



Alexander Huiskes

# Die Haut des Bruders

Die Karmodin-Kampagne - Teil 2

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



## Inhaltsverzeichnis

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Vorgeschichte .....                       | 6  |
| Schatten über Moravod .....               | 9  |
| Die Flüchtlinge .....                     | 13 |
| Im Zauberwald .....                       | 18 |
| Von Freund und Feind .....                | 23 |
| Der Weg des Pentagramms .....             | 29 |
| Sternpunkt eins .....                     | 32 |
| Sternpunkt zwei .....                     | 35 |
| Sternpunkt drei .....                     | 37 |
| Sternpunkt vier .....                     | 38 |
| Sternpunkt fünf .....                     | 43 |
| Tra'alkashh: Dunkelheim .....             | 50 |
| Die Kavernen der Arracht .....            | 52 |
| Vor dem Thron des schwarzen Drachen ..... | 64 |
| Anhang                                    |    |
| Drachenkunde .....                        | 74 |
| Artefakte und Runen .....                 | 78 |
| Nichtspielerfiguren .....                 | 80 |



# Die Haut des Bruders

Das vorliegende Abenteuer ist für 3-6 Spielerfiguren der Grade 4-20 geeignet, kann aber problemlos auch an höhere Grade angepasst werden. Ein wenig Erfahrung kann niemals schaden. Inquisitorisch veranlagte Spielerfiguren oder solche mit extrem ausgeprägtem Schwarzweiß-Denken sollten in diesem Abenteuer nur unter großer Zurückhaltung agieren, da einige der Geschehnisse ihr Weltbild ziemlich erschüttern dürften.

Mindestens eine der Spielerfiguren sollte jeweils über *Zauberkunde* und *Lesen von Zauberschrift* verfügen, die *Dunkle Sprache* sowie die Elfensprache *Eldalyn* (oder alternativ *Hochcoraniaid* oder *Erainnisch*) beherrschen. *Landeskunde* (Moravod) ist ebenfalls hilfreich, da vor allem Informationen über die Tier- und Fabelwelt des Karmodin und über die Märchen und Sagen des Lands nützlich sind. Im Notfall begleitet ein Gelehrter, der am Karmodin oder an Drachen interessiert ist, der aber außer seinen Wissensfertigkeiten wenig zur Leistungsfähigkeit der Gruppe beitragen kann, die Gefahren auf ihrer Reise. Auch Barden, Schamanen, Druiden oder Weise könnten von Nutzen sein. Ansonsten sollte der Spielleiter lediglich darauf achten, dass seiner Gruppe keine Mechanismen, Gegenstände oder Zaubersprüche zu Gebote stehen, die automatisch auf Untote und/oder Vampire ansprechen. Notfalls kann er den wichtigen Nichtspielerfiguren ihrerseits Schutzamulette, -tätowierungen oder ähnliches zugestehen.

Obwohl das Abenteuer von den Spielerfiguren eine Reihe Aktionen fordert, steht es ihnen über weite Strecken relativ frei, wie sie vorgehen. Außerdem kommen durch die Nichtspielerfiguren Nebenhandlungen ins Spiel, die nach Maßgabe des Spielleiters mehr oder weniger stark gewichtet werden können. Daher ist es wichtig, sich die zugrundeliegende Konfliktkonstellation der drei Vampirgruppen bewusst zu machen und stets die Motive der einzelnen Parteien im Hinterkopf zu behalten.

Wem das zu kompliziert ist oder wer ein kürzeres, strafferes Abenteuer wünscht, kann entweder Sollveig, Moraxiquetl oder die Abanzzi außen vor lassen und die Aktionen der Spieler auf den Weg des Pentagramms und den Drachen konzentrieren.

## Die Karmodin-Kampagne

Zur Karmodin-Kampagne gehören ein kurzes Vorspiel sowie die folgenden, locker zusammenhängenden Abenteuer (in chronologischer Reihenfolge), die auch einzeln gespielt werden können.

2412 nL: **Vierzig Fässer Pfeifenkraut** (Vorspiel): Worin berichtet wird, wie der Zauberwald Karmodin aus der Welt verbannt wurde und von den Abenteurern wieder zurückgeholt wird. Hier findet die erste Begegnung mit dem Seelenwolf und dem Rabenvolk statt.

