



Alexander Huiskes

Was Fürsten wollen

Die Karmodin-Kampagne - Teil 3

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Übersicht	5
Was bisher geschah	6
Leben in Geltin	7
Schatten über Moravod	9
Ereignisse im Rabenmond	10
Myxxels Mutmaßungen	10
Raculs Rückkehr	13
Nächtliche Ruhestörung	16
Ein rachsüchtiger Dschupan	17
Der Schöne und das Biest	21
Rendezvous mit einem Abanzzi	25
Wiedersehen am Südtor	34
Spurensuche im Trollmond	37
Fünf Fürsten	39
Eine edle Erscheinung	42
Spion in Spitzenhörschen	44
Der Erbe des Nachtkönigs	45
Das Geisterhaus	46
Die alte Kanalisation	48
Die Jagd auf den Sehenden Schlüssel	50
Finale	53
Keine Hochzeit und vier Todesfälle	53
Die Spur führt nach Norden	60
Anhang	
Schenila, ein moravisches Dorf	61
Geltin	66
Winterreisen in Moravod	84
Das Thaumaturgium	86
Die Flammenaugen	87
Persönlichkeiten	88
Vampire	91
Kleines Moravisches Reisewörterbuch	96



Was Fürsten wollen

Dieses Abenteuer eignet sich für 3-5 Spielerfiguren von Grad 11 an aufwärts, da die Gefahren, denen sie sich aussetzen, streckenweise wirklich hoch sind. Idealerweise hat wenigstens einer der Abenteurer bereits *Die Haut des Bruders* erlebt. Es ist zwar auch möglich, den 3. und 4. Teil der Karmodin-Kampagne ganz unabhängig von den vorherigen Abenteuern zu spielen, doch verlangt dies vom Spielleiter einige Anpassungsarbeit.

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.

Die Karmodin-Kampagne

Was Fürsten wollen ist der dritte Teil der Karmodin-Kampagne, zu der einschließlich des Vorspiels die folgenden, locker zusammenhängenden Abenteuer gehören (in chronologischer Reihenfolge):

2412 nL: **Vierzig Fässer Pfeifenkraut** (Vorspiel): Worin berichtet wird, wie der Zauberwald Karmodin aus der Welt verbannt wurde und von den Abenteuern 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 Huilocotl“ 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 Huilocotl“ 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.

Übersicht

Nach den Ereignissen in *Die Haut des Bruders* sind mehrere Jahre ins Land gegangen. Der Winter steht vor der Tür, und die Abenteurer planen, die kalte Zeit gemütlich in Geltin zu verbringen, sich weiterzubilden und die Bekanntschaft mit Myxxel Ban'Dor und anderen Personen des großfürstlichen Hofes aufzufrischen.

Während sich die Abenteurer in den vergangenen Jahren mit anderen Dingen beschäftigten - ob das nun neue Abenteuer sind, Bildungsreisen, Privatunterricht oder einfach Faulenzen, spielt keine Rolle - spürten alle Vucub und andere unheilige Wesen *Midgards* die Folgen ihres damaligen Tuns: seit der Zerstörung des heiligen Sonnensteins Nahuapans wurden die Auswirkungen der Sonne auf die Geschöpfe des Camasotz langsam schwächer, und heute bereitet ihnen selbst helles Sonnenlicht nur noch ein leichtes Unbehagen! Doch damit nicht genug: die Aura reiner Lebenskraft, die von der Kugel Mizquitotls ausgeht, lockt insgesamt fünf mächtige Vucubfürsten in die moravische Hauptstadt; sie brennen darauf, gemeinsam in den Besitz der blauen Sphäre zu gelangen. Genau das sollen die Abenteurer verhindern, aber welche Chance haben sie schon gegen einige der mächtigsten Bewohner *Midgards*? Ob ihnen ein rätselhafter Schlüssel weiterhelfen kann, den sie von dem Dunklen Meister Lugalbanus mit geheimnisvollen Andeutungen erhalten werden?

