Buch verlorener Träume

Roman von Rhein

2. November 2003



Werwolf



Lauscht dem Epensänger

1. Augenblick der Stille – Der Hain der Flüsternden Winde *1*
Der Hain der Flüsternden Winde 1

1. Lied – Eine Welt der Wunder *5*
Vorgesang 5
Epos 5
Der Lohn der Mühen 8
Die Anderen 9

2. Lied – Höhere Mächte *11*
Vorgesang 11
Epos 11
Der Lohn der Mühen 14
Die Anderen 15

3. Lied – Rittersleut *17*
Vorgesang 17
Epos 17
Der Lohn der Mühen 21
Die Anderen 22

4. Lied – Wahre Bande *25*
Vorgesang 25
Epos 25
Der Lohn der Mühen 27
Die Anderen 28

5. Lied – Dem Wyrm verfallen *29*
Vorgesang 29
Epos 29
Der Lohn der Mühen 31
Die Anderen 32

Alle Anderen *33*

Werwolf

1. Augenblick der Stille – Der Hain der Flüsternden Winde

In diesem Augenblick der Stille wird ein Caern im Herzen Irlands zur Zeit des Mittelalters beschrieben. Die Feen wandeln mit ungebrochener Macht durch den Traum und die Welt und die Werwölfe sind stark.

In Irland ist die Bedrohung durch den Wyrm wohl am stärksten, denn in Schottland verschwanden die Weißen Heuler in einem der Gänge des Wyrm, als sie ihm zu schaden versuchten und hier tauchten die ersten schrecklichen Wesen auf, welche von den Fianna den Namen Fomori erhielten. Doch die Fianna sind stark und auch wenn die Fenrir sie schwer und hart trafen, haben sie obsiegt und den Stamm der wilden Nordmänner zurückgeschlagen doch blieb Haß zurück. Heißer brennender Haß, wie ihn nur die Garou kennen.

Der Hain der Flüsternden Winde

- Caern des Willens
- Stufe: 3
- Totem: Hirsch
- Septenmitglieder: 16

Äußerlich ein wilder, von Eichen, und Akazien bewachsener Hain, der nicht allzu weit von einem Dorf entfernt liegt, ist dieser Caern ein gefährdetes Heiligtum der Fianna. Die anderen Stämme, hauptsächlich die Silberfänge und die Schattenlords lecken sich die Klauen nach diesem nicht machtlosen Caern.

Doch die Septe ist stark und jeder, der ihnen den Caern nehmen will, muß sich auf einen gewaltigen Kampf gefaßt machen.

Das Herz des Caerns

Das Herz des Caerns ist eine uralte Eiche, die trotz einer tiefen Wunde im Holz vor Leben nur so strotzt. Der Stamm weißt in Schulterhöhe ein tiefe, zerfaserte Kerbe auf, aus welcher goldenes Harz wie Blut herausfließt. Während das Harz die Rinde entlang läuft nimmt es die seltsamsten Formen an, aus welchen der Ritenmeister oft die Botschaften des Totems liest. Wenn das Herz den Boden erreicht versickert es wie Wasser nahe den Wurzeln, um dann von diesen aufgenommen zu werden, um den Baum zu nähren.

Im Umbra wohnt Hirsch in dieser gewaltigen, ausladenden Eiche, die hier praktisch das selbe Bild abgibt, lediglich abgesehen, daß das Harz nun grell, strahlend ist und wenn man die Eiche nur aus dem Augenwinkel betrachtet, könnte man glauben, anstelle des Baumes, einen gewaltigen, majestätischen Hirsch stehen zu sehen.

Septe

Die Septe des Caerns der Flüsternden Winde besteht fast gänzlich aus Fianna. Der Ältestenrat duldet nur auserwählte Mitglieder anderer Stämme in diesem Caern und diesen mag es oft erscheinen, daß ihre Handlungen weitaus kritischer beobachtet werden, als die der anderen Fianna.

Eine einzige Sternenträumerin hält sich seit einigen Jahren im Caern auf und hat sich ein Amt innerhalb der Septe verdient, doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie ihre Wanderungen wieder aufnimmt.

Amt und Ehren

Die verschiedenen Ämter innerhalb der Septe sind begehrt, doch es gibt erfreulich wenige Streitereien, auch wenn die Besetzung nicht in Stein gemeißelt ist. Insbesondere, da es nur wenige Athro und Adren gibt, so daß die Pfleglinge ihren Teil abbekommen. Nur die ohnehin nicht allzu zahlreichen Cliath gehen leer aus.

Die Umgebung des Caerns

Der Caern hat eine nicht zu unterschätzende Größe und sein Schutzkreis bedeckt eine Fläche von annähernd 2 km^2. Die Septe ist zwar nicht allzu groß für einen Caern dieser Macht, jedoch ist es schwer stets genügend Beute für so viele Garou zu finden, weswegen der Ritenmeister oft gezwungen ist mit den Gaffelingen und Incarnæ der Tiergeister zu feilschen, damit sie für eine ausreichende Population der Beutetiere sorgen.

Die materielle Welt

Innerhalb des Schutzgürtels Der Hain der Flüsternden Winde ist in einem Wald gelegen, der zwar nicht besonders dicht ist, andererseits, ist die Spiritualität des Caerns stark und innerhalb des Schutzgürtels erblüht dieser Wald in wildem Leben. Der Hain selbst liegt auf einem Hügel, der von schweren, seltsam glatten Steinen umgeben ist, die zwar nur in großen Abständen liegen, doch gelegentlich wilde Monumente der Natur darstellen.

So ist der „Wolfstrohn“, ein aus solchen zyklopischen Steinen bestehender 7 m hoher Turm, ein beliebter Platz für den Ältestenrat der Septe, um sich zu beraten.

Ältestenrat

Donnerhorn (Athro)
♂ männlich | Lupus | Galliard | Fianna
Rudel: Nuadas Erben
Totem: Hirsch

Dornenflechte (Ältester)
♂ männlich | Lupus | Philodox | Fianna
Rudel: Nuadas Erben
Totem: Hirsch

Kalin „Flammenhaar" McDugal (Athro)
♀ weiblich | Menschling | Galliard | Fianna
Rudel: Nuadas Erben
Totem: Hirsch

Ritenmeister

Duncan „Sieht-die-Träume" Durhan
♂ männlich | Menschling | Theurg | Fianna
Rang: Adren
Rudel: Wolkenjäger
Totem: Rabe

Meister der Herausforderungen
Wahrheitsfinder

Helles Auge
♂ männlich | Lupus | Philodox | Fianna
Rang: Athro
Rudel: Wahrer der Seelensteine
Totem: Einhorn

Hüter Wyrmfeind

Answin „Bärentatze" O'Connor
♂ männlich | Menschling | Ahroun | Fianna
Rang: Adren
Rudel: Wolkenjäger
Totem: Rabe

Torwächter

Wasserperle
♀ weiblich | Lupus | Theurg | Fianna
Rang: Adren
Rudel: Wolkenjäger
Totem: Rabe

Epensänger
Meister des Geheuls

Damrik „Wasserdonnern" Pernhorn
♂ männlich | Menschling | Galliard | Fianna
Rang: Adren
Rudel: Wahrer der Seelensteine
Totem: Einhorn

Rufer der Wyldnis

Liebt-die-Sonne
♂ männlich | Lupus | Ragabash | Fianna
Rang: Adren
Rudel: Wahrer der Seelensteine
Totem: Einhorn

Wahrer des Landes

Lorenna „Hört-die-Wasser" Sumner
♀ Weiblich | Menschling | Ragabash | Fianna
Rang: Pflegling
Rudel: Bergfeuer
Totem: Eber

Wächter

Corwyn „Ohne-Ruhe" Weeks
♂ männlich | Menschling | Galliard | Fianna
Rang: Cliath
Rudel: Fährtenfolger
Totem: Eule

Lauscht-dem-Wind
♀ weiblich | Lupus | Ragabash | Fianna
Rang: Pflegling
Rudel: Fährtenfolger
Totem: Eule

Sarah „Folgt-den-Wolken" Donnage
♀ Weiblich | Menschling | Philodox | Stille Wanderer
Rang: Adren
Rudel: Bergfeuer
Totem: Eber

Nathan „Aus-der-Stille" Neely
♂ männlich | Menschling | Ragabash | Fianna
Rang: Cliath
Rudel: Fährtenfolger
Totem: Eule

Stein-Wanderer
♂ männlich | Lupus | Ahroun | Fianna
Rang: Cliath
Rudel: Fährtenfolger
Totem: Eule

Tötet-seine-Feinde
♂ männlich | Lupus | Ahroun | Fianna
Rang: Pflegling
Rudel: Bergfeuer
Totem: Eber

Das Dorf Von dem Caern ungefähr 12 km entfernt existiert ein kleines Dorf der Menschen namens Ikchester. Da sie keine nahe Stadt haben und das Dorf nicht mehr besitzt, als eine Straße, kleine Kapelle, eine Mühle und einige Bauernhöfe, ist dort die Furcht vor dem Übernatürlichen sehr groß. Doch ebenso groß ist ihre Naturverbundenheit, denn diese Menschen wissen noch, wie man mit den „Dingen dort draußen" umzugehen hat.

Des Nachts sieht man nur sehr selten Dorfbewohner außerhalb ihrer Häuser und jeden Tag vor Vollmond gehen sie nach der Kirche zur alten Dorfhexe, die ihnen Amulette aus Eisenhut und anderen Kräutern anfertigt, welche sie für den nächsten Monat vor den Werwölfen schützen sollen.

Die Stadt Ungefähr zwei Tagesmärsche von diesem Dorf entfernt, über eine nur selten begangene Straße (nur etwa alle drei Monate machen sich einige Dorfbewohner auf, um am Markttag ihre Erzeugnisse feil zu bieten), liegt die Stadt Killkenny, noch nicht von so großem Alter und eigentlich eher ruhig, außer natürlich am 3-monatlich stattfinden Markt. Dennoch ist in Killkenny Krankheit, Tod und Fäulnis omnipräsent. Der Müll wird in die Gassen gekippt, wo er verfault und üble Krankheiten breiten sich aus. Nur die wenigen wohlhabenderen Bewohner dieser Stadt sind nicht von beständigem Husten und gelegentlichem Erbrechen geplagt, denn sie müssen nicht das Abgestandene und verunreinigte Brunnenwasser trinken.

Das Umbra

Innerhalb des Schutzgürtels Das Umbra innerhalb des Caerns ist rein und hier sind hauptsächlich Kriegsgeister und nicht wenige Ahnengeister anzutreffen. Im Hain selbst sind einige Bäume erwacht und die Lichtungskinder sind den Garou wohlgesonnen.

Das Dorf Das Dorf selbst, das überraschend deutlich im Umbra präsent ist, ist von der Weberin nur sehr gering eingenommen. Man sieht einige wenige Strukturnetze und insgesamt frönen nicht mehr als vielleicht 3 oder 4 Strukturspinnen hier ihrem Dasein.

Insbesondere das Haus der Dorfhexe ist klar erkenntlich und einige ihrer Amulette und Tränke strahlen im Umbra so hell, daß kein Garou ihre Wirksamkeit leugnen könnte.

Die Stadt Killkenny ist von der Weberin schon deutlich mehr eingenommen, und der Geruch des Wyrm ist hier präsent. Krankheit und Verderbnis gieren jederzeit nach neuen Opfern und so wie jeder Wolf den Gestank in der weltlichen Stadt kaum würde ertragen können, so ist auch das Umbra nicht minder erfüllt von unangenehmem Gestank nach Exkrementen und verfaulenden Kadavern. Auch wenn die Stadt noch klein ist, ist hier geradezu eine Brutstätte von kleineren Plagen, welche die Menschen zu übernehmen versuchen.

Boten der Verderbnis

Der Wyrm ist in Irland nicht machtlos. Er hat die Weißen Heuler korrumpiert und aus ihnen den absolut treu ergebenen Stamm der Tänzer der Schwarzen Spirale geformt. Doch er geht vorsichtig vor. Die Garou in diesem Land stark und auch wenn die Menschen seine finsteren Gaben gierig nehmen, ist er so umsichtig, nichts zu überstürzen.

Ein Wyrmloch liegt tief unter der Stadt Killkenny und von dort schickt er Plage um Plage in die Stadt um die Menschen zu korrumpieren und Fomorer um Fomorer zu erschaffen. Denn seine wilden Bestien mögen stark sein, doch seit er um die Nützlichkeit der verderbten Menschen weiß, giert er nach mehr von diesen Dienern.

Der Wyrm weiß um den Caern der Flüsternden Winde, und auch wenn gelegentlich Bestien gegen die Septe kämpfen, so wagte er bis heute keinen ernsthaften Versuch, die Septe zu schlagen und den Caern zu verseuchen. Doch seine Zeit wird kommen...



Werwolf



1. Lied – Eine Welt der Wunder

Vorgesang

Der Mond verschwindet hinter den Wolken und die ersten Strahlen der Sonne beginnen die Nebel zu verscheuchen, welche sich über die Hügel gelegt haben, wie kalte Vorboten des Todes. Aus dem unfreundlichen, wilden Land werden die freundlichen Wiesen Irlands, und das alles nur dank dem Licht der aufgehenden Sonne.

Doch ihr wißt, daß die Nacht nicht euer Feind ist. Denn ihr seid nicht diejenigen, die des Tags von ihren Träumen und Ängsten erzählen, die sie des nachts heimsuchten. Ihr seid die Gründe für eben diese Träume und Ängste. Ihr seid ein teil der Natur, der grausamer und wilder kaum sein kann. Ihr zählt nun zum Volk der Garou, zu den Gestaltwandlern, zu den Werwölfen.

Doch dann verscheucht das Licht des Tages auch diese Gedanken, die das erfolgreiche Abschließen eures Ersten Ritus in euch weckten. Der Stolz mag verdient, in euren Augen. Doch was werden die anderen Mitglieder der Septe sagen? Ihr habt euch bewährt, habt die Aufgaben vollbracht, die der Ritenmeister euch gestellt hat und habt euch bewährt, im Kampfe, im Umbra und seid während dieser grausamen Prüfung zu einem Rudel verschmolzen. Doch so groß euch eure Leistung erscheinen mag, so wißt ihr doch, daß jeder Garou der Septe derartiges längst vollbracht hat und wahrscheinlich noch einiges mehr.

Also schluckt ihr euer Eigenlob hinunter und betretet den Wald, der den Caern der Septe beherbergt, die euch aufnahm, euch erklärte, was und wer ihr seid und euch letztendlich hinaus in die kalte, unfreundliche Nacht schickte, um euch zu prüfen.

Und gemeinsam mit Duncan „Sieht-die-Träume“ Durhan warten auch die Mitglieder des Ältestenrates. Dornenflechte, der vernarbte und ruhige Älteste betrachtet euch mit diesem unmöglich zu deutenden Blick, während der hochaufragende Donnerhorns Augen, dessen Vergangenheit auch etliche Narben in seinem Fell zurückließ, euch fast schon freundlich anfunkeln. Auch Kalin „Flammenhaar“ McDugal scheint zufrieden, denn sie, als einzige in der Gestalt des Menschlings übernimmt in diesen letzten Zügen des Ersten Ritus die Aufgabe des Ritenmeisters und spricht:

„Ihr habt euren Ersten Ritus vollendet. Ihr seid nun Teil unserer Art, habt euch den Rang des Cliath verdient. Doch ehe wir euch willkommen heißen können in unseren Reihen, nennt die Namen, die euch die Geister gaben!“

Epos

Vorgeschichte

Es ist ein früher Herbst im Jahre 1105 im wundervollen Irland an einem 25. September, an einem Vollmond.

Dieses Buch beginnt damit, daß die Charaktere von ihrem Ersten Ritus zurückkehren und nun ihre Namen nennen, damit sie der Septe und dem Caerntotem vorgestellt werden können.

Die Charaktere sollten als Rudel beginnen, denn der Erste Ritus soll sie dazu verbunden haben. Und was nun auf sie wartet ist mehr als logisch. Sie müssen sich verdient machen, um den Ritus des Totems zu lernen, und wenn sie ihn bereits kennen, sollten sie dennoch erst beweisen, daß sie es wert sind, von einem Totem als Rudel angenommen zu werden.

Ein Fest der Begrüßung

Die Charaktere werden, nachdem sie ihre Namen genannt haben, von den Anwesenden zum Herzen des Caerns geführt, wo der Ritenmeister Hirsch, das Totem des Caerns, anruft und ihn bittet, diese jungen Garou, die sich ihre Namen verdient haben, als Mitglieder der Septe zu akzeptieren. Dann bittet er die Charaktere einzeln zu sich, taucht seine Finger in das vom der Eiche herabfließende Harz und zeichnet damit die Glyphe der Brut, des Vorzeichens und des Stammes auf die Brust der Garou.

Als Zeichen von Hirschs Einverständnis, wird dieses Harz zerfließen und, ehe es wie Wasser herabtropft die Glyphe des Totemgeistes bilden. Ist diese Prozedur bei allen Charakteren vorgenommen worden, wird der Ritenmeister die neuen Septenmitglieder willkommen heißen und das Fest zu ihren Ehren nimmt seinen Anfang.

Diese Feierlichkeit sollte in allen Farben ausgeschmückt werden, denn dies ist ein Caern der Fianna und sie suchen nur nach Möglichkeiten, um ihre Feste zu feiern. Der Met und andere Spirituosen wird in Strömen fließen und selbst die strengen Mitglieder des Ältestenrates werden sich zu dem einen oder anderen Witz hinreißen lassen, während die Ragabash der Septe ihre wahre Freude haben werden. Nur die Stille Wandrerin Sarah „Folgt-den-Wolken“ O’Donnage zieht sich nach einem Krug bereits zurück, um sehnsüchtig in die Ferne zu blicken.

Ruf zur Pflicht

Nachdem die Feierlichkeit ihr Ende erreicht, was nicht vor dem Eintreten der Abenddämmerung der Fall sein wird, wird sich Helles Auge, der Meister der Herausforderungen

und der Wahrheitsfänger der Septe zu dem jungen Rudel begeben und ihnen erklären, was nun auf sie zukommt.

Sie sollen sich um einige Blutsgeschwister des Stammes kümmern, die unweit der Stadt Killkenny einen kleinen Bauernhof besitzen und dort ihrem Lebenswerk nachgehen. Bereits vor einigen Wochen schickten die Blutsgeschwister ihren Ältesten Sohn zur Septe, und um Hilfe gebeten, denn der Landfürst wünscht, daß man ihm eine neue Burg errichte. Und dazu zieht er, wie es sein Recht ist, die Arbeitskraft aller heran, die auf seinem Land leben. Doch irgend etwas muß seinen Verstand vernebelt haben, denn es ist an der Zeit, die Ernte von den Feldern zu holen und nicht in den Steinbrüchen zu stehen. Wenn sie jetzt kein Getreide ernten, wird es verderben und der Winter wird ihnen nur Hunger und Kälte bringen.

