

Wie vergänglich Schönheit ist



Ein Abenteuer zu M.E.R.S. und/oder Rolemaster

Ort: Ithilien und Osgiliath

Zeit: Irgendwann zwischen 1650 und 3000 3. Zeitalter

Vorgeschichte: Es ist schon seit je her immer der schönste Landstrich des Reiches Gondor gewesen. Die Rede ist von Ithilien, von seinen Feldern und Weinbergen, den malerischen Dörfern und seinen stets freundlichen Bewohnern, dieses fruchtbaren Landstrichs. Kein Wunder also, daß auch einst die Hauptstadt Gondors, Osgiliath, in diesem Landstrich lag. Beim letzten Bündnis zwischen Elben und Menschen war zwar dann auch ihr Schicksal besiegelt und der Thron ging nach Minas Arnor, welches später Minas Tirith heißen sollte, aber immer noch streifen die Waldläufer durch die Ruinen und dulden keine feindliche Seele in den alten Mauern. Um so verwunderlicher ist es dann doch, daß in den letzten Wochen sich ein Schatten auf all dieses Schöne und Reine gelegt hat und jedem Bewohner unweigerlich das Gefühl vermittelt, daß etwas nicht stimmt. Aber auch die anderen Anzeichen deuten schon lange darauf hin, daß aus dem düsteren Gebirge im Osten Ithiliens ein dunkler Schrecken hinab kriecht. Milch wird sauer, Tiere gehen durch, Pflanzen, ja sogar ganze Ernten verdorren über Nacht, obwohl es geregnet hat. Dennoch ist es nicht die Handschrift eines dunklen Fürsten, der die Welt mit Schrecken überzieht, sondern es breitet sich aus. Langsam, aber stetig, wie eine unheilbare Krankheit. Etwas scheint erwacht zu sein und niemand weiß genau, von wo es kommt und was wohl noch alles passieren wird. Nur in einem sind sich alle einig... es muss aufgehalten werden.

Anmerkung: In meiner Gruppe verfügt eine Mitspielerin, bzw. ihr Charakter über ein Lehen, einen Landstrich in Ithilien und allein aus diesem Grunde, wird sie alsbald von den Vorkommnissen erfahren, wahrscheinlich wird sie sogar schon bevor das alles beginnt, dort sein und von Anfang an, alles miterleben. Sollte in ihrer Gruppe niemand sein, der seine Wurzeln in Ithilien hat, müssen sie mal wieder das alte Klischee aus der Schublade holen und ihre Charaktere erfahren von den ganzen Merkwürdigkeiten bei ihrer Durchreise und nehmen sich dieser Sache hoffentlich an. Versuchen sie schon etwas persönliches Interesse zu wecken, außerdem geht es im ersten Teilabschnitt des Abenteuers auch gleich um verschwundene Kinder und das ist eigentlich immer ein guter Aufhänger um an die Rechtschaffenheit und die Hilfsbereitschaft der Gruppe zu appellieren.

Von Bären und Wölfen

Egal ob nun auf einem Lehen, einem Anwesen, oder in einem Dorf gespielt wird, die SC`s erfahren überall die gleichen Dinge, denn es ist kein einmaliger Vorfall, sondern diese Vorfälle ereignen sich mehrfach, im gesamten Süden Ithiliens. Zunächst sind da nur die Warnzeichen, die man beachten und entdecken sollte. Essen verdirbt rasend schnell, Wasser kocht nicht auf, obwohl es auf dem Feuer hängt. Kerzen und andere feurige Lichtquellen erlöschen und lassen sich auch nicht mehr entzünden, Tiere werden wild und gehen durch, u.s.w.! Die Vielzahl der Anzeichen für ein drohendes Unglück, kann jeder SL selber definieren und auch ausspielen. Es sollte zwar die Spannung heben, aber nicht die Spieler veranlassen zu resignieren. Irgendwann kommt dann der Umstand hinzu, daß Personen aus dem Umfeld der Charaktere morgens verschlafen und kaum noch Kraft haben, zu arbeiten, bzw. die Arbeit ganz sein lassen. Läden bleiben geschlossen, Ernten werden nicht eingebracht und notwendige Reparaturen werden nicht erledigt. Außerdem sind die Menschen aus heiterem Himmel auf einmal verletzt und das teilweise wirklich gefährlich. Niemand kann sich allerdings erklären, woher die Müdigkeit, Abgeschlagenheit und vor allem die Wunden kommen. Natürlich ist diese immense Müdigkeit nur durch nächtliche Aktivitäten zu erklären und die Wunden sehen aus, als wenn sie von wilden Tieren stammen. Bis dahin sollte es den Charakteren auch ohne weiteres gelungen sein, an die entsprechenden Informationen zu gelangen, obwohl sich die Menschen an nichts erinnern können. Jede direkte Frage wird mit einem fragenden Blick, oder einem Achselzucken beantwortet. Es ist auch

