

1 Prolog



Julio ... oder Ramon?

Versunken blickte Carmen auf den kleinen Strauß schwer duftender Lavendelblüten und pelziger Salbeiblätter in ihrer Hand.

Seit ihrer Kindheit waren es immer die beiden. Aber jetzt war sie 22 und wollte eine Familie und musste sich zwischen ihnen entscheiden.

Sie drehte einen Stengel Lavendel zwischen Daumen und Zeigefinger der linken Hand. Julio war der beste Freund ihres Bruders Fernandez.

Zwischen den Fingern der rechten Hand zerrieb sie gedankenverloren ein Salbeiblatt, so dass ihr der Duft in die Nase stieg und sie an frisch gebratenes, gut gewürztes Fleisch erinnerte. Sie schloss die Augen und atmete tief ein ... *Ramon*.

Der warmherzige Ramon kochte großartig und liebte die Geselligkeit. Seine Hände waren zudem so geschickt, dass er alles reparieren konnte, was er in die Finger bekam. Dafür bewunderte sie ihn.

Ich muss mich entscheiden ... warum eigentlich?

Sie sah sich um. Von dort wo sie saß, konnte sie so eben durch das hohe Gras bis zum anderen Ende der Lichtung sehen. Es war so dunkel, dass

sie nicht erkennen konnte, welche Bäume am gegenüberliegenden Rand der Lichtung standen. Sie saß unter einer Esche, deren Blätter sich im Wind bewegten und eine ganz eigene Musik sangen. Die dunklen Schatten fliegender Fledermäuse huschten über die Lichtung. Sie kamen wohl aus den Hügeln, ein wenig nördlich von hier.

Die Wolken gaben den Mond frei. Silbernes Licht fiel auf das Gras und glänzte auf den Wipfeln der Bäume. Ohne nach oben zu sehen, wusste sie, dass der fast volle Mond zwei Handbreit über den Baumwipfeln links von ihr stand. Mütterchen hatte ihr beigebracht, sich selbst im Rhythmus des Mondes zu spüren. Aber bei der Entscheidung konnte der Mond ihr nicht helfen.

Julio ... oder Ramon?

Sie sah dann doch hinauf und bewunderte die Ruhe, mit der der Mond, von einer fahlen Korona seines eigenen Lichts umgeben, zwischen den jagenden Wolken stand und Kraft verhielt. Leise, ohne die Nacht zu stören, sang sie dem Mond ein Lied. Musik war überall. Musik war in ihrem Blut. *Musik ... Julio*.

Als sie den Blick wieder senkte, sah sie eine Gestalt in den Schatten auf der anderen Seite der Lichtung. Gelassen blickte sie hinüber und wartete ab, bis ihre Augen sich wieder an die Dunkelheit gewöhnt hatten. Es war ein Mann. Sein dunkler Mantel fiel bis zu seinen Knöcheln. So wie das Mondlicht auf den Falten glänzte, musste es teure Wolle sein. Seine langen, ebenfalls dunklen Haare waren ordentlich im Nacken zusammengefasst. Nur eine Strähne hatte sich gelöst und wehte locker in der Brise.

Gepflegt!, dachte Carmen. Der sanfte Wind trug keine der üblichen Gerüche ungewaschener Menschen zu ihr. Sie lächelte. *Wenn er reich ist, kann ich ihm vielleicht den Geldbeutel stehlen. Oder sogar einen Ring.*

Angst hatte sie nicht. Sie glaubte fest an das Gute in allen Menschen.

Er kam mit geschmeidigen Schritten auf sie zu. *Vermutlich ist er ein guter Tänzer.*

Sie erhob sich und blickte ihm erwartungsvoll entgegen, bis sie plötzlich kalt seinen gierigen

Allgemeine Abenteuerinformationen

Das Abenteuer ist für alle Charakterklassen geeignet und für die Grade 2-5 vorgesehen. Die Kämpfe können leicht angepasst werden. Höhergradige Figuren tendieren aber dazu, das Problem selbst lösen zu wollen und nicht nur das zu tun, wofür sie engagiert werden.

Es handelt sich um ein kurzes, wenig komplexes Abenteuer, das problemlos in einer Sitzung gespielt werden kann, oder aber etwas ausgeschmückt mehrere Abende füllt. Dabei kann der Schwierigkeitsgrad sehr leicht an die Gruppe angepasst werden, indem mehr oder weniger Tipps zu den einzelnen Gegenständen gegeben und mehr oder weniger Zufallsbegegnungen herbeigeführt werden, die die Gruppe weiter bringen. Entsprechende Hinweise finden sich in den einzelnen Kapiteln.