2420 nL: **Weißer Wolf und Seelenfresser** (1. Teil): Worin der Zauberwald vorgestellt wird und die Abenteurer in diesen eindringen, um einem uralten Konflikt auf den Grund zu gehen und eine alte Liebe wieder neu entflammt. Seelenwolf und Weiße Fähe finden zueinander, das „Fell des Huiocotl“ taucht zum erstenmal auf, ebenso der Netzbewahrer Cipocatl und der Vucubfürst Mizquitotl.

2424 nL: **Die Haut des Bruders** (2. Teil): Worin sich mehrere Vampirgenerationen und -sippen um das „Fell des Huiocotl“ streiten und die schwarze Drachin Moirguailen im Auftrag Mizquitotls den Karmodin unterjocht. Cipocatl wird zum Diener des Dunklen Seemeisters Lugalbanus, und die Abenteurer verpflichten sich nicht nur die Schmiedemeister, sondern auch die Naturgeister zum Dank. Andererseits wird der Sonnenstein aus Nahuatlan vernichtet, die schwarze Drachin stirbt (scheinbar), und Mizquitotl wird in eine blaue Kugel eingeschlossen.

2432 nL: **Was Fürsten wollen** (3. Teil): Worin als Auswirkung des zerstörten Sonnenscheins das Vampirunwesen in Moravod überhand nimmt und der Großfürst in Geltin sich mächtiger Vampirfürsten erwehren muss, die nach der Energie der blauen Kugel gieren.

2433 nL: **Das Land, das nicht sein darf** (4. Teil): Worin die Karmodin-Kampagne ihren Höhepunkt und Abschluss findet.

Die Jahresangaben beziehen sich auf die offizielle Zeitrechnung des Quellenbuchs *Moravod - Tor zur Anderswelt* (S. 12). Es spricht aber nichts dagegen, in der eigenen Kampagne weniger Zeit zwischen den einzelnen Abenteuern vergehen zu lassen, wenn die Spielerfiguren schnell genug die nötigen Grade erreichen.

Alle für den 2. Teil der Kampagne wichtigen Informationen finden sich in diesem Band. Unter dem Stichwort **Alte Bekannte** finden sich jeweils Anmerkungen mit Querverwei-



sen zum Vorspiel und dem 1. Teil, falls die Abenteurer diese schon erlebt haben. Sie sind für das Spiel nicht ausschlaggebend, dienen aber der Atmosphäre.

## Vorgeschichte

### Die Rückkehr des Zaubervaldes

Die folgenden Informationen können auch den Spielern zugänglich gemacht werden, sofern die Abenteurer in einer Bibliothek oder bei einem Gelehrten Aufzeichnungen über den Karmodin suchen oder eine Auffrischung ihrer Kenntnisse aus vorangegangenen Abenteuern benötigen.

Der Zaubervald Karmodin ist ein Hort starker Magie und Heimstatt einer Vielzahl magischer Wesen: Da sind das Rabenvolk, das sich selbst Kiae nennt, und der Seelenwolf Hruindhyr - uralte Gegenspieler in einem Kampf, der ihnen der Legende nach von zwei göttlichen Brüdern zur Lebensaufgabe gemacht wurde. Feen und andere Naturgeister sowie Wichtel leben zwischen den Wurzeln und Kronen der mächtigen alten Bäume, im Innern der Erde oder in den Tiefen der Waldseen, darunter auch die weisen Hüterinnen des Waldes, die Moosweibchen, die Hüter der Bodenschätze, die Krosnyate, und andere mehr.

Ein so starkes Zentrum der Magie zog aber auch von alters her die Begehrlichkeiten allerlei anderer zaubermächtiger Wesen auf sich: Eine der ältesten Sagen Moravods und Waelands ist die des Eisteufels, der 100 Jahre lang den Forst in einen Schneemantel hüllte. In dieser Zeit nannte man den Karmodin den Karelnibor (Winterwald). Nachdem im 2. Riesenkrieg die Macht des EIS über den Norden Midgards endgültig gebrochen worden war, geriet der Karmodin zeitweilig unter den Einfluss eines schwarzen Drachen, doch als 750 nL mit Hilfe der Naturgeister die Gemeinschaft der Moravischen Schmiedemeister entstand, wurde der Drache vertrieben.

In der Folgezeit vermochten die Schmiedemeister, den Karmodin vor allen Gefahren zu bewahren: Selbst die valianischen Seemeister mieden einen Konflikt um dieses Gebiet, da ihnen das abgelegene Moravod der Mühe nicht wert schien und sie außerdem gerne die thaumaturgischen Dienste der Schmiedemeister in Anspruch nahmen. Erst die Zauberkönige von Uchana zerstörten die Magie des Karmodin, indem sie ihn ganz in die Anderswelt verbannten (1789 nL). Die Schmiedemeister aber blieben zurück. Ohne übernatürliche Helfer waren sie jedoch nicht mehr als einfache - wenn

auch besonders begabte - Schmiede. Die Zauberkraft war von ihnen gewichen, und so begann ihr Niedergang.