tatsächlich so, daß die Menschen, an die vergangen Stunden keine Erinnerung haben, also ist selbst mit der gemeinsten Folter, oder der härtesten Drohung nichts heraus zu bekommen. Vielleicht durch entsprechende Magie, aber auch diese muss subtil und vorsichtig eingesetzt werden, weil die Menschen meist mit Wut, Hass und Zorn, aber auch mit Angst und Panik auf Magie reagieren. Auch welche Magie, welche Informationen ans Tageslicht befördert, ist grundsätzlich SL-Entscheidung. Die Charaktere sollten sofort in der kommenden Nacht versuchen, alles im Auge zu behalten, denn nur dann bekommen sie heraus, daß ein Teil der Menschen ihre Häuser verlassen (Wahrnehmung –20), um in den nahe gelegenen Wald zu verschwinden. Wenn sie sehr aufmerksam sind (Wahrnehmung –70), könnte ihnen sogar auffallen, daß bei den Häusern, aus denen die betroffenen Menschen heraus kommen, ein eigenartiger Schatten zuvor das Haus betreten hat und nachdem die Bewohner das Haus verlassen haben ebenfalls wieder hinaus geht und dem Menschen folgt, eben fast ungesehen. Die Charaktere sollten sie ihnen folgen um alles weitere heraus zu finden. Legen sich die SC's allerdings wieder schlafen, ohne etwas zu unternehmen, besteht für jeden, schlafenden SC eine 50% Chance, daß auch er in der Nacht in den Wald geht. Geschieht das, ohne das ihn jemand aufhält, erleidet er mindestens 50% Trefferverlust und wacht nicht vor Mittag am anderen Tag mit schweren Verwundungen auf. Vielleicht stirbt er sogar bei diesem nächtlichen Ausflug, denn ist ein SC erst mal nachts unterwegs, entscheidet ein W100 über Leben und Tod. Der betroffene Spieler nennt dem Spielleiter drei Zahlen und sollte tatsächlich, bei dem anschließenden Wurf, eine dieser Zahlen liegen, ist das Schicksal des entsprechenden SC besiegelt. Grausam, aber so ist der Lauf der Dinge. Für die betroffenen Spieler, die eine nächtliche Wanderung, ohne ihr Zutun, unternehmen, gilt auch, daß sie keinerlei Möglichkeiten haben, sich dagegen zu verwehren. Sie schlafwandeln hinaus und haben am folgenden Tag keinerlei Erinnerungen mehr an das, was sie vergangene Nacht erlebt haben.

Diese merkwürdigen Schattengebilde scheinen so dahin zu gleiten und wirken wie schwarze Flecken in der Dunkelheit. Erst wenn solch ein Schatten direkt gestellt wird, wird es ernst. Der Schatten wird sich aufbäumen, einen schrillen Laut von sich geben und einmal attackieren. Danach entschwindet er in rasanter Geschwindigkeit in der Dunkelheit. Während des Aufbäumens, hat man den Eindruck, es handele sich um eine Art geflügeltes Wesen, denn es hat den Anschein, als würden sich Flügel, oder Schwingen als schattenhaftes Gebilde abzeichnen. Kommt es tatsächlich zu einem Angriff, durch einen SC und endet dieser mit Bewusstlosigkeit, oder dem Tod des Wesens, manifestiert sich ein Wesen, welches weiter unten beschrieben wird. Dieses Wesen kann dann von der Gruppe eingefangen werden, im Falle der Bewusstlosigkeit und später befragt werden. Im Todesfalle nützt ihnen das Wesen fast gar nichts. Wenn es möglich ist, sollte nicht der SC die Initiative erlangen, sondern vielleicht sich zunächst nur in den Weg stellen, oder eine Untersuchung beginnen. Eigentlich sollte so früh im Abenteuer noch nicht die wahre Identität dieser Wesen aufgedeckt werden, aber wenn es sich partout nicht vermeiden lässt, wahren sie ruhig die Logik, aber geizen sie extrem mit allen weiteren Informationen. Geben sie nur Informationen weiter, wenn sich ihre Spieler mehr als geschickt anstellen und gute, überraschende Mittel und Wege nutzen.

Anmerkung: Möglichst sollte es so ablaufen, wie oben bereits angerissen wurde. SC entdeckt Schatten. SC nähert sich Schatten. Schatten bäumt sich auf, attackiert einmal und verschwindet dann so schnell, daß es so gut wie unmöglich ist, ihm zu folgen. Alle anderen Abläufe erfordern ein gehöriges Maß an Improvisationstalent und fordern somit sie, als Spielleiter.

Es ist irrelevant ob und wie die Begegnung mit einem dieser Schatten abgelaufen ist, oder ob sie vielleicht gar nicht statt gefunden hat. Die Gruppe sollte tunlichst an den Personen dran bleiben, die sich anschicken, in den nahe gelegenen Wald zu gehen. Interessant wird es, wenn sie diese Personen für einen kurzen Moment nur, aus den Augen verlieren und sie dann versuchen wieder zu finden. Tatsächlich verwandeln sich die Personen mitten im Wald in wilde Tiere. Hirsche, Bären, Wölfe, aber auch in kleinere Wesen und Waldbewohner. Die stärkeren Tiere versuchen dann natürlich die Schwächeren zur Strecke zu bringen und ein wilder Überlebenskampf beginnt. Sollten die SC's nicht die Verwandlung direkt mitbekommen haben, wird es sich für sie so darstellen, als handele es sich um völlig normale Tiere, die im Wald ihrem „Tagesgeschäft“ nachgehen. Die Menschen sind verschwunden. Das Geschehen im Wald sollte zunächst beiläufig geschildert werden, aber genau darauf müssen die SC's achten, denn sobald ein Tier ein anderes zur Strecke bringt und mit dem Fressen beginnt, nähern sich wieder die Schatten. Ob die Schatten entdeckt werden, liegt natürlich an den SC's, aber zumindest können sie folgendes beobachten. Ein Rudel Wölfe, welches sich grad über einen erlegten Hirsch hergemacht hat und ihn begonnen hat aufzufressen, lässt plötzlich und ohne ersichtlichen Grund von der Beute ab und verschwindet, jaulend in den Tiefen des Waldes. Danach beginnt das tote Tier einmal kurz zu flimmern und einige Minuten später, tauchen die Wölfe wieder auf um weiter zu fressen und sich untereinander zu balgen.

