode 5: Die Winterkinder	66
Der Fichtenlachs	69
In den Sümpfen	74
Wold Harwor	79
Die Waldeinsiedelei	86
Die Blutquelle	90
Supplements	94
Die Familie des Vampirs	94
Scharlachlarve	95
Clarilma	96
Der Tod ist nicht das Ende	98
Anhang	
Thaumaturgium	100
Bestiarium	102
Wichtige Nichtspielerfiguren	105



Das Rubinelixier

Vorwort

Die folgende Minikampagne handeln von einer gefährlichen Substanz, die als *Lyakons Blut* bekannt ist, aber in Alba als *Rubinelixier* bezeichnet wird. Die Abenteuer sind Variationen zum Vampirmotiv; mit dem Rubinelixier als Klammer lassen sich auch eigene Varianten zusätzlich einfügen. Anregungen bieten die Supplements.

Schauplätze

Das Abenteuer ist in Alba angesiedelt, kann aber auch in ein anderes Land mit Klöstern und heiligen Gegenständen verlegt werden, z.B. Chryseia, Rawindra oder KanThaiPan. Um im Text einen festen Bezugspunkt zu haben, ist das Dorf Swanaham in einer abgelegenen Ecke des Waldes von Escavalon ca. 250 km südlich von Crossing und 120 km südöstlich von Glenachtor angesiedelt. Die Abtei Saingorn liegt ca. 150 km südlich von Crossing und 50 km östlich Glenachtor. Die dritte Episode spielt einige Zeit später in Crossing. Dann geht es in Haelgarde weiter, während die fünfte und letzte Episode im Südosten Albas auf dem Gebiet der ehemals valianischen Provinz Fälbean angesiedelt ist.

Innerhalb Albas kann man die Schauplätze der ersten drei Episoden beliebig verschieben, wenn dies besser zu vergangenen oder zukünftigen Abenteuern der Spielrunde passt. Wichtig ist nur, dass die Geschichte in einem abgelegenen Walddorf beginnt und in einem Kloster in waldfreier Umgebung weitergeht, während in der dritten Episode Crossing durch eine andere größere Stadt - ausgenommen Beornanburgh, Haelgarde oder Fiorinde - ersetzt werden kann.

Das Rubinelixier

Viele albische Reliquien sind von der Macht des Göttlichen durchdrungen (*Alba - Für Clan und Krone*, S. 148f). Im Lauf der Jahrhunderte sind aber auch zahlreiche Gegenstände in Klöstern und Tempeln gelandet, die tatsächlich oder auch nur angeblich im Leben eines Heiligen eine bedeutende Rolle gespielt haben, die aber keine Wunderkraft besitzen oder

sogar schädliche Magie in sich bergen. Dennoch werden sie als Reliquien geehrt, ziehen aber keine Pilgerscharen an, die sich Heilung oder göttlichen Segen versprechen. Ein Beispiel ist das *Rubinelixier*, das seit Jahrhunderten so gut wie vergessen in dem kleinen Kloster Stanfold verwahrt wurde.

Der Legende nach wollte der heilige **Beliagog** im Jahr 1630 nL in der Wildnis einen Schrein für die albischen Götter errichten, um den Einheimischen ein sichtbares Zeichen für die Kraft des neuen Glaubens zu geben. Der Bau war eine Schinderei und zehrte an Beliagogs Kräften. Da besuchte ein Fremdling den Heiligen und bot ihm ein Fläschchen mit einem Elixier an. Dieser Balsam sei so wundersam, dass schon ein Tropfen davon Stärke verleihen und jede Verletzung kurieren würde. Beliagog erkannte, dass der freundliche Fremde in Wahrheit ein Bote der Finsternis war, und widerstand der Versuchung durch das Elixier. Sieben Mal kam der Bote mit seinem Fläschchen, aber der Heilige lehnte jedes Mal ab und baute unter Schmerzen weiter. Als der Fremdling sah, dass er über diesen Menschen keine Macht hatte, wurde er wütend und wollte Beliagog erwürgen, doch der heilige Mann betete und schüttete dem Feind eine Schale geweihten Wassers entgegen. Heulend ergriff der finstere Dämon die Flucht und verlor dabei sein Elixier. Beliagog behielt das Fläschchen, und nach seiner Heiligsprechung wurde es als Reliquie bewahrt. Das Elixier wurde in eine rubinrote Phiole gefüllt und versiegelt und schließlich um 1700 dem Kloster Stanfold anvertraut.

