



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Meisterpersonen zur Kampagne: Ludo von Hellsingen

[Jörg Feldhausen © 2002 | joerg@borbarad-projekt.de | 01-07-03]

Prinzipiell kommt der Vampirjäger Ludo von Hellsingen viel zu schlecht und kurz in dem Abenteuer weg ("Hallo, ich bin der Vampir Ludo! Ich war früher mal Vampirjäger und helfe euch jetzt beim Endkampf..."). Wenn man eine solche Meisterperson in einem Abenteuer verwendet, sollte man zumindest den Helden Gelegenheit geben, mehr über die Hintergründe Ludos zu erfahren. Man könnte ein Treffen mit dem Vampirjäger einrichten: entweder ziemlich früh auf der Bärenburg, wo er wie die Helden als Spezialist angeheuert wird, oder man baut ihn als interessante Begegnung in einer der Unterkünfte am Weg ein. Die erste Variante birgt jedoch die Gefahr, daß die Spieler zu schnell Vampire vermuten, denn schon der Name des Vampirjägers läßt die Alarmglocken läuten (man könnte den Namen deswegen einfach ändern). Bei der zweiten Variante könnte Ludo einige wichtige Informationen über Vampire geben, da er in diesem Bereich ja Profi ist.

Ich hab ein wenig geforscht und in der Box **Das Fürstentum Albernia** nur einen kleinen Abschnitt über den von Ludo verübten Mord an Merisa Nokin in Havena entdeckt. In der **Havena**-Box von 1986 findet sich jedoch Merisa Nokin als Drachensteiner Vampirin. Ludo entging trotz des Mordes wahrscheinlich dem Galgen, da eine nachträgliche Untersuchung der Leiche Merisas durch einen Boroni ergab, daß es sich bei ihr um eine Vampirin handelte. Über dies wurde jedoch der Mantel des Schweigens ausgebreitet, da Merisa die Frau eines einflußreichen Gildenmeisters (Sherlock Nokin/Zimmerleute) war. So wurde von Hellsingen dann der Stadt verwiesen und sein Leben verschont.

Eine schöne Vorgeschichte für Ludo von Hellsingen wäre also: Ludo von Hellsingen wurde 11 v. Hal in Raudups im Bornland geboren. Als Sohn bornischer Landadeliger hatte er eine recht unbeschwertere Kindheit und wuchs auf dem väterlichen Gehöft auf. Mit 10 Jahren wurde er dann auf die Neersander Kriegerakademie gesandt, um als ausgebildeter Krieger einmal den Hof des Vaters zu übernehmen. Mit 15 ereilte ihn jedoch ein Ereignis an dessen Folgen er heute noch leidet. Während Ludo sich ausnahmsweise von der anstrengenden Ausbildung auf dem väterlichen Gehöft erholte, brach sein Vater, Baron Bartosch von Hellsingen, mit einigen Knechten zur Jagd auf und kehrte tagelang nicht zurück. Als bereits alle Hoffnungen, den Vater wieder lebend zu sehen fallengelassen worden waren, kehrte dieser eines Nachts schwer verletzt ohne Knechte oder Pferde zurück. Er verstarb noch in selbiger Nacht.

Was die Familie jedoch nicht ahnen konnte war, dass die Jagdgruppe bei einem Nachtlager von hungrigen Vampiren überfallen wurde und bis auf den Baron keiner entkommen konnte. Dieser hatte jedoch bereits sein gesamtes Sikaryan verloren und erhob sich in der folgenden Nacht aus seinem Totenbett - getrieben von Unsterblicher Gier. Er tötete zunächst seine Frau, die Baronesse Galina von Hellsingen, die noch an seinem Bette wachte und einen heraneilenden Knecht der sich vor Entsetzen nicht zu wehren

wagte. Danach begab er sich durch die Gänge zu den beiden kleineren Schwestern Ludos, Hermine und Rahjane, da er deren starkes Sykaryan von weitem witterte. Im Zimmer der Schwestern traf auch Ludo, der gerade Brennholz geschlagen hatte, auf seinen Vater der bereits Rahjane am Hals gepackt hatte. Schockiert und tranceartig ergriff Ludo einen Holzscheid und rammte diesen dem Vater durch den Rücken ins Herz, wodurch dieser nun endgültig seine Reise in Borons Hallen antrat. Der Waise Ludo packte am nächsten Tag seine Sachen und verschwand.