Schließlich verlieren die mächtigen Widersacher ihre Gekuld und bedrohen den Fürsten Geltins mit dem Tod seines Bruders und dessen Verlobter. Durchkreuzen die Abenteurer durch ihr mutiges Handeln die Pläne der Vucubfürsten, wird



ihnen unerwartet Hilfe zuteil, die die mächtigen Wesen auf immer vernichtet. Doch eine erfolgreiche Schlacht ist noch kein gewonnener Krieg; der Schlüssel des Dunklen Meisters führt die Abenteurer auf den Weg zu einem *Land, das nicht sein darf* und - wenn alles gelingt - zur Wiederherstellung der alten Machtverhältnisse.

Was bisher geschah

Die Ereignisse in *Was Fürsten wollen* beginnen am besten in Geltin am 1. Tag des Rabenmonds mindestens ein Jahr nach den Ereignissen in *Die Haut des Bruders*. Je nach Verlauf in der Spielkampagne gibt es viele Möglichkeiten, wie die Abenteurer die dazwischen liegende Zeit verbracht haben und was sie jetzt wieder nach Geltin geführt hat.

Mit den folgenden Hinweisen sollte es dem Spielleiter möglich sein, die offenen Handlungsfäden aus *Die Haut des Bruders* mit den Erlebnissen seiner Spielergruppe zu verknüpfen:

Nach dem Showdown am Drachenthron

Die Abenteurer sind nach den Ereignissen in *Haut des Bruders* vermutlich nach Geltin zurückgekehrt, um ihren Ruhm als „Drachentöter“ zu genießen, sich vom Volk feiern und vom Großfürsten ehren (und möglichst reich belohnen) zu lassen. Die blaue Kugel mit Mizquitotl haben sie vermutlich mit nach Geltin genommen und dort den Rat von Experten in den arkanen Wissenschaften, allen voran Myxxel Ban'Dor, gesucht. Die Kugel erwies sich aber einstweilen als ein unlösbares Rätsel, und der Hofmagier erklärte sich bereit, das merkwürdige Artefakt aufzubewahren und weiter zu studieren. Die Abenteurer sind sicher neugierig, was er mittlerweile herausgefunden hat.

Haben einige Abenteurer seinerzeit von Moraxiquetl den **Segen des Camasotz** erhalten, haben sie automatisch sämtliche Göttliche Gnade (GG) verloren. Priester oder Ordenskrieger haben außerdem jeglichen Kontakt zu ihrer Gottheit verloren und deshalb keine Wundertaten mehr vollbringen können. Alle Gesegneten, die sich in der Zwischenzeit nicht von diesem eher als Fluch wirkenden Segen befreien konnten, tragen immer noch das unsichtbare *Siegel des Camasotz*: sie sind immun gegen *Macht über Menschen*, die normale Vucub gegen sie anwenden möchten; bei Vucubfürsten erhalten sie +6 auf ihren WW:Resistenz. Letztere bemerken das

Siegel übrigens automatisch und reagieren - mit Ausnahme Ladirinias, die sich von solchen „Kleinigkeiten“ nicht ablenken lässt - gern besonders feindselig, wenn es die Umstände erlauben.

Vermutlich hat einer der Abenteurer am Drachenthron einen goldenen **Armreif** angelegt, auf dem ein Drache und ein Sonnenadler abgebildet waren. Der Armreif verschmolz mit der Haut seines Trägers, die Symbole sind immer noch als rötlich schimmernde Tätowierungen sichtbar und haben sich allen Bemühungen zum Trotz nicht entfernen lassen. Der mit Drache und Sonnenadler Gezeichnete ist der „**Erste Bote der Zeit**“ - die Bedeutung dieses Names wird erst im nächsten Abenteuer klar.

Auch an anderen Persönlichkeiten, die in *Haut des Bruders* ein Gastspiel gegeben haben, ist die Zeit nicht spurlos vorübergegangen. Mit manchen gibt es in diesem Abenteuer ein Wiedersehen:

- **Cipocatl**, ein Netzbewahrer aus Nahuatlán, wurde durch die Ereignisse am Drachenthron so erschüttert, dass er einen Pakt mit dem Dunklen Meister Lugalbanus eingegangen ist, damit die „wahren Wissenden“ wieder die Kontrolle über das „Chaos der Welt“ übernehmen können.
- **Lugalbanus** hat sich mit seinem neuen Helfer Cipocatl nach Nahuatlán eingeschifft und errichtet dort später ein