Bei dem Rubinelixier handelt es sich um Blut des **Dämonenfürsten Lyakon**, auf den die Blutvampire *Midgards* zurückgehen (*Arkanum*, S. 43, *Dunkle Mächte*, S. 127). Während des Kriegs der Magier unterstützte er die Dunklen Meister, und sein Blut war eine Spende an den thalassischen **Seemeister Echidaurus**, um auf *Midgard* einen Vampirkult ins Leben zu rufen. Echidaurus floh einige Jahre vor dem Fall Thalassas und suchte Zuflucht in einer abgelegenen Ecke der ehemaligen valianischen Provinz Fälbean, dem Süden des heutigen Albas, wo sich seine Spur verliert. Lyakons Blut ging jedoch nicht verloren und tauchte ein paar Jahrzehnte später als Beliagog-Reliquie wieder auf. Über den Wahrheitsgehalt der Legende lässt sich nicht urteilen. Es mag sich um eine fromme Verbrämung der Aneignung eines Seemeisterrelikts durch die junge albische Kirche handeln. Es ist aber möglich, dass Lyakons Blut tatsächlich über eine finstere Kreatur aus dem Broceliande oder über einen ehemaligen Verbündeten der Dunklen Meister in Beliagogs Hände fiel.



Ein kurzer Überblick

Der Stein kommt ins Rollen, als der Prior des kleinen Klosters **Stanfold** einen Brief vom Abt der wohlhabenden **Abtei Saingorn** erhält. Dieser bittet um die Überstellung der bisher unbeachteten Reliquie, da ihre Echtheit überprüft werden soll. Aufgrund der Beliafog-Legende, nach welcher sie finsternen Ursprungs ist, eignet sie sich sowieso nicht zur Verehrung durch die einfachen Gläubigen, sondern bedarf kenntnisreicher Verwahrung. Der Brief drückt aus, dass Stanfold ein ungeeigneter Platz für das Elixier sei und sich nicht länger mit seiner Aufbewahrung belasten solle. Natürlich würde die Abtei Saingorn für den Verzicht eine Entschädigung von ein paar hundert Goldmünzen zahlen. Der Prior ist erstaunt, hat er doch selbst gar nicht gewusst, was da in der Reliquienkammer seines Klosters gehütet wird, denn der Staub der Jahrhunderte lässt die Phiole doch recht unscheinbar aussehen. Er stellt sich nicht gegen den Wunsch des Abtes und freut sich über den unverhofften Geldsegen.

Der Prior schickt **Bruder Maedard** auf die Reise, die Phiole mit dem - „höchstwahrscheinlich gefälschten Inhalt“ - nach Saingorn zu bringen. Der Mönch bricht allein auf, denn ein armer Ordensmann des heiligen Esbern, der in Sandalen geht und unterwegs von Spenden lebt, braucht von Räubern und Halsabschneidern nichts zu befürchten. Auf halbem Weg kommt Maedard nach **Swanaham**, wo er mit dem Rubinelixier nichtsahnend die Reihe der Ereignisse in Gang setzt, die zur ersten Abenteuerepisode »Die Totenbrut« führen.

Weder Bruder Maedard noch sein Prior ahnen etwas vom wahren Inhalt der Rubinglasphiole. Es gibt in Saingorn jedoch jemanden, der es herausgefunden hat und darauf brennt, das Blut des Vampirdämons zu untersuchen: der Mönch und Arzt **Sialur**. Dieser widmet sich der Erforschung der Vampire, und das Studium vielfältiger Schriften hat ihn überzeugt, dass diese Kreaturen durch eine magische Krankheit entstehen. Seitdem sucht er verbissen nach einem Mittel gegen die Vampirseuche. Mit Lyakons dämonischem Blut hofft er, den Schlüssel zur Verwirklichung seines Lebenstraums gefunden zu haben. Er hat die Überstellung des Rubinelixiers unter dem Vorwand veranlasst, dass diese „möglicherweise gefährliche“ Reliquie in Saingorn besser aufgehoben wäre.