Seit einigen Jahren ist der Karmodin zurückgekehrt - und mit ihm all seine zauberischen Wesen. Damit einher geht seit kurzem auch die Renaissance der Moravischen Schmiedemeister, deren Kunst nur durch Kiae und Naturgeister zustande kommen kann. Vier Schmiedemeister gibt es, deren Ruf bereits über Moravods Grenzen gedrungen ist, doch noch sind sie allein nicht stark genug, um alle Gefahren abzuwehren: Einfache Menschen waren dazu berufen, den Seelenwolf mit seiner Geliebten zusammenzuführen und den ersten großen Gegner abzuwehren, der sich des Zaubervalds zu bemächtigen versuchte: den Magievampir Mizquitotl.

Doch nun ist, den Einflüsterungen Mizquitotls folgend, der schwarze Drache zurückgekehrt, um den Karmodin nach beinahe 2000 Jahren wieder als sein Reich zu beanspruchen und endlich Rache für den Tod eines Verwandten zu nehmen. Und das ist noch nicht alles. Im Schatten dieses Wesens kommt eine zweite Gefahr in die moravischen Wälder: Moraxiquetl, der älteste bekannte Vampir, hat nach Jahrhunderten eine längst erkaltete Fährte aufgenommen. Die Aura eines alten Wolfspelzes lockt ihn nach Moravod, doch auch Mizquitotl und zwei Sippen der Abanzzi, des fahrenden Volkes, spüren sie. Was sie alle wollen und worin sie alle eine Chance auf unendliche Macht sehen, ist „Die Haut des Bruders“.

Und es wird an den Abenteurern sein, diesen Gegenstand ausfindig zu machen, um damit - vielleicht - den schwarzen Drachen zu vertreiben.

### Wer war Huilocotl?

Huilocotl war einer der sieben Söhne von Malinalxochitl, der Schwarzen Priesterin der Nahuac in Nahuatlan. Malinalxochitl wandte sich von den Göttern ab, als der Sonnengott Nahuahauquih einen schwarzen Drachen töten ließ, um den Nahuac ein göttliches Zeichen zum Bau einer Stadt zu geben; denn der Drache unterstand (theologisch) Malinalxochitl und war ihr geheimer Liebhaber. Erbozt über den Verrat der Götter an ihrer treuen Priesterin, wandte sie sich von ihrem Volk ab. Ihr neuer Herr wurde Camasotz, doch auch der Gottvampir dankte ihre Dienste schlecht: Er tötete sie und verwandelte ihre sieben Söhne in Vampire, die in seinem Auftrag über Midgard herrschen sollten: die Statthalter des Camasotz.

Unsichtbare Bande verknüpften sie, so dass sie stets vom Schicksal jedes einzelnen Bruders wussten. Doch einer nach



### Gestalten und Figuren aus vorherigen Abenteuern

**Hruindhyr** ist das riesige, wolfsähnliche Geschöpf des Gottes Hruindh. Von den Moraven und einigen Tegarenstämmen wird es auch **Seelenwolf** genannt. Sein Körper strahlt eisige Kälte aus, und seine Berührung allein ist dazu imstande, Sterblichen das Leben auszusaugen. Hruindhyr ist der eingeschworene Feind der Kiae. Er wurde einzig zu dem Zweck geschaffen, dieses machtvolle Volk von Zauberwesen zu vernichten. Erst die Liebe zu Ljubana hat diesen mörderischen Zwang abgeschwächt.

Die **Kiae** (das Rabenvolk) sind Geschöpfe von Hruindhs älterem Bruder, Shuyrghad. Es handelt sich um sehr fruchtbare Wesen, die mal als große Raben, mal als verschleierte Menschen mit rabenähnlichen Elementen erscheinen können.