Ludo von Hellsingen schlug sich einige Jahre als Streuner durchs Leben und gelangte schließlich mit einem der vielen Lastkähne in die Stadt am großen Delta Havena. Dort verdiente er zunächst sein Geld als Botenjunge der Havena-Fanfare, wobei er dem Hofdruiden Archon Megalon ins Auge fiel, welcher dem höflichen und anscheinend gebildeten Botenjungen anmerkte, daß er aus gutem Elternhaus stammen müsse. Er setzte ihn als Helfer in seinem Labor ein und ließ ihm eine gute Ausbildung zuteil werden. In Megalons Labor entdeckte Ludo schließlich das Monsterhandbuch von Gargi Sohn des Gax - und darin Berichte über jene Wesen, welche ihn zum Waisen gemacht hatten...

Ab diesem Zeitpunkt widmete er sich in seiner Freizeit euphorisch der Erforschung von Vampiren, ging jeder Meldung von Verschwundenen oder Getöteten nach und patrouillierte des Nachts häufig durch die dunklen Gassen der Stadt. Eines Tages erfuhr er von den kursierenden Gerüchten über Merisa Nokin, die Frau des Gildeleiters der Zimmerleute, Sherlock Nokin. Er deutete diese sofort richtig und begann mit der Beobachtung Merisas. Als er Zeuge eines ihrer Morde wurde und nur knapp ihr selbst entkommen konnte, entschloß er sich, das namenlose Geschöpf zu töten. In einer der folgenden Nächte rüstete er sich zur Jagd und ihm gelang es auch tatsächlich, Merisa mit einem Pflöck zu töten. Danach zeigte er sich selbst bei der Garde an. Diese wollte jedoch seinen Erklärungsversuchen keinen Glauben schenken und so wurde er zum Tode verurteilt. Nur dem Einfluß Archon Megalon ist es zu verdanken, daß die Leiche Merisas im Borontempel von Havena noch einmal untersucht wurde und ihr namenloses Wesen entdeckt wurde.

Dies zu veröffentlichen wäre jedoch ein herber Schlag für die Gilde der Zimmerleute gewesen und so wurde entschieden, daß Ludo die Stadt auf Lebzeiten nicht mehr betreten dürfe und auch sein Meister Megalon distanzierte sich von ihm. In der Havena-Fanfare wurden falsche Angaben über Ludo gemacht, um zu vertuschen, daß ein Lehrling des Hofdruiden den Mord begangen hatte und ein anderer Schlagetot wurde an seiner Stelle gehängt. Ludo war durch diese Abweisung nicht niedergeschlagen, sondern der Erfolg beflügelte ihn geradezu, sein Leben nun allein der Vampirjagd zu widmen. In den folgenden Jahre vernichtete er etliche Blutsauger und wo auch immer Berichte über Tierüberfälle oder Entführungen sich häuften, war Ludo von Hellsingen nicht weit entfernt. Unter anderem half er den Zwergen von Xorlosch einer Vampirplage Herr zu werden und erhielt dort zum Lohn seine bemerkenswerte Repetierarmbrust, welche Holzbolzen verschießt.

Mit der Zeit kam Ludo zu der Erkenntnis, daß alle Vampire von einigen wenigen mächtigeren Vampiren - den Erzvampiren - abstammen. Deshalb machte er es sich in den letzten Jahren zur Aufgabe, vor allem diese zu entdecken und zu vernichten. Aus diesem Grund hält er sich auch in Weiden auf, um Walimir von Riebeshoff endgültig das Handwerk zu legen. Schade nur, daß er mit nicht mit einer viel mächtigeren Dienerin des Dreizehnten gerechnet hat - Pardona wird ihm so recht bald zum Verhängnis...

Ludo ist gut 1,76 m groß und man bemerkt an seinem etwas kräftigeren Körperbau, dass er wohl doch früher einmal ein Krieger werden sollte. Auffällig an ihm ist sein bereits seit seinem fünfzehnten Lebensjahr vollständig ergrautes Haar. Er trägt zumeist dunkle Kleidung und bevorzugt weite Umhänge. Wenn man sarkastisch wäre, würde man behaupten, dass er die Kleidungsgewohnheiten seiner Jagdopfer angenommen hat, was durch seine leicht apathische Art noch unterstützt wird. Er gibt sich noch immer gerne als gebildeter Adliger, aber außer namenlose Kreaturen kennt er nur wenige Gesprächsthemen. Sein Wissen umfaßt annähernd die Meisterinformationen über Vampirismus und somit sollte die Begegnung mit ihm erst nach den ersten Vampirbegegnungen stattfinden. Als Waffen bevorzugt er ein boron-

geweihtes Schwert, Schweinsblasen mit geweihtem Wasser und eine holzpflöckverschießende Repetierarmbrust. Ludo könnte die Helden unterstützen und erst dann verschleppt werden. Wenn man ihn interessant darstellt, töten die Helden ihn eventuell auch nicht und so bliebe Aventurien eine weitere Meisterperson - der vampirjagende Vampir...