Nachdem der Mönch aus Stanfold die Abtei Saingorn erreicht und das Rubinelixier übergeben hat, freundet Sialur sich mit ihm an. So erfährt er, dass Maedard auf der Hinreise mit Lyakons Blut geheilt hat (»Die Totenbrut«). Wenn der Bruder auf seiner Rückreise erfahren sollte, was er angerichtet hat, wäre das Geheimnis des Rubinelixiers nicht mehr lange eines - Lyakons Blut würde vernichtet oder weggeschlossen wer-

den. Um Maedard in der Abtei festzuhalten, flößt Sialur ihm eine Droge ein, die den Bruder scheinbar schwer erkranken lässt. Anschließend eignet sich das Rubinelixier heimlich an und beginnt, mit Lyakons Blut zu experimentieren. Um die Wirksamkeit seines Mittels gegen die Vampirkrankheit zu probieren, benötigt er eine Versuchsperson, und das führt zu den verheerenden Ereignissen, die im zweiten Abenteuer »Das Blut der Heiligen« beschrieben werden.

Sialur flieht aus Saingorn, um sich der Verantwortung für die grauenhaften Folgen seines fehlgeschlagenen Experiments zu entziehen, schließt sich fahrenden Leuten an und hält sich eine Zeit lang auf den Straßen Albas auf, bis er in Crossing Arbeit in dem Spital der Stadt findet. Dort nimmt er seine Suche nach dem Heilmittel gegen die Vampirkrankheit wieder auf. Er ist nun ein Besessener, der ohne Gewissensbisse über Leichen geht. Seine Versuche mit Fledermausblut legen die Grundlage für die dritte Episode »Der Aderlassmann«.

In Haelgarde kann Sialur unter die Fittiche der skrupellosen Magierin Tilligan NiAelfin schlüpfen und seine Experimente fortsetzen, diesmal mit dem Blut von Zwergen. Sialur wird freiwillig zum Vampir, um sein Heilmittel an sich selbst zu probieren und um Zeit zu gewinnen. Seine Beschützerin Tilligan deckt sein Treiben, verfolgt aber ein eigenes unheiliges Experiment, mit dem sie ihren verstümmelten Körper wiederherstellen will. Sialur leistet ihr Beistand bei der Erreichung ihres Ziels, das im Vordergrund der Abenteuerepisode »Die Rückkehr der Braut« steht.

Sialur kehrt in die Nähe des Dorfes Wold Harwor zurück, in dem er geboren wurde. Ohne es zu wissen, kommt er hier auch in die Nähe der Quelle des später so genannten Rubinelixiers: Er entdeckt das versunkene Landhaus des See-meisters Echidaurus und darunter eine magische Kultstatue des Dämonenfürsten Lyakon. Lyakons Blut erweckt die Statue zum Leben, und diese öffnet ein Weltentor zwischen diesem Ort auf Midgard und Lyakons Heimatwelt Limos. Die Lyakioten, Lyakons bluttrinkende Kinder, nutzen die Verbindung und versetzen die Menschen der Umgebung in Angst und Schrecken. Zugleich nimmt Sialur seine Suche nach der Arznei gegen den Vampirkeim wieder auf und verschafft sich Elfenblut, mit dem er nun das Mittel zum Durchbruch zu finden hofft. Als der Winter mit grimmigem Frost einzieht, kehrt auch ein Fluch aus uralter Zeit in die Wälder zurück - die Schneevampirin Elcarasglos, die vor fast zweitausend Jahren von den Elfen gebannt wurde, aber in strengen Frostnächten einen Teil ihrer Kraft wiedergewinnt. Sialur findet das Gefängnis der Schneevampirin und benutzt sie, um auch Versuche mit ihrem Blut anzustellen. Aus diesem Vorspiel entwickelt sich die fünfte Episode »Die Winterkinder«.