**Ljubana** war eine menschliche Schamanin um 70 nL. Als sie durch den Verrat Hruindhyrs starb, war ihre Seele dazu gezwungen, in unsterblicher Wolfsgestalt als die **Weißer Fähe** weiter zu existieren. Hruindhyr verliebte sich in sie, doch ein Fremder errang ihre Gunst: Huiocotl. Im eifersüchtigen Wahn ließ Hruindhyr Huiocotl töten, aber dadurch verlor er Ljubanas Liebe. Huiocotls Pelz aber war fortan durch den Schwur der ewigen Liebe an die Präsenz Ljubanas gekettet. Erst kürzlich, als Hruindhyr ihretwegen beinahe im Duell mit Mizquitotl umkam, änderten sich Ljubanas Gefühle, und die Weiße Fähe bekennt sich seitdem zum Seelenwolf. Seither sieht man hin und wieder ihre Silhouetten gemeinsam vor dem bleichen Mond und hört ihr Geheul über den Wipfeln des Karmodin.

**Mizquitotl** ist ein Huatlani, der 1599 nL das Pech (oder Glück?) hatte, zum Magievampir zu werden. Sieben mächtige Vampirwesen aus der Sphäre des Gottvampirs Camasotz waren durch die Beschwörungen des Dunklen Seemeisters Malchoeres nach Midgard gekommen. Als Herren der Sieben erwählte sich jedes dieser Wesen sieben Fürsten, denen es jeweils einen Bruchteil seiner Macht übertrug. Der Herr des Zaubers schuf auf diese Weise sieben Magievampire, von denen Mizquitotl der **Fürst der Chaosmagie** wurde (*Dunkle Mächte*, S. 133ff).

**Karvedin** ist der erstgeborene Sohn von Ljubana und Huiocotl und trägt somit das Erbe der Menschen und

das der Wölfe in sich. Da er damit geboren wurde, bereitet ihm dies keinerlei Probleme. Er kann sich sogar willentlich in Mann oder Wolf verwandeln. Er selbst ist wiederum der Stammvater aller Schwarzwölfe - und teilweise auch der Werwölfe.

**Cipocatl** ist als Netzbewahrer aus Nahuatlán noch immer dabei, mehr über das Netz magischer Kraftlinien in Moravod herauszufinden. Haben ihm die Spielerfiguren bereits ihre Bekanntschaft aufgedrängt, wird er zwar nicht vor ihnen fliehen, aber trotz aller verbindlichen Freundlichkeit sehr reserviert erscheinen und keineswegs alles erzählen, was er glaubt, herausgefunden zu haben.

Es gibt nur vier **Moravische Schmiedemeister**, seit ihre Gemeinschaft wiedergegründet wurde: Gemmenschmied Ejlod, Goldschmiedin Nerjilka und die beiden Eisenschmiede Wladimir und Louhissa, die in ihren abgelegenen Waldschmieden ihr Handwerk ausüben und magische Kräfte in Metalle einbinden.

dem anderen wurde vernichtet. Schließlich waren nur noch drei übrig. Während Moraxiquetl stets in Nahuatlán blieb, machte sich Huiocotl auf nach Osten, um seinen Bruder Tzakhexa zu retten, kam aber vom Kurs ab, geriet nach Moravod und verliebte sich in die Weiße Fähe. Die beiden schworen einander ewige Liebe.

Dank des eifersüchtigen Seelenwolfs Hruindhyr wurde Huiocotl gefangen und getötet, und nur sein Fell blieb übrig, ein Fokus seiner Magie. Dank des Schwurs konnte man den Pelz weder vernichten noch ihn besitzen, denn er blieb stets in Ljubanas Nähe, solange ihrer beider Liebe ungebrochen war. Als Ljubana sich endlich dem Seelenwolf zuwandte, wurde damit der Schwur gebrochen, und ein älterer Zauber trat wieder in Kraft: die Bande zwischen den sieben Brüdern und zu Camasotz. Wie ein Symbol der Vergangenheit, ein Fanal der Macht, leuchtet seither die Aura des Pelzes für alle Kinder des Camasotz, wie die Vampire in Nahuatlán auch genannt werden - und lockt neben Moraxiquetl auch noch die Fürstin der Liebe und den Fürsten des Hasses an.

### Mizquitotls neue Pläne

Nachdem der erste Versuch Mizquitotls, den Karmodin in seinen Bann zu zwingen, gescheitert ist, zieht der Rätselmeis-