Vielleicht warten die SC`s ja den Sonnenaufgang ab, oder kehren bei Tageslicht noch mal in den Wald zurück. In diesem Falle bietet sich ihnen ein furchtbares Bild. Überall liegen zerfressene Leichen herum und, so weit man das überhaupt noch erkennen kann, haben diese Leichen vollkommen ausdruckslose Gesichtszüge. Nur durch Magie kann man heraus finden, daß diese Leichen komplett blutleer sind und sie ihrer Seele beraubt wurden.

Die zerfressenen Körper stammen natürlich von den wilden Tieren, in die sich die Menschen verwandelt haben und die Seele wurde in dem Moment geraubt, als dieses merkwürdige Leuchten begann. In diesem Zeitraum haben die Schattenwesen die Seele geraubt und mit sich genommen. Allerdings erklärt sich die extreme Blutarmut nicht einfach von selbst. Grund dafür sind ein paar Vampire die, die Gruppe allerdings nicht gesehen hat. Vampire können sich als Wölfe tarnen und fallen deswegen auch nicht weiter auf. Nur wenn die Wölfe, die nach dem Seelenraub zu der Beute zurückgekehrt sind, genauestens untersucht wurden und sie auch noch mit dem ersten Rudel verglichen wurden, dann mag den Charakteren aufgefallen sein, daß es sich nicht um die selben Wölfe gehandelt hat, die beim ersten Mal, vor dem Seelenraub, sich an dem Hirsch gütlich getan haben. Aber auf diesen Umstand müssen die SC`s erst mal kommen und zu den Vampiren später mehr.

Die Charaktere werden sicherlich die Leichen einsammeln und zurück bringen. Damit stoßen sie die gesamte Region in ein tiefes Leid und nicht wenige machen sogar die Charaktere selbst für dieses schreckliche Unheil verantwortlich.

In der nächsten Nacht wiederholt sich das Schauspiel nicht mehr, dafür erhebt sich aber ein furchtbares, schrilles Geschrei und man hört das schlagen von Flügeln. Dieser Lärmpegel scheint aus dem Nichts zu kommen und entfernt sich dann auch rasch. Aber kein Mensch verlässt sein Haus, um in Richtung des Waldes zu gehen. Die darauf folgende Nacht wird dafür umso gefährlicher. Mitten in der Nacht manifestieren sich einige dieser Wesen und schicken sich an die Charaktere umzubringen und ihnen die Seele danach zu entreißen. Sie attackieren auf brutalste Weise und der Kampf wird zu einer echten Herausforderung, zu mal die SC`s in den letzten Nächten höchstwahrscheinlich nicht all zu viel Schlaf bekommen haben.

Bei diesen Wesen handelt es sich um sogenannte Blutgeister. Dieser Name ist eigentlich falsch, weil sie sich nicht vom Blut ihrer Opfer ernähren. Sie erhielten diesen Namen, weil ihre Opfer meist in einer furchtbaren Verfassung und meist auch in einer riesigen Blutlache aufgefunden worden sind. Weiterhin ist ihr ganzes Dasein verflucht. Einst waren sie eine reine Rasse von Gestaltwandlern. Sie wechselten ihre Gestalt zwischen Menschen und den verschiedensten Vogelarten. Dann traf sie der Fluch Morgoths und sie wurden tief unter den Gebirgen eingekerkert und vergingen dort zu Bewohnern einer üblen und tristen Zwischenwelt. Das ist auch der Grund warum sie normalerweise nicht wahrgenommen werden können und nur durch absolut spezielle Magie (SL-Entscheid) gesehen werden können. In den steinernen Kerkern verdarben sie und starben nach Jahren der Qual, aber ihre Seelen wurden nicht frei gegeben. Selbst ihre Seelen sollten, nach dem Wunsch von Morgoth, aushungern und im Nichts vergehen. Doch entwickelten diese Seelen einen maßlosen Hass auf alles in der lebendigen Welt und auf alles, was das Licht genießen konnte. Durch den Diebstahl weiterer Seelen verblieben die, so arg geschundenen, Kreaturen in ihrer Zwischenwelt und gewannen über die Jahrhunderte erneut an Kraft. Soviel Kraft, daß sie es sogar zurück in die reale Welt schaffen um dort Unheil anzurichten und ihren Hass zu stillen.

Egal ob die Charaktere wach sind, oder schlafen. Egal wo sie sind, die Blutgeister finden sie, manifestieren sich in der realen Welt und greifen unverhohlen und aus dem Nichts heraus an. Sie sind extrem schnell, was den recht hohen Defensivbonus erklärt, dennoch sollten die Werte der Stärke der Gruppe angepasst werden.

