



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.

Vampire! Vampire! (II) – Eine Spielhilfe zu UG

[Jan Elster © 2003 | jelster@uni-osnabrueck.de | 01-07-03]

Vorbemerkung

Diese Spielhilfe möchte mit den Problemen aufräumen, die man als Spielleiter im Abenteuer **Unsterbliche Gier** hat, wenn es darum geht, die Chronologie der Vampirseuche in Weiden im Spiel herüberzubringen und den Spielern die Chance zu geben, über "Stammbäume" und Ort/Zeit-Indizien einzelnen Vampiren auf die Spur zu kommen. Für alle Vampire, die im Abenteuerheft zu **UG**, den Ergänzungen in Vinsalts DSA-Service [<http://www.vinsalt.de>] sowie den Meistertipps zu UG von Windfeder [Borbarad-Projekt > Hauptlinie > Unsterbliche Gier > Meistertipps] aufgelistet sind wurde ausgearbeitet, wann sie "geboren" wurden, wann sie welche Beute gemacht haben und was mit diesen Opfern geschehen ist. Um die Ausführungen also zu verstehen, solltet ihr diese Quellen kennen. Hierbei wurden außerdem folgende Überlegungen zu Grunde gelegt:

- Jeder Vampir (bis auf Nadarje) hat ein Jagdrevier, das sich kaum mit anderen Revieren überschneidet.
- Die Vampire werden nach jeder Neumondnacht gierig nach Blut entweder vom Nachtschattensturm aus losziehen oder vom Grakvaloth oder Pardona nach Hause geflogen, wenn sie TRA-verflucht sind.
- Walmir erschafft am 5. NAM 22 Hal die ersten drei Vampire: Nadarje, Ullgrein und Fredo.
- Neumond ist in folgenden Nächten: 2. PRA, 30. PRA, 28. RON, 26. EFF, 24. TRA, 22. BOR
- Jeder Vampir braucht zwischen zwei Neumondphasen wenigstens ein Opfer, und zwar fast immer in der Nacht direkt nach der Neumondnacht. Die meisten Vampire sind aber zu unberrschend und werden in etwa in der Mitte zwischen zwei Mondphasen ein weiteres Opfer erlegen.
- Es gab einen verfrühten Wintereinbruch der bereits Ende TRAVIA für eisige Verhältnisse sorgt.

Sinn des ganzen Aufwandes:

- Die Helden können durch die Periodizität der Vermisstenfälle selbst auf die nächste Neumondnacht schließen.
- Waldemar kann ein paar konkrete Hinweise auf Opfer geben.
- Man verzettelt sich nicht bei den Vermisstenzahlen.
- Man leitet die Spieler noch gezielter auf das Zentrum Nachtschattensturm hin.
- Die Spieler können zumindest versuchen bei jedem Opfer nachzuvollziehen, ob es möglicherweise zum Vampir geworden ist.

Für alle SpielleiterInnen, die im Besitz der Weidenspielhilfe sind, bietet es sich außerdem an, den Helden von Herzog Waldemar die Ingame-Karte der Weidener Lande übergeben zu lassen. Allerdings widerspricht die Karte von Windfeder [Borbarad-Projekt > Hauptlinie > Unsterbliche Gier > Downloads], auf der kleinere Ortschaften eingezeichnet und mit Nummern versehen sind, in einigen Punkten der offiziellen Karte. Um beide kompatibel zu machen, solltet ihr auf Windfeders Karte folgende Änderungen vornehmen:

- Der Ort direkt südlich von Trallop bekommt die Nr. 18 und den Namen Eichenau.
- Der Straße folgend kommt die 19 und das Gestüt Mersingheim.
- Auf der anderen Seite des Flusses gegenüber von Braunsfurt liegt Wederath (Nr. 20).
- Nr. 7 wird in Ifirnskappeln umbenannt.
- Gegenüber von Ifirnskappeln auf der anderen Flußseite liegt die Nr. 21 mit Namen Mittenberge.
- Gegenüber von Anderath auf der anderen Flußseite liegt die Nr. 22 mit Namen Leinhaus.

Ergänzend zur Karte sollte man sich als Spielleiter eine Liste der Ortschaften machen und dort die Verschwundenen mit Datum zuordnen, damit man einen geographischen Überblick über die vampirischen Umtriebe hat.

Fredo

Sein Heimatort ist Isenhöh, sein Revier ist relativ klein: Isenhöh, Ifirnskappeln, Reihersried. Nach jeder Neumondnacht wird er nach Isenhöh gebracht, er tötet im Schnitt 2-mal pro Phase, er war der erste von Walmir erschaffene Vampir. Er beherrscht den Blick des Nachtmahrs, d.h. seine Opfer sind oftmals unverletzt.