Episode 1: Die Totenbrut

Worum es geht

Das erste Abenteuer spielt in dem Dorf **Swanaham**, das ca. 250 km südlich von Crossing abseits der großen Straßen im Wald von Escavalon liegt. Fremde auf der Durchreise sind hier ein seltener Anblick. Das Abenteuer beginnt etwa 28 Tage, nachdem **Swanhild**, die Tochter von Arbeth und Harlan, als Vampirin hingerichtet worden ist. Ihr tragisches Schicksal begann, als sie **Ledwin** begegnete, einem Bauernsohn auf der Flucht. Er war zum Gesetzlosen erklärt worden, weil er aus Angst nicht zu einer - im Grunde nebensächlichen - Gerichtssache erschienen war, in der er der Beschuldigte war. Als es ihn nach Swanaham verschlug, versuchte er so ungeschickt Eier und Brot zu stehlen, dass Swanhild ihn prompt dabei erwischte. Die Bauerntochter hatte Mitleid mit dem ausgehungerten Kerl und ließ ihn mit etwas Essen unter der Jacke laufen. So hielten die beiden es auch in den nächsten Monden. Zwischen den jungen Leuten wuchs die Liebe, und dann merkte Swanhild, dass sie schwanger war. Sie verbarg aber ihren Zustand, da sie von ihren Eltern **keine** Begeisterung über das Kind eines Gesetzlosen erwartete.

Eine Zeit lang ging alles gut, während Swanhild besorgt überlegte, was sie tun könnte. Eines Tages wurde sie aber von einer wild gewordenen Kuh getreten und gegen die Stallwand gepresst. Arbeth versorgte ihre Tochter nach dem Unfall und bemerkte dabei die **geheim** gehaltene Schwangerschaft. Ihre Sorge um Swanhild war größer als ihre Empörung, und so behielt Arbeth ihr Wissen für sich. Wichtiger war ihr, zuerst Swanhilds Wunden zu heilen, die nicht nur schwer waren, sondern sich **auch** entzündet hatten. Das Leben der werdenden Mutter stand auf dem Spiel.

In diesen Tagen kam **Bruder Maedard** durch Swanaham, in seinem Gepäck das für die Abtei Saingorn bestimmte Rubinelixier, und wurde an Swanhilds Lager gebeten, um ihr seelischen Beistand zu spenden. Dem barmherzigen Mönch vertraute Swanhild sich an und flehte, Maedard möge sie und damit auch das Leben ihres Kindes retten. Der Mönch ließ sich erweichen. Mit dem Gedanken, dass die Götter ihm nicht umsonst eine Reliquie anvertraut hätten, glaubte er das Richtige zu tun: Er träufelte einige Tropfen des Elixiers auf die Wunden, die sich innerhalb weniger Minuten schlossen. Was er damit angerichtet hatte, erfuhr er erst später, nachdem er in Saingorn angekommen war. Für die Bewohner von Swanaham war Swanhilds schnelle Heilung ein Wunder. Sie wollten Bruder Maedard überschwänglich danken, aber der bescheidene Mönch wehrte ab und zog schon bald weiter.

In den ersten Tagen nach ihrer Genesung war Swanhild oft müde und schnell erschöpft. Sie wurde blasser und mied die Sonne, die im Wald und hinter dem meist dicht mit Wolken verhangenen Himmel aber selten stark war. Sie und ihre Mutter schrieben diese Veränderungen der fortschreitenden Schwangerschaft zu, und Arbeth wusste es einzurichten, dass Swanhild weniger arbeiten musste und öfters bei ihr zu Hause blieb. In Wahrheit waren die Veränderungen die ersten Anzeichen für Lyakons Fluch. Zwei Monde nach ihrer Heilung durch das Elixier spürte Swanhild schließlich unbändigen Durst nach dem Blut lebender Wesen. Swanhild dachte aber immer noch an ihr Kind und vertraute sich niemandem an. Bei Tage verrichtete sie ihre Arbeiten im Haus, nachts schlich sie sich nach draußen und stillte ihren Durst am Blut des Viehs. Mit der Zeit gierte sie aber auch nach menschlichem Blut, konnte sich jedoch um ihres Kindes Willen aus Angst vor Entdeckung im Zaum halten. Schließlich wurde das Verlangen so rasend, dass sie sich in ihrer Not selbst verletzte, ihr eigenes Blut trank und in ihrer Kammer zum Vampir wurde (s. »Anhang«).