Offensichtlich scheint der Landfürst, Darrik McElly, derartiges nicht zu bedenken und droht damit, jeden, der ihm diesen Lehensdienst verweigert, zum Leibeigenen zu machen.

Es ist nun die Aufgabe des Rudels entweder dafür zu sorgen, daß der Fürst sein Bauvorhaben einige Monate verschiebt oder aber den Blutsgeschwistern auf andere Art und Weise hilft, daß sie keine Not leiden müssen. Der Ritenmeister sagt dem Rudel noch, daß sie sich auf dem Kirchplatz mit dem Ältesten Sohn der Cerrigans treffen werden, und sie sich morgen Früh oder Mittag wohl aufmachen sollten.

Der Weg zum Ziel

Wann die Charaktere aufbrechen, ist ihre Sache, denn auch wenn der Winter naht, so kommt es auf einen Tag früher oder später auch nicht an. Außerdem nehmen die Verantwortlichen der Fianna diese Bedrohung nicht wirklich für besonders ernst. Blutsgeschwistern muß man zwar helfen, aber ein harter Winter sollte einer bodenständigen Familie doch nicht so sehr zusetzen. Letztendlich hat es sich einfach als ideale Möglichkeit herausgestellt, den frischgebackenen Cliath eine Aufgabe zu überweisen.

Aber die Reise durch die mittelalterlichen Ländereien Irlands sind alles andere als ungefährlich, selbst für die Garou. Es bleibt dem Meister letztendlich selbst überlassen, welche und wieviel der folgenden Zwischenfälle geschehen läßt.

Die materielle Welt

Die Reise durch die materielle Welt in der Gestalt des Wolfes dürfte die wahrscheinlichste Möglichkeit des Reisens der Charaktere sein. Sie sollten in etwa einem Tag Killkenny erreicht haben, wobei eventuelle Zwischenfälle sie sehr wohl aufhalten könnten. Doch was gibt es schon, was sich einem Rudel Wölfe in den Weg stellt.

Doch es könnte auch sein, daß die Charaktere es vorziehen in der Gestalt der Menschen zu reisen, doch das verlängert ihre Reisedauer um noch einmal mindestens einen halben Tag, wenn nicht einen ganzen.

Findelkind Nicht allzu weit des Dorfes Ikchester hören die Charaktere das Schreien eines Kindes aus dem Wald und wenn sie diesem folgen, werden sie einen Weidenkorb mit einem Neugeborenen darin finden, das ganz offensichtlich ausgesetzt wurde. Ebenfalls in dem Korb zu finden ist ein Kranz aus Eisenhut und schmuckloses Holzkreuz.

Das Kind wurde von den Bewohnern des Dorfes ausgesetzt, da es während einer Vollmondnacht das Licht der Welt erblickte. Dazu kommt noch, daß die wilde Feier zu Ehren der Charaktere und die diversen Galliardgesänge dabei die Dorfbewohner in Angst und Schrecken versetzt haben. Nun im Glauben, dieses Kind wäre eine Wolfsbrut, daß von seinen Geschwistern begrüßt worden sei.

Wenn die Charaktere nichts unternehmen, wird das Kind sterben, was zwar keine Folgen haben wird, jedoch nicht für ihre soziale Kompetenz spricht.

Sie könnten das Kind zum Dorf zurückbringen, nur um dort verschlossene Türen vorzufinden und diverse Amulette um die Wolfsbrut fernzuhalten. Nur die Mutter des Kindes zerreißt es fast das Herz (sie war es, die den Kranz aus Eisenhut in der Hoffnung, es würde die Werwölfe fernhalten, in den Korb legte). Wenn die Mutter das Geschrei des Neugeborenen hört, wird sie gegen den Willen ihres Mannes, herauskommen und das Kind an sich drücken. Der Ehemann wird sich weigern, das Kind ins Haus zu lassen, die Mutter jedoch wünscht sich nichts sehnlicher.

Wenn die Charaktere auf den Mann einwirken, könnte sich sein Herz erweichen lassen. Tun sie nichts, wird das Kind wieder in den Wald gebracht werden. Es ist ihre Entscheidung...

Räuber und Halsabschneider (Menschlingsform) Die Welt des Mittelalters ist gefährlich. Und bei manchen bringt sie das schlechteste im Wesen zu Vorschein. So zumindest bei dieser Gruppe von Individuen, die nahe der Straße auf Passanten lauern, die sie überfallen können.

Reisen die Charaktere durch wildere Gegenden und meiden befestigte Wegen, könnten sie die Räubergesellen ja in ihrem Versteck aufgescheucht haben, oder bei einem ihrer Beutegänge aufgescheucht haben. Wie dem auch sei diese 12 Menschen sollten keine echte Gefahr darstellen, doch auch nicht unterschätzt werden. Sie erfahren zwar die volle Wucht des Deliriums, doch der ein oder andere könnte sich vor der Flucht noch ein Herz fassen und einen Bolzen oder Pfeil auf die Dämonen des Waldes abzufeuern.

Die Räuber selbst wollen alles Habe, und sei es noch so wenig, der Charaktere und dann wollen sie sich der elenden reisenden entledigen. Wer kümmert sich schon um einige tote Wanderer?

Die Werte der Räuber sind auf Seite 9 unter *Die Anderen* zu finden.

Reviergrenzen (Wolfsform) Die Charaktere betreten, wenn sie schon ein gutes Stück vom Revier der Septe entfernt sind, das Revier eines wilden Wolfsrudels. Sie werden die Markierungen nur wahrnehmen, wenn sie in Crinos - Lupus sind oder Geschärfte Sinne besitzen.

Nehmen sie die Markierungen wahr, wird das Umrunden des Reviers, sie mindestens einen halben Tag aufhalten. Betreten sie das Revier, wird das Rudel von nicht geringer Größe, immerhin 13 Wölfe, diese Verletzung nicht hinnehmen.

Die Charaktere können nun versuchen, die Wölfe zu verscheuchen, was nicht schwer sein sollte, ihnen aber von

den Lupi der Septe nicht besonders viel Achtung verschaffen wird. Besser ist es da schon, die Wölfe zu überreden versuchen, sie durch ihr Jagdrevier hindurchzulassen, indem man ihnen glaubwürdig und verständlich beteuert, daß man weder Wölfe des Rudels verletzen will, noch ihnen die Beute zu schmälern versucht.

Die Werte der Wölfe sind auf Seite 9 unter *Die Anderen* zu finden.

Das Umbra

Der Weg durch das Umbra dauert ebenso lange, wie der durch die Welt der Materie. Als Wolf kaum länger als einen Tag, als Mensch fast zwei. Doch diese Reise durch die Geisterwelt ist kein ungefährliches Unterfangen für derart junge Garou, die das Wesen dieser Welt noch nicht begriffen haben.

Durch die Reiche der Erde Wenn die Charaktere ihren Weg durch das Umbra gehen, werden sie auf einem Hügel vor sich plötzlich eine breitschultrige, entfernt humanoide Gestalt sehen, die in majestätischer Haltung auf sie zu warten scheint. Versuchen sie die Gestalt zu umgehen, wird auf ihrem neu erwählten Weg alsbald eine ähnliche, aber nicht die gleiche Gestalt zu sehen sein. Letztendlich müssen sie sich einer stellen, denn ein Weg vorbei wird stets abgeschnitten.

Diese Erdelementare verlangen von jedem, der ihr Reich passieren will einen Tribut, denn hier ruht ihr Incarna. Wer sich weigert, den Tribut zu entrichten, muß das Reich der Elementare umgehen, was eine recht große Hügelansammlung ist und die Reise um mindestens einen Tag verlängert.

Ein Wechsel in die materielle Welt könnte die Charaktere nach Ansicht des Meisters in das Wolfsrevier befördern.

Die Elementare verlangen von jedem Reisenden eine Begründung für seine Durchreise und einen Tribut, der vom Grund der Reise abhängt. Erscheint er dringlich, begnügen sie sich mit 1 Punkt Gnosis. Ist der Grund in ihren Augen weniger wichtig, verlangen sie schon 2 Punkte und bei einer wirklich unsinnigen Begründung werden sie 4 Punkte verlangen. Kann ein Garou nicht genügend Gnosis aufbringen, können die Rudelgefährten für ihn einspringen.

Des Wyrm Gefolge Junge Garou sind ein gefundenes Fressen für den Wyrm und seine Diener. Und das Rudel aus frischen Cliath wird einige Plagen hervorlocken.

Die Garou werden sich nach einiger Zeit der Reise plötzlich einem Rudel von Plagen gegenüber sehen, insgesamt 4 Gerippen, die den Auftrag haben, das Rudel zu zerfleischen. Falls sie einen Kampf wagen, wird er hart werden, doch die Garou können ebenso eine Flucht wagen. Niemand wird ihnen das übel nehmen, einem starken Gegner auszuweichen, wenn es nichts zu beschützen gilt.

Die Werte der Gerippe sind auf Seite 9 unter *Die Anderen* zu finden.

Bauersleut

Wenn die Charaktere Killkenny erreicht haben, müssen sie die Stadt nun betreten um den Sohn der Blutsgeschwisterfamilie vor dem Kirchplatz treffen zu können.

Der Meister sollte ruhig beschreiben, wie dreckig und geruchsintensiv diese Stadt trotz ihrer nicht allzu eindrucksvollen Größe ist. Vor der Kirche werden sie Bettler und Hausierer treffen, die sie um einen Penny anbetteln werden, und eine recht hartnäckige Methode dabei entwickeln.

Der Gesuchte wird nicht schwer zu finden sein, denn er weiß dank eines Botengeistes, den der Ritenmeister der Familie schickte, nach wem er Ausschau zu halten hat und wird die Charaktere begrüßen und sich als Grenwin Cerrigan vorstellen. Er wird sie danach wieder aus der Stadt zum zwar nicht ärmlichen aber auch nicht großartigen Bauernhof seiner Familie führen, wo die Charaktere den Rest der 8-köpfigen Familie treffen werden.

Der Vater, Sedrick Cerrigan, wird dem Rudel dann noch einmal in deutlich schrecklicheren Bildern schildern, was die Familie erwarten wird, wenn diese Burg gebaut wird. Die Ernte wird auf den Feldern verderben, die harte Arbeit über den Winter wird ihr übriges tun, um den Hunger ins unermeßliche zu treiben. Viele ärmere Familien als die Blutsgeschwister werden das nicht überleben, und auch in der Familie Cerrigan werden sicherlich einige Kinder den Hungertod sterben. Eine Tatsache, die dem Fürsten bewußt sein sollte, und was nicht zu dem eigentlich umgänglichen Mann paßt!

Hilfe in der Not

Nun stehen die Charaktere vor dieser Aufgabe. Sie sollen helfen. Die Frage ist nur: Wie?

Als Anreiz seien hier einige Möglichkeiten gegeben, doch sicherlich werden die geneigten Spieler ihre ganz eigenen Wege zu gehen wissen.

Erntehelfer

Die einfachste und unkomplizierteste Möglichkeit ist es, der Familie so lange noch Zeit ist, bei der Ernte zu helfen, und auch wenn der Bau begonnen hat, die noch stehenden Felder abzuernten. Diese Arbeit bietet dem Rudel wahrlich keinen gewaltigen Rufgewinn, denn welcher Garou hat sich je als Bauer verstanden?

Außerdem ist es nicht ganz so einfach, wie es scheinen mag. Die Leute des Fürsten wissen natürlich, daß die Bauern versuchen werden, sich erst um ihre Ernte und dann um die Belange ihres Fürsten zu kümmern. Also werden sie regelmäßig die Bauernhöfe abreiten, um nach Leuten Ausschau zu halten, die die Arbeit verweigern.

Und solche werden sicherlich auch die Charaktere dabei erwischen, wenn sie noch ernten, selbst wenn der Bau schon begonnen hat und entweder sie töten diese Knechte, was früher oder später besser bewaffnete Patrouillen auf den Plan rufen wird, oder aber sie werden sich selbst bald als Leibeigene in den Steinbrüchen wiederfinden.

Der Meister sollte die Feldarbeit als schwierig und langwierig, wenn man nur ein Rudel ist, darstellen und den Charakteren einige Wochen harter Arbeit bescheren.

Drohung und Zwang

Wer ist schuld an dieser ganzen Misere? Der Landfürst. Also ganz einfach zu diesem gegangen und ihm das blödsinnige Bauvorhaben aus dem Schädel geschüttelt. Klingt einfach, ist es aber nicht!

Natürlich können die Charaktere zur Residenz des Darrik McElly gehen, eine Audienz erbitten, die sie nach einigen Stunden obligatorischen Wartens auch erhalten, und dann ihr Glück versuchen. Doch der Fürst ist gut bewacht, scheint fast paranoid und wird mit mindestens zwei Wachen, gut trainierte Männer, und seinem Haushofhalter zusammen sein.

Und selbst wenn man ihn bedroht, wird er nur noch aggressiver reagieren, das Bauvorhaben noch mehr vorverlegen, so daß gar keine Ernte mehr eingebracht werden kann und sich völlig hinter seinem Mauern verschanzen!

Verderbnis erkennen

Das eleganteste ist natürlich, zu versuchen herauszufinden, warum der Landfürst, der nach Aussagen der Bürger früher ein zwar strenger, aber immerhin recht bodenständiger Herrscher war.

Wie es die Charaktere angehen, bleibt ihnen und dem Meister überlassen, aber sie könnten herausfinden, daß eine Plage Besitz von dem Fürsten ergriffen hat, denn er schlägt auf Wyrmgespür an und andere Gaben wie Geruch der wahren Gestalt und Unnatürliches Fühlen kann er als Fomorer erkannt werden.

Außerdem ist auch sein Haushofmeister, den er erst seit etwa einem Jahr eingestellt hat, vom Gestank des Wyrm behaftet, jedoch läßt sich das nur schwer feststellen (er verfügt über die Kraft ‚Geruch der Triade' und hüllt sich in den Mantel der Weberin). Und könnte sich bei geeigneten Methoden tatsächlich ebenfalls als Fomorer herausstellen.

Der Haushofmeister Dieser besitzt erst seit etwas über einem Jahr diese Stellung an der Seite des Fürsten und wirkte seitdem auf selbigen ein. Der Haushofmeister mischt langsam wirkenden, den Verstand vernebelnde Wyrmgifte in die Speisen und Getränke des Fürsten und machte ihn so empfänglich für Plagen, so daß vor etwa einem Monat eine solche in ihn eindringen konnte.

Der Fürst Darrik McElly Früher ein umgänglicher Mann ist er seit die Plagen und sein Haushofmeister ihm Verlockungen zuflüstern, zu einem wahnsinnigen, leicht manipulierbaren Mann geworden. Und seit er zu einem Fomorer wurde, ergötzt er sich an Zuschaustellung wilder Grausamkeit, doch fürchtet er um sein Leben, weiß er doch, daß die Kräfte, die er nun besitzt und nach denen er giert, vom Teufel sind und der Tot ihn in die ewige Verdammnis der Hölle führt.

Verderbnis auslöschen

Nun ist es die Aufgabe der Charaktere, diese beiden elenden Fomorer vom Angesicht der Mutter zu fegen. Natürlich können sie eindringen und den Fürsten samt seines Haushofmeisters vernichten, was diese zwar zu verhindern suchen werden, einem Rudel aus Garou jedoch nicht sonderlich viel entgegenzusetzen haben.

Doch was dann? Der Fürst ist tot, der Hochkönig wird seine Ermittler ausschicken, überall wird man nach den Mördern fahnden und wirklich jeder Bürger, insbesondere die Blutsgeschwister, die sehr aggressiv den Bau der Burg verurteilt haben, sind verdächtig. Es wird ein Exempel statuiert werden, und die Blutsgeschwister sind in Gefahr.

Die Werte der Wachen sind auf Seite 10 unter *Die Anderen* zu finden.

Verderbnis reinigen

Schwieriger, doch vielversprechender ist da der Versuch, den besessenen Fürsten zu retten, die Plage aus seinem Körper zu bannen und den elenden Haushofmeister, der hinter allem steckt, zu vernichten.

Natürlich sind diese jungen Garou nicht in der Lage eine Plage zu exorzieren, doch wenn sie klug sind, schicken sie einen Geist oder einen Rudelkameraden zum Caern, um dort Hilfe zu erbitten, die sie auch erhalten werden, wenn sie die wirkliche Lage schildern.

Den Haushofmeister von der Plage zu befreien ist sinnlos. Die Wyrmverseuchung liegt zu tief und sein Geist ist endgültig verdorben. Doch wenn man eilt, ist der Fürst noch zu retten, auch wenn er nie wieder der Mann sein wird, der er einst war. Dies ist die ehrenvollste und weiseste Lösung des gesamten Problems. Der Burgbau wird abgesagt, der Hochkönig ist nicht gezwungen, Ordnung zu schaffen und alle sind wieder froh.

Die Werte des Haushofmeisters und des Fürsten sind auf Seite 10 unter *Die Anderen* zu finden.

Der Lohn der Mühen

Zu Gaias Ehren

Gelingt den Charakteren den Burgbau zu verhindern und den Fürst mit Hilfe der Septe von der Plage zu befreien, werden sie seine Dankbarkeit und die der Blutsgeschwister haben.

Der Fürst wird jedem von ihnen ein Schwert (eine gewaltige Anerkennung) und einen Beutel Silbermünzen überreichen, verlangt jedoch als Gegenleistung völliges Stillschweigen über seine Verfehlung.

Die Septe wird die Charaktere ehren und sie können bis zu 5 Rufpunkte pro Kategorie erhalten.

Voll Schande

Die Charaktere haben den Blutsgeschwistern nicht geholfen oder nur unzurreichend, so daß der Fürst gänzlich vom Wyrm eingenommen wird und die Hungersnot die Bewohner von Killkenny überkommt.

Sie haben kaum Ehre verdient und nicht mehr als 1 Rufpunkt pro Kategorie wird ihnen zugestanden.

Ehre, wem Ehre gebührt

Wenn einer des Rudels genügend temporären Ruf angesammelt hat, kann er den Ritenmeister nach ihrer Rückkehr bitten, ihm diesen anzuerkennen.

Rang und Namen

Noch wird niemand genügend Ruhm erreicht haben, um den rang eines Pfleglings erreichen zu können und selbst wenn, wird niemand einem Rudelmitglied ohne Totem so etwas zugestehen.

