

Williges von Merseburg alias Gero von Grona

geboren am 13. Juli 1024 (Todesstag von Heinrich II.) in der Pfalz Grona als unehelicher Sohn der Dienstmagd Hiltigart, aufgewachsen im Dorf Grona

Personen

~~Hiltigart~~ meine Mutter

~~Mathilde~~ die Tochter des Vogts, mein heimlicher Schwarm

~~Bruder Thietmar~~ der Mönch der mich Schreiben lehrte

~~Kuno der Vogt~~

~~Meles von Bari~~ der Vampir der mich verfluchte

~~Theobaldus Buccapecus~~ Papst für einen Tag und Vampir

~~Abu ad-Dunya al-Fadl~~ farazenischer Spion aus Tikrit

~~Imam aus Tikrit~~ jagt mich

~~Ahmad der Hirtenjunge~~ ist mein Freund

~~Ahmads Herr~~ ich schließe einen günstigen Handel ab

~~Pferdehändler~~ jagt mich

~~Fatima~~ ich liebe diese verheiratete Frau

~~Hugo von Payns~~ Templer, setzt seine Ritter auf mich an

fähigkeiten

- Lesen und Schreiben
- Singen
- kelttern
- Blutdurst
- Beschämt
- handel
- Gesandter
- Gassenwissen
- Schwertkampf
- heilkräuter

Mittel

Mönchskutte

Stundenbuch

Amulett mit Mathildes Bildnis

~~Angefallene Dienerschaft~~

~~Schnelles Pferd~~

Edelsteine

Zeichen

ein sichtbares Zeichen meines untoten Daseins

mein hinterkopf ist zerschmettert

mein linke hand ist abgeschlagen, die Wunde verheilt nicht

Erinnerungen

5 Erinnerungen, je 3 Erfahrungen

- ◆ ich bin Gero, unehelicher Sohn von hiltigart, einer Magd, geboren zu Grona im Jahre des herrn 1024
 - ◆ Bruder Thietmar lehrt mich lesen und schreiben
 - ◆ ich habe Bruder Thietmar getrunken und gegessen – es ekelt mich
 - ◆
- ◆ ich habe mich in Mathilde, die Tochter des Vogt verliebt
 - ◆ ich habe ein Amulett mit ihrem Bildnis gestohlen – ich schäme mich
 - ◆ ich habe Mathilde erwürgt und in einen Vampir verwandelt – sie wird mich ewig hassen und ich mich ewig schämen
 - ◆ ich habe den Vogt kuno gefangen genommen, bin nach Worms geflohen und gebe mich als händler Wiliges von Merseburg aus
- ~~◆ ich singe bei der Messe in vorderster Reihe – es macht mir freude~~
 - ~~◆ ich beichte meine Eitelkeit~~
- ◆ ich arbeite in der Kelterei und im Garten – ich erfreue mich am Grün
 - ◆ Wein und kräuter erleichtern meinen Schlaf
 - ◆ ich sammle nachts kräuter und entdecke ihre fähigkeit Schmerz zu lindern
- ~~◆ ich sehe wie Meles von Bari Mathilde bedrängte und will sie verteidigen – er zerschmettert meinen hinterkopf aber ich sterbe nicht~~
 - ~~◆ ich muß einen hut tragen um meinen hinterkopf zu verbergen~~
- ~~◆ ich nähre mich von nächtens gefangenen Bettlern und verkaufe das überschüssige fleisch auf dem Markt~~
 - ~~◆ kuno ist ein gebrochener und geschändeter knecht meines Willens~~
- ~~◆ ich arbeite als Gesandter für den kaiser – ich bin stolz und rücksichtslos~~
 - ~~◆ ich drohe und schmeichle abtrünnigen fürsten~~
 - ~~◆ ich helfe **Theobaldus Buccapecus** bei seiner flucht aus Rom – potentiell ein fähiger Verbündeter~~
 - ~~◆ Abu ad-Dunya al-fadl hilft mir zu fliehen~~
- ~~◆ Die Nachkommen von Abu ad-Dunya al-fadl dienen mir treu~~
 - ~~◆ ich werde von einem Imam entdeckt und muß fliehen~~
 - ~~◆ ich freunde mich mit einem hirtensjungen an als wir gemeinsam einer gebärenden Ziege helfen~~
 - ~~◆ ich schlichte den Streit zwischen Ahmads herr und dessen Rivale, Ahmads herr schenkt mir sein bestes pferd~~

- ◆ ich habe eine ganze Siedlung gefressen – ich muß in einer Stadt leben um meine freunde nicht zu verlieren
 - ◆ ich bin mit meinem Pferd und den Edelsteinen des herrn unterwegs
 - ◆ der Pferdehändler hat überlebt und verfolgt mich erbarmungslos
 - ◆ ich trauere um Ahmad
- ◆ ~~ich lebe zurückgezogen~~
 - ◆ ~~ich habe die fähigkeit zum handel verloren~~
 - ◆ ~~ich habe mich in fatima verliebt~~
 - ◆ ~~ich muß fliehen und gebe meinen letzten Besitz her~~
- ◆ ich töte meine Wache und fliehe
 - ◆ hugo von Payns, ein Templer, setzt seine Ritter auf mich an