Abenteuerdaten

Schauplätze

SWANAHAM - ein abgelegenes Dorf im Wald von Escavalon
Der Wald um Swanaham
Die WYCCAHÖHLE - eine Höhle im Wald

Figuren

BRUDER MAEDARD - ein Mönch auf der Durchreise
SWANHILD NiCEATA - die gebundene Seele einer verzweifelten Mutter
SWANHILDS KIND - ein blutsaugender Säugling
ARBETH NiCEATA - die Mutter Swanhilds
HARLAN MACCEATA - der Vater Swanhilds
LEDWIN - Gesetzloser
Verschiedene Bewohner von Swanaham

Zeitübersicht

Vor etwa **4 Monaten**: Swanhild verfällt Lyakons Fluch. Beginn der Plage in Swanaham.
Vor etwa **28 Tagen**: Swanhild wird gerichtet und begraben
Vor etwa **14 Tagen**: Ledwin wird tot aufgefunden
Tag 1: Ankunft der Abenteuerer in Swanaham. Arbeth und Harlan werden von Vampirfledermäusen angegriffen.

Erfahrungspunkte

40 EP je Person für das Bestehen des Abenteuers
Zusätzliche EP nach Entscheidung des Spielleiters



Lyakons Fluch und Swanhilds Kind

Wer wie Swanhild mit Lyakons Blut infiziert ist, der verfällt bereits zu Lebzeiten der vampirischen Gier nach Blut (s. »Anhang«). Gibt er ihr nach oder stirbt er auf andere Weise, bevor er von dem Fluch erlöst ist, wird er zum Vampir. Die Männer Swanahams haben bei der Beisetzung wirksame Vorkehrungen getroffen und damit die Gefahr durch die untote Bauerntochter gebannt. Sie schenkten aber den Beteuerungen der Unglücklichen, sie sei schwanger, keinen Glauben, so dass das ungeborene Kind in ihrem Leib unversehrt blieb. Dank der Teilhabe an Lyakons Blut wurde es so zum Blutsauger, als es zusammen mit seiner Mutter starb. Der ungeborene Säugling ist trotz der vampirischen Stärke hilflos, und daran wird sich auch nie etwas ändern, da er sich in seinem untoten Zustand nicht weiter entwickeln kann.

Swanhild beschränkte sich auch als Vampir weiterhin auf das Blut von Tieren. Den Bauern wurde bald klar, woher der Wind wehte, als sie ihr geschwächtes und zum Teil noch blutendes Vieh sahen, denn Lyakons Geschöpfe sind in Alba zwar selten, aber nicht unbekannt. Sie rüsteten ihre Ställe mit Knoblauch und stellten in der Nacht Wachen mit flammenden Fackeln auf. So kam es, dass Swanhild auf frischer Tat ertappt wurde. Die Männer von Swanaham beschlossen, die Angelegenheit nach überlieferter Weise selbst zu regeln. Eine sechsköpfige Abordnung erschien auf Harlans Hof, und wenn noch letzte Zweifel bestanden hatten, wurden diese durch Swanhilds Zurückweichen beim Anblick einer geweihten Vana-Statue beseitigt. Die Bauerntochter versuchte zu entkommen, aber gegen sechs entschlossene Männer konnte sie nichts ausrichten. Arbeth und Harlan waren vollkommen schockiert, und die Bäuerin erlitt einen Herzkrampf und stürzte halbtot zu Boden. Um die beiden Alten zu schonen, führten die Sechs Swanhild bei Mondschein in den Wald und brachten dort die Vampirin zur Strecke. Dann gruben sie Swanhild ein Grab, baten die Götter um Frieden für ihre Seele und kehrten im Morgengrauen ins Dorf zurück. Sie ließen verlautbaren, dass Swanhild im Wald von Wölfen getötet und verschleppt worden sei - und niemand sprach ein Wort über die Sache. Die Plage schien vorüber zu sein, aber die Menschen entfernten den Knoblauch nicht sofort. Nur die Eingeweihten wussten, was mit Swanhild geschehen war, behielten dieses Geheimnis aber für sich.

Arbeth erholte sich und stand wieder auf wie eine leidgeprüfte Frau, die schon andere Schläge in ihrem Leben einstecken musste. Seitdem hat sie nicht über ihre Tochter ge-

sprochen. Als Ledwin erfuhr, dass Swanhild gestorben war, erhängte er sich im Wald. Seine Leiche wurde vor etwa 14 Tagen entdeckt und vor Ort verscharrt.