Ehrungen

Erfahrungspunkte sollten nun ebenfalls verteilt werden:

- 2 für jedes Problem während der Reise
- 3 für den Blutsgeschwistern geleistete Hilfe
- 1 Bauvorhaben wird verschoben
- 3 Bauvorhaben wird abgesagt
- 1 für das Töten des Haushofmeisters
- 1 für das Töten des Fürsten
- 2 für das Befreien des Fürsten von der Plage
- 3 für gutes Rollenspiel
- X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- Zorn um 1 Punkt bis maximal 4
- Gnosis um 1 Punkt bis maximal 3
- Willenskraft nach Ermessen des Meisters
- 1 Gabe kann erlernt werden

Die Anderen

Räuber

Gewissenlose Halsabschneider, die sich einen Dreck um Recht und Gesetz scheren. Sie wollen blanke Münzen oder auch nur eine wärmende Decke. Und jemandem nur wegen seiner abgelaufenen Schuhe den Bauch aufzuschneiden, ist ihnen egal.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●○○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●○○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Handwerk	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●○○○○
Ausweichen	●●●○○	Heimlichkeit	●○○○○	Okkultismus	●○○○○
Einschüchtern	●●○○○	Nahkampf	●●●○○		
Handgemenge	●●●○○	Projektilwaffen	●●○○○		
Sportlichkeit	●○○○○	Reiten	●○○○○		
Willenskraft	●●●●○ ○○○○○			Alter	26

Waffen	Schaden	RW	SF	M	V
Axt	KK +3 (T)				M
Wurfbeil	KK +1 (T)				J

Rüstung schwere Lederkleidung

Schlag: 2	Nahkampf: 1	Schußwaffen: 0	Behinderung: 0

Wolf

Dies ist ein großer Grauwolf, ein eindrucksvolles Rudeltier.

Körperkraft	●●●○○	Wahrnehmung	●●●●○
Geschick	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Geistesschärfe	●●○○○
Aufmerksamkeit	●●○○○	Heimlichkeit	●●○○○
Ausweichen	●○○○○		
Handgemenge	●●●○○		
Sportlichkeit	●●○○○		
Willenskraft	●●●○○ ○○○○○		
Gesundheit	OK -1 -1 -2 -2 -5 Außer Gefecht		

Waffen	Schaden	RW	SF	M	V
Biß	KK +1 (T)				

Rüstung

Schlag: 0	Nahkampf: 0	Schußwaffen: 0

Gerippe

Gerippe sind eine der vielen Kriegerrassen des Wyrm und Mörder ohne Gnade. Sie leben für das Töten und schwelgen im Gemetzel. Im Umbra erscheinen sie als halbstoffliche ghulähnliche Geister mit rasiermesserscharfen Klauen und Fängen. Sie können den Todesgürtel nicht durchdringen, besetzen dafür aber einen Wirtskörper. Dieser verwandelt sich nach 48 Stunden zu einem Gerippe. Verläßt die Plage den Körper wieder, nimmt er wieder seine ursprüngliche Gestalt an, weiß aber alles, was er tat.

Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Essenz	20
Zorn	●●●●● ●○○○○		
Gnosis	●●●●○ ○○○○○		

Zauber	Beschreibung
Besessenheit	Gnosiswurf gegen Willenskraft des Opfers: Erfolge bestimmen die Dauer des Übernehmens (währenddessen ist der Geist hilflos), die Opfer einer Besessenheit werden Fomorer genannt (1: 6 h, 2: 3 h, 3: 1 h, 4: 15 min, 5: 5 min, 6+: sofort).
Raserei hervorrufen	Zornwurf gegen Willenskraft des Ziels: Das Ziel fällt in Raserei. Es gelten die regulären Rasereiregeln.

Wache

Normale, gut ausgebildete Wachleute, die im Umgang mit dem Schwert geschult sind, jedoch auch mit Pfeil und Bogen umzugehen verstehen.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●●○○	Projektilwaffen	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○				
Handgemenge	●●●○○				
Willenskraft	●●●●○ ○○○○○			Alter	31

Waffen	Schaden	RW	SF	M	V	Rüstung Ringpanzer			
Schwert	KK +3 (T)					Schlag: 2	Nahkampf: 3	Schußwaffen: 2	Behinderung: 1

Der Haushofmeister

Der körperlich unversehrte Fomorer, ist innerlich völlig vom Wyrm zerfressen und unrettbar. Er flüstert dem Fürsten beständig Verlockungen zu und sorgte dafür, daß dieser in die Klauen des Wyrm geriet.

Körperkraft	●○○○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●●●○	Intelligenz	●●●●○
Widerstandsfähigkeit	●●○○○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●○○○
Ausdruck	●●○○○	Etikette	●●●○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Ausflüchte	●●●○○	Führungsqualitäten	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Empathie	●●●●○	Vortrag	●●●○○	Linguistik	●●○○○
Szenekenntnis	●●●○○			Medizin	●●○○○
				Okkultismus	●●○○○
				Rituale	●●○○○
Willenskraft	●●●●● ●●○○○			Alter	42

Kraft	Beschreibung
Geruch der Triade	Tarnt sich unter einem anderen Aspekt der Triade. Schw. 10 für Wyrmgespür. Glaswandler können Weberinnengeruch, Rote Klauen Wyldnisgeruch mit normaler Schwierigkeit durchschauen.
Verdrehte Sinne	1 Willenskraftpunkt pro Szene und Wahrnehmungswurf: kann durch Todesgürtel blicken (je befleckter, desto einfacher) 1 Willenskraftpunkt pro Szene: Kann Gestaltwandler als solche erkennen immer aktiv: kann Diener des Wyrm erkennen

Fürst Darrik McElly

Der Fürst ist erst seit ungefähr einem Monat von einer Plage besessen und ringt innerlich noch mit seinem Glauben an die Verdammnis und seiner Gier nach mehr von dieser unheiligen Macht. Langsam beginnt er sich sein Äußeres zu einer puppenartigen Perfektion zu verändern.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●○○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Ausweichen	●●○○○	Etikette	●●○○○	Akademisches Wissen	●●○○○
Einschüchtern	●○○○○	Nahkampf	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Führungsqualitäten	●●●○○	Projektilwaffen	●●○○○	Linguistik	●●○○○
Handgemenge	●●○○○	Reiten	●●○○○	Verwaltung	●●○○○
Szenekenntnis	●●●○○				
Willenskraft	●●●●● ○○○○○			Alter	47

Kraft	Beschreibung
Überzeugungskraft	Charisma + Ausflüchte gegen 6: Schwierigkeit aller gesellschaftlichen Würfe sinkt für 1 Szene um 1. Fomorer wirkt sehr überzeugend.

Waffen	Schaden	RW	SF	M	V	Rüstung Ringpanzer			
Schwert	KK +3 (T)					Schlag: 2	Nahkampf: 3	Schußwaffen: 0	Behinderung: 1



Werwolf



2. Lied – Höhere Mächte

Vorgesang

Das Leben im Caern der Flüsternden Winde hat sich für euch verändert. Ihr erkennt erst jetzt richtig, wie sehr euch vor eurem Ersten Ritus Rang und Namen fehlte. Jetzt seid ihr stark, habt euren Wert bewiesen und gezeigt, daß ihr Gaia zu dienen versteht. Vorbei ist es mit den kritischen Blicken, die euch praktisch ins Gesicht schrien, wie man an euch zweifelte.

Dennoch erkennt ihr auch jetzt, daß ihr noch immer kaum über dem einstigen Status steht. Ihr seid lediglich Cliath. Junge, unerfahrene Garou die in den Ratssitzungen stets am weitesten hinten sitzen, die von den anderen fast nie beachtet werden. Aber wenigstens werdet ihr nicht verachtet. Es ist eben an euch, euren Wert zu beweisen.

Aber die Aufgabe, die euch schließlich Danrik „Wasserdonnern" Pernhorn gibt scheint wenig Ruhm zu bringen. Ihr sollt lediglich seine junge Blutsschwester, welche in Ikchester wartet in das nahe Kloster bringen, das auf halbem Wege zwischen Ikchester und Killkenny liegt.

Die Mutter Oberin des Klosters der heiligen Mutter sei im geheimen eine Priesterin Danas, die dem jungen Mädchen die Weisheit der alten keltischen Wege zeigen soll, und gleichzeitig wird sie unter dem Schutz als Nonne im Kloster vor den Christen, sicher sein, die den Alten Glauben ausrotten wollen.

Wasserdonnern bittet euch, nicht zu lange zu zögern. Zu Fuß wird die reise von Ikchester zum Kloster wohl zwei oder gar drei Tage dauern und die nacht von Samhain steht bevor. Eine Nacht der Monster und der unheimlichen Geschehnisse. Und spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte das Mädchen und auch die Charaktere die schützenden mauern des Klosters erreicht haben.

Epos

Vorgeschichte

Seit dem Ende des letzten Aktes sind ein paar Wochen vergangen und nun ist es der 28. Oktober 1105 und am Himmel steht ein abnehmender Halbmond. Noch 3 Tage bis zur Nacht von Samhain.

Die Charaktere sollen ein 10jähriges Mädchen zum Kloster der heiligen Mutter bringen, deren Mutter Oberin im geheimen eine Priesterin Danas ist und sich des Waisenkindes annehmen soll.

Samhain werden sie dort erleben und dabei Zeugen werden, wie eine Banshee ihren Schrei ausstößt und der leibhaftige Tod das Kloster besucht.

Hinweise

Es sollte zu beachten sein, daß um diese Zeit die Existenz der Tänzer der Schwarzen Spirale noch nicht bekannt ist. Alles was die Fianna und die anderen Stämme wissen, ist, daß die Weißen Heuler verschwunden zu sein scheinen. Doch alles andere ist ihnen verborgen, auch wenn die Gerüchte von einem neuen, unglaublich mächtigen Caern, den der Stamm eroberte bis hin zu der völligen Auslöschung reichen. Doch was wirklich geschah, weiß niemand.

Weisheiten

Diese Dinge werden die Charaktere wohl im Gespräch mit Wasserdonnern oder Sieht-die-Träume erfahren, denn sie unvorbereitet loszuschicken wäre doch etwas riskant.

Wasserdonnern selbst kann diese Reise nicht antreten, da ja Samhain bevorsteht und er in dieser Zeit den Caern keinesfalls verlassen kann. Er will jedoch auch nicht, daß seine Schwester diese besondere Nacht ungeschützt in Ikchester verbringt oder gar im Hain der Flüsternden Winde, wo die Fianna wohl ganz andere Sorgen haben werden. Also sollen die Charaktere sie zum Kloster bringen.

Das kind

Das junge Mädchen heißt Elenore und ist die Schwester von Danrik „Wasserdonnern" Pernhorn. Ihre Eltern verstarben kürzlich und ihre Anverwandten, die bis dato ihre Erziehung übernahmen schickten sie nun fort zu ihrem Bruder.

Sie ist ein lebenslustiges, neugieriges Mädchen mit viel Vitalität, die bis jetzt jedoch noch nichts über die wahre Natur ihres Erbes weiß.

Derzeit wartet sie auf die Charaktere im Haus der Familie Grynn, die so freundlich war das Mädchen aufzunehmen, bis ihr Bruder oder von ihm geschickte Freunde kämen, um sie zum Kloster zu bringen.

Des kindes Bestimmung

Der Bruder des Mädchens beriet sich mit Duncan „Sieht-die-Träume" Durhan, dem Ritenmeister des Caerns und von ihm erfuhr er, daß die Mutter Oberin des Klosters der heiligen Mutter ebenfalls Blutsschwester der Fianna ist und zudem noch im im geheimen eine Priesterin Danas, welcher der Ritenmeister schon als Druide zur Seite stand.

Sieht-die-Träume und Wasserdonnern beschlossen, Elenore im Kloster eine Ausbildung in den Alten Lehren zukommen zu lassen.

Dies jedoch wird innerhalb des Klosters im geheimen geschehen müssen, immerhin beginnen überall in Irland die Christen zum Kampf gegen den Alten Glauben aufzurufen, ihre Stimmen werden immer öfter erhört. Insgesamt gehören wohl nur 3 Nonnen im Kloster überhaupt der Alten Religion an, die anderen sind normale, einfache Nonnen.

Das Rudel erhält von Wasserdonnern ein Schreiben, daß sie der Mutter Oberin überreichen sollen und einen Beutel Silbermünzen als ‚Spende' an das Kloster.

Die Reise

In Ikchester

Der Weg nach Ikchester dürfte sicher und unbeschwert sein, wo sie das Mädchen in bei der freundlichen Familie finden werden und da sie informiert werden, wird man ihnen das Mädchen gerne anvertrauen und sie sogar einladen, noch eine Weile zu bleiben, vielleicht sogar über Nacht, und etwas zu essen und zu trinken.

Zum kloster

Wenn das Rudel sich dann auf den Weg zum Kloster macht, sollte es dort auf jeden Fall vor Anbruch der Dunkelheit am 31. Oktober ankommen. Denn dann beginnt die nacht von Samhain.

Das Mädchen selbst ist weder eine besonders ausdauernde noch schnelle Fußgängerin, aber es dürfte genügend Zeit sein. Viel problematischer könnte die Verpflegung sein, denn Elenore weiß nichts von Werwölfen und auch wenn sie eine Blutsschwester ist, wird es ihr schwerfallen, Vertrauen zu jemandem zu entwickeln, der sich in eine rasende Bestie von 3 m Größe verwandelt. Also sollten die Charaktere vorsichtig sein, und auch etwas Verpflegung mitnehmen, denn rohes Fleisch wird ihr nicht munden.

Natürlich könnten, sofern der Meister es wünscht, einige Probleme entstehen.

Untote Bestie

Das Rudel hat das Pech sein Nachtlager (sie werden doch wohl nicht mit dem Mädchen des Nachts wandern wollen) in der Nähe der Zuflucht eines Vampirs aufzuschlagen. Dieser verlor sich selbst schon vor langer Zeit an das Tier und ist nur noch eine wilde, blutrünstige Bestie.

Mit glühenden Augen stürzt sich der Gangrel auf die lagernde Gruppe, um sich an ihrem heißen Blut zu laben.

Die Werte der untoten Bestie sind auf Seite 15 unter *Die Anderen* zu finden.

Gebrochener Wagen

Während ihrer Wanderschaft auf der Straße begegnen die Charaktere zwei Knechten, die einen Wagen voller Getreidesäcke nach Killkenny bringen sollten, denen jedoch die Achse brach. Diese werden sich hoffnungsvoll an die Charaktere wenden, ob nicht einer ihnen helfen kann, schließlich wollen sie möglichst bald ihr Ziel erreichen und man wird sie wohl bestrafen, sollten sie zu spät kommen.

Das Problem ist nicht allzu tragisch. Wenn der Wagen etwas angehoben wird (Körperkraft 8: vollgeladen oder 6: unbeladen ist erforderlich) kann ein handwerklich geschickter Charakter (das nötige Werkzeug hätten die Burschen), die Achse wieder zusammenflicken (erweiterter Wurf auf Geschick + Handwerk: Schwierigkeit 7; 5 Erfolge nötig; ein Patzer macht die Achse völlig kaputt).

Haben die Charaktere geholfen, laden die Knechte die Gruppe ein, mit ihnen zu rasten und etwas zu essen, können ihnen jedoch außer ein paar Kupferstücken nicht viel geben.

Gelingt es nichts, werden die Knechte sich bedanken und selbst weiter versuchen, ihren Wagen zu reparieren.

Das kloster

Das Kloster selbst ist ein recht alter Steinbau aus dem 10. Jahrhundert und wird derzeit von 15 Nonnen bewohnt. Nur die Mutter Oberin und noch zwei ältere Schwestern dienen davon Dana, die anderen sind normale Nonnen, die dem Christengott huldigen.

Zur Zeit ist noch eine Nonne, Schwester Ignatia, welche aus dem Bistum hier entsandt wurde, zu Besuch, um den religiösen Eifer zu überprüfen. Offiziell ist sie lediglich um das Seelenheil der Schwestern besorgt und auf ihrer Reise durch sämtliche Konvente des Bistums. In Wirklichkeit jedoch ist sie auf der Suche nach Anhängern des Alten Glaubens, um sie zur Rechenschaft zu ziehen.

Die Mutter Oberin versteht sich aus gegebenem Grunde nicht allzu gut mit Schwester Ignatia, bleibt jedoch stets freundlich, darauf wartend, daß diese unfreundliche Dame endlich ihr Konvent verläßt.

Der Bau besteht aus einer Zentralen Kapelle, einem Gebäude mit zwei Flügeln, wobei ein Flügel für männliche Besucher vorbehalten ist, der andere den Schwestern als Unterkunft dient. Eine hohe Mauer umgibt den Ort. Das Gebäude ist 2-stöckig und höherer Besuch wohnt im Obergeschoß, so auch die Mutter Oberin und zur Zeit Schwester Ignatia.

Einlaß

Wenn die Charaktere klopfen, wird die Schwester Pförtnerin sie fragen, welches Ansinnen sie haben, und berichten sie wahrheitsgemäß und überreichen sie das Schreiben, wird man dies zur Mutter Oberin bringen, welche sie danach hereinbitten läßt. Man bietet ihnen Quartier für die nächsten Nächte an, und stimmt zu, sich mit aller Hingabe um das Mädchen zu kümmern, und in ihrem Glauben zu bestärken.

Die Charaktere sollten auch die ‚Spende' nicht vergessen, denn auch wenn die Mutter Oberin sie gerne auch so wie eine normale Schwester behandeln würde, ist es Pflicht, daß einer Nonne eine großzügige Mitgift an das Kloster gespendet wird, um ihre Zukunft zu sichern.

Umbra

Das Kloster existiert im umbra, wenn auch nur als steinerne Fassade. Einzelne Stellen, etwa dort, wo die Schwestern sich geißeln oder andächtig beten, ist das Kloster sehr viel wirklicher und es existiert sogar eine Inneneinrichtung. Geister sind selten. Denn aufgrund des Glaubens fällt es ihnen schwer sie sich hier zu halten.

Auf dem Hof des Klosters, dort wo in der wirklichen Welt ein Holzhaufen mit dazugehörendem Hackklotz steht, findet sich im umbra ein Richtblock mit einer gewaltigen doppelblättrigen Axt, die hineingeschlagen wurde und über und über mit Blut bedeckt ist.

Hier geschah vor 50 Jahren etwas schreckliches. Eine Nonne, die sich der Fleischeslust mit einem Priester hingegeben hatte wurde als Teufelsdienerin verurteilt, welche den Priester verführt hätte und war hingerichtet worden.

Nonnen

Die Nonnen im Kloster sind allesamt gläubig und keusch, und natürlich werden die männlichen Rudelmitglieder möglichst separiert von ihnen untergebracht. Doch bei der Andacht (an welcher sie teilnehmen sollten, sonst könnte Schwester Ignatia mißtrauisch werden) oder der Vesper und vielen anderen Gelegenheiten, werden die Charaktere auf die Nonnen treffen. Dabei werden jedoch keine Liebeleien entstehen, denn jede hat ihr Gelübde abgelegt und nimmt es ernst. Außerdem wissen sie welches Schicksal eine frevelnde Schwester ereilt.