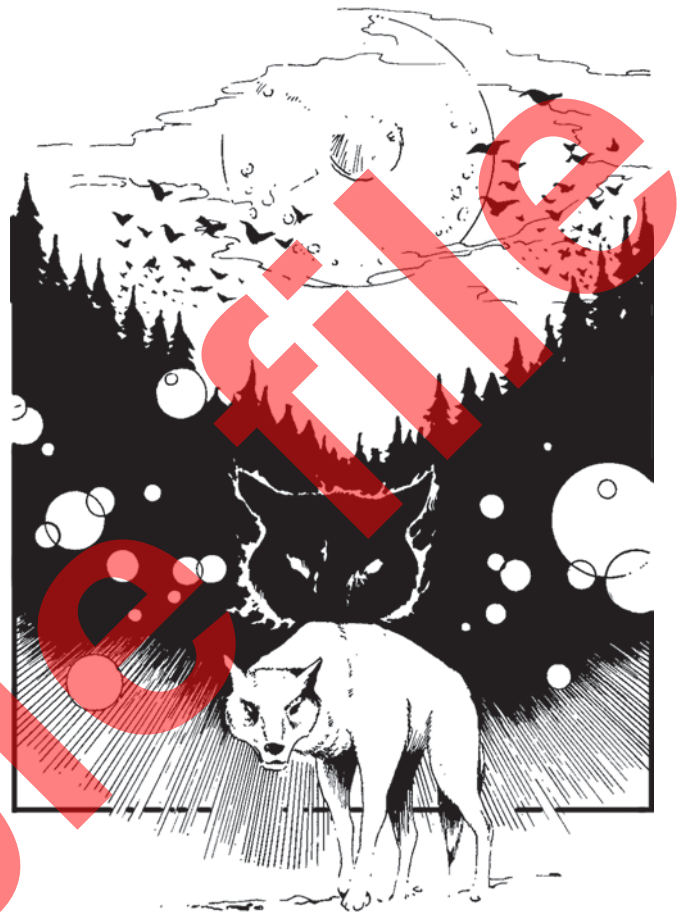
ter und Magievampir aus dem Adlivun neue Fäden. Er muss sein neues Netz jedoch rasch spinnen, solange die Mächte des Karmodin nicht völlig wiedererwacht sind: Noch sind die Moravischen Schmiedemeister zu wenige und zu schwach, noch sind die Naturgeister trotz ihrer großen Zahl wenig mehr denn leichte Opfer für das Geschöpf der Nacht. Wenn Mizquitotl erst das Herz des Karmodin eingenommen hat, wird er von dort aus allmählich den Zauber des Waldes in sich aufsaugen - und seine Macht wird ins Unendliche wachsen.

Zwischen Mizquitotl und der Macht stehen bislang nur drei Dinge: der Seelenwolf, das Rabenvolk und - als unbekannte Größe - das Erbe des Huilocotl, jener unscheinbare alte Wolfspelz, der weitaus älter als Mizquitotl selbst ist. Von Hruindhyr und den Kiae weiß Mizquitotl, wie er sie einzustufen hat. Um sie zu überwinden, muss er das schwächste Glied in der Kette zerstören oder ausschalten, die den Karmodin vor ihm schützt: Ljubana, die Weiße Fähe. Ohne ihren mäßigenden Einfluss werden sich Rabenvolk und Seelenwolf erneut gegenseitig zerfleischen.

Dann bliebe nur noch Huilocotls Balg übrig. Doch das Fell des Huilocotl und seine Macht bleibt ihm unklar: Mizquitotl ist das Geschöpf eines Dieners des Camasotz. Eines mächtigen Dieners zwar, aber eben nur eines Dieners. Huilocotl aber wurde vom Gottvampir selbst zum Vampir erhoben. Seine Herkunft ist demnach nicht nur viel älter, sondern auch viel direkter von Camasotz abgeleitet. Was immer der Pelz des Huilocotl schützt, steht auch unter dem Schutz des Camasotz. Niemals würde es Mizquitotl wagen, dies zu missachten. Zumindest nicht, solange er nicht weiß, welche Macht dem Pelz innewohnt.

Solange der Pelz in Ljubanas Nähe war, unternahm Mizquitotl nichts gegen die Weiße Fähe. Doch mit dem Erlöschen des Bandes zwischen Huilocotl und Ljubana ist der Weg nun frei, um die Haut des Bruders ins Adlivun schaffen zu lassen. Derjenige, der das Fell des Huilocotl trägt, wird mit Sicherheit einer der größten und mächtigsten Vampire ganz Midgards sein und in Camasotz' Gunst steigen - vermutet Mizquitotl (nicht ganz zu Unrecht). Bereits einmal zurückgeschlagen, verzichtet er diesmal zunächst auf sein persönliches Erscheinen. Stattdessen schickt er eine Kreatur, deren Macht der seinen zumindest ebenbürtig ist und die er dennoch überlistet zu haben hofft: einen schwarzen Drachen.