Arbeth hatte keine Möglichkeit, um Gnade für Swanhild zu betteln. Swanhilds Richter, schlichte und geradlinige Männer, waren nicht daran interessiert, von ihr eine Erklärung oder Bitten zu hören. Sie wollten nur einen tödlichen Schädling in ihrer Mitte ausmerzen. Swanhild schrie ihnen zu, dass sie ein Kind erwarte, aber die Männer glaubten ihr nicht. Ein Ungeheuer, das sie mit einer Lüge erweichen und überlisten wollte, denn schließlich weiß ein jeder, dass Vampire untot sind, und wie sollte ein solcher wandelnder Leichnam Leben in sich tragen?

Soweit die Vorgeschichte. Swanhild liegt im Wald und kann dank der Vorkehrungen der Sechs nicht wieder aus ihrem Grab aufstehen, und ihr Kind, das ebenfalls von Lyakons Blut verwandelt wurde, ist zu einem **Blutsauger** geworden. Swanhilds Seele hat noch keinen Frieden gefunden, sondern beschützt ihr untotes Kind, das nicht fähig ist, sich selbst zu helfen. Es muss mit Blut gesäugt werden, damit es weiterleben kann. Um das zu tun, fährt die Seele der Bauerntochter in Vampirfledermäuse, um in dieser Gestalt die Menschen in Swanaham zu überfallen, ihr Blut zu saugen und diese Nahrung ihrem hungrigen Kind zu bringen.

Auftritt der Abenteurer

Die Geschichte beginnt irgendwann in der warmen Jahreszeit zwischen spätem Frühjahr. Die Abenteurer übernachteten auf der Durchreise im Stall von Swanhilds Eltern, die als Besitzer des größten Hofes in der Tradition der Gastlichkeit ehrbar wirkenden Fremden eine Unterkunft anbieten müssen. In der Nacht werden Harlan und Arbeth von Vampirfledermäusen angegriffen. Für manche Spielergruppen mag das als Aufhänger reichen, um sich für die Gastfreundschaft zu revanchieren und auf eigene Faust Nachforschungen anzustellen. Andere brauchen einen ausdrücklichen Auftrag mit der Aussicht auf Belohnung. Die beiden folgenden Vorschläge können an die jeweilige Spielrunde angepasst werden.

- Der für das Dorf zuständige Priester **Peredic** aus dem einen Tagesmarsch entfernten Nachbarort Meosburn hat bei einem seiner seltenen Besuche etwas von den beunruhigenden Ereignissen (nächtliche Überfälle aufs Vieh, Tod zweier junger Menschen, ...) mitbekommen und seinen Oberen in der nächstgelegenen Stadt Glenachtor eine Nachricht geschickt. Die Kirgh heuert für insgesamt 200 GS ein paar erprobte Abenteurer an, um den Dingen auf den Grund zu gehen. Dieser Aufhänger führt direkt weiter zum Kloster



Saingorn in Episode 2, wohin die Gefährten geschickt werden, nachdem sie ihren Auftraggebern von ihren Erlebnissen in Swanaham berichtet haben.

- Ledwins Verwandtschaft hat endlich das Bußgeld für die Missachtung des Gerichts aufgebracht, das es dem jungen Mann erlauben würde, wieder in seine Heimat zurückzukehren. Die Abenteurer werden beauftragt, ihn ausfindig zu machen. Über mehrere Stationen, wo sie nach längerem Herumfragen unter Einsatz von *Menschenkenntnis*, *Beredsamkeit* und *Gassenwissen* immer wieder jemanden finden, der sich an Ledwin erinnert und auch weiß, in welche Richtung er weiterziehen wollte, landen sie in Swanaham. Die Einwohner erinnern sich noch an den Strauchdieb, der im Dorf auftauchte, um dann einige Tage später im Wald zu verschwinden, wo er ein paar Monde später an einem Strick baumelnd gefunden wurde. Die Abenteurer erhalten 200 GS von Ledwins Familie, wenn sie bezeugen, dass er tot und ordentlich bestattet worden ist.

