



Das Rubinelixier

Ergänzung und Supplement

Der folgende Text verrät einiges über die Geheimnisse, die die Abenteurer beim Spielen von *Das Rubinelixier* erst aufdecken sollen. Spieler sollten hier erst reinschauen, wenn sie das Abenteuer bereits gespielt haben.

»*Der Tod ist nicht das Ende*« gibt dem Spielleiter Tipps, wie er die Geschichte um das *Rubinelixier* weiterführen kann, wenn der Hauptprotagonist vorzeitig stirbt.

Das Supplement »*Die Scharlachlarve*« liefert Ideen für eine zusätzliche Episode, die zur Rahmenhandlung passt und die der Spielleiter selbst ausarbeiten kann, wenn er die Handlung des *Rubinelixiers* erweitern möchte.

Der Tod ist nicht das Ende

Es ist nicht völlig ausgeschlossen, dass Sialur in der 2. Episode vor oder auf der Flucht ergriffen und getötet wird. Hier haben die Abenteurer die größte Chance, ihn vorzeitig auszuschalten. Das bedeutet aber nicht das Ende des Abenteurers. Die folgenden Ereignisse hängen von seinem weiteren Wirken ab, aber nicht von seinem erfolgreichen Entkommen. Für seine außergewöhnliche Persönlichkeit ist der körperliche Tod nur ein lästiges und aufschiebendes Hindernis: Er bleibt als Wanderseele (*Dunkle Mächte*, S. 101) auf *Midgard* und übernimmt den Körper eines anderen Menschen. Sein Opfer wird Schwester Kymmorris aus Saingorn. Im Leib der Nonne bereitet Sialur sein Verschwinden aus der Umgebung des Klosters vor, bis die Bewohner der Abtei überrascht feststellen, dass „Kymmorris“ sich gut ausgerüstet aus dem Staub gemacht hat. Das *Rubinelixier*, das Sialur zuvor gut versteckt hatte, befindet sich natürlich auch in ihrem Wandersack. Das *Rubinelixier* muss selbstverständlich erhalten bleiben und fällt nicht in die Hände der Abenteurer oder der Abtei. Dafür wird Sialur auf jeden Fall ausreichend gesorgt haben, z.B. indem er die Phiolen mit einer anderen Flüssigkeit zur Täuschung gefüllt hat. Es ist aber auch möglich, dass Lyakon selbst seine Finger im Spiel hat und sein Blut verbirgt, bis Sialur es wieder aufnimmt.

Vor den Ereignissen der ersten beiden Episoden besteht zwischen der echten Kymmorris und Sialur bereits eine beson-

dere Beziehung. Sialur kennt nämlich das Geheimnis der Nonne: Bevor sie in den Orden von Saingorn eintrat und noch bevor sie die geistlichen Weihen empfing, studierte sie im Kolleg der Sechs an der Königlich-Albischen Akademie in Cambryg. Als junge Studentin war Kymmorris anmaßend in allen Belangen des menschlich erreichbaren Wissens. Sie fand Eingang zu den Nachtseiten der Wissenschaft und wurde eine Schülerin der geheimen Gesellschaft der „Stoffler“. Die „Stoffler“ betrachten sich als Forscher, deren Ziel es ist, sich von Verboten durch Gesetze oder Sitten nicht behindern zu lassen. Sie sind keine erklärten Anhänger finsterner Mächte, nutzen jedoch arkane Möglichkeiten wie Beschwörungen, Sphären- oder Zeitreisen, aber auch Schwarze Magie. Eine Zeitlang tauchte Kymmorris tief ein in diese trüben Gewässer, bis sie rechtzeitig deren gefährliche Abgründe erkannte und die Tür zum Verbotenen wieder hinter sich schloss. Kymmorris schlug den entgegengesetzten Weg ein, der sie nach Saingorn führte. Als sie in die Abtei eintrat, verschwieg sie ihre studentischen Verirrungen und wollte ihre früheren Fehler mit sich allein ausmachen.

Sialur erfuhr ihr Geheimnis, als Kymmorris an einem Ausschlag erkrankte und er ihre ganze Haut untersuchte. Dem aufmerksamen Arzt entging nicht, dass die Schwester unter der Achsel eine Stelle hatte, an der eine Tätowierung fast zum Verschwinden gebracht worden war. Er erkannte sie als schlangengleiches „S“, „S“ für „Stoffler“. Sialur konnte die Verbindung zu dieser auch ihm bekannten Geheimgesellschaft ziehen und stellte Kymmorris unter vier Augen zur Rede. Die Schwester sah keine andere Möglichkeit als ihm die Wahrheit zu gestehen. Sialur versicherte ihr, dass das Geheimnis bei ihm sicher sei und er keinen Sinn darin sähe, sie zu verraten. Kymmorris war schwach genug, ihr Versteckspiel fortzusetzen. Unglücklicherweise bot dies Sialur später die Möglichkeit, Druck auf sie auszuüben, damit sie ihm als die für die Betreuung der Reliquienkammer von Saingorn Verantwortliche bei der Beschaffung des *Rubinelixiers* half. Kymmorris wurde aber von Sialur nicht in seine wahren Beweggründe eingeweiht.