Opfer

- 1. PRA, Isenhöh, Elbaran der Händler → wird zum Vampir und verschwindet spurlos
- 3. PRA, Isenhöh, Nachbarsjunge → liegt tot aber unverletzt auf einem Feld
- 17. PRA, Reihersfried, Frau des Dorfschulzen → verschwunden, zu Asche geworden
- 1. RON, Isenhöh, 4 Ziegen gerissen
- 14. RON, Ifirnskappeln, der erst 30-jährige Fronbauer Ludger Erbold → lag tot im Bett, unverehrt, wurde begraben, Grab geöffnet, ein Aschehaufen in der Nähe
- 17. EFF, Reihersfried, Kräuterfrau verschwunden → Häuflein Asche vor der Tür ihres Hauses
- 27. EFF, Isenhöh, die eigene Mutter fast getötet durch Blick des Nachtmahrs
- 12. TRA, Reihersfried, EFFerdgeweihte → Asche im Altarraum
- 25. TRA, die Helden können wahrscheinlich Schlimmeres verhindern

Grugrazz

Sein Revier umfasst die Dörfer Schnakenteich, Rudein, Gnitzenanger, Keilersried, Leinhaus, er wurde am 17. PRA vom Vampirjäger Ludo erschaffen, er tötet mindestens 2-mal pro Phase.

Opfer

- 18. PRA, Schnakenteich, Jäger und dessen Hund in ihrer Waldhütte gemetzelt
- 1. RON, Rudein, 1 Rind zerbissen, Bauer Kerling zum Vampir gemacht
- 15. RON, Gnitzenanger, Alrike, Tochter des Schmiedes, am hellichten Tag auf dem Weg nach Keilersried
- 29. RON, Keilersried, Mutter und Kind beim Fischen → Leichen im Wasser gefunden
- 27. EFF, Leinhaus, Während der Getreideernte: "Der Andresch war plötzlich weg. Später ham wa nur nur noch 'n Arm gefunden"
- 14. TRA, Keilersried, Knecht aus einem Hof verschwunden, Blutspur führte in den Wald → Hinweis auf Grugrazz Unterschlupf
- 25. TRA, zwischen Schnakenteich und Anderath, Fuhrman von Trallop Gorge → tot, diesen werden die Helden finden und dort von Grugrazz am hellichten Tag (!) überfallen

Halman und Finja

Hier verwende ich die Altnorden-Episode aus Windfeders Meistertipps, erweitert um die Tatsache, dass Halman in seinem ersten BluTRAusch seine eigene Familie getötet und dabei seine 5-jährige Tochter Finja zum Vampir gemacht hat. Diese versteckt er in seinem Haus und muss sie mit "Nahrung" versorgen. Er wurde am 6. RON von Nadarje erschaffen. Seine Opfer tötet er ausnahmslos und versteckt sie im Keller seines Hauses.

Opfer

- 7. RON, Altnorden, Halmans Familie
- 8. RON, Altnorden, Arbeiter Fingolf
- 18. RON, Altnorden, Arbeiter Sigurd
- 29. RON, Altnorden, Arbeiter Meinert
- 1. EFF, Altnorden, Arbeiterin Fine
- 13. EFF, Altnorden, Arbeiter Wassjew
- 27. EFF, Altnorden, Arbeiter Viburn
- 14. TRA. Altnorden, Arbeiter Krabat
- 25. TRA. Altnorden, Arbeiterin Sieglinde

Ullgrein und ihr Vater

Ullgrein wird vom Grakvaloth transportiert, ihr Vater reist selbständig. Ullgrein wurde am 5. NAM 22 Hal geschaffen und gab ihrem Vater am 15. PRA den Todeskuss. Ullgrein ist außerdem ein Succubus, d.h. ihre Opfer sind oftmals unverletzt. Sie tötet 2-mal, ihr Vater 1-mal pro Mondphase. Ihr Revier ist Menzheim und Umgebung sowie die Gegend um den Nachtschattenturm.

Opfer

- 1. PRA, Menzheim, Sohn der Haushofmeisterrin verschwindet → Asche

- 3. PRA, Menzheim, Der Krämer, nackt und tot mit gebrochenem Genick in seinem Schlafzimmer
- 15. PRA, Menzheim, ihr Vater
- 16. PRA, Menzheim, Dienstmagd Karla verschwindet: Leiche liegt im Wald
- 1. RON, Menzheim, reisender Krieger auf der Burg eingeladen und verschwunden
- 1. RON, Nachtschattensturm, Ork aus Pardonas Orktrupp durch Jarl
- 17. RON, Menzheim, Bauernsohn nach Liebesnacht zu Staub zerfallen
- 29. RON, Menzheim, toter Holzfäller
- 29. RON Gegend westlich von Baliho, Bauernstochter beim Holzholen verschwunden
- 13. EFF, Orkenwacht, zwei tote Handwerksgesellen auf Wanderschaft 27. EFF, Moosgrund, Holzfäller tot, begraben, wieder auferstanden, durch Ludo getötet
- 27. EFF, Moosgrund, Liebesnacht mit Todesfolge: Sohn der örtlichen RONdrageweiheten
- 12. TRA, Altnorden, Besuch bei Verwandten, der eigene Cousin "verschwunden" → zu Asche geworden
- 25. TRA, Nachtschattensturm, ein weiterer Ork
- 25. TRA, Menzheim, der Nachtwächter von Menzheim tot in seinem Turm Im BORon verspürt Ullgrein dann wieder die Unsterbliche Gier

