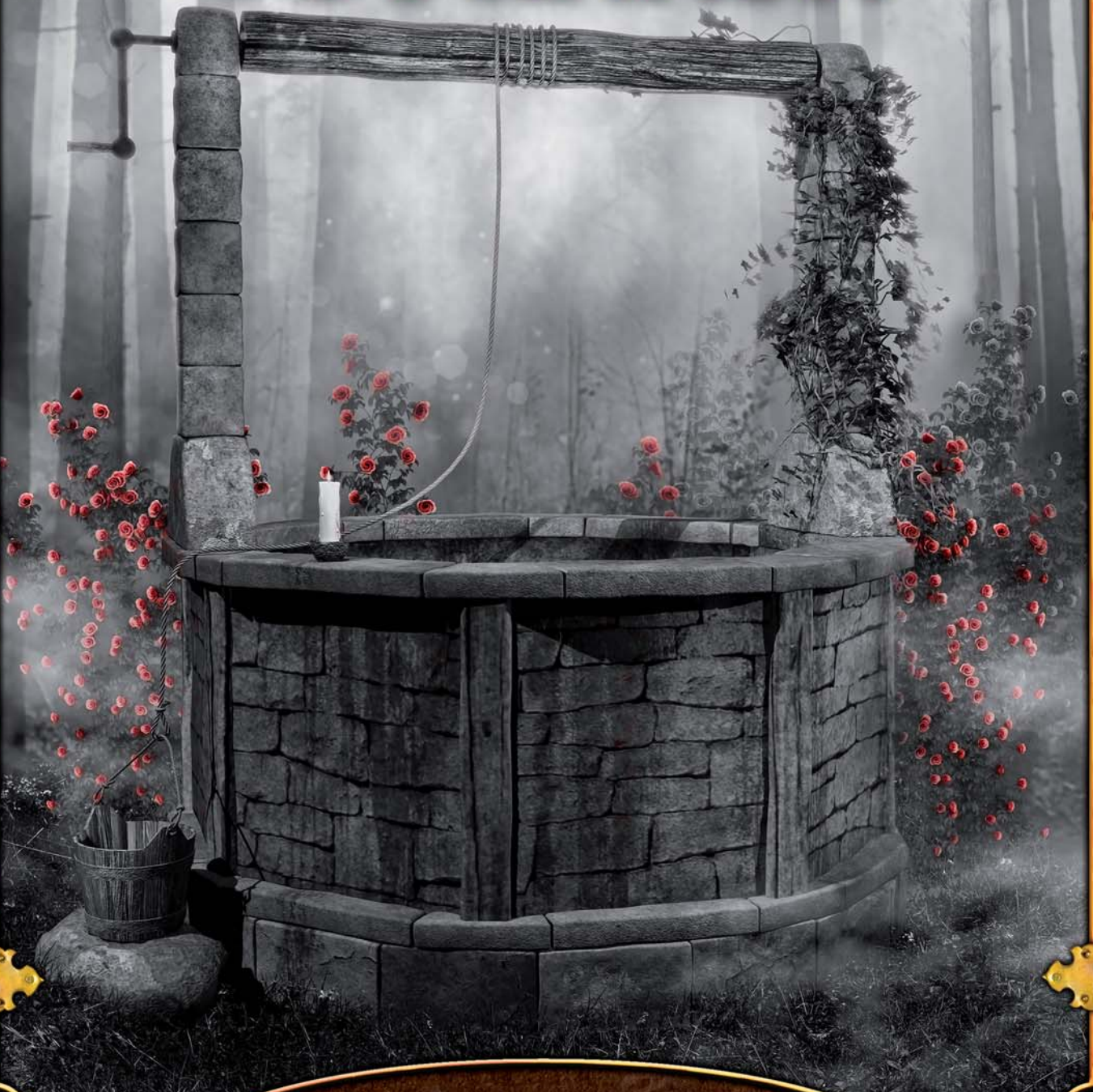


MIDGARD

Der weinende Brunnen



Abenteuer



Der Weinende Brunnen

Vorwort

Dieses Abenteuer verquickt eine Geistergeschichte von Montague Rhodes James (1862-1936), *Wailing Well*, geschrieben für die Eton-College-Pfadfindergruppe und erstmals vorgelesen an deren Lagerfeuer in der Worbarrow Bay 1927, und den berühmtesten Roman *Dracula* von Bram Stoker (1847-1912), erschienen 1897.