Der Name „Stoffler“ ist nichts anderes als eine Ableitung von „Mestoffelyzher“, und Mestoffelyzh (*Arkanum*, S. 44) ist der finstere Dämonenfürst, der in Alba unter dem Namen Samiel aktiv ist. Der Name Stoffler ist als verharmlosende



Anspielung noch bekannt, aber die ursprüngliche Bedeutung ist vergessen. Ein Stoffler kann heute jeder Fremde oder Außenseiter sein, bei dem ein Geheimnis vermutet wird. Nichtsdestotrotz hat Samiel bei den Stofflern von Cambryg seine Hand heimlich im Spiel.

Supplement: Die Scharlachlarve

Nach »*Der Aderlassmann*« kann Sialur untertauchen und bis zu »*Die Rückkehr der Braut*« Anlass für noch unbekannte Episoden geben. Aus Zufall trifft er auf einen Syre, der den Mönch von einer früheren Begegnung in Saingorn wiedererkennt. Der Adlige erneuert die Bekanntschaft, da er Sialur als Heiler in guter Erinnerung hat und neugierig ist, was den Mönch zum Verlassen der Abtei gebracht hat. Sialur kann sich nicht entziehen und verschwindet in der Burg seines beharrlichen Gastgebers. Bald muss er erkennen, dass er praktisch ein Gefangener ist, der dem Syre zu Willen sein muss. Dieser Aufenthalt bringt Sialur zu seiner Entscheidung, selbst das Vampirdasein zu wählen.

Möglicherweise sind Sialurs Untaten kein Geheimnis mehr, und nach ihm wird gefahndet. Nach Sialurs Eintreffen auf der Burg holt der Syre auf jeden Fall Erkundigungen in Saingorn ein und macht sich ein Bild von dem Arzt. Der Syre hat ihn somit in der Hand und hält ihn für seine persönlichen Zwecke fest.

Worum es geht

Der Syre hat nur ein Kind, das in späteren Jahren einmal den Adelstitel erben soll, wenn es nach ihm geht. Die Syrewürde liegt schon lange in seiner engeren Familie und ist immer an Kinder oder Geschwister vergeben worden, und das will er beeinflusst von dem modischen feudalistischen Gedankengut auch nicht ändern. Brüder oder Eagerschwester hat er jedoch nicht, und die Gesundheit seines Sohnes Winfrith ist in Gefahr, denn er leidet an der seltenen Bluterkrankheit. Vermutlich ist das Leiden über die angeheiratete Syress vererbt worden - aus diesem Grund meidet ihr Gatte das Ehebett, und das Verhältnis des Paares hat sich sehr abgekühlt. Aus Kummer darüber hat sich seine Frau in ein oberflächliches Leben gestürzt, das von lidralischen Modetorheiten, Spielen und Klatsch bestimmt wird.

Nur wenige Personen im engen Umkreis wissen von der Krankheit des Sohnes. Sie wird wie ein Familienfluch be-

handelt, das Kind lebt in ständiger Obhut und Vereinzelung. Der Syre fürchtet, dass ein Bekanntwerden Einwände gegen die Erbfolge hervorrufen könnte, die Zweifel an der Eignung für den Clantitel säen. Auf jeden Fall entspricht die Krankheit nicht dem Bild, das der Vater von einem richtigen Syre hat. Hinzu kommt, dass sie von abergläubischen Vorstellungen verzerrt wird und als Strafe der Götter wahrgenommen wird. Auf der Burg des Syre heißt sie hinter vorgehaltener Hand die „**Flucht des Blutes**“.

Winfrith wird Sialurs ständiger Patient, und der Mönch ahnt, dass von ihm erwartet wird, die Flucht des Blutes auf Dauer zu heilen oder zu bekämpfen. Von ihm, der zum verfolgten Forscher in Grenzdingen geworden ist, kann der Syre fordern, was er will, oder ihn ans Messer liefern. Auf der anderen Seite ist Sialur Arzt genug, um sich der ungewollten Herausforderung zu stellen, neue Behandlungsmöglichkeiten der Bluterkrankheit zu finden und sein eigentliches Hauptziel noch nebenbei zu verfolgen. Immerhin gewährt ihm der Aufenthalt Sicherheit und ein Laboratorium. Um seinen Namen und seine Person zu schützen, hält Sialur sich in der Burg inkognito auf und verbirgt sein Gesicht hinter einer Kapuze aus scharlachfarbenem Stoff, die er über den ganzen Kopf ziehen kann.