Dennoch sind natürlich aus sie nicht immun gegen die animalische Anziehungskraft, doch als Folge davon würde sie beichten und letztendlich das Kloster ohne Hab und Gut verlassen müssen.

Samhain

Auf jeden Fall wir die Mutter Oberin darauf bestehen, daß die Charaktere bis nach Samhain bleiben, denn diese nacht ist selbst für Garou gefährlich, insbesondere für Fianna, in deren Adern auch etwas Feenblut fließt. In dieser Nacht jedoch wird etwas seltsames geschehen was furchtbar enden kann.

Die Todesfee kommt

Kaum ist die Nacht hereingebrochen und die Nacht hüllt die Welt ein, kann jeder Charakter im Umbra eine bleiche Frauengestalt mit langem weißem Haar und einem weißen Kleid aus dem Himmel herabfahren sehen.

Doch auch wenn die Charaktere nicht im Umbra sind, werden sie plötzlich einen klagenden Schrei vernehmen, leise und nicht von dieser Welt, und eigentlich kaum mehr als ein zerre an den Nerven.

Theurgen und jedes Mitglied des Rudels mit einer Gnosis von 4 oder mehr kann erkennen, daß dieser Ruf aus dem umbra erschallt.

Sind erst alle Charaktere im umbra, werden sie noch sehen, wie die Todesfee vor dem Haupttor des Klosters den Boden berührt und erneut zu einem Schrei ansetzt, der sich nun durch das Ganze Umbra zieht. Jedoch nur diejenigen Charaktere, welche bisher engeren Kontakt mit der Mutter Oberin hatten, werden den Schrei tatsächlich hören, wenn auch leise und schwach, für die anderen bleibt er eine Ahnung.

Der Wind beginnt sich zu einem Wahren Sturm hinaufzuschwingen, im Umbra und in der wirklichen Welt.

Die Werte der Banshee sind auf Seite 15 unter *Die Anderen* zu finden.

Der Tod kommt

Sind die Charaktere zur Mauer oder einem Turm gelaufen, um die Todesfee beobachten zu können, der Meister sollte sie mit finsteren Vorahnungen daran hindern, jetzt schon die Tore zu öffnen, werden sie eine Schwarze Kutsche, gezogen von acht schwarzen Hengsten mit feuerroten Augen und dampfenden Nüstern herandonnern sehen, die ebenfalls vor dem Tor des Klosters zum halten kommt.

Aus der Kutsche steigt ein Mann in einem langen schwarzen Kapuzenmantel. Sein Gesicht liegt tief im Schatten, aber man kann darin den Blick zweier brennenden Augen spüren, die einem bis in die Seele dringen. Alles, was man von dem Mann tatsächlich sieht ist die rechte Hand in welcher er einen schwarzen Spazierstock mit reich verziertem silbernem Knauf trägt. Die Hand ist von einer aschfahlen Haut bedeckt und scheint aus kaum mehr als Knochen zu bestehen.

Hinken nähert sich die schwarze Gestalt dem Klostertor und jedesmal wenn der Stock, auf den er sich stützt, den Boden berührt, zieht ein mächtiges Donnern über den bewölkten finsteren Himmel.

All dies findet im Umbra statt nur das Donnern und der Sturm sind auch in der materiellen Welt existent.

Die Werte von Gevatter Tod sind auf Seite 15 unter *Die Anderen* zu finden.

Der Pfad des Todes

Nun wird die schwarze Gestalt durch das Kloster marschieren, direkt auf das Zimmer der Mutter Oberin zu. Dabei ist es wichtig, daß er sehr langsam geht und so kaum mehr als einen halben Meter pro Kampfrunde humpelt.

Hier ist die Atmosphäre das wichtigste. Es sollte bedeutungsschwanger das Donnern geschildert werden, daß jedesmal durch den Himmel fährt, denn wie Gestalt den Stock auf den Boden setzt und der beunruhigende Anblick.

Tür und Tor

Jedesmal wenn die Gestalt vor einer geschlossenen Tür steht, und jede Tür auf dem Weg zur Mutter Oberin wird geschlossen sein, selbst wenn die Charaktere sie vor der Ankunft der Kutsche geöffnet hatten, wird er mit seinem Stock zweimal dagegen schlagen. Gewaltiges Donnern wird bei jedem Schlag das Kloster erschüttern und kaum ist dieser Verklungen, hebt die Banschee erneut zum Schrei an. Und diesmal können die, die ihn bereits zuvor hörten, als durchdringendes lautes Kreischen hören, während die anderen, welche die Mutter Oberin nur sahen, ihn so hören, wie die anderen zuvor.

Jeder Fianna sollte wissen, daß jeder, der den Schrei der Todesfee hört stirbt, oder aber jemand der ihm nahesteht.

Dies wird so oft geschehen, bis jemand der schwarzen Gestalt die jeweilige Tür öffnet. Erst pocht der Stock zweimal unter gräßlichem Donnern dagegen, dann schreit die Banschee. und jeder Schrei wird schrecklicher. Zuerst nur laut und gräßlich später schmerzhaft in den nerven klingend und schließlich so furchtbar, daß die hörenden darunter zusammenbrechen.

Weder die Banschee die vor der Mauer bleibt, noch die schwarze Gestalt kümmern sich weiter um das Rudel.

Mord

Schließlich, wenn die schwarze Gestalt so den ersten Stock des Haupthauses erreicht hat, hält sie direkt auf die Tür der Zelle der Mutter Oberin zu.

Währenddessen können aufmerksame Charaktere, welche auch die materielle Welt im Auge behalten, erkennen, daß Schwester Ignatia zu eben dieser Tür schleicht und sich hineinbegibt. Hierbei ist der Meister gefordert die Spannung zu steigern.

Schwester Ignatia wird also ans Bett der schlafenden Mutter Oberin treten und versuchen, sie mit dem Dolch zu töten. Und die Charaktere sollten dies verhindern, denn dies ist der Tod weswegen die Banshee schreit und die schwarze Gestalt unterwegs ist.

Doch ist es wichtig, daß die Spannung erhalten bleibt und vielleicht sind sich die Charaktere ja unschlüssig und zögern zu lange Insbesondere, da ja der an die Tür pochende Stock und der Schrei der Banshee sie aus dem Konzept bringen könnte.

Der Tod wird solange vor dem Bett warten bis entweder die Mutter Oberin gestorben ist oder ihr Tod definitiv nicht eintritt. Dann wird er sich wieder umwenden und den gleichen Weg zurückkehren, während auch die Banshee verschwindet.

Die Werte von Schwester Ignatia sind auf der nächsten Seite unter *Die Anderen* zu finden.

Grund des Anschlags

Schwester Ignatia einst ein normale Nonne, zum Kloster gesandt, um dort als Außenstehende zu überprüfen, daß alles seinen rechten Weg geht, ist sie doch nun eine Dienerin des Wyrm. Zwar hat keine Plage Besitz von ihr ergriffen, doch war sie einst eine Blutsschwester der Weißen Heuler und dient seit dessen Fall den Tänzern der Schwarzen Spirale. Und als solche wurde sie, losgeschickt, Blutsgeschwister der Fianna zu finden und zu töten, um den Stamm rasend und unvorsichtig zu machen.

Sie reist normalerweise in Begleitung zweier Tänzer, die sich bedeckt im Hintergrund halten und sie lediglich mit Informationen, über ihre Ziele versorgt. Diese beiden waren es auch, die herausfanden, daß die Mutter Oberin eine Blutsschwester war und überreichten Ignatia einen Talen, mit welchem es ihr ein leichtes sein sollte die Mutter Oberin zu töten.

Es handelt bei diesem Dolch, dessen Griff die Form eines in sich selbst verschlungen Schlangenleibes hat, wobei die Klinge die lange gespaltene Zunge dieser Schlange darstellt, die aus dem Maul herausragt, um einen Talen mit dem Namen Geiferzunge. Die Zunge ist von klarem, bösartigen Wyrmgift bedeckt, und es reicht normalerweise schon aus, wenn Menschen dieses Gift bloß berühren, um den sicheren Tod zu erleiden. Der Talen selbst verliert nach der ersten Anwendung seine Macht.

Doch das alles sollten die Charaktere so früh keinesfalls herausfinden können, drehen sich doch noch die nächsten Lieder um die Hintergründe dieser Tat und den Ursprung des seltsamen Dolches.

Rückkehr

Nachdem der Mord verhindert wurde, oder er geschehen ist, wird es Zeit zum Hain der Flüsternden Winde zurückzukehren. Dort muß berichtet werden, was geschah, immerhin wurde auf die Mutter Oberin, die gleichzeitig eine Priesterin Danas und Blutsschwester ist, ein Attentat ausgeübt und die Geister schickten immerhin eine... Warnung.

Der Ritenmeister muß darüber informiert werden. Und auch der Dolch, die Geiferzunge, sollte ihm vorgelegt werden, denn es gibt in diesen Teilen der Erde kein bekanntes Gift, daß solche Wirkung zu zeigen vermag und vor allem ist die Wyrmbefleckung an ihm geradezu erstickend.

Der Lohn der Mühen

Zu Gaias Ehren

Haben die Charaktere es geschafft, den Mord an der Priesterin Danas zu verhindern, haben sie mehr als nur ihre Pflicht geleistet und sich den Dank der Priesterin und den des Ritenmeisters verdient.

Sie können bis zu 5 temporäre Rufpunkte bei Ehre und Ruhm erhalten und bis zu 7 bei Weisheit.

Voll Schande

Das Rudel hat versagt. Der Mord konnte nicht verhindert werden, vielleicht entkam gar die Mörderin und sie haben unter Umständen gar das Mißtrauen und die Aufmerksamkeit der heiligen Mutter Kirche auf diesen Bereich Irlands gelenkt.

Sie haben kaum Ehre verdient und nicht mehr als 2 Rufpunkt pro Kategorie wird ihnen zugestanden.

Ehre, wem Ehre gebührt

Zurück im Caern können sich die Garou ihren Ruf anerkennen lassen, sollten sie genügend davon angesammelt haben.

Rang und Namen

Es könnte sogar eine Herausforderung zum Rangaufstieg gestellt werden, sollte einer der Charaktere bereits soviel Ruhm angesammelt haben.

Ehrungen

Erfahrungspunkte sollten nun ebenfalls verteilt werden:

- 1 für die Reise nach Ikchester
- 2 für die reise zum Kloster
- 2 für jedes überstandenes Problem während der Reise
- 1 für das Töten der Attentäterin
- 3 für das Verhindern des Mordes
- 1 für das Mitnehmen des Talen
- 3 für gutes Rollenspiel
- X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 15 sein.

Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- Zorn um 1 Punkt bis maximal 4
- Gnosis um 1 Punkt bis maximal 4
- Willenskraft nach Ermessen des Meisters
- 1 Gabe kann erlernt werden

Die Anderen

untote Bestie

Dieser Untote verlor sich vor Jahren an das Tier uns ist nun nicht mehr als eine blutrünstige, mordende Bestie, die kein Gewissen und keine Menschlichkeit mehr besitzt. Nur der unvorstellbare Durst nach Blut läßt diese Kreatur sich jeden Abend erheben.

Clan:	Gangrel	Kuß:	989	Generation:	10
Erzeuger:	???	sieht aus wie:	ein wildes humanoides Monster		

Körperkraft	●●●●○	Charisma	●○○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●○○○○	Intelligenz	●○○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●●○	Heimlichkeit	●●●○○		
Ausweichen	●●○○○	Überleben	●●●○○		
Handgemenge	●●●●○				
Menschlichkeit	○○○○○ ○○○○○	Willenskraft	●●●●● ●●●●○	Gewissen	○○○○○
				Selbstbeherrschung	○○○○○
Blutpunkte	12			Mut	○○○○○

Disziplinen		Pfade		Rituale		Stufe
Gestaltwandel	●●●○○					
Seelenstärke	●●●●○					
Tierhaftigkeit	●●○○○					
Stärke	●●●○○					
Geschwindigkeit	●●○○○					

Banshee

Dieser Geist, der die Gestalt einer bleichen Frau in einem weißen Gewand hat, ist der Todesgeist aus der Keltischen Mythologie. Es heißt, jeder der den Schrei einer Banschee hört, stirbt oder aber jemand, der ihm sehr nahesteht.

Willenskraft	●●●○○ ○○○○○	Essenz	20
Zorn	●●●●● ●●●●○		
Gnosis	●●●●● ●●●○○		

Zauber	Beschreibung
Airtsinn	Gnosiswurf: Macht einen Ort oder eine Person im Umbra ausfindig.
Materialisieren	Gnosis ≥ Todesgürtelwert, Willenskraft: Geschick, Widerstandsfähigkeit; Zorn: Körperkraft; Gnosis: andere Attribute; 7 Gesundheitsstufen.
Wind erzeugen	Gnosiswurf gegen variable Schwierigkeit: 2 für leichte Brise, 10 für einen Tornado.
Schrei der Banshee	Ein markerschütternder Schrei. Er kann nur von denen gehört werden, welche sehr bald sterben oder denen eine solche Person sehr nahe steht.

Gevatter Tod

Dies ist das Sinnbild des *Gevatter Todes*, des *Grimmen Schnitters*, des *Schwarzen Reiters*, oder wie er sonst genannt wird. In bedeutungsschwangeren Nächten, Samhain, Walpurgisnacht, Helloween oder anderen, kann es sein, daß *Gevatter Tod* erscheint und dem Sterben einer Person beiwohnt. Woher diese Geister das Wissen um den Zeitpunkt des Todes haben, ist unbekannt und sie sprechen niemals. Wichtig ist noch zu sagen, daß *Gevatter Tod* niemals selbst tötet. Dennoch, sich dem Tod in den Weg zu stellen ist unmöglich, jedoch immer sehr gefährlich.

Willenskraft	●●●●● ●●●●○	Essenz	20
Zorn	●●●●● ●●●●○		
Gnosis	●●●●● ●●●●○		

Zauber	Beschreibung
Airtsinn	Gnosiswurf: Macht einen Ort oder eine Person im Umbra ausfindig.
Gefrieren	1 Zorn: Geist gefriert die Umgebung; Jeder darin erleidet Schaden entsprechend des neuen Zornwertes.
Materialisieren	Gnosis ≥ Todesgürtelwert, Willenskraft: Geschick, Widerstandsfähigkeit; Zorn: Körperkraft; Gnosis: andere Attribute; 7 Gesundheitsstufen.
Spurenlesen	1 Essenz: Der Geist kann seine Beute unbeirrbar aufspüren.

Schwester Ignatia

Diese Blutsschwester der Tänzer der Schwarzen Spirale dient ihren Beiden Begleitern als heimliche Mörderin gaianische Blutsgeschwister. Ihre Wyrmbefleckung ist gering, doch wahrnehmbar, doch der Talen, den sie besitzt, ist weit schlimmer befleckt.

Körperkraft	●●○○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●●●○○	Akademisches Wissen	●●●○○
Empathie	●●○○○	Heimlichkeit	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○	Nahkampfwaffen	●●●○○	Linguistik	●●○○○
Handgemenge	●○○○○	Vortrag	●●○○○	Medizin	●●○○○
				Okkultismus	●○○○○
Willenskraft	●●●●● ●○○○○			Alter	37

Waffen	Schaden	Gift	Rüstung –			
Geiferzunge (Silber, Talen)	KK +1 (T) + Gift	Schaden: 8 (Schw. 8)	Schlag: 0	Nahkampf: 0	Schußwaffen: 0	Behinderung: 0

Wenn die Geiferzunge die Rüstung durchdringt, muß das Opfer dem Giftschaden widerstehen. Der Schaden darf erst geheilt werden, wenn das Gift von selbst seine Wirkung verliert oder neutralisiert wurde.
Menschen können diesem Gift nicht widerstehen.



Werwolf



3. Lied – Rittersleut

Vorgesang

Der Sommer ist vorüber, mit dem Ende von Samhain ist der Winter angebrochen. Laut den alten Bräuchen gar ein neues Jahr, doch das irische Volk lebt längst nach dem Christenkalender.

Dennoch hatte diese Nacht noch nichts von ihrer Magie eingebüßt. Die Mauer zwischen den Welt war dünn, die geister und die Toten konnten in dieser Nacht durch die lande der Lebenden spuken.

Doch auch Schrecken hielt sie euch bereit. Ob es nun eine Warnung war, eine Prophezeiung, der leibhaftige Tod selbst war gekommen, um die Seele der Priesterin zu mähen, sollte der feige Anschlag auf ihr Leben gelingen.

Ein solches Zeichen darf nicht ungeachtet vorübergehen, und ihr seid zu jung und zu unerfahren in den Weisheiten der anderen Welten, als das ihr das Geheimnis entschlüsseln könntet.

Doch Sieht-die-Träume besitzt diese Weisheit. Als er von euch das Geschehene erfährt ballt sich seine schwere Hand zur Faust und sein Blick verfinstert sich. Es scheint fast so, als giere tief der Wolf in ihm nach Blut, doch sein Gesicht bleibt starr. Erst nach über einer Stunde regungslosen Schweigens erhebt sich der Adren, bittet den Ältestenrat der Septe, ihn anzuhören und auf Geheiß der Ältesten, muß jeder andere zurückbleiben, während sie sich um den Wolfsthron sammeln und beraten.

Als Sieht-die-Träume zu euch zurückkehrt, ist sein Blick frei von Zorn, doch umwölkt jetzt Sorge sein Antlitz. Und ihr beginnt diese Sorge zu verstehen, als er euch seine Befürchtungen und den Entschluß des Ältestenrates mitteilt.

Epos

Vorgeschichte

Der Morgen des 1. November 1105 läßt die abnehmende Mondsichel verschwinden.

Samhain ist verstrichen, doch so manches lose Ende muß noch verknüpft werden.

Die Charaktere kehrten nach dem Attentat zum Caern zurück und dort werden sie die Aufgabe erhalten, weitere Nachforschungen über all dies in Killkenny anzustellen, und die dortigen Blutsgeschwister zu warnen, sollte sich eine Bedrohung für sie ergeben. Und zudem ist der seltsame Dolch, den die Mörderin nutzen wollte, ein Rätsel für sich.

Düstere Ahnung

Dies sind die Worte, die Sieht-die-Träume spricht:

„Samhain ist ein uraltes Fest, eine Nacht, in der wunderliche Dinge geschehen. Doch solches, was euch widerfuhr weiß niemand bislang zu berichten.

Den Schrei der Banshee hat schon so mancher Fianna vernommen, einige verstehen gar, ihn zu selbst zu nutzen, doch den Grimmen Schnitter, dem begegnete bislang niemand, der davon hätte berichten können.

Die Belange der Toten reichen selten bis in die Welt der Lebenden und bislang nie bis in die Welt der Geister. Ich mag nicht sagen, ob ihr in dieser verwunschenen nacht wirklich im Umbra wart, wie wir es kennen, oder vielleicht in dem Land der Dahingeschiedenen, vom auch so manche Legende berichtet.