Das Abenteuer verlangt von den Spielern auch detektivische Fähigkeiten: Sie müssen ein Verbrechen rekonstruieren, die Täter erkennen und den titelgebenden „weinenden Brunnen“ finden. Magische Hilfen wie *Vision* oder eine Geisterbeschwörung sind vorgesehen. Auch andere Zauber können nützlich sein, ohne die Herausforderung durch das Abenteuer herabzusetzen. Ein herbeigerufener Naturgeist kann z.B. die Lage des Weinenden Brunnens auf seine orakelhafte Art angeben und vielleicht sogar mitteilen, dass vor kurzem ein Mensch hineingeklettert ist. Ob Weib oder Mann und vor wie vielen Tagen? - solche Einzelheiten sind einem Naturgeist nicht unbedingt wichtig. Der Kompanion des Erzvampirs wird in den Augen der Spieler wohl sehr verdächtig wirken, schon allein, weil er ein Fremder ist; aber er ist nicht leicht zu fassen, sondern äußerst geschickt. Vor allem wird es ihren Spürsinn herausfordern, die Intrige, die der Schurke gegen die Hexe Dialla spinnt, zu durchschauen.

Aber nicht nur Detektivarbeit ist gefragt, auch der Kampf gegen finstere Kreaturen steht auf dem Programm, denn es ist ja ein Vampirabenteuer und spätestens in Schloss TinKaTuh ist die Zeit des Spurensuchens vorbei. Daher sollte die Abenteurergruppe aus 3-6 Figuren der **Grade 5-15** bestehen.

Die Beschreibung nimmt ausgiebig Bezug auf das Quellenbuch *Corrinis - Stadt der Abenteurer* (Neuaufgabe 2004). Die Angaben in Klammern hinter den Namen von Nichtspielerfiguren und Örtlichkeiten beziehen sich auf den **Gebäudeschlüssel** in *Corrinis* (s. Karte). Manchmal steht eine **Geldangabe** in Goldstücken dabei: die Summe, die die Abenteurer in etwa aufwenden müssen, um an eine Information zu gelangen (Löhne, Trinkgelder, Bestechungsgelder, milde Gaben, Benutzungsgebühren usw.). Genaue Kosten können vom Auftreten und Verhalten der Spielerfiguren abhängen.

Informationen für den Spielleiter

Vor drei Jahrhunderten fiel ein Beschwörer im fernen KanThaiPan dem Vampirdämon **KooSchi** („Gelber Tod“) zum Opfer. Von nun an musste der Unglückliche sich im unzugänglichen Erlikul-Gebirge vor den Priestern des Tsai-Chen-Tals verbergen. Hier residierte er in seinem Schloss, umgeben von immer zahlreicher werdenden untoten Dienern. Von den Berekyndai wurde der Erzvampir **Kupa Belz**, sein Schloss **Tinkatul** genannt. Diese Namen verbreiteten sich von den Steppenvölkern bis nach Moravod und Aran. Die kanthanischen Namen lauteten **KuPaBetsu** und **TinKaTuh**, verschwanden aber in der märchenhaften Überlieferung.

Als Schüler von KooSchi wuchsen KuPaBetsus Fähigkeiten als Beschwörer, bis er darangehen konnte, Personen aus allen ihm bekannten Ländern herbeizuzaubern. So erweiterte sich sein Wissen von *Midgards* Beschaffenheit und Grenzen. Der Wunsch zu reisen und am Leben der Lebenden teilnehmen zu können, wuchs in ihm. Aber wie sollte er den Gefahren in der Fremde begegnen, wenn er sein sicheres Schloss verließ? Als KuPaBetsu wieder einmal in seinem Beschwörungsfeld einen Fremden erscheinen ließ, war es **Lope d'Alfi**, ein Thaumaturg aus Diatrava, keiner Betrügerei abgeneigt und gerissen genug, dem Erzvampir eine Partnerschaft vorzuschlagen.