Mizquitotl kennt die Sagen Nahuatlans natürlich sehr genau und weiß daher auch um die Legende vom Tod des schwarzen Drachen, der von Nahuahauquihs Sonnenadler getötet wurde (auch Abenteurer, die in nahuatlantischer Landeskunde und/oder Zauberkunde bewandert sind, können dies mit einem



gelungenen Erfolgswurf herausfinden.) Was die Huatlani nicht und die Gefährten noch nicht wissen, Mizquitotl aber in den Jahrhunderten seiner Existenz in Erfahrung gebracht hat, ist folgendes: Nach der Vernichtung ihres Nestbruders verließ die Schwester dieses schwarzen Drachen Nahuatlan, flog voller Wut über die Meere Midgards und verheerte die Länder der Menschen und ihnen ähnlicher Völker, wo sie nicht von mächtigen Göttern geschützt wurden. Nach Jahrhunderten der Wanderschaft ließ sich in Moravod im Karmodin nieder. Von dort wurde sie aber durch die Moravischen Schmiedemeister vertrieben. Seither hat man nichts mehr von ihr gehört.

Diese Information können mit einem gelungenen **EW:Landeskunde** nur Abenteurer herausfinden, die in der Mythologie Moravods bzw. benachbarter Länder Siraos (-2) bewandert sind. Das Geschlecht des Drachen erfahren sie dadurch nicht. Für alle außer Mizquitotl und dem Nöck ist das Wesen damit vorläufig nur „der schwarze Drache“.

Mizquitotl, dessen Geschick als Rätselmeister legendär ist, ist es gelungen, **Moirguailen** (wie die Drachin sich nennt) in der Sprache der Drachen herbeizurufen und in einem Rät-



selspiel zu besiegen. Damit zwang er sie zu einem Gefallen und spannte sie für seinen düsteren Plan ein. Mizquitotl verführte die uralte Zauberkreatur dazu, die Herrschaft über den magischen Forst anzutreten, die man ihr vor Jahrhunderten entrissen hatte. Für seinen Rat und seine kleinen Hilfestellungen verlangte er nur einen einzigen Lohn: Das Erbe des alten Nahuatlans - das Fell des Huilocotl.

## Schatten über Moravod

Ausgangspunkt des Abenteuers sollte die nähere Umgebung, nicht aber das Kernland Moravods sein. Es bieten sich an: das östliche Waeland (z.B. Birka), die Tegarische Steppe oder ein Schiff in der Wyrddsee oder im Nordosten des Meeres der Fünf Winde. Findige Spielleiter werden keine Schwierigkeiten haben, ihre Gruppe auf der Suche nach Informationen oder als Begleitschutz eines Handelszuges in diese Gegend zu locken.

Seit dem Wiedererscheinen des Karmodin haben sich die Gerüchte von seinen Wundern in Windeseile verbreitet. Im Norden und Westen *Midgards* hat fast jeder Mensch, Elf, Halbling oder Zwerg, der von der Magie und den Wundern der Welt träumt, davon gehört und verspürt insgeheim den Wunsch, den Verwunschenen Wald aufzusuchen, um ihm vielleicht das eine oder andere Geheimnis zu entreißen - und dabei reich zu werden.

Eines Tages, es geht schon auf den Abend zu, flimmert plötzlich die Luft. Für einen langen Augenblick ist es, als ob die Sonne zwinkert, flackert oder verlöscht. Priester von Licht- und Sonnengöttern spüren einen kurzen, stechenden Schmerz in der Brust (-1 AP). Zu diesem Zeitpunkt entwendet Moirguailen gerade den Sonnenstein aus Nahuatlans. In der darauffolgenden Nacht erwachen die Abenteurer von dem Geräusch riesiger Schwingen. Ein Sausen und Brausen liegt in der Luft wie von einem gewaltigen Sturmwind. Ein Blick zum Himmel zeigt einen titanischen Schatten, der das Licht der Sterne und des Mondes verdeckt. Noch bevor jemand etwas anderes unternehmen kann, ertönt ein schriller Schrei, der keiner menschlichen Kehle entstammen kann: In ihm schwingen uralte Intelligenz und Macht mit.