Was aber sicher scheint, ist daß es ein Zeichen war. Ein Zeichen, speziell euch gesandt, und wer bin ich, sich dem Willen Gaias zu in den Weg zu stellen, auch wenn ihr jung an Jahren seid.

Dornenflechte, Donnerhorn und Flammenhaar entschlossen, euch als Boten nach Killkenny zu entsenden. Die Priesterin im Kloster war eine Blutsschwester unseres Stammes, und ihr drohte der Tod durch meuchlerische Hand. Also wahrhaft Grund genug, auch um die anderen Blutsgeschwister zu bangen. Findet heraus, wer den Mord beauftragte!

War es die Kirche im Auftrage, Ketzer und Anhänger des Alten Glaubens zu richten, so werden wir grausam Rache üben.

War es jedoch jemand, der von ihrer Abkunft wußte, so sind noch weitere unserer Verwandten in Gefahr. Ist dem so, warnt sie und bietet ihnen Schutz.

Ansonsten verhaltet euch ruhig, hütet den Schleier und kehrt zurück, sobald ihr eurer Antwort sicher seid! Der Rat wird dann beschließen, was wir tun.“

Fragen...

Die Zeit drängt. Niemand weiß, weswegen die Priesterin Danas den hatte finden sollen, doch die Vermutungen sind vielfältig. Nun ist es die Aufgabe des Rudels, genaueres herauszufinden und zudem noch zu ergründen, weswegen sie diese unbeschreibliche Begegnung mit dem Tod selbst erleben durften.

Außerdem hat „Sieht-die-Träume“ herausgefunden, daß der Dolch, welchen die Attentäterin besaß, ein Talen war, der durch die Macht eines Garouritus hergestellt worden war, jedoch der darin gebundene Geist war auf jeden Fall eine Plage. Und kein Garou würde jemals mittels eines Plagengeistes einen Talen erschaffen.

...und Antworten

Hinter all dem verbirgt sich eine grausame Wahrheit, denn die Tänzer der Schwarzen Spirale kriechen aus ihren Löchern und beginnen ihren Feldzug gegen ihre einstigen Brüder

Doch noch weiß kein gaianischer Garou vom schrecklichen Schicksal der einstigen Weißen Heuler.

Immerhin sind zwei davon auf der Jagd nach Blutsgeschwistern ihrer einstigen Brüdern und vor allem ihren eigenen menschlichen Verwandten, die bisher der Versuchung des Wyrm widerstanden haben und denen die Flucht gelang.

Schwester Ignatia war eine ihrer dem Wyrm anheimgefallenen Blutsgeschwister und sie sollte die Verwandten der Fianna töten, welche die beiden Tänzer ihr nannten. Doch eigentlich hat es diese beiden nur nach Killkenny verschlagen, da sie die Familie eines Weißen Heulers verfolgen, der die Schwarze Spirale nicht tanzte.

Nach Killkenny

Also müssen sich die Charaktere eilig wieder auf den Weg nach Killkenny machen. Dabei ist die Wahl der Reise einfach. Zu Fuß dauert wohl zu lange, das Reiten fällt den Werwölfen aus einfachen Umständen sehr schwer. Was also ist einfach, als sich in der Wolfsgestalt aufzumachen und so schnell die Beine tragen nach Killkenny zu begeben, wo die Blutsgeschwister wohnen und dort Nachforschungen anzustellen.

Die Reise selbst kann entweder im Umbra oder der materiellen Welt vonstatten gehen, und jeweils können Probleme auftauchen. Wie diese jedoch tatsächlich eintreten, liegt beim Meister.

Durch die materielle Welt

Während der Reise erleiden die Garou ausgewähltes Pech. Eine Bande von Wilderern schleicht sich durch die Wälder und dank des miserablen Regenwetters bleiben sie ihren scharfen Sinnen lange verborgen, während sie auf der lauer liegen.

Und nun, begierig auf den Pelz der Wölfe, werden sie einige Pfeile gegen das Rudel senden. Das gefährlich sind nicht die Halunken, denn sie sind schwach im Geiste und das Delirium wird sie zusammenbrechen lassen. Die Gefahr liegt in ihren vergifteten Pfeilen. Ein Gift, daß selbst einem Garou gefährlich werden könnte.

Die Werte der Wilderer sind auf Seite 22 unter *Die Anderen* zu finden.

Durch das Umbra

Während die Garou durch das Umbra eilen, wird plötzlich derjenige von ihnen, mit dem höchsten Wahrnehmungswert in der Ferne, abseits des Weges einen strahlenden Löwen stehen sein.

Einen löwen, der so monumental und herrlich erscheint, daß es sich dabei nur um einen Avatar des Totems der Weißen Heuler handeln kann. Und dieser Löwe scheint ihn erwartend anzublicken.

Eilt jedoch einer der Charaktere oder das ganze Rudel dorthin, wird plötzlich, kurz vor Löwe, der im selben Moment als Trugbild auflöst, der Boden unter ihnen aufbrechen und sie werden dem chtininartigen, gewaltigen Maul einer Plage entgegenstürzen.

Die Werte des Drattosi sind auf Seite 22 unter *Die Anderen* zu finden.

Erkundungen

Das größte Problem der Charaktere wird sein, daß sie wohl keine Ahnung haben werden, wonach sie eigentlich suchen müssen. Killkenny ist kein Bistum, sondern eigentlich nur eine dreckige, stinkende kleine Stadt.

kirchlicher Auftrag

Der oberste Geistliche der Stadtkirche, Vater Markus, derjenige, der regelmäßig zum Kloster reist, um den Nonnen die Beichte abzunehmen und einige andere glaubenstechnische Kleinigkeiten zu erledigen, dürfte Schwester Ignatia wohl zum Kloster geschickt haben, oder ihr zumindest selbige Erlaubnis erteilt haben. Und sollte auch das nicht zutreffen, so dürfte er doch wenigstens wissen, warum sie dort war und woher sie kam.

Jeder Charakter mit kirchlichem Hintergrund oder Kenntnis in christlicher Kirchenorganisation könnte dies wissen, ansonsten jedoch kann es sehr hilfreich sein, bei den bereits aus dem vorletzten Lied bekannten Blutsgeschwistern vorbeizuschauen und einfach einmal nachzufragen. Denn Sedrick Cerrigan weiß ihnen dies zu berichten.

Der Vaters Wissen

Vater Markus weiß selbst nichts genaues. Schwester Ignatia, eine Nonne aus Schottland war zu ihm gekommen und hatte ihn gebeten, ihr einen Brief zu schreiben, welche sie befuge, im Kloster einige Nachforschungen anzustellen. Und es habe ihn nichts bewegt, ihr diesen Brief zu verweigern, hatte ihm doch erst kurz zuvor ein Pilgerer in seiner Kirche mit sehr einleuchtenden Worten verdeutlicht, wie sehr in der Klosterabgeschiedenheit Dinge geschehen können, die selbst in der Beichte ungesagt blieben, welche aber eine Nonne enthüllen könne.

Wahrheit Einer der beiden Tänzer der Schwarzen Spirale hatte den Priester mittels der Gabe ‚Überzeugungskraft' dazu gebracht, Schwester Ignatia zu unterstützen.

Er kann diese Person sogar beschreiben: Ein bärtiger breitschultriger Pilgerer mit deutlich schottischem Akzent.

Fremde Blutsgeschwister

In Killkenny befinden sich seit ungefähr 3 Jahren Blutsgeschwister der Weißen Heuler. Die Frau eines Garou dieses Stammes floh aus Schottland, nachdem das Gros des Stammes die Spirale getanzt hatte und nun die wenigen nicht dem Wyrm anheimgefallenen Garou jagten.

Sie und ihre beiden Kinder mußten miterleben, wie zwei Tänzer, eben jene, welche sie bis hierher verfolgten, ihren Mann töteten und seine Leiche auffraßen. Allein dem Wahnsinn der beiden Tänzer ist es zu verdanken, daß sie

fliehen konnten und bis dato unentdeckt in Killkenny leben konnte.

Inzwischen ist die Frau mit einem neuen Mann verheiratet, einem Angehörigen armen Adels, der seit dem Tot des alten Haushofmeister diesen Posten beim König eingenommen hat.

Ihr 14jähriger Sohn wurde vor wenigen Tagen erst als Knappenschüler bei Hofe angenommen, während ihre 9jährige Tochter noch bei der Mutter lebt und höfisches benehmen lernt, ist sie doch von gutem schottischem Adel.

Wahrheit Die Tänzer jagen diese Familie, gehört sie doch eigentlich zu ihrer Brut und mit einem Ritus gelang es ihnen auch, sie aufzuspüren. Es dauerte nur so lange, da sie in Schottland noch so einiges zu tun hatten, und dabei ihre Existenz zu verbergen hatten. Erst ist es an der Zeit, die Verlorenen wiedereinzufangen.

Ursprünglich hielten sie jedoch die Mutter Oberin des Klosters für die Blutsschwester der Weißen Heuler, denn der Aufspürungsritusritus des Wyrm, war dank der verstrichenen Jahre und der alten Magie des Landes nicht völlig zuverlässig gewesen.

Ritterturnier

Kaum sind die Charaktere in Killkenny eingetroffen, werden sie sehen, daß die Stadt Kopf steht.

Landfürst Darrik McElly (oder sein Sohn Dieter, sollte er getötet worden sein) hat, wohl um seine vergangene Schuld zu sühnen, ein prunkfolles Fest samt Turnieren, ausrichten lassen, um seine eigenen Rittersleut und sein Volk zu erfreuen.

Das an sich ist kein Hindernis für die Charaktere, dient diese Szenerie doch mehr dem Untermalen der Atmosphäre, doch der ganze Trubel kann durchaus etwas Mühe bereiten, jedoch ebenso wie er die wahren Blutsgeschwister der Weißen Heuler vor den Tänzern verbirgt.

Der Innere Zirkel der Stadt (Kirche, Bürgerhaus und manch andere Einrichtung) ist abgesperrt worden, um den Rittersleut und Adelsfamilien den einfachen Pöbel und die einfachen Bürgelichen vom Halse zu halten. Um also dorthin zu kommen, müßte der Charakter von nachweisbarem Adel sein, was einem Garou schwerfallen könnte.

Natürlich können die Charaktere am Turnier auch teilnehmen. Doch die Voraussetzung dafür ist echter Adel und die nötige Ausrüstung. Dann jedoch kommt der Ritter samt Gefolge in den Genuß der Turniere und der allabendliche Festivitäten auf dem Platz vor Killkenny oder gar im Königssitz.

Das Turnier geht über die Dauer von 3 Tagen.

Vorbereitungen

Nun steht ein anderes Problem im Raum, sollte ein oder mehrere Charaktere den Ritter mimen wollen. Wie macht man aus einem (womöglich bürgerlichen) Garou einen Ritter. Nun auch da wissen die Blutsgeschwister, immerhin durchtriebene Iren, die für einen solchen Scherz gerne was riskieren, Rat:

- **Adelsbrief:** Dieser dürfte das größte Problem sein, sollte keiner einen solchen haben. Doch Sedrick Cerrigan kann ihnen, für 10 Pfund in Silber, einen von einem Schreiberling fälschen lassen. Die Ahnenreihe müssen sie sich jedoch selbst ausdenken, auf daß er sie notiere.

- **Pferd:** Ein solches hat die Familie, auch wenn es weniger ein Schlachtroß und mehr ein Ackergaul ist. Aber immerhin kann er galoppieren, wenn man ihm die Sporen in die Seiten rammt. Nur die Richtung stimmt nicht immer genau.

- **Rüstung:** Eine solche müßte man erwerben. Aber ein solches Turnier zieht genügend Schmiede heran, daß das kein Problem sein sollte. Für lächerliche 20 Pfund in Silber oder 10 Unzen in Gold wird man ihnen gerne eine verkaufen, die jedoch weder besonders stabil noch besonders passen ist. Aber immerhin eine Rüstung.

  - Schlagschaden: 4
  - Nahkampf: 6
  - Schußwaffen: 1
  - Behinderung: 3

- **Waffen:** Hier gilt das gleiche wie für die Rüstung. Für ein paar Pfund Silber oder einige Unzen Gold kriegt man alles, was das Herz begehrt.

  - Schild: 6 Pfund in Silber
  - Streitkolben: 11 Pfund Silber
  - Lang-/Breitschwert: 18 Pfund Silber
  - Bastardschwert: 12 Unzen Gold
  - Bihänder: 21 Unzen Gold
  - Lanze: 2 Pfund Silber.

Die Charaktere müssen sich entscheiden, wer den Ritter, wer den Herold und wer den Knappen mimt, wobei jedoch keine dieser Positionen von einer Frau eingenommen werden darf. Eine solche dürfte höchstens jubeln und dem Ritter einen Glücksbringer schenken... so ist das Mittelalter.

Regeln

Der Teilnehmer muß sich anmelden und kann sich für folgende Wettstreite melden, wobei er nicht auf einen begrenzt ist.

Um zugelassen zu werden, muß er einen Adelsbrief, Wappen und Rüstung besitzen. Zudem benötigt der Kämpfer einen Herold, der seine Taten verkündet und mindestens einen Knappen

Kampf mit dem Schwert am Boden Die Kämpfer fechten solange, bis einer aufgibt, stirbt, oder das Schwert verliert.

Kampf mit dem Streitkolben am Boden Die Kämpfer fechten solange, bis einer aufgibt, stirbt, oder den Streitkolben verliert.

Kampf mit der Lanze zu Pferd Die Kämpfer reiten solange gegeneinander, bis einer aufgibt, stirbt oder vom Pferd stürzt. Nach jedem Ritt kann die Lanze gewechselt werden.

Kampf mit dem Schwert am Boden

Wählt der Kämpfer diesen Kampf, wird er auf insgesamt 4 Kämpfer treffen. Die ersten 3 werden in etwa die gleichen Werte haben, nur der letzte ist ein wahrhaft guter Fechter.

Zuerst trifft der Kämpfer auf Sir William Gunther. Danach auf Ither von Krunn. Schließlich auf Sir Nathan of Dunwood. Als letztes kämpft er gegen Sir Illrekt McDunner.

Für die ersten 3 Kämpfer dienen die Werte des einfachen Ritters, während Sir Illrekt McDunner eigene Werte hat, ist er doch der Ghul eines Vampirs, der diesem das Turnier gewinnen soll.

Die Werte des einfachen Ritters sind auf Seite 22 unter *Die Anderen* zu finden.

Die Werte von Sir Illrekt McDunner sind auf Seite 22 unter *Die Anderen* zu finden.

Kampf mit dem Streitkolben am Boden

Hier gilt das gleiche, wie für den Kampf mit dem Schwerte, nur haben die Ritter andere Namen.

Zuerst trifft der Kämpfer auf Sir Edelbrecht zu Berghoff. Danach auf Gawain zu Kerten. Schließlich auf Duncen O'Hara. Als letztes kämpft er gegen Fürst Dietrich von Lothrinen.

Auch hier gilt, die ersten 3 haben die Werte eines einfachen Ritters. Die Werte von Fürst Dietrich von Lothrinen sind jedoch eigens angegeben, ist er doch ein Silberfang.

Die Werte des einfachen Ritters sind auf Seite 22 unter *Die Anderen* zu finden.

Die Werte von Fürst Dietrich von Lothrinen sind auf Seite 22 unter *Die Anderen* zu finden.

Kampf mit der Lanze zu Pferd

Das eigentliche Turnier wird ähnlich gehandhabt.

Zuerst trifft der Kämpfer auf Pierre de Lagrenge. Danach auf Odwin McClarathy. Schließlich auf Patrick of Trunden. Als letztes kämpft er gegen Egmont von Rhein.

Wie stets gilt auch hier, die ersten 3 haben die Werte eines einfachen Ritters, während Egmont von Rhein eigene Werte hat, doch ist er nur ein normaler Mensch.

Die Werte des einfachen Ritters sind auf Seite 22 unter *Die Anderen* zu finden.

Die Werte von Egmont von Rhein sind auf Seite 23 unter *Die Anderen* zu finden.

Zum Tanze

Alle (überlebenden) Teilnehmer des Turniers sind zum höfischen Tanze am Abend eingeladen. Dabei sollte der Ritter, insbesondere wenn er ein Turnier gewann, in der Etikette und dem Tanz geschult sein, oder er wird sich bis aufs Blut blamieren, und man wird Lachen, was für einen Garou gefährlich sein kann.

Vater Markus wird den Abend anwesend sein, in seiner Robe am Stirntisch sitzend und auf die junge, außerordentlich schöne Junfrau Maria McElly, die diesem gelangweilt lauscht, einreden.

Sollte der teilgenommen habende Charakter gar in einem oder mehreren Turnieren gesiegt haben (besonders das Lanzenstechen ist sehr hoch angesehen), wird die Königstocher ihn gerne mit ihrer Gesellschaft beehren, und sei es nur, um dem Priester kurz zu entkommen. Sie ist ein wahrhaft lebenshunriges, 16jähriges Mädchen, die, insbesondere, wenn er gewann, zu gerne mehr von diesem Ritter erfahren würde.

Das Schreiben

Den Brief, den Schwester Ignatia bei sich hatte, verkündet nicht mehr, als das sie auf Geheiß und mit dem Segen des Erzbischofs eine Reise durch die Frauenklöster mache, um bei der Inventur zu helfen.

Auffällig ist jedoch das Siegel der Inquisition unter dem Schreiben.

Mitnehmen werden die Charaktere das Schreiben auf keine Fall dürfen, vielleicht jedoch abschreiben, wenn sie den Vater überreden können.

Die Blutsgeschwister

Die drei Blutsgeschwister der Weißen Heuler sollten irgendwie die Aufmerksamkeit der Charaktere auf sich ziehen. Immerhin sind sie der Schlüssel, der die Charaktere weiterbringen wird. Denn sie sind schließlich der Hauptgrund, warum die Mutter Oberin angegriffen wurde.

Auf welche Weise die Blutsgeschwister auffällig werden ist dem Meister überlassen, aber folgende Möglichkeiten könnten eintreten:

Raserei

Einer der Charaktere fällt in Raserei und natürlich verwandelt er sich in einen Crinos. Während das Delirium die Zuschauer in wilde Panik stürzt könnte der Sohn oder das kleine Mädchen einfach nur fasziniert und neugierig auftreten.

Stammesrune

Der Sohn der Familie könnte einem Charakter auffallen, da er die alte Halskette seines Vaters trägt, einen sehr schwachen Fetisch aus Kupfer, der jedoch die Stammesrune der Weißen Heuler zeigt.