Vom Umgang mit dem Tod

Dieses Abenteuer versucht, die Spieler zu wahrhaft heldenhaftem Verhalten zu bewegen. Ein Held zu sein, dazu bedarf es mehr als Mut und Magie, mehr als Kraft und Verstand. Es erfordert auch Opferbereitschaft. Das Abenteuer kann es darum mit sich bringen, dass einige Spielerfiguren ihr Leben verlieren - möglichst durch eine wahrlich heldenhafte Tat. Der Spielleiter ist gehalten, heldenhafte Opfer auch als solche zu behandeln. Der Tod einer Spielerfigur sollte nicht umsonst sein, so dass das jeweils angestrebte Ziel auch erreicht wird. Sofern der Betreffende im direkten Zusammenhang mit der Karmodin-Kampagne stirbt, geschieht dabei jedoch etwas Seltsames. Die Leiche des heldenhaft Verstorbenen verschwindet spurlos vor den Augen der Abenteurer, wobei die Anwesenden einen kühlen Hauch und ein leichtes Schaudern fühlen. Warum dies so ist, und was es damit auf sich hat, wird im Folgeband *Das Land, das nicht sein darf* erklärt.



magisches *Tor*, mit dem er ohne Zeitverlust nach Nahuatlän und zurückreisen kann.

- **Mizquitotl** schwebt immer noch waagrecht über der Erde - mitten in einer blau leuchtenden Kugel, unberührbar für jeden. Er sieht merklich jünger aus als der Greis, als der er den Abenteurern bisher erschienen war.
- **Moirguailen**, die schwarze Drachin, ist für ein Jahr und einen Tag von *Midgard* und für immer aus dem Karmodin verbannt gewesen, aber sie weiß, was geschehen ist und bedauert es. Sie ist seither nicht mehr in Moravod und Umgebung gesehen worden und spielt in *Was Fürsten wollen* keine Rolle.
- **Moraxiquetl**, der älteste Vampir, ein Statthalter des Camasotz, weiß, was die Zerstörung des Sonnensteins bedeutet, aber er kann nichts dagegen unternehmen. Er befürchtet, dass die jüngeren Camasotz-Vampire nun Verheerendes anrichten werden und die heftige Reaktion der lichten Mächte zu ihrem - oder gar seinem - Ende führen könnten. Er hält sich im Verborgenen, vermeidet jedes Aufsehen und taucht ebenfalls in *Was Fürsten wollen* nicht auf.

Der Erste Bote der Zeit: Träger des Armreifs

Der mit einem Abenteurer verschmolzene Armreif ist ein einzigartiges Artefakt, das die gebündelten Kräfte der schwarzen Drachin Moirguailen und des Sonnengottes Nahuahauquih enthält. Wo bisher Drache und Gott stets Gegner waren, hat sich in diesem Schmuckstück zum ersten Mal gezeigt, dass sie auch zusammenarbeiten können. Diese beiden mächtigen Wesen sind nicht im gleichen Maße wie die Bewohner *Midgards* an Zeit und Raum gebunden, und alles, was bisher geschah, und manches, was noch geschehen soll, ist ihnen in gewissem Umfang bekannt. Der Armreif soll dafür sorgen, dass sich der Lauf der Zeit erfüllt.

Menschen nehmen in der Schöpfung eine Sonderstellung ein. Anders als die Götter und viele übernatürliche Wesen besitzen sie die Freiheit, das vom Schicksal gewobene Muster zu verändern. Die Götter bemühen sich daher, die Menschen auf ihre Seite zu ziehen oder ihre Handlungen unmerklich zu beeinflussen, um so dem Schicksal zu trotzen und den eigentlich vorbestimmten Ablauf von Ereignissen zu verändern. Der Armreif dient hierbei als Werkzeug.

Auswirkungen der Tätowierungen waren bisher nicht spürbar; sie sehen völlig normal aus und haben weder eine magische Ausstrahlung noch eine übernatürliche Aura. Die Wirkung der göttlichen Komponente wird erst offensichtlich, wenn die Gefährten sich dem Sonnenstein nähern.