Der Pelzhändler Elbaran

Von Fredo geschaffen flüchtet er sich über Reihersried nach Baliho, schließt sich in sein Geschäft ein und plant nach seinem ersten Neumondritual am 2. PRA sein neues Leben. Er nutzt schnell die neuen Möglichkeiten für ein ausschweifendes Leben a la Lestat (Interview mit einem Vampir). Seine Opfer sind praktisch ausnahmslos junge Prostituierte. Mit ihm kann ein kleines "Jack the Ripper"-Szenario inszeniert werden.

Opfer

- 1. PRA, Isenhöh, Landstreicher zwischen Isenhöh und Reihersried
- 3. PRA, am Pandlaril, junge Fischerin → tot im eigenen Netz
- 16. PRA, Baliho, Hure aus einem Billigbordell
- 2. RON, Baliho, Hure aus einem Billigbordell
- 30. RON, Baliho, "Angestellte" des Nordstern, den Helden möglichst bekannt
- 27. EFF, Baliho, eine "Gesellschaftsdame" in ihren Privatgemächern
- 26. TRA, Baliho, eine Freischaffende im rahjanischen Gewerbe Mitte BORon wird er ein neues Opfer suchen...

Die Jägerin Nadarje

Gehört zu den ersten drei Vampiren. Sie hat kein festes Jagdgebiet, sondern sucht ihre Beute in ganz Bärwalde, hierbei hat sie eine Vorliebe für besonders firungefälliges Volk. Sie verletzt ihre Opfer oft durch gezielte Schüsse und macht sich dann über die Reste her.

Opfer

- 1. PRA, Nachtschattensturn, Pelzjäger
- 3. PRA, Donnergrund, Sohn des Barons von Moosgrund mitsamt Jagdbegleitung → alle tot
- 16. PRA, bei Menzheim, die Gejagte erlegt den Jäger: Ludo von Hellsingen überlebt die Begegnung mit Nadarje und wird zum Vampir
- 1. RON, Schnakenteich, Jagdaufseher des Herzogs ("der war nur mal pinkeln") → tot
- 6. RON, Altnorden, als der Vorarbeiter Halman seine Kleintierfallen im nahen Wäldchen überprüft, wird er von Nadraje "erlegt" und beginnt sein Vampirdasein
- 12. RON, Espen, Firungeweiheter verschwunden → Asche
- 29. RON, Moosgrund, Fallensteller tot in seiner eigenen Falle
- 28. EFF, Baliho, Pelzhändler in seinem eigenen Haus
- 10. TRA, Gnitzenanger, Jäger im Auftrag des Barons → verschwunden (Asche)
- 25. TRA, zwischen Schnakenteich und Donnergrund, Familie eines Jägers im Schnee → alle tot
- Mitte BORON macht sie Jagd auf die Helden.

Peldor

Wurde am 22. TRA durch den Bauer Kerling erschaffen, seine Heimat ist Moosgrund. Er ist in jeder Hinsicht der jüngste Vampir und zeichnet sich durch ungebremste Brutalität aus, wie ein verzogenes Vampirkind eben.

Opfer

- 23. TRA, Moosgrund, seine achtköpfige Großfamilie ausgelöscht
- 25. TRA, Moosgrund, Nachbarstochter verschwunden, Leiche hat er mit zu seinem Heimathof genommen
- Mitte BORON wird er neue Opfer suchen

Bauer Kerling

Er ist der Prototyp des verzweiferten Vampirs, der sich willig in seine Erlösung durch die Helden fügt. Erschaffen wurde er am 1. RON durch Grugrazz. Er ist nicht PRA-verflucht und versucht ein normales Leben auf seinem Hof in Rudein weiterzuleben. Er ernährt sich ausschließlich von seinen Tieren, bis auf zwei Fehlritte.

Opfer

- 2. RON, Rudein, seine Frau → tot und begraben
- 22. TRA, Moosgrund, Kerling trifft Peldor auf seiner Reise zum Turm und macht ihn zum Vampir

Weitere

Der Vampirmagier jagt in einem Gebiet außerhalb des untersuchten Gebietes, ebenso die RONdrageweihte. Ludo vergreift sich ausschließlich an Orks, Goblins und Wildtieren, so dass seine Opfer nicht bekannt werden.