Garou-Sprache

Während ein Charakter durch die menge geht wird er die Stimme des jungen Mädchen hören, die ein seltsames Lied vor sich hinträllert. Eigentlich war es einmal ein Ehrengesang, den ihr Vater oft sang und sie fing ein paar Worte auf. Was sie nun singt ist sehr verwaschen und kaum mehr erkennbar, doch der kundige Zuhöre kann einige Worte der Garou-Sprache entziffern.

In die Ferne

Wenn die Verwandten der Weißen Heuler gefunden sind, wird die Mutter ungern mit den Charakteren sprechen, sie gar fortjagen wollen, den sie macht die Garou für alles verantwortliche, was ihr geschehen ist.

Sie will nicht, daß ihre Kinder wieder in Gefahr geraten und noch einmal solchen Schrecken erleben müssen, wie den grausamen Tod ihres Vaters.

Doch es bleibt ihr wohl kaum eine andere Wahl, schließlich sind sie in größter Gefahr und bringen zudem jedes andere Blutsgeschwister in Gefahr. Außerdem können sie vielleicht Klarheit darüber bringen, was mit den Weißen Heulern geschah.

Geruch der Wahren Gestalt

Ein Charakter mit dieser Gabe kann erkennen, daß das junge Mädchen, auch wenn sie kein Zeichen der Feuertaufe trägt und kein Verwandtensucher bei ihr ist, eine geborene Garou ist, während Mutter und Bruder nur Blutsgeschwister sind. Noch ein Grund, warum die Familie mit ihnen zum Caern zurückkehren sollte.

Rückkehr

Die Blutsgeschwister scheinen demnach nicht in Gefahr zu sein und so kann das Rudel zurückkehren, um dem Ältestenrat seine Erkundigungen mitzuteilen.

Wie dieser jedoch entscheidet, wird erst das nächste Lied weisen.

Der Lohn der Mühen

Zu Gaias Ehren

Das Rudel brachte Ehre über sich, ihm gelang es das Turnier zu überleben, sich nicht als Bürgerliche erkennen zu lassen und den Brief mitsamt dem Siegel sehen zu können.

Insgesamt können sie bis zu 6 Rufpunkte pro Kategorie erringen.

Voll Schande

Das Rudel versagte. Entweder gelang es ihm nicht, sich beim Turnier einzuschleichen oder sie wurden gar als Adelsanmaßer entdeckt.

Sie haben kaum Ehre verdient und nicht mehr als 2 Rufpunkt pro Kategorie wird ihnen zugestanden.

Ehre, wem Ehre gebührt

Wenn einer des Rudels genügend temporären Ruf angesammelt hat, kann er nach der Rückkehr den Ritenmeister bitten, ihm diesen anzuerkennen.

Rang und Namen

Es ist sogar möglich, daß ein Charakter, wenn er genügend permanente Rufpunkte angesammelt hat, eine Herausforderung ausspricht, um einen höheren Rang zu erreichen.

Ehrungen

Erfahrungspunkte sollten nun ebenfalls verteilt werden:

- 2 für die Reise nach Killkenny
- 2 für den Zwischenfall auf der Reise
- 1 für jedes Turnier, an dem sie teilnahmen
- 1 für den Kämpfenden
- 2 für das Erhalten des Briefes
- 3 für gutes Rollenspiel
- X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 13 sein.

Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- 1 Attribut um 1 Punkt
- 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- Zorn um 1 Punkt bis maximal 5
- Gnosis um 1 Punkt bis maximal 5
- Willenskraft nach Ermessen des Meisters
- 1 Gabe kann erlernt werden

Wilderer

Armselige Strolche, die wegen frischem Fleisch und wertvollen Pelzen im Wald des Königs wildern.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●○○	Erscheinungsbild	●●○○○	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●●○○	Projektilwaffen	●●○○○	Nachforschungen	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○	Tierkunde	●●●○○		
Handgemenge	●●●○○	Überleben	●●○○○		
Willenskraft	●●●●○ ○○○○○			Alter	31

Waffen	Schaden	RW	SF	M	V
Kurzbogen	2 (T)	60	1	1	M
Keule	KK +2 (S)				

Rüstung gepolstertes Leder — Schlag: 2 | Nahkampf: 2 | Schußwaffen: 0 | Behinderung: 0

DRAGGOSI

Drattosi sind gigantische Spottbilder von Ameisenlöwen und hausen in Gruben unter dem Penumbra, die sie durch Illusionen verbergen. Sie verspeisen jeden Umbrareisenden, der in ihre teuflische Falle tappt. Es lockt die Opfer durch Illusionsbilder, die es aus ihrem Geist zieht. Sie sind intelligent und können sich problemlos mit Garou und Geistern verständigen, tun es jedoch selten. Sie wissen vieles, was um ihren Bau herum geschieht, sei es im Umbra oder in der stofflichen Welt, diese Informationen geben sie jedoch nie freiwillig.

Willenskraft	●●●●● ○○○○○	Essenz	20
Zorn	●●●●● ●●○○○		
Gnosis	●●●●● ●●●○○		

Zauber	Beschreibung
Airtsinn	Gnosiswurf: Macht einen Ort oder eine Person im Umbra ausfindig.
Essenz verschlingen	Schadenswurf: Jeder Erfolg absorbiert 1 Essenz oder $\frac{1}{2}$ Gnosis des Opfers. Überschüssige Essenz baut sich mit 5 Punkten pro 24 h wieder ab.
Wunschtraum	Gnosiswurf gegen Widerstand (Schw. ist Willenskraft des Gegners): Zieht ein Bild aus dem Geist und macht daraus eine Illusion für ein Opfer.

einfacher Ritter

Diese tapferen, ehrenhaften Kämpfer sind geschult im Kampf mit Schwert, Streitkolben, Pferd und Rüstung.

Körperkraft	●●●●○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●○○○
Geschick	●●●○○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●○○
Ausweichen	●●●○○	Etikette	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Einschüchtern	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Verwaltung	●●○○○
Handgemenge	●●○○○	Reiten	●●●○○		
Willenskraft	●●●●○ ○○○○○			Alter	28

Waffen	Schaden	RW	SF	M	V
Streitkolben	KK +3 (S)				
Schwert	KK +3 (T)				
Lanze	KK +2 (T)				
Lanze (Sturmangriff mit Pferd)	KK +5 (T)				

Rüstung Vollharnisch — Schlag: 5 | Nahkampf: 6 | Schußwaffen: 1 | Behinderung: 2

Ulrekt McDunner

Ein recht alter Ghul, den sein Domitor zu diesem Turnier schickte, um sich zu unterhalten.

Alter: 80 — sieht aus wie: 35 — Domitor: ???

Körperkraft	●●●●○	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●○	Manipulation	●●●○○	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●●○○○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Verwaltung	●●○○○
Einschüchtern	●●●○○	Reiten	●●○○○	Okkultismus	●●○○○
Handgemenge	●●●○○				
Menschlichkeit	●●●●● ○○○○○	Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Gewissen	●●○○○
				Selbstbeherrschung	●●●○○
Blutpunkte	3			Mut	●●●●○

Waffen	Schaden	RW	SF	M	V
Schwert	KK +3 (T)				

Rüstung Vollharnisch — Schlag: 5 | Nahkampf: 6 | Schußwaffen: 1 | Behinderung: 2

Fürst Dietrich von Lothringen

Dieser deutschstämmige Silberfang ist ein leidenschaftlicher Turnierkämpfer und reist gerne von seinem Rudel getrennt, um solche Ereignisse zu besuchen.

Körperkraft	●●●●○ (6, 8, 7, 5)	Charisma	●●●○○	Wahrnehmung	●●●●○
Geschick	●●●○○ (3, 4, 5, 5)	Manipulation	●●○○○ (1, 0, 0, 0)	Intelligenz	●●●○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○ (6, 7, 7, 6)	Erscheinungsbild	●●●○○ (2, 0, 3, 3)	Geistesschärfe	●●●●○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Etikette	●●●○○	Enigmas	●●●○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●●○	Linguistik	●●○○○
Handgemenge	●●●●○	Reiten	●○○○○	Rituale	●●●○○
Instinkt	●●●○○	Tierkunde	●●●○○		
Sportlichkeit	●●●○○	Überleben	●●○○○		
Zorn	●●●●● ●○○○○	Brut	Menschling	Rang	2
Gnosis	●●●●● ○○○○○	Vorzeichen	Ahroun	Alter	21
Willenskraft	●●●●● ●●○○○	Stamm	Silberfang	Totem	Falke

Gabe	Stufe	Herkunft
Überzeugungskraft	1	Menschling
Fällende Berührung	1	Ahroun
Auge des Falken	1	Silberfang
Sprachen der Welt	2	Menschling
Kampfgeist	2	Ahroun
Lunas Rüstung	2	Silberfang

Fetische / Talens	Stufe	Gnosis
Felsenhieb	2	5

Ein stählerner Streitkolben, den eine Rüstung kaum aufzuhalten vermag. Wird er aktiviert, verursacht er +3 Schaden, die nur gegen die Rüstung wirken.
Schaden: KK +3 (S)

Riten	Stufe
Ritus der Talismanzueignung	1

Egmont von Rhein

Ein einfacher tapferer Ritter mit herausragenden Fähigkeiten zu Pferde und mit der Lanze.

Körperkraft	●●●○○	Charisma	●●●●○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●○	Manipulation	●●○○○	Intelligenz	●●●●○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○	Erscheinungsbild	●●●○○	Geistesschärfe	●●●●○
Ausweichen	●●●○○	Etikette	●●●●○	Gesetzeskenntnis	●●○○○
Einschüchtern	●●○○○	Nahkampf	●●●●○	Verwaltung	●●●○○
Handgemenge	●●○○○	Reiten	●●●●○		
Willenskraft	●●●●●○○○○○			Alter	28

Waffen	Schaden	RW	SF	M	V
Lanze	KK +2 (T)				
Lanze (Sturmangriff mit Pferd)	KK +5 (T)				

Rüstung Vollharnisch

Schlag: 5	Nahkampf: 6	Schußwaffen: 1	Behinderung: 2

4. Lied – Wahre Bande

Vorgesang

Als der Ritenmeister nach euch rufen läßt, spürt ihr, daß sich etwas verändert hat.

Und als schließlich Sieht-die-Träume zu euch tritt, wißt ihr schon was euch erwartet. Noch ehe er die Worte spricht erinnert ihr euch an euren Ersten Ritus, wie ihr euch den Garou als würdig erweisen habt. Und was nun folgt ist der nächste Schritt zu einem wahren Mitglied der Krieger Gaias. Kein Rudel kann lange ohne Totem existieren und nun ist es an der Zeit, daß auch ihr euch auf die Suche begebt, um ein wahres Rudel zu werden.

Doch diese Prüfung kann noch gefährlicher und schwieriger werden als der Erste Ritus. Wie demütigend wird es sein, wenn kein Geist eure Bitten um Beistand erhört und sich kein Totem bereit erklärt, die Hand über euer Rudel zu halten. Oder wenn das Totem eure Rufe zwar wahrnimmt, ihr ihm jedoch nicht würdig erscheint. So viele Möglichkeiten des Versagens.

Aber selbst wenn es euch gelingen sollte, welches Totem wird auf euch aufmerksam werden? Und wie wird es sein, einen gemeinsamen Geist zu besitzen, der das Rudel noch näher zusammenführt, als es die Bande der Freundschaft tun?

Epos

Vorgeschichte

Es ist der Morgen des 5. Dezembers 1105, wenn dieses Lied seinen Anfang nimmt und die zunehmende Mondsichel steht am Himmel.

Die Charaktere haben eine Familie von Blutsgeschwistern der Weißen Heuler zum Caern gebracht aber noch weiß niemand, was mit diesem verschollenen Stamm geschah.

An diesem Morgen wird Sieht-die-Träume auf das Rudel zugehen, um ihnen zu erklären, daß es an der Zeit ist, den Ritus des Totems durchzuführen. Und diese Totemsuche kommt nun auf das junge Rudel zu.

Der Ritus des Totems

Dem Rudel bleibt der Rest des Tages, sich von der Reise zu erholen, etwas zu essen und zu trinken, ehe der Ritenmeister mit ihnen bei Abenddämmerung den Ritus des Totems durchführt.

Er wird jedem Mitglied des Rudels aus dem Blut eines Hirschen die Glyphe des Ruhms auf die Brust, die Glyphe der Ehre auf den Rücken und die Glyphe der Weisheit auf die Stirn zu zeichnen. Es wird ihnen gesagt, daß der Ritus nicht gelingen wird, sollte auch nur eine einzige der Glyphen vor der Vollendung abgewaschen werden.

Dann erst wird er gemeinsam mit dem Rudel in die Geisterwelt wechseln und sie tief in den Wald hineinführen. Hier erst wird er sie mit den Worten, daß ihre Suche nun beginnt, allein lassen.

Nun gilt es für das junge Rudel zuerst, eine Spur nach dem Totemgeist zu finden. Und wie es nicht anders sein kann, wird ihnen das nicht allzu leicht fallen. Denn die mächtigen Gönner der Garou werden sich erst von dem Wert der jungen Cliath überzeugen.

Der Fährte folgen

Kaum sind die Charaktere allein, wird jeder von ihnen, der geschärfte Sinne einsetzt, oder in Lupusgestalt ist, plötzlich einen vagen Duft am Boden wahrnehmen. Zwei Duftspuren führen vom Aufenthaltsort der Charaktere parallel tief in den von leichtem Nebel durchzogenen Wald hinein.

Es handelt sich dabei um den schwachen Duft von Rotwild und ein einen deutlich schärferen Wildschweingeruch, beide jedoch nur sehr schwach wahrzunehmen und leicht zu verlieren.

Es wird nicht leicht sein, den Fährten zu folgen, denn außer dem Geruch sind keine Spuren zu sehen und nur sehr gute und aufmerksame Nasen werden in der Lage sein, der Spur zu folgen (erweiterter Wurf auf Wahrnehmung + Instinkt: Schwierigkeit 9; 10 Erfolge).

Jedes Rudelmitglied darf den Wurf ablegen, jedoch zählt nur das Ergebnis des besten Wurfes, es sei denn einer patzt. Gelingt der Wurf einmal nicht, haben sie die Spur verloren, und müssen ihren Weg zurückgehen, bis sie ihn wieder aufgenommen haben. Patzt gar einer, wird er die schwache Duftspur mit seiner eigenen Note überdeckt haben und das Rudel muß sich auf eine langwierige Suche nach der eigentlichen Fährte machen.

Doch schließlich werden sie hoffentlich der Spur bis zu ihrem Ende gefolgt sein und sehen sich plötzlich vor einer hell strahlenden Mondbrücke. Auf der anderen Seite dieser von Lunen geschützten Mondbrücke wartet das nahe Umbra. Und dort wird erst die eigentliche Such nach dem Totem des Rudels beginnen.

Aber noch bevor dies geschieht, kann dem Rudel vielleicht einer oder mehrere der im folgenden beschriebenen Zwischenfall zustoßen, wie der Meister es wünscht.

Plagennest Auf ihrer Suche nach der Spur der Totems (sie sollten die Fährte verloren haben, da die Totemgeister die Garou sicher nicht mit Absicht so nahe an ein Rudel Plagengeister führen) wird das Rudel auf ein kleines, nach Wyrm stinkendes, totes Stück Wald um Penumbra treffen, in dessen Herz sich 4 Verseucher aufhalten, um einen Schandfleck in der Nähe des Caerns zu etablieren. Doch zur Zeit ruhen sie, um ihre Kräfte für den nächsten Tag zu regenerieren.

Es handelt sich um keine schweren Gegner und sie schlafen zudem noch. Sollten die Charaktere sie angreifen, werden sie erwachen und versuchen zu fliehen. Das Rudel sollte die Verseucher zur Strecke bringen, und dann einen Geist finden (ein Lichtungskind oder ähnliches), der den noch kleinen Schandfleck wieder bereinigen kann.

Die Werte des Verseuchers sind auf Seite 28 unter *Die Anderen* zu finden.

Zürnender Wyldling Ein minderer Wyldling kreuzt den Weg des Rudels und aus einem Grund, den wohl nur Wyldnisgeister nachvollziehen können, will er die Garou in die Irre führen; mehr noch, er will sie in echte Gefahr bringen.

Er wird den Garou anbieten, sie zu ihrem Ziel zu führen, wenn sie Mühe haben der Fährte zu folgen.

Lehnen sie ab, wird er sie weiterdrängen und sogar soweit gehen, sie in seinem Zorn anzugreifen, jedoch fliehen sobald sie er über die Hälfte seiner Essenz verlor. Gelingt ihm die Flucht nicht, wird er um seine Existenz betteln und den Garou anbieten, jedem von ihnen 1 Gnosispunkt zu überlassen, wenn sie ihn nicht vernichten.

Folgen sie ihm, wird er sie langsam von der Fährte wegführen, direkt zu einem Schandfleck, den 3 Gerippe bewachen. Sobald die Gerippe zum Angriff übergehen, wird sich der mindere Wyldling davonmachen.

Die Werte des minderen Wyldlings und der Gerippe sind auf Seite 28 unter *Die Anderen* zu finden.

Das Nahe Umbra

Haben die Charaktere die Mondbrücke überschritten, werden sie sich im von Nebeln verhangenen Nahen Umbra wiederfinden. Noch immer sind sie im Herzen eines finsteren, tiefen Waldes, doch was ihnen zuerst auffallen wird, ist, daß die beiden Fährten sich hier trennen. Die große, recht tiefe Hufspur eines Hirschs führt nach links, die kleineren, aber noch tieferen Abdrücke eines Keilers führen nach rechts.

Nun liegt es an den Charakteren, zu entscheiden, welcher der Spur sie zu folgen wünschen.

Hirsch

Folgt das Rudel der Hirschspur werden sie schon bald einen kleinen See erreichen, in dessen Mitte eine kleine Insel herausragt, auf der ein gewaltiger, wohl Jahrtausende alter Eichenbaum steht. Sein Stamm mißt mindestens 10 Meter im Durchmesser und seine gewaltigen Äste hängen fast bis auf den Boden hinab, während die Krone scheinbar endlos in den Sternenhimmel ragt.

Hier ist das Reich des Hirschs und hier wird er die Garou prüfen, ob sie sich seiner als würdig erweisen. Insgesamt wird er drei Prüfungen stellen. Zwei davon muß das Rudel zu seiner Zufriedenheit lösen, ansonsten wird er sie nicht zu seinen Kindern wählen.

Zum Baum Neben dem Baum stehen zwei weiße, gewaltige Wölfe auf der Insel, deren Haltung, Gebaren und Ausstrahlung wahrhaft reinste Herkunft und hohen Rang ausdrückt.

Die Charaktere müssen zum Eichenbaum, soviel sollte ihnen klar sein, doch wenn sie einfach so über den Fluß gehen, der nur wenige Zentimeter tief ist, haben sie sich nicht sehr würdig verhalten.