Sialur behandelt die auftretenden Blutungen von Winfrith zunächst mit Magie, geht schließlich aber dazu über, es mit Blutspenden zu versuchen. Dahinter steht auch die Idee, das lebendige Blut anderer Menschen als Heilmittel zu verwenden - ja, das schlechte „flüchtige“ Blut durch gutes „beständiges“ Blut zu ersetzen. Das Verabreichen frischen Bluts als Medizin ist keine neue Praxis in *Midgard*, doch Sialur verwirft die gebräuchliche Übertragung als Trank. Er erfindet die fortschrittlichere Methode der **Bluttransfusion** und entwickelt dafür eine große Kolbenspritze aus Glas und einer Hohnadel. Er hat sich die nötigen Kenntnisse der Glasherstellung und -formung ja bereits in Saingorn angeeignet und für die Anfertigung einer Hohnadel wird ein Zwergenschmied in einer nahe gelegenen Stadt beauftragt. Er nennt seine Spritze in valianischer Manier „Accusugur“ (Spitzsauger).

Für dieses Supplement gilt die Voraussetzung, dass diese Form der Bluterkrankheit nicht geheilt werden kann, auch nicht durch Magie. *Heilen von Krankheit*, *Allheilung* und andere Heilzauber können eine gefährliche Blutung stillen bzw. ausgleichen, aber sie helfen nicht gegen die Ursache an sich. Die Krankheit bleibt als Geburtsfehler bestehen.

Das Supplement klammert außerdem die Rolle von Blutgruppen aus, die für die Verträglichkeit von Blutspenden entscheidend ist. Blutgruppen sind auf *Midgard* noch nicht entdeckt, oder es gibt sie



nicht. Das Kind des Syres könnte einfach eine Blutgruppe haben, die es zum Universalempfänger macht - es kann daher jedes eingespritzte Blut vertragen.

Sialur holt sich das fremde Blut nicht von den Bewohnern der Burg, sondern aus der Umgebung. Der Syre wünscht ja nicht, dass die Krankheit seines Kindes bekannt wird, und daher will er zu Hause kein Aufsehen und keine Erklärungen abgeben müssen. Die Blutspenden erregen die Bevölkerung, werden aber nicht mit dem Syre in Verbindung gebracht, sondern werden durch einen Vampir, Hexerei oder finstere Magie erklärt. Diese Unruhen kümmern Sialur nicht, da er die Blutspender nicht ernsthaft gefährdet und er sie betäubt oder mit dem Gold seines Gastgebers besticht. Er erscheint in Maske und in der Umgebung blühen die Gerüchte über die „Scharlachlarve“ auf, hinter welcher sich der Vampir, Hexer oder der finstere Unhold versteckt. Die Gerüchte könnten den Spielerfiguren zu Gehör kommen und sie in die Handlung verwickeln, wenn sie in dieser Gegend unterwegs sind.

Gleichzeitig nutzt Sialur diese Episode seines Wegs, um sich mit dem Rubinelixier zum Vampir zu machen. Dies öffnet ihm zeitlich unbegrenzte Möglichkeiten für seine aufgeschobene Hauptforschung und bereitet seinen Ausbruch aus der Umklammerung durch den Syre vor. Mit seinen Vampirkräften kann er die Burg jederzeit unbemerkt verlassen und damit auch vor den Abenteuern nach Haelgarde zur nächsten Episode fliehen, wenn sie ihm zu nahe kommen. Bevor dieser Zeitpunkt gekommen ist, entwickelt er sein *Vampirsalz*, und er benutzt die Blutspenden, um sich davon auf Vampirweise zu laben. Seine Accusugur ersetzt den ansteckenden Vampirbiss, denn Sialur hat nicht vor, den Vampirkeim zu verbreiten, wenn es nicht seiner großen Suche dient. So werden die Blutspenden durch die „Scharlachlarve“ dann in der Tat das Werk eines Vampirs, wenn auch zu einem zweifachen Zweck. Die Tarnung als Gast des Syre bietet Sialur außerdem die günstige Lage, seine Vampirkräfte tastend kennen zu lernen, ohne die Bewohner besonders zu beunruhigen. Wahrscheinlich bemerkt niemand seine Veränderung zu einer Kreatur Lyakons.