Blick auf sich spürte, der nun doch Angst in ihr aufstiegen ließ und ihren Atem beschleunigte. Was sie eben noch für tänzerische Geschmeidigkeit gehalten hatte, schien ihr nun ein raubtierhaftes Anschleichen. Sie schüttelte die lähmende Furcht ab, die ihren Rücken entlang kroch, und wandte sich um. Sie wollte wegrennen.

“Bleib”, sprach der Fremde ruhig, mit volltönender Stimme, die keinen Widerspruch duldete.

Carmen erstarrte.

Der Fremde stand nun dicht hinter ihr. Sie spürte seinen Körper, obwohl er weder zu atmen noch Wärme auszustrahlen schien. Er strich ihr, fast ohne sie zu berühren, über die offenen, gewellten Haare und mit zarten Fingerspitzen über die Arme. Er seufzte leicht, so als würde er diesen Augenblick genießen und so lange wie möglich ausdehnen.

Carmen verharrte bewegungslos, antriebslos. Das einzig Bewegte an ihr war die von schnellen Atemstößen bebende Brust. Sie hörte eine Stimme in ihrem Kopf verzweifelt flüstern, dass sie sich mit aller Kraft gegen den Zauber zur Wehr setzen müsse, mit dem er ihr den Willen genommen hatte. Sie hörte die Stimme. Sie verstand sie genau. Doch handeln konnte sie nicht.

Sanft, so sanft, fasste der Fremde ihre Haare zusammen, so dass die rechte Seite ihres Halses im Mondlicht schimmerte. Sie spürte, wie er sich über sie beugte und spitze Zähne die zarte Haut ritzen.

Der Zauber brach, als warmes Blut in zwei dünnen Rinnsalen über ihre Schulter floss.

“Und jetzt flieh”, flüsterte er.

* * *

Als Fernandez seine Schwester am nächsten Morgen fand, starrten ihre Augen blicklos in die unbarmherzige Sonne. Die ehemals so schöne Haut war fahl und glanzlos, der Körper blutleer, ihr Rock von der panischen Flucht durch dorniges Unterholz aufgerissen.

Er ließ sich neben ihr auf die Knie fallen und schlang seine Arme um seine Schwester. Sie war so kalt. Sie war so steif. Trotzdem hob er ihren Oberkörper hoch und schmiegte ihre leblose Wange an seine Brust. Er wollte sie fühlen. Aber sie war nicht mehr da. Das Feuer des Lebens hatte

Vampir

(vgl. Bestiarium S. 322ff.)

Vampir (Grad 9)	In: m90
LP 60 AP /	EP 7
Gw 70 St 110 B24/48 OR	
Abwehr+15	Resistenzen+18/18/16

ANGRIFF: Hand+11 (1W6+2), gegen im Handge-
menge festgehaltene Opfer Biss (3 LP & AP pro
Runde) - Raufen+9 (1W6+2)

BES.: nur mit magischen Waffen oder Feuer zu
verletzen; *Nachtsicht*+12; *Schleichen*+18; spurt-
stark; EW:Resistenz gegen *Namenloses Grauen*
bis Grad 4 bei Anblick des Aussaugens
»ZAUBERN+18:« *Macht über Menschen* (-4 auf
WW:Resistenz bei Opfern anderen Geschlechts),
Verwandlung (sich selbst)

Vampire verfügen über eine Fähigkeit, Menschen unter ihre Kontrolle zu bringen, die dem Zauber *Macht über Menschen* ähnelt. Entgegen des Roman-Textes bricht dieser Zauber nicht, sobald das Opfer einen Lebenspunkt verliert, sondern er büßt lediglich vorübergehend seine Wirksamkeit ein, wenn es mehr als die Hälfte seiner LP verliert. Außerdem bringen Vampire ihre Opfer normalerweise nicht um. Stattdessen saugen sie lediglich 6 LP und besuchen es erst wieder, wenn diese Wunde geheilt ist.

Möglich wäre, dass der Vampir in diesem Fall einfach besonders grausam war, seinen Spaß an der Jagd hatte oder seine Intelligenz-Probe nicht bestanden hat. Ich würde, wenn ich mich festlegen müsste, weil etwa eine Abenteurerin oder ein Abenteurer mit dem Vampir sprechen will, die Möglichkeit wählen, dass er Carmen zu seiner Gefährtin machen wollte. Das ist der stimmigste Grund für die Tatsache, dass er sich am Ende auch auf Isabel stürzt. Aber wenn dir das zu kitschig ist, darfst du dir gerne einen skrupellosen Killer vorstellen.