Die Plage

Schon bevor die Abenteurer Swanaham erreichen, hören sie womöglich Gerüchte, dass das Dorf in jüngster Zeit von einer Plage heimgesucht wurde. Das Vieh in den Ställen verblutete an gerissenen Wunden, und die Menschen fürchteten sich in der Nacht vor Geistern und anderen Unwesen, die sie im Schlaf heimsuchen wollten. Es sind der Plage sogar zwei junge Leute zum Opfer gefallen (gemeint sind Swanhild und Ledwin). Sobald sie in Swanaham ankommen, merken die Abenteurer aber erst einmal nichts davon. Die Einwohner sind eine verschworene Gemeinschaft, die nicht mit Fremden über ihre Sorgen und Nöte spricht. Sie geben höchstens zu, dass eine schon wieder abgeklungene Viehkrankheit für einige tote Tiere verantwortlich war. Der Tod der zwei jungen Menschen hätte damit überhaupt nichts zu tun, sondern sei der Götterwille gewesen - und außerdem habe der eine sich selbst getötet und sei auch kein Dorfmitglied gewesen, sondern nur ein Fremder (Ledwin). Nur wenn die Abenteurer genauer hinschauen, können sie verdächtige Anzeichen ausmachen: Vor den Fenstern und Türen sind innen Bündel von Knoblauch oder auch Girlanden mit Knoblauchblüten aufgehängt. Nur der Hof von Arbeth und Harlan ist nicht mit Knoblauch gesichert.

Arbeth hat allen Knoblauch weggeworfen, da sie glaubt, dass ihre Tochter Swanhild friedlich im Wald ruht und nicht mehr gefürchtet werden muss. Sie lehnt die ganze Vampirfurcht ab - sie hat schon genug gelitten.

Der Ablauf des Abenteuers

Dass es jüngst eine Tragödie im Dorf gegeben hat, spüren die Abenteurer bei ihrer Ankunft in Swanaham zunächst nur unterschwellig, da die Einwohner sich in Verschwiegenheit üben. Noch hat Swanhild das Dorf nicht heimgesucht, um



Blut für ihr Kind zu besorgen. Außerdem ist nicht zu übersehen, dass sich Arbeth und Harlan, die Gastgeber der Gefährten, in Trauer befinden.

Während die Abenteurer im Stall untergekommen sind, schlafen Arbeth und Harlan des angenehmen Wetters wegen bei geöffneten Fenstern. Swanhilds Seele übernimmt eine **Vampirfledermaus**, der sich 1W3 weitere Tiere aus dem Schwarm anschließen. Die Nachtsegler können sich den Schlafenden lautlos nähern und sie beißen. Gebissene wachen dabei nicht automatisch auf; pro Runde besteht für jeden nur eine Chance von 10%. Jede Fledermaus saugt pro Runde 1 LP Blut, bis sie insgesamt 6 LP geraubt hat und davonflattert. Wacht eines der Opfer auf, kann es eine Fledermaus packen und von sich reißen (1W6 schwerer Schaden). Der dabei entstehende Tumult weckt auch Arbeth bzw. Harlan auf. Da der Fledermausspeichel die Blutgerinnung



verhindert, blutet eine Wunde noch etwa eine halbe Stunde nach, wodurch nochmals 1 LP verlorengeht, wenn sie nicht gereinigt und verbunden wird.

Arbeth (Grad 0)

11 LP, 4 AP - OR - St 37, Gw 57, In 64, B 24

Angriff: Hand+4 (1W6-4), Knüppel+4 (1W6-2); Raufen+4 (1W6-4) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10

Harlan (Grad 0)

10 LP, 7 AP - OR - St 78, Gw 11, In 22, B 25

Angriff: Hand+4 (1W6-3), Heugabel+4 (1W6); Raufen+4 (1W6-3) - ABWEHR+9, RESISTENZ+10/10

Läuft der erste Angriff unbemerkt ab und überleben Arbeth und Harlan, kommen sie den Abenteurern am nächsten Morgen in mehr oder weniger stark geschwächtem Zustand vor die Augen. Haben sie zu viel Blut verloren, werden sie entweder leblos oder dem Tode nah in ihren Betten gefunden (*Kodex*, S. 64: lebensgefährliche Verletzungen). Die Quelle der Bisse kann mit *Tierkunde* identifiziert werden; die Spielerfiguren können erfahren, dass es im Wald Höhlen gibt, in denen Fledermäuse hausen.