Werte eines niederen Blutgeistes:

Dieses Gefecht sollte schon für die Charaktere ausgehen, denn nach einigen, heftigen Schlägen die, die Blutgeister von den Charakteren eingesteckt haben, fliehen sie, allerdings sollten die Charaktere schnellstens ihre Pferde holen und den davon fliegenden Blutgeistern nachstellen. Die Blutgeister fliegen in etwa 30 Meter Höhe und sie fliegen direkt nach Norden. Durch die Verletzungen, durch den vorangegangenen Kampf, sind sie auch nicht so schnell, wie üblich, also zu Pferde gut zu verfolgen. Dennoch sollten vielleicht einige Reitmanöver absolviert werden.

Die Vampire von Osgiliath

Die Charaktere verlieren die Blutgeister bei ihrer wilden Verfolgungsjagd schon am nächsten Morgen aus den Augen und können lediglich noch die letzte Richtung bestimmen, in die, die Blutgeister geflogen sind... Richtung Nord-Nord-West. Ortskundige wissen, daß dort die verfallene, ehemalige Hauptstadt von Gondor, Osgiliath, liegt. Es sind noch etwa zwei Tagesritte bis dahin und nur auf gut Glück dorthin reiten, wird selbst Abenteurern zu vage sein. Sollten sich also die Spieler, wie zu erwarten, wieder abwenden und zurück reiten wollen, erhalten sie einen neuen Antrieb vielleicht doch, die bereits eingeschlagene Richtung beizubehalten.

In der Dämmerung, auf einer Anhöhe begegnet ihnen nämlich ein einzelner Ritter Gondors. Er wirkt schwer angeschlagen, aber nicht verletzt. Die Rüstung wirkt arg geschunden und sein Helm ist dermaßen verbogen, daß er ihn nicht mehr vom Kopf bekommt und auch das Visier ist nicht mehr hoch zu klappen. Er wird von einem Angriff geflügelter Wesen berichten und genau die Richtung beschreiben, in die sie davon geflogen sind. Weiterhin berichtet er, sich nur durch immenses Glück im Kampf gerettet haben zu können. Wird er nach dem Namen gefragt, nennt er den Namen eines ortsbekanntes Gutsherrn (Darión) in der Nähe und behauptet auf dem Weg nach Hause zu sein. Die Charaktere haben also einen weiteren Anhaltspunkt erhalten und wissen die Richtung, um die Verfolgung weiter voran zu treiben.

Im Morgengrauen, einige Stunden weiter und wahrscheinlich einige verpatzte Wahrnehmungswürfe bezüglich der richtigen Richtung weiter, flankiert eine alte, gebückt gehende und kränklich hustende Frau den Weg. Auch sie will überfallen worden sein und bedeutet den SC's ihren weiteren Weg, die Richtung in die, die geflügelten Wesen verschwunden sind. Angeblich wurden ihr Nahrung und Geldmittel gestohlen. Sollte man ihr ins Gesicht schauen wollen, wird sie sich abwenden und auf ihre ansteckende Krankheit verweisen.

Es ist immer noch ein kleines Stückchen bis Osgiliath und die Charaktere wollen gerade ihr Nachtlager aufschlagen, als ein weiteres Ereignis eintritt, um die Charaktere auf dem richtigen Weg zu halten. Schausteller, allen voran Harlekine, diskutieren aufgeregt miteinander über einen Überfall, der sie all ihre Habe gekostet hätte. Alle haben geschminkte Gesichter, oder tragen witzige Masken, aber auch sie können den Charakteren genauestens sagen, wohin sie weiter reiten müssen, um diese Blutgeister einzuholen.

Anmerkung: Beim Lesen dieser letzten Zeilen dürfte jedem aufgefallen sein, daß jeder Einzelne, dem die Charaktere auf der Jagd nach den Blutgeistern begegnen, vermeidet sein wahres Gesicht zu zeigen. Außerdem finden alle Begegnungen während der Dämmerung, oder direkt nachts statt. Es handelt sich bei jeder Begegnung um ein und dieselbe Person, nämlich um einen recht mächtigen Vampir, der ein persönliches Interesse daran hat, daß die Gruppe in Osgiliath eintrifft. Dazu später mehr. Dieser Vampir kann während dieser gesamten Maskerade lediglich einmal seine Maske fallen lassen, ansonsten würde die Schwindelei aufliegen. Es wird interessant zu beobachten, ob die Charaktere dem Schwindel auf die Spur kommen. Sollte es ihnen gelingen, wird der Vampir unterschiedlich reagieren. Versucht man mit Gewalt vorzugehen, wird er sich, gemäß seiner Natur, wehren. Überredungskünste bringen gar nichts und Magie wird er mit seiner Magie beantworten. Machen sie es den Spielern ruhig schwer ihre berechtigten Zweifel zu begründen, aber ganz unmöglich sollte es nicht sein, nur höllisch schwer.