Dieses sinistre Bündnis sollte nun in so mancher Stadt rings um das Meer der Fünf Winde viel Unheil anrichten und war folgendermaßen beschaffen: Lope d'Alfi bereiste die großen Handelsstädte, wo er in einem sicheren Versteck ein **magisches Tor** errichtete, zu welchem das Gegenstück in TinKaTuh von KuPaBetsu aufrecht erhalten wurde. Das *Tor* (s. *Das Arkanum - Ergänzungen*) erlaubte es dem Erzvampir, sich aus seinem gewohnten Schloss in KanThaiPan sofort an den jeweiligen Ort seiner Jagd zu begeben, gleich ob es nun Candranor, Kroisos oder Corrinis war, und auf demselben Weg auch wieder heimzukehren. KuPaBetsus Opfer wurden vorher von Lope d'Alfi ausgesucht, so dass er seine Beute zielsicher und rasch einfangen konnte. Menschen verschwanden, die nicht so schnell vermisst wurden, weil sie entweder Außenseiter waren oder weil Lope d'Alfi ihr wahres Schicksal mit falschen Spuren verschleierte. Im günstigsten Fall wurden die vampirischen Umtriebe gar nicht ruchbar



und wenn doch, verlagerten KuPaBetsu und sein Helfershelfer einfach ihr Jagdgebiet in die nächste Stadt. Das Geld der bedauernswerten Opfer fällt stets Lope d'Alfi in die Hände und verschafft dem Thaumaturgen ein sehr bequemes Leben.

Vor sechs Jahren trieben KuPaBetsu und sein menschlicher Diener ihr Unwesen in der albischen Stadt **Corrinis**. Lope d'Alfi mietete sich in einem Wohnhaus in der Mühlteichstraße (W5) ein, einer ärmlichen Gegend in der Vorstadt. In dieser Zeit ging er noch so vor, für ein paar Trideaden ein Haus anzumieten, in dem er KuPaBetsus Opfer versteckte. Während dieses Jagdaufenthalts war das böse Duo nahe daran entlarvt zu werden, als ihnen drei Kinder zufällig auf die Schliche kamen: **Gredith**, **Hensric** und **Iolandris** aus dem Waisenhaus (X8). Lope d'Alfi und KuPaBetsu entführten und ermordeten die Zeugen und der Erzvampir verhängte einen grässlichen Fluch über die Seelen der Kinder, die dadurch zu hilflosen Geistern unter seiner Knechtschaft wurden. Er bannte sie an den **Weinenden Brunnen**, einen alten vergessenen Brunnen in einem Walddickicht außerhalb der Stadt, in dem das magische *Tor* versteckt war, das TinKaTuh und Corrinis miteinander verband. Seitdem mussten die Geisterkinder den Brunnen bewachen, bis ihr Gebieter sich anschickt, Corrinis wieder einen tödlichen Besuch abzustatten und seine Sklaven zu seinem Dienst zu rufen.

Seit jenem Vorfall ist Lope d'Alfi davon abgekommen, ein Haus zu mieten, da diese Vorgehensweise zu viele Nachteile birgt. Eine Entdeckung eines Opfers könnte zur Entdeckung aller Opfer führen und so das ganze mörderische Komplott sichtbar machen - Lope d'Alfi geriete sofort in schweren Verdacht. Deshalb bezieht der Thaumaturg seitdem Gasthäuser oder sucht Unterkunft in den ansässigen Magiergilden. Die Opfer von KuPaBetsu werden nun meistens in deren eigenen Wohnungen umgebracht und an verschiedenen Orten beseitigt.