In jeder der folgenden Nächte sucht Swanhilds Seele in Swanaham nach frischem Blut. Sie kann erneut Vampirfledermäuse benutzen, aber auch 1W3+1 Riesenratten oder einen Wolf. Knoblauch an Türen oder Fenstern und Feuer halten den Vampirgeist mit 25% Wahrscheinlichkeit von einem Eindringen ab. Die Fledermäuse und Ratten können durch kleine Öffnungen oder den Rauchfang in eine Hütte kommen; ein Wolf ist in der Lage, eine Tür oder ein Fenster mit roher Gewalt aufzubrechen (PW:Stärke/2). Auch die Abenteurer können zu Swanhilds Beute werden, falls sie in der Dunkelheit allein draußen sind. Ihre bevorzugten Ziele sind aber die ihr vertrauten Bewohner von Swanaham.

Vampirfledermäuse (Fledermäuse, Grad 0)

4 LP, 4 AP - OR - St 5, Gw 90, In t40, B 2/48

Angriff: Biss+6 (1W6-2, nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde); Raufen+4 (1W6-5) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12

Bes.: Ultraschallsonar; Gegner erhalten -4 auf ihre EW:Angriff

Riesenratten (Nagetiere, Grad 0)

3 LP, 3 AP - OR - St 10, Gw 60, In t50, B 18

Angriff: Biss+6 (1W6-2); Raufen+3 (1W3-2) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10

Robustheit+12

Bes: 20% für **Wundinfektion** (*Kodex*, S. 66) nach LP-Verlust durch Biss

Wolf (Wolf, Grad 2)

10 LP, 12 AP - TR - St 50, Gw 60, In t50, B 30

Angriff: Biss+7 (1W6); Raufen+5 (1W6-3) - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Um zu ergründen, was hinter den Angriffen steckt, brauchen die Abenteurer nur den Spuren der Tiere zu folgen. Bei den Riesenratten oder dem Wolf ist im Wald etwa alle 200 m ein EW:Spurensuche fällig (nachts mit -6). Bei Fledermäusen ist das nicht möglich, aber die Abenteurer können die Flatterer mit den Augen verfolgen und mit einem EW:Wahrnehmung (*Nachtsicht*) die Richtung bestimmen, in der die Fledermäuse sich entfernen. Die Riesenratten bzw. der Wolf lassen sich auch auf Sichtweite verfolgen, sofern die Abenteurer nicht mehr als 50 m weit zurückfallen (pro Runde EW:Geländelauf/Reiten).



Die Abenteurer können den Wald nach Hinweisen durchsuchen, da die angreifenden Tiere ja von dort kommen. Dabei entdecken sie früher oder später Ledwins Wohnstatt, Swanhilds Grab und das Höhlenversteck von Swanhilds Kind. Die Dorfbewohner helfen ihnen nicht, hindern sie aber auch nicht an der Suche. Die Mehrheit hält die Angriffe für ein Wiederaufleben der bereits bekannten

Plage und schützt sich mit Knoblauch und Nachtwachen. Die eingeweihte Minderheit argwöhnt, dass wieder ein Vampir sein Unwesen treibt - aber wer kann es jetzt sein? Die Männer, die Swanhild unschädlich gemacht haben, glauben, dass sie die Ursache ist. Sie fühlen sich aber an das Versprechen gebunden, das sie Arbeth und Harlan gegeben haben, und ziehen Fremde nicht ins Vertrauen. Mit *Menschenkenntnis* kann man jedoch spüren, dass diese Dorfbewohner mehr wissen und einen bestimmten Verdacht haben. Eventuell kann man sie beschatten und bei einem Gespräch belauschen.

Der Lösung nähern sich die Abenteurer, wenn sie Swanhilds Grab untersuchen, Ledwins Schicksal erkunden und natürlich das Nest des Vampirkindes finden. Mit *Erkennen der Aura* kann eine Spielerfigur feststellen, dass von den besessenen Tieren eine **dämonische Aura** ausgeht; *Erkennen von Besessenheit* enthüllt sofort die Ursache. Einen Angriff kann eine Spielerfigur verhindern oder beenden, indem das besessene Tier mit *Austreibung des Bösen*, *Dämonenaustrei-*