Am frühen Nachmittag des dritten Tages kommen die Charaktere an die Stadtgrenze von Osgiliath. Einst die blühende Hauptstadt Gondors und jetzt ein Überbleibsel vergangener Tage. Die Ruinen der Stadt wirken in dem Licht der untergehenden Sonne friedlich und still und ein bisschen des alten Glanzes, von einst scheint noch immer greifbar zu sein. Ein magischer und malerischer Anblick. Während die Gruppe verträumt auf ihren Pferden die Stadtgrenze passieren kommt ein Junge auf sie zu. Er ist vielleicht acht, oder neun Jahre alt und schreitet recht frisch und mit einem Lächeln auf den Lippen auf die Gruppe zu. Er ist ein typischer Gondorer und sehr ordentlich gekleidet und hält eine größere Schriftrolle in der Hand. Diese übergibt er mit einer höflichen Verbeugung an den vordersten

Charakter, dreht sich um und geht wieder. All das, ohne auch nur ein einziges Wort zu sagen. Er wird nicht mal etwas sagen, wenn er gezwungen wird, denn er hat keine Zunge mehr. Sollten die Gruppemitglieder dem Jungen folgen, müssen sie schon hinter der nächsten Ecke feststellen, daß sie ihn verloren haben.

Osgiliath bietet genug Schutz für ein kleines Lager und die Charaktere können nun die Schriftrolle untersuchen. Es steht nicht ein Buchstabe auf der Schriftrolle, aber mit etwas Eingebung und ein paar Untersuchungen (vielleicht auch auf magischem Wege) können die SC's schnell feststellen, daß diese Schriftrolle mit etwas Blut getränkt werden muss, damit sie die Informationen preis gibt. Ein bisschen Blut dürfte leicht zu beschaffen sein, wobei es sich aber schon um menschliches Blut handeln muss. Es handelt sich um eine Einladung zu einem Bankett, noch am gleichen Abend und ein kleiner, aber sehr detaillierter Stadtplan weist den Weg zu einem unterirdischen Ballsaal. Dort befinden sich gut 50 Personen in Abendkleidung und gut doppelt so viele, die ihre Körper und Gesichter unter schwarzen Umhängen und Kapuzen verbergen. Letztere bewirten die fein gekleidete Gesellschaft und beginnen auch sofort damit die Helden zu umsorgen, wenn diese eintreffen. Bei den fünfzig fein gewandeten Personen handelt es sich natürlich um einen Vampirclan, der in Osgiliath und ganz Ithilien zu Hause ist. Bei den verummten Gestalten handelt es sich um Ghule. Ghule sind üblicherweise leichenfressende Untote, die nur körperlich überleben können, wenn sie andere Leichen fressen. Einstmals waren es Menschen, aber nun dienen sie den Vampiren und immer wieder trinken die Vampire von ihnen nur noch halb lebendigen Dienern. Die Ghule büßen lediglich ihre Schönheit als Mensch ein, aber vieles gewinnen sie auch mit ihrem Dasein. Sie werden übernatürlich alt, niemals krank und führen ein Leben im Überfluss und das mit allen Freuden, die man sich vorstellen kann. Zumindest sehen diese Ghule das so.

Die Vampire existieren schon seit langer Zeit in Ithilien und haben sich mit den Bauern und Gutsbesitzern in diesem malerischen Landstrich auf eine Art Koexistenz geeinigt. Immer wieder soll es Menschen Ithiliens erlaubt sein zu den Vampiren, in die Ruine Osgiliaths, zu kommen und sich der Dienerschaft anzuschließen. Es gab stets genug Menschen, die das tun wollten. Viele wurden zu Ghulen und einige sogar selbst zu Vampiren und stets war der Landstrich sicher, den die Vampire ließen nicht zu, dass den Menschen, ihrer Nahrungsquelle etwas geschah. Ob die Menschen Ithiliens wussten, oder es nicht war haben wollten, dass sie wie Zuchtvieh gehalten wurden, ist ungeklärt, aber beschwert hat sich bisher niemand und, wie gesagt, alle die, welche die Vampire aufsuchten, taten dies freiwillig.

Die Bedrohung durch die Blutgeister ist allerdings in vielerlei Hinsicht ein Ärgernis. Nicht nur das Menschen auf grausame Art und Weise zunächst getäuscht und später brutal aufeinander gehetzt werden. Vielmehr ist es die ansteigende Angst und Unzufriedenheit der Bürger Ithiliens, die beginnen, die Vampire dafür verantwortlich zu machen. Die Vampire müssen also darum fürchten ihr Leben so weiter zu führen, wie all die Jahrzehnte zuvor. Außerdem schließen sich ihnen die Menschen nicht mehr freiwillig an. Zu allem Überfluss können die Vampire gegen die Blutgeister kaum etwas unternehmen. In der Nacht sind sie nur kaum wahrnehmbare (selbst für Vampire) Schatten und am Tag sind sie den Vampiren weit überlegen, denn die Blutgeister sind wahre Wesen des Lichts und trotz der Tatsache das, dass Licht auf Mittel Erde stets für das Gute stand, gelang es Sauron noch im ersten Zeitalter diese Wesen zu verderben, zu verfluchen und trotz ihrer Liebe zum Licht auf seine Seite zu ziehen.

Die Charaktere sind nun also in dem Gewölbe eingetroffen und werden von vorne bis hinten mit allem versorgt, was sie wünschen. Aber kaum jemand spricht mit ihnen mehr als ein paar Wörter. Bevor allerdings die Charaktere zu ungeduldig werden, tritt ein sehr elegant wirkender Mann vor.