Die Drachenkomponente "schläft" ebenfalls noch, wird aber durch die magischen Untersuchungen, die Erzmeister Bars anstellt (s. »Myxxels meisterlicher Magierkollege«), aktiviert. Dann kann die Kraft des Drachen unbewusst in genutzt werden. Wann immer der Erste Bote der Zeit einen **Kraftakt** vollbringen muss, gelingt dieser unabhängig vom Würfelergebnis (Misserfolg nur noch bei gewürfelter 100). Eine der für die Erlangung des Sonnensteins wesentlichen Komponenten ist nämlich die Stärke der Drachin. Benötigt der Träger des Armreifs diese Kraft, so fließt sie ihm kurzfristig zu. Insgesamt enthält der Armreif 500 Punkte, von denen er seinem Träger jeweils so viele spendiert, wie dieser benötigt, um seinen $PW:St/10$ zu schaffen. Bei St 61 und einer gewürfelten 49 werden also z.B. 43 Punkte verbraucht. Einmal eingesetzte Punkte sind verloren und werden vom Armreif nicht regeneriert.

Hat damals keiner der Abenteurer den Armreif angezogen und haben sie ihn verkauft oder verloren, so ist er auf unerfindlichen Wegen in Myxxels Hände gelangt. Der Hofmagier schenkt ihn dann einem der Abenteurer, nachdem Erzmeister Bars das Artefakt untersucht hat.

Leben in Geltin

Es wäre von Vorteil, wenn die Abenteurer Geltin und den Fürstenhof nicht erst im Laufe dieses Abenteuers näher kennen lernen. Wenn die Spielerfiguren die *Haut des Bruders* noch vor sich haben, können sie anschließend als Drachenbezwinger längere Zeit die Gastfreundschaft des Großfürsten genießen und eine Zeit lang im **Welkijarok**, dem fürstlichen Schloss von Geltin, wohnen. Sie können diese Zeit nutzen, um endlich einmal ernsthaft etwas für ihre Weiterbildung zu tun. Ihr Gastgeber lässt ihnen ihre Freiheit, solange sie bereit sind, gelegentlich seine Feste zu schmücken und immer wieder ihre Erlebnisse zum Besten zu geben.

Haben die Spielerfiguren die *Haut des Bruders* schon hinter sich gelassen und damals das Zentrum Moravods nicht näher kennengelernt, sollte der Spielleiter ihnen die Gelegenheit geben, sich mit dem Leben und Treiben in Geltin und einigen wichtigen Personen im Welkijarok vertraut zu machen, bevor sie sich in das neue Abenteuer stürzen. Als Anlass kann eine Einladung des Großfürsten dienen, der unter vielen anderen moravischen Berühmtheiten auch die Drachenbezwinger bittet, an einem großen zweiwöchigen Fest teilzunehmen. Offizieller Anlass ist der zweihundertjährige Todestag von Wasilis I., dem Eroberer der Weißen Berge. Inoffiziell will der Großfürst damit daran erinnern, dass er



weiterhin Anspruch auf das Fürstentum von Belogora erhebt. Der Ruhm und Glanz der illustren Gäste soll dabei auf Wladimir VII. abfärben. Im Anschluss an die Feierlichkeiten können die Abenteurer noch eine Zeit lang in Geltin bleiben; Anreiz könnten attraktive und preiswerte Lernmöglichkeiten am Hof des Großfürsten sein.

Im Anhang befindet sich ein Stadtplan sowie eine knappe Stadtbeschreibung; im Abschnitt „Geschichte“ findet man einige historische Daten, die der ein oder andere Bürger Geltins den Abenteurern erzählen kann. Schließlich findet der Spielleiter im Kapitel »Winterreisen in Moravod« Begegnungen mit Wölfen oder Bären.

Leben am Hof des Großfürsten

Der wichtigste und vielbeschäftigste Schlossbewohner ist natürlich der Großfürst selbst, **Wladimir Prybil Petroweje Magurowin VII.**, ein Mann in den Fünfzigern, der aber viel jugendlicher aussieht. Die Abenteurer sehen ihn nur beim Frühstück und Abendessen - beide Mahlzeiten pflegt der Fürst im Kreis seiner Familie und seiner engsten Vertrauten einzunehmen. Wladimir ist ein ernster und pflichtbewusster Mann, der versucht, seine Macht zum Wohl Geltins und Moravods einzusetzen; die alltäglichen Verwaltungsarbeiten überlässt er gern seinem Haushofmeister Petrolon. Er ist freundlich zu seinen Gästen, achtet aber auf eine höfliche Distanz.