Erst müssen sie die beiden Wölfe bitten, ihnen die Erlaubnis dafür zu geben, ehe sie es wagen können ihr Revier, die Insel, zu betreten.

Tun sie es nicht, beginnt Hirsch an ihrem Wert zu zweifeln.

Der Führer des Rudels Sind sie auf der Insel, werden sich die beiden Wölfe in einen stattlichen, sehr kräftigen und wunderschönen Hirsch verwandeln, der die Charaktere anspricht.

Er fragt sie, wer der Anführer des Rudels ist und egal, ob sich der Alpha sofort meldet, oder zögert, Hirsch wird jeden einzelnen anblicken und dann fragen, ob es nicht an der Zeit wäre, daß ein anderer die Führung des Rudels in diesen Zeiten übernehme.

Nun ist der Sinn für Ordnung der Charaktere gefragt. Bei einer Geisterreise, insbesondere einer so friedlichen sollte kein Ahroun oder Ragabash die Führung des Rudels innehaben. Doch mag es ausnahmen geben. Ein Theurg, Philodox oder aber der Charakter mit der höchsten Weisheit oder Ehre sollte der Führer sein.

Ist er es bereits, sollten die Charaktere die Frage des Hirschs verneinen. Ist er es nicht, sollte er seinen Alpha nun herausfordern.

Wird ein anderer, in dieser Situation ungeeigneter Garou die Herausforderung aussprechen oder lassen sie den ungeeigneten für diese Geisterreise an der Führung, wird Hirsch ebenfalls an ihrem Wert zu zweifeln beginnen.

Ehrerbietung Haben sich die Garou bis her mehr oder weniger gut nach seinen Vorstellungen verhalten, wird Hirsch ihnen erklären, daß er sie als Kinder annehmen wird, wenn sie ihn auf die Weise bitten, die ihm und ihnen gebührt.

Nun ist wieder Gleichgewicht gefragt. Hirsch verlangt Ehrerbietung, aber er verlangt keinesfalls Erniedrigung und wird sie verachten. Die Charaktere müssen ihn höflich und bestimmt bitten, ihr Totem zu werden, geben sie sich zu unterwürfig oder zu stolz, wird er sehr enttäuscht sein.

Eber

Folgt das Rudel der Spur des Keilers, wird diese sie zu einer kleinen Lichtung führen, und auf einem von Nebel umhängten Hügel wird Eber stehen und sie mit roten, zornigen Augen betrachten.

Hier ist das Reich des Ebers und hier wird er die Garou prüfen, ob sie sich seiner als würdig erweisen. Insgesamt wird er drei Prüfungen stellen. Zwei davon muß das Rudel

zu seiner Zufriedenheit lösen, ansonsten wird er sie nicht zu seinen Kindern erklären.

Auf den Hügel Der Weg zum Hügel, auf dem Eber steht, wird von zwei Kriegsgeistern bewacht. Beide große, stattliche Männer, schwer gerüstet und mit gewaltigen Streitäxten bewaffnet.

Um zu Eber zu gelangen, werden die Charaktere an ihnen vorbei müssen, und nicht einer von ihnen macht den Eindruck, es ihnen besonders leicht machen zu wollen. Ein Kampf ist unvermeidbar, jedoch werden die Kriegsgeister die Garou nicht lebensbedrohlich verletzen. Keiner wird einen Werwolf über die Gesundheitsstufe Außer Gefecht hinaus verletzen. Auch sollten die Garou achten, daß sie bei dem Kampf die auf ihrer Haut aufgemalten Glyphen schützen.

Versagt das Rudel dabei, die beiden Geister zu übertreffen, wird Eber sehr enttäuscht sein.

Die Werte des Kreigsgeistes sind auf der nächsten Seite unter *Die Anderen* zu finden.

Die kraft des Rudelführers Sind die Garou bei Eber angekommen, wird dieser nach dem Rudelführer verlangen und dieser sollte sich auch melden. Dann wird Eber den Rest des Rudels auffordern, den Rudelführer herauszufordern, während er von diesem verlangt, sich mit den anderen im Kampf zu messen. Denn der Anführer eines Rudels, das Eber folgt, muß stark, wild und hart sein.

Es ist egal ob der Anführer verliert. Dann wird der Sieger zum Rudelanführer und das Spiel beginnt erneut. Jedoch muß es mindestens einem Rudelmitglied gelingen alle Herausforderer zu besiegen. Dabei kann der Kampf jedoch keine Leben kosten, das wird Eber in seinem Reich nicht zulassen. Anstatt zu sterben, wird der Verlierer lediglich das Bewußtsein verlieren. Auch wird jeder erlittene schwer heilbare Schaden wird nach dem Kampf wie tödlicher Schaden behandelt.

Auch hier gilt es, dafür zu Sorgen, daß die Glyphen erhalten bleiben.

Gelingt es keinem Garou alle Herausforderer zu besiegen, wird Eber sehr enttäuscht sein.

Frei von Furcht Als letzte Prüfung wird Eber das Rudel auffordern, ihm ihren Mut zu beweisen. Dann wird er voller Wucht auf die einzelnen Garou zustürmen, zuerst den Rudelführer, und dann der Rangkette folgend. Seinen wilden, markerschütternden Schrei ausstoßend, Geifer vor dem Mund und die rot brennenden Augen in die des Garou bohrend, wird Eber mit voller Wucht auf den Garou zustürmen und ihn niederwerfen.

Natürlich wird es keinem Rudelmitglied möglich sein, dem wilden Eber Widerstand zu leisten. Doch sie dürfen sich nicht von ihrer Furcht überwältigen lassen.

Sobald Eber auf einen Garou zustürmt, muß er einen Zornwurf gegen 5 (egal welcher Mond am Himmel steht) ablegen. Hat er dabei 4 oder mehr Erfolge verfällt er in die Fuchsraserei. Aber der Garou kann Willenskraftpunkte einsetzen, um die Flucht zu unterdrücken. Der Schwierigkeit der anderen Charaktere wird um 1 erleichtert, wenn der Rudelanführer bereits versagte.

Scheitern die Garou, wird Eber furchtbar enttäuscht sein.

Versagen

Egal welchem Totem sie den Vorzug gaben, wenn sie nicht mindestens 2 der 3 Prüfungen erfolgreich bestehen und sorgsam drüber wachen, daß die Glyphen auf ihrer Haut nicht zerkratzt oder verwaschen werden, wird das Totem sie zurückweisen und auffordern, sich Gedanken über ihr Versagen zu machen und sich frühestens in einem Monat noch einmal auf die Probe stellen zu lassen.

Denn selbst das jeweils andere Totem wird das junge Rudel vor Ablauf dieses Monats nicht anerkennen. Ist es dann soweit, kann der Meister entweder die Prüfungen für das andere Totem wählen, oder aber er muß sich selbst neue Prüfungen ausdenken, damit das Rudel sich dem Totem beweisen kann.

Erfolg

Gelingt es den Garou mindestens 2 der 3 Prüfungen erfolgreich zu bestehen, wird das Totem, sie als Kinder aufnehmen, ihnen einen Avatar senden, der über sie wachen wird und ihnen erklären, welches Tabu er ihnen auferlegt.

Zurück zum Caern

Hat das Rudel die Gunst des Totems gewonnen, wird zum Caern zurückkehren und dort vor den Ritenmeister treten, der dann mit feierlicher Miene die Glyphen von der haut der Garou waschen wird und dann vor der Septe verkündet, daß diese jungen Cliath nun einem Totem folgen. Dann wird er das Totem anrufen und es ehren.

Hoffentlich sind die Charaktere, insbesondere, wenn sie Hirsch erwählten, so klug auch in diese Ehrung einzustimmen, wenn Sieht-die-Träume sie anblickt.

Der Lohn der Mühen

Zu Gaias Ehren

Haben die Garou diese Totemsuche erfolgreich abgeschlossen und die nötigen Prüfungen erfolgreich absolviert, werden sie den Ritus beendet haben und die Septe wird ihnen die nötige Ehre erteilen.

Insgesamt können sie bis zu 5 Rufpunkte pro Kategorie erringen.

Voll Schande

Es ist den Charakteren nicht gelungen die nötigen Prüfungen zu absolvieren. Vielleicht haben sie auch die Glyphen abgewaschen. Auf jeden Fall haben sie es nicht geschafft, das Totem für sich zu gewinnen.

Sie haben kaum Ehre verdient und nicht mehr als 2 Ruf-

punkt pro Kategorie wird ihnen zugestanden. Außerdem wird ein späterer Versuch, das Totem zu finden nötig und sie können auch dann nicht mehr als maximal 2 Rufpunkte pro Kategorie erringen.

Ehre, wem Ehre gebührt

Wenn einer des Rudels genügend temporären Ruf angesammelt hat, kann er den Ritenmeister bitten, ihm diesen anzuerkennen.

Rang und Namen

Es ist sogar möglich, daß ein Charakter, wenn er genügend permanente Rufpunkte angesammelt hat, eine Herausforderung ausspricht, um einen höheren Rang zu erreichen.

Ehrungen

Erfahrungspunkte sollten nun ebenfalls verteilt werden:

- 3 für die Totemsuche
- 2 für den Zwischenfall
- 2 für jede erfolgreich abgelegte Prüfung
- 3 für gutes Rollenspiel
- X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 16 sein.

Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- Zorn um 1 Punkt bis maximal 5
- Gnosis um 1 Punkt bis maximal 5
- Willenskraft nach Ermessen des Meisters
- 1 Gabe kann erlernt werden

Die Anderen

Verseucher

Verseucher sind kleine Plagengeister, die hauptsächlich benutzt werden, um Fomorer zu erschaffen oder Schandflecke zu vergrößern.

Willenskraft	●●●○○ ○○○○○	Essenz	10
Zorn	●○○○○ ○○○○○		
Gnosis	●●●●● ●○○○○		

Zauber	Beschreibung
Besessenheit	Gnosiswurf gegen Willenskraft des Opfers: Erfolge bestimmen die Dauer des Übernehmens (währenddessen ist der Geist hilflos), die Opfer einer Besessenheit werden Fomorer genannt (1: 6 h, 2: 3 h, 3: 1 h, 4: 15 min, 5: 5 min, 6+: sofort).
Schandfleck erzeugen	Gnosiswurf gegen variable Schwierigkeit (je nach Reinheit): Erzeugt und vergrößert spirituelle Verderbnis in der Umgebung des Geistes.
Verderbnis	Gnosiswurf gegen Gnosis des Opfers: Flüstert dem Opfer finstere Ideen zu, dem dieses sich geneigt fühlt zu folgen; wirkt durch den Todesgürtel hindurch.

Minderer Wyldling

Sie erscheinen als sich verändernde, verschwommene Strukturen. Sie sind kaum zu verstehen und helfen Garou manchmal, auch wenn ihre Forderungen danach kaum verständlich sind. Sie sind dafür berüchtigt den Pakt mit einem Garou zu mißbrauchen um ihn in die Irre zu führen oder in echte Gefahr. Ihr Geruch kann von grauenvoller Intensität über stechendes Ozon bis zu klebriger Süße reichen.

Willenskraft	●●●●○ ○○○○○	Essenz	17
Zorn	●●●●● ●●○○○		
Gnosis	●●●●● ●○○○○		

Zauber	*Beschreibung*
Airtsinn	Gnosiswurf: Macht einen Ort oder eine Person im Umbra ausfindig.
Gestaltwandel	Willenskraftwurf: Geist kann jede beliebige Gestalt annehmen. Er erhält nur das Aussehen, keinerlei Kräfte oder Fähigkeiten der Gestalt.
Materialisieren	Gnosis ≥ Todesgürtelwert, Willenskraft: Geschick, Widerstandsfähigkeit; Zorn: Körperkraft; Gnosis: andere Attribute; 7 Gesundheitsstufen.
Wirklichkeit brechen	Gnosiswurf gegen variable Schwierigkeit: Verändert die Wirklichkeit einer Substanz im Umbra. Scheitern kostet 1 Essenz, Patzer 1 Gnosispunkt.

Gerippe

Geripp sind eine der vielen Kriegerrassen des Wyrm und Mörder ohne Gnade. Sie leben für das Töten und schwelgen im Gemetzel. Im Umbra erscheinen sie als halbstoffliche ghulähnliche Geister mit rasiermesserscharfen Klauen und Fängen. Sie können den Todesgürtel nicht durchdringen, besetzen dafür aber einen Wirtskörper. Dieser verwandelt sich nach 48 Stunden zu einem Geripp. Verläßt die Plage den Körper wieder, nimmt er wieder seine ursprüngliche Gestalt an, weiß aber alles, was er tat.

Willenskraft	●●●●● ●○○○○	Essenz	20
Zorn	●●●●● ●○○○○		
Gnosis	●●●●○ ○○○○○		

Zauber	Beschreibung
Besessenheit	Gnosiswurf gegen Willenskraft des Opfers: Erfolge bestimmen die Dauer des Übernehmens (währenddessen ist der Geist hilflos), die Opfer einer Besessenheit werden Fomorer genannt (1: 6 h, 2: 3 h, 3: 1 h, 4: 15 min, 5: 5 min, 6+: sofort).
Raserei hervorrufen	Zornwurf gegen Willenskraft des Ziels: Das Ziel fällt in Raserei. Es gelten die regulären Rasereiregeln.

Kriegsgeist

Ein Geist, der die Essenz des Krieges verkörpert. Nicht den grauenvollen Aspekt des Verendens, und Abschlachtens, wie viele vom Wyrm verdorbene Kriegsgeister es tun, sondern des ehrenvollen Kampfes von Mann gegen Mann. Diese Geister, die meist als hochgewachsene, starke Männer in mittelalterlicher Rüstung mit Schwert oder Axt bewaffnet auftreten, sind nur selten zum Sprechen aufgelegt. Ihre Domäne ist das Kämpfen, das Töten und das Sterben, nicht das Austauschen von Weisheiten oder Beschimpfungen.

Willenskraft	●●●●● ●●○○○	Essenz	18
Zorn	●●●●● ●●●○○		
Gnosis	●●●○○ ○○○○○		

Zauber	*Beschreibung*
Materialisieren	Gnosis ≥ Todesgürtelwert, Willenskraft: Geschick, Widerstandsfähigkeit; Zorn: Körperkraft; Gnosis: andere Attribute; 7 Gesundheitsstufen.
Neubildung	Gnosiswurf, Dauert 1 Runde: Geist löst sich auf und bildet sich irgendwo im Umbra wieder neu.
Rüstung	2 Essenz: Kann für den Rest der Szene mit Gnosis Schaden absorbieren.



Werwolf



5. Lied – Dem Wyrm verfallen

Vorgesang

Nach dem Ritus des Totems ist wieder Alltag in die Septe eingekehrt, sofern man bei einer Ansammlung von 16 Garou ohne euch von Alltag sprechen kann. Der in jedem brodelnde Zorn kocht immer wieder über und es vergeht kaum eine Woche in der man nicht einer Herausforderung oder einem Streit beiwohnen kann.

Ihr selbst wurdet in das Amt von Caernwächtern erhoben, eine ehrenvolle, wenn auch nicht besonders aufregende Aufgabe, immerhin ist es äußerst unwahrscheinlich, daß irgend ein Angreifer sich hierherverirrt, liegt doch der letzte ernstgemeinte Angriff schon Jahrzehnte zurück. Denn tief in euch drin brennt die selbe ungeheure Flamme wie sie in jedem Garou lodert: die Kampfeslust. Gaia erschuf ihre Fänge, die mächtigsten aller Fera, nicht zum herumsitzen und warten. Ihr seid zum Kämpfen geboren.

Aber die älteren Garou scheinen ohnehin nicht die Absicht zu haben, euch die Grenzen des Caerns patrouillieren zu lassen. Denn als ihr vor den Ältestenrat gerufen werdet, sind die Gesichter von Dornenflechte, Donnerhorn und Flammenhaar ernst, fast schon traurig. Sie verkünden euch, dem jüngsten und auch unerfahrensten Rudel, welche Aufgabe sie für euch vorgesehen haben.

„Was auch immer der Grund ist, warum der Wyrm in den letzten Tagen so stark scheint, ihr seid mit den Ereignissen unwiderlegbar verknüpft. Ihr habt den Dolch gefunden, mit dem unser Blutsgeschwister im Kloster ermordet werden sollt und Sieht-die-Träume fand die schreckliche Wahrheit heraus, daß es sich dabei um eine Art verdorbenen Fetisch handelt, denn eine Plage wurde in die Klinge gebunden, fast genau so, wie wenn wir einen Geist in eine Waffe binden würden. Doch das Erschaffen von Fetischen auf diese Weise ist ein Geheimnis der Fänge Gaias.

Weiterhin habt ihr das Kind des verschwundenen Stammes der Weißen Heuler gefunden. Es muß der Wille der Mutter gewesen sein, daß ihr dieses Kind unter den Tausenden von Menschen in Killkenny fandet, darum werden wir diesem Willen weiter folgen und euch zurückschicken in diese ferne Stadt, auf daß ihr dort herausfindet, was es mit all dem auf sich hat.

Doch zuvor wird jeder von euch ein Geschenk erhalten. Denn was euch erwarten könnte dürfte weit jenseits dessen liegen, was ihr jemals überstanden habt und auch jenseits dessen was ein Rudel eures geringen Ranges überstehen könnte. Darum nehmt die Geschenke an und benutzt sie weise, auf daß ihr lebend zurückkehrt und uns berichten könnt, was mit dem Stamm der Weißen Heuler geschah, warum das Kind hier in Irland ist, so weit von seinem Zuhause entfernt und wer diesen verdorbenen Dolch erschuf."

Epos

Vorgeschichte

Zur frühen Morgenstunde des 12. Dezembers 1105 erscheint der aufgehende Dreiviertelmond am Himmel.

Das junge Rudel konnte den Mord an einer fiannischen Blutschwester verhindern. Die Mordwaffe, ein Fetisch der Schwarzen Spiralen fiel ihnen in die Hände und sie fanden ein Kind des verschwundenen Stammes der Weißen Heuler. Und nun, gestärkt durch die Macht ihres Totemgeistes, sollen sie eine Erklärung für all das finden.

Geschenke

Jedes Mitglied des Rudels wird von einem Septenmitglied ein machtvolles Geschenk erhalten.

Ragabash Der Ragabash wird von Liebt-die-Sonne einen Bogen namens Wyrmschlächter (Stufe: 2, Gnosis: 7) erhalten, in welchen der Schmerzgeist Gar gebunden ist. Dieser Fetisch darf niemals gegen Wesen mit reinem Herzen gerichtet werden, sonst erleidet der Schütze den Schaden, den sein Ziel erhalten würde. Ist das Ziel jedoch dem Wyrm verfallen, kann keine Rüstung den Pfeil aufhalten.