Anmerkung: Wenn auf dem Weg nach Osgiliath der Vampir einmal sein Gesicht gezeigt hat, werden die Charaktere ihn erkennen, ansonsten haben sie nur das deutliche Gefühl ihm schon mehrfach begegnet zu sein.

Er begrüßt die SC's und nimmt ihnen jegliche Vorurteile und jegliche Furcht durch seine freundlichen und sehr ruhige Art und Weise zu reden. Sollte sich allerdings dennoch ein SC daneben benehmen, wird er auf magische Weise in seine Schranken gewiesen. Der Vampir stellt sich als Goràn vor und erzählt den Grund warum die Charaktere von den Kindern der Nacht um Hilfe gebeten werden. Er wird alles nur erdenkliche tun, um den Charakteren ihren Aufenthalt in dem Gewölbe so angenehm wie möglich zu machen. Erst nach einigen Stunden wird er erneut vor die Gruppe treten und sie fragen, ob sie nach reiflicher Überlegung denn jetzt bereit wären zu helfen. Wenn die Gruppe annimmt, kommt auf einmal ein Tumult auf. „Mein Name ist Tadarian und ich halte es für lächerlich, dass Menschen

glauben, uns helfen zu können. Menschen sind schwächlich, denn wer Leben in sich trägt, ist verletzlich, mehr als alles Andere auf dieser Welt.“

Ein junger Vampir, der Menschen als Hab und Gut ansieht, ist offensichtlich auf Streit aus und provoziert so lange, bis selbst Goràn in einen Wettkampf zwischen vier Gruppenmitgliedern und Tadarian und drei seiner Freunde einwilligt. Ausdrücklich heißt es „nicht auf Leben und Tod“, aber schon nach dem ersten Angriff der Vampire wird allen Beteiligten klar, dass es die Vampire es nicht so mit Vereinbarungen haben. Erst wenn die Vampire tatsächlich tot sind (Regeln beachten) geben sie auch Ruhe. Sollte dennoch ein Charakter es irgendwie schaffen einen Vampir kampfunfähig zu machen, so dass dieser seine Niederlage eingestehen muss, vergeben sie als SL einige Erfahrungspunkte extra, als Bonus. Passen sie die Werte der Vampire an die der Gruppe an und beachten sie explizit die Magie und die besonderen Regeln, die für Vampire gelten.

Werte eines Vampirs:

Es soll in diesem Kampf tatsächlich nicht unbedingt um den Tod eines Gruppenmitglieds gehen, aber lassen sie sich den Kampf ruhig entwickeln und wenn es gar zu schlecht für die Gruppe aussieht, lassen sie die verbleibenden SC's eingreifen, Goràn ein Machtwort sprechen, oder beispielsweise könnte sich auch Tadarian als überlegener Gewinner profilieren und etwas für das Leben der Charaktere tauschen. Die erlittenen Wunden werden versorgt und dann wird der Abend doch noch recht nett, bis irgendwann die Charaktere hinaus gebeten werden. Goràn geleitet die Gruppe aus dem Gewölbe und bittet nochmals eindringlich um die Hilfe der Gruppe. Wenn sie sich entscheiden zu helfen, sollen sie sich in der nächsten Nacht wieder eingeladen fühlen und dann folgt alles weitere.

Der Fluch der Blutgeister

Am folgenden Abend beschreibt ihnen Goràn den Weg zu der Brücke die Osgiliaths Stadthälften miteinander verbindet und den mächtigen Anduín überspannt. Dort werden sich die Blutgeister tagsüber aufhalten, aber es wird empfohlen in der morgendlichen Dämmerung dort zu erscheinen, denn dann sind die Blutgeister noch durch ihre nächtlichen Aktivitäten erschöpft und leichter zu attackieren.

Die Brücke ist ein imposantes Gebäude und noch in einem guten Zustand für sein Alter. Zu beiden Seiten des Flusses führt eine gemauerte Rampe hinauf zu einem Torhaus. Beide Torhäuser wirken imposant und ragen über die eigentliche Breite der Brücke hinaus. Die Brücke selbst verfügt über Geländer und sogar Laternen. Dies gewaltige Gesamtwerk im morgendlichen Zwielflicht und dem aufziehenden Nebel bildet den Schauplatz für einen gefährlichen Kampf zwischen der Heldengruppe und den Blutgeistern. Die Blutgeister sind wahre Wesen des Lichts und gerade wegen ihrer langen Gefangenschaft in der Dunkelheit fürchten sie diese.

Von Goràn haben die Charaktere noch alles Wissenswerte über diese Kreaturen und ihren Hintergrund erfahren. Wichtig hierbei ist auch die Tatsache, dass diese Wesen des Lichts extrem auf Dunkelheit reagieren. Entsprechende Zauber, oder Artefakte verursachen zusätzlichen, oder sogar doppelten Trefferschaden, vielleicht sogar tödliche, kritische Treffer. Hier ein paar Richtwerte für eventuelle Zauber, die mit Dunkelheit zu tun haben:

- Hüllt sich beispielsweise ein Charakter in Dunkelheit unterliegt der Blutgeist natürlich allen Auswirkungen, die dieser Zauber ohnehin bewirken würde. Zusätzlich verursacht die bloße Berührung der magischen Dunkelheit einen Trefferverlust von stets 10 Treffern pro Berührung bei den Blutgeistern, was sie allerdings nicht davon abhält dennoch anzugreifen.
- Gelingt es einem, oder mehreren Charakteren, einen, oder mehrere Blutgeister in einem Bereich der magischen Dunkelheit zu binden und zu fixieren, erleiden die Blutgeister pro Runde 10 Treffer und einen kritischen Depressionsschaden der Klasse „A“. Dieser Schaden setzt erst ab der zweiten Runde ein, aber wiederholt sich dann Runde für Runde.
- Weiterhin verursachen direkte Strahlsprüche der Dunkelheit stets doppelten Trefferschaden, wobei aber optional auch zusätzliche kritische Treffer gleicher Schwere angerechnet werden

könnten, die dann als tödliche, kritische Treffer auf der Tabelle für große Wesen ausgewürfelt werden.

Anmerkung: Was genau jetzt die verschiedenen Zauber, die mit magischer Dunkelheit zu tun haben, an Auswirkungen haben, kann und sollte jeder SL für sich selbst und seine Gruppe definieren. Zu empfehlen ist allerdings folgendes: Alle kritischen Treffer, die durch Dunkelheit verursacht werden, gelten bei den Blutgeistern als kritische Depressionsschäden, oder sogar als tödliche Schäden. Abschließend sei nochmals in aller Deutlichkeit erwähnt, dass nur magische Dunkelheit einen Schaden verursacht und natürliche Dunkelheit den Blutgeistern zwar nicht behagt, sie aber nicht im mindesten einschränkt.

Beiliegend finden sie einen Grundriss, der die Brücke und die Lage der beiden Torhäuser verdeutlichen soll.

Die Gruppe kann ruhig in dem Glauben bleiben, dass, wenn sie vorsichtig und leise sind, niemand bemerken wird, wie sie näher kommen. Dies ist allerdings nicht der Fall, denn Tadarian hat die Gruppe verraten. Er ist mit den aktuell vorherrschenden Verhältnissen durchaus zufrieden. Sollen doch die Blutgeister ihre Seelen haben und die Vampire das Blut der armen, menschlichen Opfer. Dabei hat er nur übersehen, dass alsbald alle Menschen aus dem Landstrich verschwinden und der schon lange herrschende Friede dann bedeutungslos ist, weil niemand mehr da ist auf den die Vampire und auch die Blutgeister ihre Existenz begründen könnten. Bis dahin hat Tadarian allerdings nicht gedacht und freut sich schon diebisch darauf die zuschnappende Falle direkt miterleben zu dürfen.

Tatsächlich haben die Blutgeister vor, die Gruppe in Einzelkämpfe zu verwickeln und an recht exponierte Orte der Brücke zu bringen um dort ihren Vorteil der Flugkraft, ihrer immensen Stärke und ihrer Schnelligkeit auszunutzen.

Sobald die Gruppe am Westufer die Brücke betritt können sie eine sich bewegende Tür am Torhaus des Ostufers ausmachen. Sobald sie dort angekommen sind und gerade die Tür öffnen wollen, kommt ein Blutgeist heraus. Er sieht aus wie ein Adler, kreischt kurz auf und flieht in den ersten Stock des Hauses. Genau ein Charakter kann ihm folgen, bevor die Tür erneut zugeschlagen wird. Zugeschlagen wird sie von Tadarian der sich jetzt ebenfalls einen der SC's vornimmt. Gleiches tut auch ein weiterer Vampir, der, wie aus dem Nichts, aus dem Nebel auftaucht. Zwei bis drei weitere Charaktere werden gerade noch gewahrt, wie vier verschiedene Vögel (Elster, Star & Eichelhäher) auf sie zuhalten, ihre Gestalt verändern und die Charaktere in die Luft reißen, nur um sie wenig später auf den, leicht schrägen, Dächern der Torhäuser abzusetzen und dort anzugreifen. Ein vierter SC's wird von einem Falken hoch gerissen, aber sofort wieder fallen gelassen. Dieser SC's landet in der Mitte der Brücke und muss sich gefährlichen Sturzflugattacken lediglich im Fernkampf erwehren. Alle Blutgeister befinden sich jetzt in der Zwischengestalt ihrer Art mit einem menschlichen Körper, Vogelklauen, anstatt der Hände, einem der Art entsprechenden Schnabel und natürlich Flügeln, die aus dem Rücken entwachsen. Zudem zielt ihr Gesicht, ihre Schultern und noch einige andere Stellen des Menschenkörpers, wiederum ein der Art entsprechendes Federkleid.

Die Charaktere sollten voneinander getrennt werden, was auch gelingt, wenn nicht einer aus der Gruppe ganz explizit nach einem Hinterhalt sucht und dann auch noch ein absurdes Wahrnehmungsmanöver besteht. An dieser Stelle sei noch einmal kurz erläutert, wer nun an welcher Stelle gegen wen kämpft und welche Sonderregeln es zu beachten gilt:

Charakter 1 sollte eine Art Anführer sein, oder zumindest ein brachialer Nahkämpfer. Er setzt dem Adler bis in den ersten Stock, die Wachkammer, nach und dort wird um die Initiative gewürfelt. Der Adler setzt natürlich seine Klauen und seinen Schnabel ein, schleudert aber seinem Gegner auch immer wieder Möbel entgegen (ATS 1; doppelter Trefferschaden).