Worschula ist Wladimirs deutlich jüngere Gemahlin, eine sanfte Frau Mitte Dreißig mit großen wasserblauen Augen und langen schwarzen Haaren. Bei offiziellen Anlässen hält sie sich bescheiden im Hintergrund und wirkt leicht geistesabwesend. Dieser Eindruck täuscht, denn ihr entgeht dabei keine noch so leichte Anspielung, und in der Abgeschiedenheit ihrer Privatgemächer ist Worschula die beste Beraterin ihres Mannes. Sie freut sich über ihre Gäste, deren unglaubliche Erlebnisse für neuen Gesprächsstoff beim Essen sorgen.

Die vier Kinder Wladimirs und Worschulas, **Wladimir** (13 Jahre), **Nataljona** (10 Jahre) und die Zwillinge **Mystizlaw** und **Tabatha** (4 Jahre), freuen sich dagegen nicht immer über die Gäste, da sie bei deren Geschichten stets bei den spannendsten Stellen in ihr Zimmer geschickt werden.

Wladimir Puscyn, der Bruder des Großfürsten, ist als „Waffenmeister“ der oberste Führer aller Truppen Geltins. Er ist der geborene Krieger: über 2 m groß, durchtrainiert und muskulös - und nahezu perfekt in allen einhändigen und zweihändigen Hieb- und Schlagwaffen ausgebildet. Waffen

sind seine ganze Leidenschaft - und er beherrscht auch einige Waffenfertigkeiten der Abenteurer so gut, dass er sie als Lehrmeister darin unterrichten kann. Bietet sich die Gelegenheit zu einem Trainingskampf, leuchten seine grauen Augen, in denen silberne Funken zu blitzen scheinen.

Wladimir Puscyn ist ein freundlicher Mann Anfang Vierzig, der sich sehr für die Erlebnisse der Gäste interessiert (natürlich vor allem für ihre Waffengänge) und ungezwungen über seine Erfahrungen und Fehlschläge plaudert. Er hält fest zu seinem Bruder und setzt auf gut ausgebildete Truppen, die mögliche Angreifer bereits durch ihr Auftreten so abschrecken, dass es gar nicht erst zum Blutvergießen kommt. Der Waffenmeister ist bei seinen Soldaten sehr beliebt, die ihm - auch wegen seiner ungekämmten dunkelbraunen Haarmähne - den Beinamen „Braunbärchen“ verliehen haben.

Wenigstens einer der Abenteurer sollte sich beim ersten längeren Aufenthalt in Geltin mit Wladimir Puscyn anfreunden - am einfachsten geht das, wenn er Unterricht bei ihm nimmt. Der Waffenmeister freut sich aber auch über Begleiter bei seinen täglichen Kontrollritten entlang der Stadtmauern Geltins und unterhält sich gern über strategische Fragen, Pferde, und Waffen, Waffen und nochmals Waffen. Andere Themen interessieren ihn weniger - natürlich weiß er, dass Gelehrsamkeit und Zauberei nützliche Künste sind, aber am Ende des Tages entscheiden immer noch ein gutes Pferd und ein starker Arm, wer den Sieg erringt. Auf den »Freund Puscyns« wartet später eine Aufgabe, wenn sich der Waffenmeister zum ersten Mal in seinem Leben verliebt (s. *Der Schöne und das Biest*).

Ein häufiger Tischgenosse bei den fürstlichen Mahlzeiten ist der weißbärtige Hofmagier **Myxxel Ban'Dor** (s. Anhang), der normalerweise nur wenig zur Unterhaltung beiträgt, da er sich in seinem Kopf meistens mit seinen letzten - oder vorletzten - Forschungsergebnissen beschäftigt. Seine Anfälle von Verwirrtheit sollten niemanden täuschen: Myxxel ist ein großer Gelehrter und verfügt über weitreichende Kenntnisse der Magie und Alchimie; wenn es ihm gelingt, sich auf eine Frage zu konzentrieren, überrascht er mit erstaunlich fundierten Antworten!