ROLLE IM ABENTEUER: Der Vampir ist der Mörder von Carmen, den ihre Familie nun verfluchen will. Er verkörpert den “bösen” Gegner, der einem aber am Ende eventuell doch leid tut, wenn der Fluch erfolgreich war. Im Roman hat der Vampir keinen Namen, für das Abenteurer schlage ich Elohim vor.



ihren Körper verlassen und was zurück geblieben war, hatte nichts mehr von ihr. Seine Fingerspitzen gruben sich verkrampft in ihre Haare. Ein stummer Schrei riss an seinem Herzen und brach schließlich in harten Schluchzern aus ihm heraus, während die Tränen schon über sein Gesicht fluteten. Er schob seinen Arm unter ihre Knie, wollte sie anheben, sank aber wieder kraft- und hoffnungslos in sich zusammen. Weinend lag er über ihr, ließ Schrei und Tränen heraus.

“Carmen!”, rief er.

“Carmen”, flüsterte er.

Wieder richtete er seinen Oberkörper auf, löste sich von ihrer leblosen Hülle. Wieder versuchten seine Arme ihr Gewicht vom Boden zu lösen. Das erschreckend schwere Gewicht der Tatsache ihres Todes drohte, seine Bemühungen erneut zu-

nichte zu machen. Aber dann richtete er sich mit ihr in seiner unnützen Umarmung schwankend auf und seine tastenden Schritte suchten zögerlich den Weg nach Hause. Ein Zuhause, das nie wieder das Gleiche sein würde. Jeder Schritt und jedes Schluchzen rissen an ihm. Flammende Wunden verursacht durch die scharfkantigen Bruchstücke seiner zerborstenen Welt.

Sein bisheriges Leben brach wie ein unterhöhlter Damm, als ungekannte Wut und Zorn über ihn hereinstürzten. Mit sich brachten sie den ohrenbetäubenden Wunsch, sich zu rächen. *Rache!*, schrie sein Zorn. *Ich werde erst ruhen, wenn Carmens Tod gerächt ist.*

Ziel und Ablauf des Abenteuers

Carmen, ein Mitglied einer Gruppe fahrenden Volkes, die sich ‘Abanzzi der Stille’ nennen, wird von einem Vampir umgebracht. Ihre Familie – vor allem ihr Bruder Fernandez – möchte sich an dem Vampir rächen und plant einen Fluch entsprechend eines Traums der Seherin der Abanzzi (im Folgenden: die Weissagung). Allerdings brauchen sie dafür Gegenstände, für deren Beschaffung sie Hilfe benötigen.

Das Ziel des Abenteuers ist es daher, diese Gegenstände zu beschaffen. Den Fluch spricht Carmens Familie dann selbst.

Der Zeitpunkt dieses Abenteuers liegt im Spätsommer oder frühen Herbst. Für die Logik des Abenteuers ist das nicht zwingend erforderlich, aber die Abanzzi reisen im Winter ins wärmere Chryseia, ein Umstand, der eventuell angepasst werden müsste.

Nach albischem Kalender wird Carmen am 11-Tag der ersten Trideade im Hirschmond getötet. Ihre Familie hatte am 7-Tag der ersten Trideade im Hirschmond ihre Wagenburg nördlich des Städtchens Norrowsfort aufgestellt, mit der Absicht eine Woche dort zu bleiben.

Das Abenteuer beginnt drei Wochen nach Carmens Tod am 4-Tag der ersten Trideade im Drachenmond.

Die Abanzzi haben am Abend vorher (3-I-Drache) durch den Abt des Klosters in Norrowsfort das Ultimatum gestellt bekommen, innerhalb von drei Tagen zu verschwinden. Dieses Ultimatum wird er notfalls mit Waffengewalt durchsetzen.

Das ist zeitlich eher knapp und kann *vor* Beginn des Abenteuers entweder durch die Vorverlegung des Starttages oder die Verlängerung des Ultimatums angepasst werden. *Während* des Abenteuers könnten die Abenteurerinnen und Abenteurer mit dem Abt über einen Aufschub verhandeln.

07-I-Hirsch (10. August) Die Abanzzi kommen in Norrowsfort an.

11-I-Hirsch (14. August) Carmen wird getötet.

03-I-Drache (3. September) Der Abt stellt den Abanzzi das Ultimatum bis 07-I-Drache.

04-I-Drache (4. September) Die Abenteurerinnen und Abenteurer lernen Isabel und Fernandez kennen.

07-I-Drache (7. September) Der Abt kommt mit 20 Ordenskriegerinnen und Ordenskriegern zur Wagenburg der Abanzzi und vertreibt sie, sofern niemand etwas unternimmt.