Wem einen **EW:Wahrnehmung** (Horchen) gelingt, vermag aus dem langgezogenen Kreischen das Wort „Kaaaaaarmooooodiiiiin“ herauszuhören. Zugleich mit dem Schrei wird ein **EW-10:Resistenz** für Geistesmagie fällig, bei dessen Misslingen der Betreffende für 1W6 Stunden unter den

Auswirkungen des Zaubers *Angst* leidet. Später können die Gefährten dank eigener Erfahrung oder mittels *Zauberkunde* erkennen, dass der fliegende Schatten nichts anderes als ein Drache gewesen sein muss, und ein ziemlich großer noch dazu. Nochmaliger Einsatz von *Zauberkunde* fördert zutage, dass der Drache sehr, sehr alt sein muss, wenn er eine solch imponierende Größe erreicht hat - und dass Drachen mit fortschreitendem Alter keineswegs schwächer, sondern eher noch stärker werden. *Naturkunde* mit entsprechender Weltenerfahrung führt zudem zu der Erkenntnis, dass der Kurs des Drachen nach Moravod gerichtet war.

Beschließen die Abenteurer, sich ebenfalls nach Moravod bzw. zum Karmodin zu begeben, ist der Spielleiter zunächst weiterer Mühen enthoben. In jedem Fall beginnen in der übernächsten Nacht jedoch einige unheimliche Träume. Ob davon nur ein einziges Mitglied, mehrere oder gar alle betroffen sind, ist dabei von untergeordneter Bedeutung. Am geschicktesten ist es, Schamanen, Druiden, Naturhexer, Tiermeister, Waldläufer, Elfen, Gnome oder Halblinge (falls in der Gruppe vorhanden) auszuwählen, die sich durch ihre Naturverbundenheit geradezu anbieten. Als zweite Wahl kommen Zauberkundige und Barden in Betracht, und erst in letzter Instanz sollte man auf Kämpfer zurückgreifen.

**Alte Bekannte:** Am geeignetsten als Träumer ist jener Abenteurer, der in der Stele des Eisteufels gefangen war. Durch die intensive Begegnung mit dem Zaubervald ist aber prinzipiell jeder am damaligen Abenteuer Beteiligte für die Traumbotschaft empfänglich. Da solche Abenteurer wohl auch bereits Ljubanas Bekanntschaft gemacht haben, sollte der Spielleiter dem traumähnlichen Einstieg wiedererkennbare Elemente beifügen und z.B. das Gefühl der Vertrautheit erwähnen, das den Abenteurer angesichts des Waldes überkommt, die Wölfe kurz nach ihrem Erscheinen als die weiße Fähe Ljubana und den Seelenwolf Hruindhyr identifizieren, bei Erwähnung der Raben einstreuen, dass es auch Kiae sein könnten, andere Bekannte aus dem Karmodin wie Karvedin, einen Schwarzwolf, einen Naturgeist etc. auftauchen lassen.

### Der Traum

Du bist gerade eingeschlafen, da erwachst du auch schon wieder. Es ist kühl geworden, Raureif überzieht die Landschaft. Unter dir ist feuchtes Moos, über dir der Mond, hell, rund und leuchtend, obwohl Ljosdag doch schon seit fünf Nächten vorüber ist. Dunkle Wolken jagen über den Himmel. Verwirrt blickst du um dich: Deine Gefährten sind verschwunden, die vertraute Umgebung ist einem dunklen Wald gewichen. Fast, als ob ...



Da tritt ein weißer Wolf aus dem Unterholz, aber es ist mehr ein Gleiten als wirkliches Gehen. Hexenlichter tanzen zwischen den Bäumen, und hinter dem Wolf erscheint ein weiterer, aber ungleich größerer Wolf, von dem eine eisige Kälte auszugehen scheint. Tapfer kämpfst du deine Furcht nieder - sie sind wohl nicht gekommen, um dir etwas anzutun. Noch während du die weißen Wölfe anstarrst, breitet sich plötzlich auf dem Pelz des kleineren ein dunkler, feuchter Fleck aus, das Fell wird stumpf, der Blick verschleiert sich. Dann greift der unheimliche Prozess auch auf den großen Wolf über. Scharen von großen, seltsam aussehenden Raben stürzen aus den Bäumen, die plötzlich wie makabre hölzerne Grabsteine wirken. Im Flug ist es, als packe sie eine unsichtbare, riesige Hand und zerquetsche sie. Und all dies geschieht in gespenstischer Lautlosigkeit.

Dann ist da nichts mehr, ein Nichts wie ein gähnender, hungriger Schlund. In einem Wirbel aus Farben siehst du durchscheinende Gestalten heranströmen und hineinfallen mit schreckverzerrten Gesichtern. Und der Mond verwandelt sich, wird zu einem riesigen, silbrigen Auge mit einer Pupille aus schwarzem Kristall - und sieht dich an! Das Gefühl von drohender Gefahr wird so stark, dass du schreien, dass du davonlaufen möchtest ...