Sehr zurückgezogen „in ihrer Höhle“ lebt dagegen die Hofschamanin **Tabatha**, deren Totem der Bär ist. Die stämmige ältere Frau ist der geistliche Beistand und die Krankenpflegerin der fürstlichen Familie, die gern ihre guten Ratschläge befolgt.

Petrolon, ein weißhaariger Greis, ist Haushofmeister und oberster Sekretär des Fürsten. Er organisiert die Audienzen



und bewahrt seinen Herrn vor unwichtigen Alltagsproblemen. Trotz seines Alters sorgt er unermüdlich und mit strenger Hand für die Erledigung der fürstlichen Angelegenheiten. Gegenüber den Gästen hält sich Petrolon im Hintergrund; er nimmt auch nicht an den Mahlzeiten der Fürstenfamilie teil.

Nur selten lässt sich **Dvarsker** außerhalb seiner für Gäste vorgesehenen Zimmerflucht sehen. Der Gesandte des Zwergekönigs Valthus, des Herrschers über das Königreich unter den Weißen Bergen, vertreibt sich die Langeweile und das Heimweh durch regen Genuss von Wodjoscha - und mit Edelsteinschnitzerei. Der ehemalige Krieger fühlt sich als Geisel der Politik und sehnt seine Ablösung herbei. Er will mit den neuen Gästen einstweilen nichts zu tun haben, und er ist entweder volltrunken und nicht ansprechbar oder verkümmert und dann extrem streitsüchtig, wenn sie etwas von ihm wollen. Das ändert sich erst gegen Ende des Abenteuers.

Außer diesen Hauptpersonen leben im Schloss eine Vielzahl Diener, Mägde und Knechte unter Aufsicht des Kämmerers **Golschoj**. Als Wachpersonal sind 20 Druszniki stationiert, unter Leitung des Hauptmanns **Krastchow**. Als Zeichen ihrer Gefolgschaft verrichtet immer eines der 33 Flammenaugen seinen Dienst im großfürstlichen Schloss; derzeit ist das der humorlose **Wojtschin**, der statt der faden Repräsentationsaufgaben viel lieber im Auftrag seines Ordens Jagd auf finstere Mächte machen würde. Kein Wunder, dass er ständig schlechte Laune hat.

Schatten über Moravod

Mit der Zerstörung des heiligen Sonnensteins in *Die Haut des Bruders* wurde in ganz Midgard der Bann der Sonne aufgehoben, unter dem bis dahin sämtliche Vucub und ähnliche Kreaturen des Camasotz zu leiden hatten (s. *Dunkle Mächte*, S. 134). Darüber hinaus schwächten die entfesselten magischen Energien auch so nachhaltig die göttliche Kraft der Sonne in dem weiten Umkreis von 300 km Radius um den Drachenthron, dass Blutvampire hier von den sonst tödlichen Sonnenstrahlen nur leichte Kopfschmerzen bekommen. In diesem Gebiet gelten für Vampire und Blutsauger die folgenden Sonderregeln:

- Waffen, die Sonnen- oder Lichtgöttern **geweiht** sind, gelten beim Angriff gegen Vampire als nicht-geweihte Waffen.
- Für **Wundertaten**, die im Namen eines Sonnen- oder Lichtgottes gegen Vampire gerichtet werden, erhält man -4 auf den EW:Zaubern - und das Opfer bekommt +4 auf seinen WW:Resistenz. *Heiliges Wort* ist völlig wirkungs-

los, wenn es von Priestern oder Ordenskriegern eines Sonnen- oder Lichtgottes gegen Vampire ausgesprochen wird.