Sechs Jahre später suchen Lope d'Alfi und KuPaBetsu Corrinis erneut heim. Der Thaumaturg gastiert dieses Mal in der Magiergilde (K4) und platziert das *Tor* für den Erzvampir wieder im Weinenden Brunnen. Lope d'Alfi sucht drei Opfer für seinen Herrn aus: den Baumeister **Rigion MacTuron** (M1), einen »Freund« **der Spielerfiguren** und die Hexe **Dialla**, ein Mitglied der Magiergilde (K4). KuPaBetsu kommt durch das *Tor* im Brunnen und dingt die verfluchten Geister von Gredith, Hensric und Iolandris als „Schmieresteher“ bei seinen Ausflügen in die Stadt. Der Erzvampir tötet die ersten beiden Opfer, Rigion MacTuron und den »Freund«. Bei beiden Gelegenheiten bemerkt **Miriel NiAran** (P11), die Mutter von Gredith, den traurigen Geist ihres Kindes und erkennt ihre tote Tochter in der Erscheinung. Miriel wendet sich an die Spielerfiguren, damit sie Grediths Seele erlösen. Sie benutzt dabei den falschen Namen „**Miranwen**“, um zu

verheimlichen, dass Gredith ihr eigenes unehelich geborenes Kind war, das sie nach der Geburt in das Waisenhaus brachte.

Der »**Freund**« kann ein Verwandter der Spielerfiguren, eine Bekanntschaft aus einem früheren Abenteuer oder jemand sein, den die Abenteurer aufsuchen wollen, z.B. ein Lehrmeister. Wichtig ist, dass der »Freund« ein eher zurückgezogenes Leben führt - vielleicht ist er jüngst zugezogen oder ist Einsiedler von Natur aus. Lope d'Alfi begegnet dem »Freund« zufällig am 10. Luchsmond und gewinnt den Eindruck, dass er ein passendes Opfer für KuPaBetsu sei. Von den Spielerfiguren, die das Verschwinden ihres »Freundes« merkwürdig finden können, ahnt Lope d'Alfi nichts. Der »Freund« erzählte ihm nichts von ihnen, weil er den bevorstehenden Besuch der Abenteurer nicht voraussah oder weil einem Fremden nicht alles auf die Nase band.

Der Ablauf des Abenteuers

Das Abenteuer ist in Corrinis zum Luchsmond (Frühjahr) angesiedelt, kann aber zeitlich verschoben werden. Im Frühjahr sind die Tage noch kürzer als im Sommer - die Handlungsmöglichkeiten von KuPaBetsu hängen natürlich davon ab, da er bei Tageslicht nicht auf die Jagd geht. Zum Teil spielt es für die Ermittlungen der Spieler eine wichtige Rolle, was wann geschieht. Eine Übersicht über die entscheidendsten Zeitpunkte findet der Spielleiter im Kasten bei der *Zeitübersicht*.

Corrinis liegt auf einer Insel in der Mündung des Flusses Turarise, der sich hier breit in die Bucht der Bäume ergießt. Die Stadt ist also von fließendem Wasser umgeben, was große Bedeutung hat, da ein Vampir fließendes Wasser nicht überqueren kann. Dank des magischen *Tors* im Weinenden Brunnen hat dieses Hindernis für KuPaBetsu jedoch keine Bedeutung. Wenn der Spielleiter den Schauplatz des Abenteuers verlegt, sollte er diese Lage berücksichtigen, denn sie ist ein nicht unwichtiges Detail innerhalb der Handlung. Corrinis verfügt außerdem über eine unterirdische Kanalisation, die ebenfalls eine Rolle spielt.

Es ist **Luchsmond** und die Spielerfiguren befinden sich in Corrinis, als Lope d'Alfi und sein Vampirmeister KuPaBetsu auch wieder diese Stadt besuchen. Am 6. Luchsmond kommt Lope d'Alfi auf einem Schiff nach Corrinis und nimmt Quartier als Gast in der Magiergilde (K4). Am 8. Luchsmond sieht er sich nach geeigneten Opfern für KuPaBetsu um und wählt den Baumeister **Rigion MacTuron** (M1). Am 9. Luchsmond sucht er den Weinenden Brunnen auf und legt das Zielhexagon für das magische *Tor* von und nach TinKaTuh an. Das *Tor* wird KuPaBetsu dazu dienen, nach Corrinis zu kommen und zwischen seinen Besuchen in sein Heimatschloss zurückzukehren.