... und in diesem Moment fährst du schweißgebadet von deinem Lager hoch. Alles nur ein Traum. - Oder?

Bei diesem Traum handelt es sich um einen geistigen Hilferuf Ljubanas, der alle Lebewesen erreicht, die eine entsprechende Affinität zu ihr besitzen (siehe oben) und sich in nicht zu großer Entfernung vom Karmodin aufhalten, d.h. in Moravod und den angrenzenden Ländern. Ähnliche Traumszenen können sich von nun an immer wieder abspielen, auch wenn die Gruppe sich vom Karmodin entfernt. Dabei muss der Träumer selbst keineswegs immer der gleiche sein. Die Träume werden immer schreckenerregender (Bäume zerfallen zu Asche, die Wölfin trägt nur noch einen Totenschädel, eine Feuerwand rast heran und verschlingt alles, was sich ihr in den Weg stellt, ein heftiger Sturm schleudert Felsen und Bäume auf den Träumer usw.). Niemals aber gefährden sie tatsächlich Leib und Leben des Träumenden. Nur zwei Elemente sind immer gleich: die weiße Fähe und das Silberauge. Am Ende eines Traums erwacht der Schlafende stets automatisch und muss feststellen, dass er **keine AP regeneriert** hat. Die Träume dauern so lange an, bis die Gruppe die Grenze des Karmodin überschritten hat. Danach enden sie abrupt. Zaudern die Spielerfiguren noch immer, kann der Spielleiter ihnen durch eine Wahrsagerin, Traumdeute-

rin oder einen Kartenleger einen Hinweis zukommen lassen, dass sie nur im Karmodin von dem Fluch, der offensichtlich auf ihnen lastet, befreit werden können.

**Alte Bekannte:** Anstelle einer Traumdeuterin kann der Spielleiter auch die Begegnung mit einem Bekannten (Niriel, Karvedin, eine Kiae etc.) herbeiführen, der den Inhalt des Traumes näher beschreibt oder Hinweise zu dessen Deutung gibt.

Sobald die Gruppe die Grenze zu Moravod überschreitet, umso wahrscheinlicher wird es auch, dass sie das Gerücht von einem schwarzen Drachen hören, der das Land zwischen Warogast und Geltin in Besitz genommen und jeden Personen- und Warenverkehr zwischen diesen beiden bedeutendsten Ortschaften Moravods zu einem riskanten Unternehmen macht.

### Die Anreise

Vermutlich wird Geltin der erste Anlaufpunkt der Abenteurer auf dem Weg zum Karmodin. Verschlägt es die Abenteurer dennoch zunächst nach Warogast, sollte der Spielleiter die Informationsquellen von Geltin nach in diese Stadt verlegen, da der genaue Ort keine große Rolle spielt.

**Alte Bekannte:** Die Abenteurer werden sich möglicherweise noch an Amar el-amfi in Warogast erinnern und ihn aufsuchen. Über die momentanen Vorgänge ist ihm allerdings nichts bekannt. Da Amar mittlerweile mehr über die Hintergründe von Huiocotls Pelz erfahren hat, fragt er jedoch an, ob die Abenteurer bereit wären, ihm für einen angemessenen Lohn „diesen alten Wolfspelz“ zu beschaffen.

Versuchen die Abenteurer, nach **Schenila** zu gelangen, müssen sie feststellen, dass der kleine Weiler verlassen ist. Nicht einmal ein Domovoj zeigt sich ihnen. Auf ihrem Weg bleiben sie relativ unbehelligt, beinahe so, als ob es überhaupt kein lebendiges Wesen mehr im Karmodin zu geben scheint. Auch den Drachen bekommen sie nicht zu Gesicht.

Vorinformationen über den Karmodin, seine Geschichte und Ausdehnung sowie über Drachen lassen sich in Magierakademien und großen Bibliotheken auch außerhalb Moravods finden, wenn die Abenteurer dies wünschen (siehe Anhang). Dazu sollte man über einschlägige Erfahrung oder viel Geld und in jedem Fall über gute Kontakte verfügen, denn über viele Jahrhunderte lang war der Karmodin praktisch nur noch das Objekt skurriler Geschichten - Geschichten, die heute mehr oder minder Wirklichkeit geworden sind.

Nur Quellen, die älter als 800 Jahre sind, vermögen eine halbwegs objektive Auskunft zu geben. In anderen Quellen