Glücklicherweise bemerkten bisher nur die wenigsten Vampire, dass sie sich nicht mehr vor den Strahlen der Sonne fürchten müssen. Welcher Untote würde seine Existenz schon freiwillig für einen solchen Test aufs Spiel setzen, nur, weil ihn ein bislang unbekanntes Gefühl kitzelt? Doch das Beispiel Raculs wird den Abenteuern zeigen, dass die Zeit drängt - unternehmen sie nichts, droht Moravod über kurz oder lang eine Vampirplage. Sollten die Vampire erst einmal die Zusammenhänge verstehen und auf die Idee kommen, dass die Zerstörer des Sonnensteins diese Tat möglicherweise wieder rückgängig machen könnten, stünden die Abenteurer im Zentrum ihrer Attacken!

Während sich die meisten Vucub keinen Reim darauf machen können, dass der Bann der Sonne plötzlich erloschen ist, ahnen zwei Seelenfürsten, Atlauhatli alias **Lauhani**, die Fürstin der Liebe, und Ixtimeyatl alias **Ildimeyo**, der Fürst des Hasses, dass die Ereignisse am Drachenthron daran schuld sind - die gewaltige magische Eruption haben die Anführer der beiden Abanzzi-Sippen mehr als deutlich gespürt. Es dauert zwar eine Zeit, aber schließlich bekommen die beiden Seelenfürsten heraus, was sich damals ereignet hat und was vor allem mit dem Fürsten der Chaosmagie passiert ist. Die beiden ahnen, dass die blaue Kugel mit der verjüngten Gestalt Mitzquitotls nur bedeuten kann, dass er zum „Gefallenen Bruder“ wurde und die ihn gefangen haltende Sphäre eine „Sa-Kugel“ ist, die aus seiner über viele Jahrhunderte gesammelten Lebenskraft besteht (s. »Camasotz und das Sa«). Die Versuchung ist für jeden der beiden Vucubfürsten ungeheuer groß, sich dieses Sa - und damit die einst Mitzquitotl verliehene Macht von Camasotz - selbst einzuverleiben, aber da dies leicht ihr eigenes Ende einläuten könnte, überwinden Lauhani und Ildimeyo ihre persönliche Gier und verbünden sich miteinander. Zusätzlich beschließen sie, mit Hilfe ihrer Abanzzi weitere Fürsten der Sieben (s. *Dunkle Mächte*, S. 135) ausfindig zu machen und zum Stelldichein nach Geltin zu laden, auch wenn der Gedanke schmerzlich ist, die köstliche Lebenskraft zu teilen - aber sicher ist sicher!

So vergeht ein längerer Zeitraum, bis endlich drei weitere Vucubfürsten den Ruf vernommen und ihre Unterstützung zugesichert haben. **Tixoc**, der Fürst der Schöpferkraft, und **Callinuya**, die Fürstin der Überzeugungskraft, treffen sich bereits in den ersten Tagen des Kranichmonds heimlich mit den Führern der Abanzzi. Tlatilhuinan alias **Ladirinia**, die Fürstin der Eismagie, verspätet sich dagegen ein wenig (s. »Besuch der kalten Dame«).



In diesem Jahr geht der Herbst frühzeitig in einen kalten Winter über. Schon ab dem Ende der ersten Trideade des Kranichmonds suchen zahlreiche Abanzzi ihr traditionelles Quartier im Khochzyn auf, darunter auch die Sippen der Liebe und des Hasses. Da in der Stadt unter den Abanzzi der Winterfriede herrscht, entstehen dort gemeinsame Zeltlager und Wagenburgen. Die vier Vucubfürsten finden im Khochzyn in einem leerstehenden alten Gebäude ein geeignetes Versteck für ihren geheimen Treffpunkt und richten sich dort häuslich ein; Callinuya findet allerdings am 2. Tag im Rabenmond ein anderes Quartier (s. »Wie angelt man sich einen Waffenmeister?«). Die Jagd nach dem begehrten Sa kann endlich beginnen!