Charakter 2 kämpft gegen den verschlagenen Vampir Tadarian, der natürlich alle Tricks und Kräfte seines Vampirdaseins ausnutzt, um diesen Kampf zu gewinnen.

Charakter 3 kämpft gegen einen, nicht minder verschlagenen, Freund von Tadarian, namens Galbano. Dieser dürstet aber so extrem nach dem Blut des SC's, das er bei jeder, sich ihm bietende Möglichkeit, direkt mit dem Trinken beginnt und den Charakter immer wieder in den Kampf zurück kommen lässt.

Charakter 4 bis 6 werden auf dem, gut 15 Meter hohen, Dach abgesetzt, welches dummerweise auch noch leicht schräge ist. Jedem Angriff geht ein schweres Bewegungsmanöver voran und sollte dieses misslingen, schlägt auch der Angriff fehl. Diese Regel gilt natürlich nur für die SC's. Zusätzlich ist noch zu beachten, dass bei einem Manöverpatzer, der entsprechende SC's fallender Weise das Dach verlässt, was einen (+80) Sturz zur Folge hat und der DB in einem solchen Fall natürlich nicht zum tragen kommt.

Charakter 7 landet schon nach wenigen Flugzentimetern wieder auf dem harten Brückenpflaster. Der Blutgeist ist darüber so erbost, dass er hoch aufsteigt und im Sturzflug angreift. Diese Attacken verursachen stets doppelten Trefferschaden, aber sind auch nur alle zwei Runden möglich, allerdings kann der SC's nur im Fernkampf versuchen, seinen Feind auszuschalten, den für eine Nahkampfatacke ist der Blutgeist einfach zu schnell.

Werte eines Blutgeistes:

Werte von Tadarian:

Werte von Galbano:

Anmerkung: Dieser Kampf ist für sieben SC's ausgelegt, da meine Gruppe sieben Spieler enthält, lässt sich aber leicht auch auf mehr, oder weniger teilnehmende Spieler adaptieren. Dem aufmerksamen Leser mag aufgefallen sein, dass die SC's im ersten Teil des Abenteuers die Gelegenheit hatten, einen der Blutgeister gefangen zu nehmen. Haben sie dies getan und ihn getötet, ist er logischerweise nicht dabei. Haben sie ihn laufen bzw. fliegen gelassen, ist er jetzt dabei und wird sicherlich wieder erkannt. Dies sei nur erwähnt, damit sich auch der letzte Kreis schließt.

Sollten die SC's den Kampf gewonnen haben, haben sie den Rest des Tages Zeit um sich zu erholen, ein Lager aufzuschlagen, etwas zu essen und ihre Wunden zu versorgen.

Am Abend werden sie dann von den Vampiren aufgesucht. Goràn bedankt sich edelmütig bei jedem einzelnen SC und überreicht als Dank für die Hilfe, aber auch als Bezahlung für die Schweigsamkeit der Charaktere in der Zukunft einige Präsente. Eindringlich macht er den SC's klar, dass, wenn sie die Vampire verraten, hier viele Menschen auftauchen würden um sie zu jagen. Nicht viele wissen um die Vampire von Osgiliath und die Charaktere können zwischen Freunden für die Ewigkeit und erbitterten Feinden bis in alle Ewigkeit wählen.

„Wünscht ihr die ewigliche Freundschaft und unsere Hilfe, stets und zu jeder Zeit, so müsst ihr nur verschweigen, wer wir sind und wo wir leben. Wenn aber durch eure Zungen unsere Existenz in Osgiliath gefährdet wird, soll euch unsere Rache treffen... überall auf dieser Erde“.

Nun überreicht er die Geschenke, an jeden SC genau eines.

Anmerkung: Ich habe hier sieben Geschenkvorschlage kreiert, an die sie sich naturlich nicht halten mussen. Auch wenn Goran an jeden ein Present ubergibt, sollten die SC´s spater tauschen durfen und sich selbst uberlegen, wer was bekommt.

- Ein Kastchen aus Ebenholz mit silbernen Beschlagen (20 GS Wert) in dem sich eine Portion Tyr-Fira (Lebensspende) befindet.
- Ein Ring aus Schwarzmetall besetzt mit einem Onyx, der als x4 Magiepunktvermehrer gilt und einen Bonus (+20) auf alle magischen Fertig- und Nebenfertigkeiten
- Eine Rustung aus weichem, schwarzem Leder. Sie behindert nicht, wiegt fast nichts und schutzt wie P12.
- Ein Ring aus schwarzem Eisen. Er liefert einen Trefferbonus (+20) und unterbindet, dass sein trager Blutverlust (Treffer pro Runde) erleiden muss.
- 5 Runenpapiere auf denen sich spezielle Zauberspruche der Vampirmagie (siehe Zusatzmaterial) befinden.
- Ein Schwert aus Schwarzmetall. Es liefert einen Bonus (+20) auf den OB und verursacht stets die doppelte Trefferzahl pro Runde, wenn ein solcher Schaden erreicht wird.
- Ein weiterer Ring, der seinem Trager erlaubt, drei weitere Listen des Bosen mit jeweils 44 MP pro Tag zu nutzen. (Listen sind SL-Entscheid)



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
Dezember 2003 bis Januar 2004