Theurg Der Theurg erhält von Sieht-die-Träume einen Torc der Weisheit (Stufe: 3, Gnosis: 5). In diesem wohnt Gelin, ein enigmatischer Geist. Dieser Torc erhöht nach der Aktivierung entweder Zorn, Gnosis oder Willenskraft für 1 Szene um 1 Punkt.

Philodox Helles-Auge wird dem Philodox des Rudels eine Tätowierung des Schutzes (Stufe: 3, Gnosis: 7) geben. Nach mehreren Stunden qualvollen Tätowierens und rituellen Bindens wird er einen fremdartigen Schildkrötengeist namens Kelal in den Rücken des Philodox binden. Dieser Fetisch schützt nach der Aktivierung den Garou vor der ersten Schadensstufe in einer Runde.

Galliard Der Galliard des Rudels erhält eine aus Knochen geschnitzte Figur eines Wolfes. Dieser Fetisch namens Lugh's Fänge (Stufe: 2, Gnosis: 6) mit dem Geist Kelron erlaubt ihm, bei der Aktivierung in jeder Form ein gewaltiges Wolfsgeheul auszustoßen, daß alle in der Nähe befindlichen (1 km Radius pro Erfolg) Wolfsrudel herbeiruft, die sich auf den Angreifer des Galliard

stürzen werden. Es handelt sich jedoch um gewöhnliche Wölfe und der Galliard trägt die Verantwortung für ihren Tod.

Ahroun Die kleine Klaive Schmerzbringer (Stufe: 4, Gnosis: 6), der der Geist Gor innewohnt ist das Geschenk Bärentazes an den Ahroun des Rudels.

Wenn es mehr als eine Mitglied des selben Vorzeichens im Rudel gibt, so muß der Meister sich selbst ein weiteres Geschenk ausdenken, welches er diesem zweiten Rudelmitglied übergibt.

Doch wird diese Übergabe nicht ohne Neider sein. Insbesondere wenn der Ahroun die Klaive empfängt, wird Tötet-seine-Feinde, der Ahroun im Range eines Pfleglings seinen Zorn kaum zurückhalten können. Erbost über diese Ungerechtigkeit, da er immerhin einen deutlich höheren Rang innehat, als das Rudelmitglied, wird er den Charakter zu einem Zweikampf herausfordern. Natürlich, wird er nicht die Klaive fordern, denn sie wurde dem Ahroun immerhin von einem Adren überreicht, dennoch wird er diesem Cliath eine Lektion erteilen.

Der Kampf wird vom Meister der Herausforderungen überwacht werden und je nach Wahl der Waffen des Herausgeforderten bis zur Bewußtlosigkeit oder dem ersten Blut geführt werden.

Finstere Träume

Noch während der ersten Nächte dieses Liedes wird ihnen das Mädchen, Garia Rily, mitteilen, daß sie seit einigen Tagen ganz furchtbare Träume ereilen. Jedesmal beginnen sie angenehm, während sie auf einer Wiese spielt. Dann jedoch tritt ein fremder Mann vor sie und fordert sie zum Tanze auf. Anfangs gelingt es ihr noch, das zu verneinen, doch schon bald findet sie sich selbst in seinen Armen einen wilden und seltsamen Tanz zelebrierent. Immer und immer wieder wird sie in einem immer enger werdenden Kreis herumgewirbelt, doch sie kann auch nicht davon ablassen, denn auch wenn die Umgebung ihres Traumes immer schrecklicher wird, so gefällt ihr die Tanz doch mit jedem Male besser.

Wenn sich die Charaktere anfangs nichts dabei denken, sollte sie jedoch ein Wächtergeist darauf aufmerksam machen, daß jedesmal, wenn das Mädchen einen dieser Träume hat, ein dunkler Wirbel, eine Art verfremdeter Schimärling, durch das Umbra des Caerns zu gleiten scheint. Irgendetwas Finsteres scheint sich mit dem Mädchen zu diesen Stunden zu verbinden.

In den Traum

Natürlich können die Charaktere versuchen, den Traum des Mädchens zu betreten, wenn es ihnen gelingt, den dunklen Schimärling, der während der Träume im Umbra um das Mädchen herumschwirrt, zu überreden, sie in den Traum hineinzulassen. Das wird er jedoch nur tun, wenn sie ihm einiges an Gnosis überlassen.

Sind sie im Traum, werden sie sich auf einer weiten, endlosen Wiese wiederfinden. Anfangs erscheint alles friedlich und Garia läuft allein und glücklich auf der Wiese umher. Doch nach einiger Zeit werden plötzlich zwei Menschen auftauchen, der eine föllig ohne jegliche Körperbehaarung, der andere mit seltsam entstellten Ohren, ähnlich denen von Fledermäusen. Diese beiden werden das Mädchen zum Tanz aufforderun mit ihr bald in einen seltsamen, wilden, spiralförmigen Tanz umherspringen.

Alles was die Charaktere tun können, ist die Eindringlinge zu verjagen, diese werden sich jedoch, sobald sie angegriffen werden, in eine entstellte Crinos-Form verwandeln, und kämpfen. Jeder der bei diesem Kampf‚stirbt', wird aus dem Traum des Mädchens zurück in das normale Penumbra geschleudert.

Nach Killkenny

Wenn die Charaktere ihre Geschenke erhalten haben, wird es Zeit sich auf den Weg nach Killkenny zu machen. Doch bevor sie aufbrechen, wird ihnen Dornenflechte eröffnen, daß sie das Mädchen, mitnehmen müssen, denn ihre Träume seine ein schlechtes Zeichen, wie groß der Einfluß und das Interesse des Wyrm an ihr haftet. Darum sei sie eine Gefahr für den Caern.

Die Reise selbst sollte ohne größere Probleme vonstatten gehen, immerhin sind sie inzwischen erfahrene Reisende auf dieser Strecke und kennen die Besonderheiten der Umgebung.

Verbleib des Mädchens

Das Kind sollten sie jedoch bei sich behalten und nicht etwa auf die Idee kommen, es bei der Blutsgeschwisterfamilie unterzubringen. Immerhin könnte sie dort, ohne Aufsicht, den seltsamen Träumen erliegen und die Verwandten in schreckliche Gefahr bringen. Zudem ist sie in einem Alter in welchem theoretisch ihre Erste Verwandlung eintreten könnte, insbesondere wenn man die Umstände bedenkt, in welchen sie sich befindet. Allein, der Vater fort, die Mutter voller Angst und sie hat die letzten Tage in einem Caern der Garou verbracht.

Das Familienanwesen

Was auch immer die Charaktere alles abklappern, irgendwann sollten sie auch das ehemalige Anwesen der Rily-Familie aufsuchen, wo die Mutter mit ihren beiden Kindern immerhin die letzten Jahre wohnte. Vielleicht läßt sich dort ein Hinweis finden.

Und tatsächlich, wenn sie das Haus betreten, werden sie die Inneneinrichtung zerstört und durchwühlt vorfinden. Blutflecken, Eiter und andere stinkende Überreste werden dort an den Wänden kleben, während dem ganzen Haus eine üble Befleckung des Wyrm anhängt.

Der Schacht

In dem kleinen Kellerraum wird das Rudel schließlich auf einen schräg in die Tiefe ragenden Schacht stoßen. Und wer immer diesen Schacht durch festes Erdreich, Stein und Mauer trieb, es kam von unten und brach hier aus dem Boden hervor. Die wenigen noch zu erkennenden Spuren sind alt und deuten auf große Hunde oder Wölfe hin.

Wenn die Charaktere den Schacht betreten und dem gewundenen Gang folgen werden sie nach einigen Windungen, auf ein Ende des Ganges stoßen. Doch hier scheinen

die Spuren wie aus dem Nichts zu erscheinen. Es sollte also naheliegen, daß sie im Umbra weitersuchen sollten.

Im Penumbra

Wenn die Garou seitwärts wechseln werden sie sich in einer praktisch identischen Höhle wiederfinden, die hier jedoch nicht endet sondern in seltsamen Windungen weiter in die Tiefe führt. Ein seltsames, grünlich glimmendes Licht scheint aus den Wänden zu tropfen und taucht alles in ein unheimliches Zwielicht.

Wenn sie der Höhle nun weiter folgen wird sie ein seltsames Gefühl überkommen, als wenn jeder Schritt sie über Dutzende von Kilometern tragen würde. Es scheint fast so, als schritten sie auf einer finsteren Mondbrücke voran.

Der Stock

Nach einiger Zeit, welche Strecke das Rudel zurücklegte, läßt sich unmöglich feststellen, wird auch der Gang im Penumbra enden, sich jedoch nun wieder in der materiellen Welt fortsetzen. Dort jedoch wird sich ihnen ein weiterer Gang offenbaren, der schon bald vor einem gewaltigen, senkrecht in die Tiefe führenden Loch endet. Nur schwach kann man erkennen, daß einige Meter in der Tiefe ein weiterer Gang auf der anderen Seite des Lochs weiterführt.

Das Hinabklettern sollte nicht schwierig aber doch gefährlich gestaltet werden, immerhin bedeutet jedes Abrutschen einen Fall in eine nicht zu erkennende Tiefe, aus welcher seltsame schmatzende Geräusche heraufklingen.

Wenn sie dies geschafft haben, werden sie nur noch wenige Meter weitergehen müssen, ehe sie auf eine breite Höhle treffen, in der scheinbar eine unandeliche Anzahl weitere Gänge mündet. In der Mitte des großen Höhlendoms flackert aus einem Loch im Boden eine mindestens 4 m hohe Flamme grünen, kränklich wirkenden Feuers.

Der Ruf des Wyrm

In diesem Moment werden drei Garou in Crinosgestalt aus einem der anderen Gänge auftauchen. Und während sie sich auf die Charaktere stürzen, wird ein seltsamer Klang durch die Höhle hallen und Garia wird plötzlich wie in Trance durch den Dom wandern, auf einen weiteren der unzähligen Gänge zu.

Nun müssen die Charaktere schnell handeln. Während mindestens einer von ihnen dem Mädchen folgt, muß der Rest des Rudels gegen die fremden, entstellten Werwölfe kämpfen.

Alle drei Tänzer der Schwarzen Spirale (was die Charaktere nicht wissen), werden sich auf das Rudel stürzen und bis zum Tode kämpfen. Mehr noch, sobald einer von ihnen dem Tode Nahe ist, wird dieses Rudel einen Plagenbeschützer anrufen. Dann trieten aus dem Baalsfeuer in der Mitte der Höhle 2 Psychomachiæ, um sich an dem Kampf zu beteiligen.

Die Werte der Tänzer der Schwarzen Spirale sind auf der nächsten Seite unter *Die Anderen* zu finden.

Die Werte der Psychomachiæ sind auf der nächsten Seite unter *Die Anderen* zu finden.

Der Schatten der Spirale

Während im Höhlendom der Kampf tobt, wird die junge Weiße Heulerin einen weiteren Gang betreten und dort auf einen kreisrunden Raum von mindestens 20 Metern im Durchmesser stoßen, in dessen glänzen schwarzen Boden eine goldene Spirale gezeichnet zu sein scheint. Und kaum hat sie diesen Raum erreicht, wird sie zu tanzen beginnen.

Natürlich handelt es sich hierbei nicht um die wahre Schwarze Spirale, doch wenn sie diesen Tanz bis zur Mitte des Raumes tanzt und somit beendet, wird ihr Geist von der Stimme des Wyrm erfüllt sein und sie wird für die gaianischen Garou verloren sein. Also sollte sie aufgehalten werden, ehe sie diesen Tanz beenden kann, was mindestens 10 Minuten dauert. Doch auch der Garou, der den Raum betritt, um das Mädchen aufzuhalten, wird in seinem Kampf eine verzerrte lockende Stimme vernehmen, deren Worte er nicht verstehen kann, die ihm aber dennoch alles zu versprechen scheint.

Die Rückkehr

Wenn die Tänzer getötet und die Plagen vernichtet sind, ist es an der Zeit zurückzukehren, um den Caernältesten zu berichten, was das Rudel hier antraf. Außerdem ist Eile geboten, denn etliche Schreie, verstümmeltes Wolfsgeheul und schnelle Schritte sind aus unzähligen der Höhlen zu vernehmen. Wenn das Rudel sich nicht sputet werden sie in diesen Stock der Schwarzen Spirale nicht mehr lebend verlassen.

Und natürlich sollten sie auch das Mädchen mitnehmen, das unter Umständen jetzt, in einem sehr, sehr ungünstigen Augenblick seine Erste Verwandlung durchmacht.

Verfolgen werden die diversen Bewohner des Stocks das Rudel jedoch nicht wenn dieses erst wieder das Haus der Familie erreicht hat. Dafür jedoch wird dieser Gang einstürzen und auch die Höhle im Umbra bleibt unerreichbar.

Der Lohn der Mühen

Zu Gaias Ehren

Wenn die Charaktere den Stock der Tänzer der Schwarzen Spirale gefunden und das Rudel der speienden Natter vernichtet wurde werden sie ihre Pflicht erfüllt haben. Doch sie sollten auch keinesfalls darin versagen, Garia vor dem Tanz zu bewahren, der sie in die Fänge des gefallenen Stammes treiben wird.

Insgesamt können sie bis zu 5 Rufpunkte pro Kategorie erringen.

Voll Schande

Garia ist nun wieder Teil des Stammes, dem sie bislang entkommen war und die Chraraktere tappenweiterhin im Dunkeln, wer die Garou sind, die so offensichtlich dem Wyrm dienen.

Sie haben kaum Ehre verdient und nicht mehr als 2 Rufpunkt pro Kategorie wird ihnen zugestanden.

Ehre, wem Ehre gebührt

Wenn einer des Rudels genügend temporären Ruf angesammelt hat, kann er den Ritenmeister bitten, ihm diesen anzuerkennen.

Rang und Namen

Es ist sogar möglich, daß ein Charakter, wenn er genügend permanente Rufpunkte angesammelt hat, eine Herausforderung ausspricht, um einen höheren Rang zu erreichen.

Ehrungen

Erfahrungspunkte sollten nun ebenfalls verteilt werden:

- 2 für das Eindringen in Garias Traum
- 3 für das Finden des Tänzer-Stocks
- 3 für den Sieg über das Tänzer-Rudel
- 1 für das Bewahren Garias vor dem Schatten der Spirale
- X Meisterentscheid

Es liegt beim Meister, wie viele er vergibt, es sollten insgesamt jedoch nicht mehr als 9 sein.

Steigern

Es kann am Ende dieses Abenteuers natürlich auch gesteigert werden, wenn auch nur begrenzt.

- 1 Fähigkeit um 1 Punkt
- Zorn um 1 Punkt bis maximal 5
- Gnosis um 1 Punkt bis maximal 5
- Willenskraft nach Ermessen des Meisters
- 1 Gabe kann erlernt werden

Die Anderen

Tänzer der Schwarzen Spirale

Die drei Ahroun des Rudels der speienden Natter. Sie kämpfen bis zum Tode, denn wenn sie versagen erwartet sie weit schlimmeres.

Körperkraft	●●●●○ (6, 8, 7, 6)	Charisma	●●○○○	Wahrnehmung	●●●○○
Geschick	●●●●○ (4, 5, 6, 6)	Manipulation	●●○○○ (1, 0, 0, 0)	Intelligenz	●●○○○
Widerstandsfähigkeit	●●●●○ (6, 7, 7, 6)	Erscheinungsbild	●○○○○ (0, 0, 1, 1)	Geistesschärfe	●●●○○
Aufmerksamkeit	●●●○○	Heimlichkeit	●●●○○	Enigmas	●●○○○
Ausweichen	●●●○○	Nahkampf	●●●○○	Medizin	●●○○○
Einschüchtern	●●●○○	Tierkunde	●●○○○	Okkultismus	●●○○○
Handgemenge	●●●●○	Überleben	●●●○○	Rituale	●○○○○
Instinkt	●●●○○				
Sportlichkeit	●●●○○				
Zorn	●●●●● ○○○○○	Brut	Menschling	Rang	1
Gnosis	●●●○○ ○○○○○	Vorzeichen	Ahroun	Alter	17
Willenskraft	●●●●● ○○○○○	Stamm	Tänzer der Schwarzen Spirale	Totem	–

Gabe	Stufe	Herkunft
Geruch des Menschen	1	Menschling
Fällende Berührung	1	Ahroun
Rasiermesserklauen	1	Ahroun
Plagenbeschützer	1	Schwarze Spirale
Verhüllen	1	Schwarze Spirale

Fetische/Talens	Stufe	Gnosis
–		

Riten	Stufe
Ritus der Talismanzueignung	1

Psychomachie

Dunkle Geister, die sich von Furcht und Lebenskraft ernähren. Sie suchen nach verwirrten und verkommenen Personen und nehmen von ihnen Besitz, um sie dazu zu drängen, ihren primitiven Gefühlen und finsteren Phantasien nachzugehen. Sie erscheinen nach ihrer bösartigen Natur, mit Rasierklingen, Fängen, Skalpelle und anderem schrecklichen Werkzeug, mit denen man Schmerz und Tod verbreiten kann.

Willenskraft	●●●●● ●●○○○	Essenz	25	+1 für jeden Tod, der von seinem Wirt verursacht wird
Zorn	●●●●● ●●●●●			
Gnosis	●●●●● ●●●○○			

Zauber	Beschreibung
Airtsinn	Gnosiswurf: Macht einen Ort oder eine Person im Umbra ausfindig.
Besessenheit	Gnosiswurf gegen Willenskraft des Opfers: Erfolge bestimmen die Dauer des Übernehmens (währenddessen ist der Geist hilflos), die Opfer einer Besessenheit werden Fomorer genannt (1: 6 h, 2: 3 h, 3: 1 h, 4: 15 min, 5: 5 min, 6+: sofort).
Materialisieren	Gnosis ≥ Todesgürtelwert, Willenskraft: Geschick, Widerstandsfähigkeit; Zorn: Körperkraft; Gnosis: andere Attribute; 7 Gesundheitsstufen.
Verderbnis	Gnosiswurf gegen Gnosis des Opfers: Flüstert dem Opfer finstere Ideen zu, dem dieses sich geneigt fühlt zu folgen; wirkt durch den Todesgürtel hindurch.



Werwolf



Alle Anderen

Räuber . . . 9
Wolf . . . 9
Gerippe . . . 9
Wache . . . 10
Der Haushofmeister . . . 10
Fürst Darrik McElly . . . 10
untote Bestie . . . 15
Banshee . . . 15
Gevatter Tod . . . 15
Schwester Ignatia . . . 15
Wilderer . . . 22
Drattosi . . . 22
einfacher Ritter . . . 22
Illrekt McDunner . . . 22
Fürst Dietrich von Lothringen . . . 22
Egmont von Rhein . . . 23
Verseucher . . . 28
Minderer Wyldling . . . 28
Gerippe . . . 28
Kriegsgeist . . . 28
Tänzer der Schwarzen Spirale . . . 32
Psychomachiæ . . . 32