Ereignisse im Rabenmond

Die in diesem Kapitel geschilderten Begebenheiten geschehen nacheinander im Rabenmond. Vorher muss der Spielleiter seine Gruppe nach Geltin bringen:

- Die Abenteurer bleiben nach ihrem Gastspiel am Hof des Großfürsten längere Zeit in Geltin, um sich auszuruhen oder etwas zu lernen.
- Myxxel Ban'Dor bittet die Gefährten zu sich, um ihn bei der Aufklärung des Rätsels um die blaue Sphäre zu unterstützen, nachdem er allein seit Monaten keine Fortschritte mehr gemacht hat. Wenn der Spielleiter möchte, kann er die Spielerfiguren durch ganz Moravod und die Nachbarländer schicken, um seltene Zutaten oder spezielle Informationen zu besorgen, und sie dabei in andere Geschichten verwickeln.
- Die Gefährten kommen auf dem Weg von oder zu einem anderen Abenteuer in die Hafenstadt, die ja eine wichtige Station des Ost-West-Handels im nördlichen Midgard ist.

Auf jeden Fall sollten die Abenteurer (wieder) im Fürstenschloss unterkommen. Melden sie sich nicht von alleine, so erfährt Myxxel, dem nichts in Geltin entgeht, bald von ihrer Ankunft und lässt seine Beziehungen spielen. Kurz darauf überbringt ein Bote ein Schreiben aus der Kanzlei des Großfürsten mit dem Inhalt, dass seine Durchlaucht die Drachenbezwinger einlädt, in seinem Schloss Quartier zu nehmen - und auch dem letzten Barbaren sollte klar sein, dass man eine solche Einladung nicht ablehnt, ohne der Herrscher des Landes zu beleidigen.

Myxxels Mutmaßungen

Das eigentliche Abenteuer beginnt mit einer Einladung Myxxels zu einer Besprechung am Vormittag des 1. Tags im Rabenmond. Dort erwartet die Gefährten ein unerwarteter Gast, der sich brennend für die Ereignisse um die Entstehung der blauen Sphäre interessiert.

Myxxels meisterlicher Magierkollege

Nachdem Myxxel die Abenteurer im Hof des großfürstlichen Schlosses begrüßt hat, macht er sie mit **Erzmeister Bars Burgas** bekannt, dem Leiter der Schwarzwischwingengilde von Uchana. Bars, dessen Gesicht hinter einer Unmenge braunen Haares beinahe verschwindet, ist eine imposante Erscheinung von 2,04 m Größe, einer Schulterbreite von 1,20 m und einem gewaltigen Bauchumfang; er mag ein fähiger Spezialist für knifflige Artefakte sein, aber er ist sicher kein Freund „überflüssiger“ Worte. Er ist schon seit 2 Tagen - auf Einladung Myxxels - in Geltin und hat zusammen mit seinem Kollegen bereits ausgiebig die blaue Sphäre untersucht. Nun wird es Zeit für eine Zusammenfassung der Ergebnisse und eine letzte Untersuchung, bevor sich der Erzmeister wieder auf den Heimweg macht.

Die Abenteurer begeben sich gemeinsam mit Myxxel und Bars zum Turm des Hofmagiers, der sich krumm und schief aus dem Gewirr der anderen Türme und Türmchen des großfürstlichen Schlosses erhebt. Der nahezu fensterlose Bau wird im Inneren bis unter das spitzgiebelige, schindelgedeckte Dach fast vollständig von einer gewaltigen steinernen Wendeltreppe ausgefüllt. Die knapp 3 m breiten Stufen bestehen aus einem granitharten Material, das von glitzernden Einsprengseln durchsetzt ist.

Leuchtsiegel glühen auf, wo immer man hingeht, und erlöschen anschließend wieder (vergleichbar *Bannen von Licht*), so dass man stets nur einen kleinen Teil der Treppe zu sehen bekommt. Die meisten Laien würde alleine dadurch schon vor Ehrfurcht erzittern, aber auch viele Zauberkundige tun dies, denn neben den Auslösern dieser harmlosen Lichteffekte können sie in den Ecken und Winkeln des Turmes noch allerlei andere Zaubersiegel sehen, die beim Näherkommen in einem bedrohlichen Rot schimmern. Leutselig meint Myxxel, dass niemand Angst zu haben brauche. Er sei sich sicher, dass in seiner Begleitung jeder oder zumindest fast jeder geschützt sei - und murmelt anschließend etwas von dem „*Todeszauber gegen diebische Halblinge*“ oder dem Passwort für die 33. Stufe, das ihm jetzt - wie verhext - einfach nicht einfallen wolle. Ach, egal, diese Stelle läge ja schon hinter