

CRESCENDO DER NACHT – TEIL III

Nachdem die Abenteurer mit Mühe und Not der Anderswelt entkamen, ergaben sich einige Stunden zur freien Verfügung bis zum Dinner bei Erzvampirin *Esmeralda*. Die Zeit nutzte **Pelham**, indem er zum neuen Heiler der Gruppe avancierte und verlorene LP wiederherstellte. **Le Bough** und **Adelbert** sorgten für etwas Vampiraction, als sie über eine ahnungslose Dirne herfielen. Die beiden Helden entledigten ihrem Opfer dermaßen viel Blut, dass der Frau die Vampirseuche übertragen wurde. Sogleich verwandelte sich die Bordsteinschwalbe in eine Fledermaus und flog der Mittagssonne entgegen - ohne zu wissen, dass dies ihr Todesurteil besiegelte, da die Kraft der Sonne ihren untoten Körper verbrannte.

In den Abendstunden besuchte die Gruppe Handelsmeisterin *Esmeralda* in ihrem Kontor. Am Eingang wurden sie von betrunkenen Wachen begrüßt, die sich kürzlich konfiszierten Whiskey des bekannten Brenners *McCloud* munden ließen. Die Gruppe traf *McCloud* vor vielen Wochen als Gehilfe des gnomischen Untergrundes (kurz GnU).

Während *Esmeraldas* blutigem Schmaus wurden die Eckpunkte der Mission zur Totenkopfsinsel abgesteckt. Außerdem hatten die Helden Zeit für Einzelgespräche mit ihrer Gastgeberin und dem anwesenden Erzvampir *Ivan*. Als Goodie erhielt jeder auch noch die gewünschte Questbelohnung im Voraus.

Zu später Stunde durchbrach eine laute Explosion die Atmosphäre, welche die Abenteurer ins Stadtviertel Zwergheim verorten konnten. Darüber hinaus entpuppte sich Vampirjäger *WanHeSun* als Partypooper, indem er mit seiner Vampirjägertruppe inklusive einiger Stadtwachen und dem GnU-Agenten *Pan* das Bankett stürmte. Es entbrannte eine heftige Massenkeilerei. *Ivan* rief den Helden entgegen, dass ihre Aufgabe zu wichtig sei und sie fliehen sollen. Auf der anderen Seite warb *Esmeralda* für das Gemetzel, zog ihre beiden Schwerter und warf sich in die Feinde.

Le Bough und **Shagrath** zeigten sich durch die unterschiedlichen Ansagen der Erzvampire unentschlossen und rannten zunächst kopflos umher. **Pelham**, **Gryaz** und **Adelbert** folgten *Esmeralda* in den Kampf. Die Erzvampire und ihre Helfer fungierten als Tanks für die Abenteurer, die sonst bitterböse auf die Fresse bekommen hätten. Knapp 300 LP Schaden fraßen die Verbündeten für die Gruppe. *Cukicocokiki*, eine Arachne auf Seiten der Blutsauger, vermochte den feindlichen Ballistaschützen auszuschalten. Im weiteren Verlauf strahlte einzig der verschanzte Scharfschütze größere Gefahr aus. Deshalb ging auch nur **Shagrath**, der durch einen Brudertrank in Gestalt seines Bruders **Ghorbak** kämpfte, beim Versuch die gegnerische Magierin zu attackieren, auf die Bretter. Glücklicherweise half ihm Neuheiler **Pelham** wieder auf

die Beine. **Le Bough** mit Zentaurengürtel, **Gryaz** im Schatten seiner Herrin oder **Adelbert** an der eroberten Ballista waren stets bemüht.

Nachdem die Vampirjäger besiegt bzw. in die Flucht geschlagen wurden, war es an den Helden ihre Reise schnellstmöglich zu beginnen, da durch die Schlacht großer Tumult in der Stadt ausbrach. Der Aufbruch geschah so eilig, dass selbst Loot oder der versteckte Goldschatz aus der Münzprägerei links liegen gelassen wurden.

Sie gelangten zu Floßschiffer **Otto**, der die Gruppe gemeinsam mit seinen Ottern **Othilde** und **Ottfried** den Fluss Aldan hinab schipperte. Es ging vorbei an Falkenfelsen, Stromschnellen und einer Brücke der Winterwacht. Die Gruppe verstand es an den Wegpunkten vorbeizurushen. Anschließend führte die Route durch ein Moor, wofür den Helden der Pfadfinder **Arabasthan** zur Seite gestellt wurde. **Arabasthan** rettete **Le Bough** und **Adelbert** sogleich vor dem Zorn Lyakons. Die beiden Vampir-Lehrlinge verwandelten einen unachtsamen Pilzsammler in ihresgleichen, den **Arabasthan** kurzerhand einen Kopf kürzer schlug. Letztendlich erreichten die Abenteurer im Galopp die Küste Moravods und bestiegen die **Salzschlange**, einen Einmaster von Kapitän **Santino**, der sie in 3 Tagen zur Totenkopfinsel bringen soll...