Chronik

je 4 Erinnerungen

Tagebuch

-4 3 5 1 -3 1 4 1

- 1 Ich habe heute Bruder Thietmar ausgetrunken und einen Schenkel verspeist. Der Blutdurst hat mich plötzlich übermannt. Die Überreste habe ich im Kräutergarten vergraben. Es ekelt mich vor mir selbst, aber die schlanke Gestalt und weiße Haut und des Vogtes Kuno sehen mir köstlich aus.
- 1 (-4) Mathilde hat wegen Thietmars Verschwinden Verdacht geschöpft und mich verhört. Als ihre Fragen immer drängender werden, verliere ich vor lauter Verzweiflung meinen Kopf und würge sie um sie zum Schweigen zu bringen. Als ich wieder zu Sinnen komme habe ich ihren Kehlkopf zerquetscht und ihr weißer Hals zeigt dunkelrote Würgemale. Aber sie ist nicht tot, sondern teil mein Schicksal. Ich weiche voller Entsetzen zurück und fliehe diesen schrecklichen Ort während sie mir mit krächzender Stimme Flüche hinterherruft.
- 4 (3) Um der Verfolgung zu entgehen überwältige ich den Vogt Kuno, bringe es aber nicht übers Herz ihn zu töten. Sollte doch noch ein Rest göttlichen Segens auf mir liegen? Ich fälsche einen Geleitbrief in seinem Namen und fliehe mit meinem Gefangenen als fahrender Händler getarnt nach Worms. Ich nenne mich jetzt **Williges von Merseburg**.
- 9 (5) Ich habe Kuno Zunge und beide Daumen abgeschnitten und zwingen ihn mir zu dienen. Er fängt des Nachts Bettler und Sieche und versorgt mich so mit immer neuer Nahrung. Was ich nicht sofort verspeisen kann verkaufe ich auf dem Fleischmarkt.
- 10 (1) Ein Jahrhundert vergeht und ich habe mich an das Vampirdasein gewöhnt.
- 7 (-3) Ich werde ein einflussreicher Mann der sogar mit dem Kaiser verkehrt und für ihn als Gesandter umherreist. Ich drohe und schmeichle abtrünnigen Fürsten und genieße meine Macht.
- 8 (1) Ich wurde entdeckt! Theobaldus Buccapecus, der für einen Tag den Papsttitel trug ist ebenfalls ein Vampir. Ich helfe ihm mit meiner alten Mönchskutte verkleidet aus Rom zu fliehen. Wird er es mir danken?
- 12 (4) Im heiligen Land werden wir beinahe von Balduin II von Jerusalem enttarnt. **Abu ad-Dunya al-fadl**, ein Sarazenischer Spion aus Tikrit hilft uns zu fliehen und wir können unsere Verfolger schließlich im Schwertkampf besiegen.
- 13 (1) Die Nachfahren **Abu ad-Dunya al-fadls** dienen mir treu. Jeden Sonntag opfern sie mir christliche Pilger. Ich verbrenne mein Stundenbuch.

- 16 (3) Erneut bin ich bedroht. Ein Imam ist meiner Vergangenheit als christlicher Gesandter auf die Schliche gekommen und hat Krieger gegen mich ausgeschiedt. Ich muß mein ganzes diplomatisches Geschick aufwenden um ihnen zu entgehen.
- 21 (5) Vom Tagesanbruch überrascht verstecke ich mich in einem Ziegenstall, werde aber von einem Hirtenjungen entdeckt. Wir helfen einer trächtigen Ziege bei der Geburt und freunden uns an.
- 21 (0) Von der Freundschaft zu Ahmad angetan verbringe ich die Nächte damit Kräuter für uns und die Ziegen zu sammeln. Dabei entdecke ich die schmerzlindernde Kraft einiger Pflanzen.
- 19 (-2) Ahmads Herr und ein Pferdehändler liegen im Streit. I nutze meine Fähigkeiten als Händler und schließe einen für beide günstigen Handel ab.
- 18 (-1) Ich habe zu lange in dieser Oase gelebt. Mein unstillbarer Hunger hat sie alle ausgelöscht. Ahmad habe ich als letzten gegessen. Die Verbindung zu meiner treuen Dienerschaft habe ich auch verloren. Ich plündere die Truhe von Ahmads Herr und nehme seine Edelsteine mit.
- 18 (0) Der Pferdehändler lebt und verfolgt mich erbarmungslos.
- 21 (3) Jahrzehnte vergehen. Ich kehre in die Oase zurück um im Ziegenstall still um Ahmad zu trauern.
- 22 (1) Ich lebe in Tikrit und habe einen neuen Diener herangezogen. Das Pferd ist gestorben aber jagen der Imam und der Pferdehändler immer noch nach mir?
- 30 (8) Ich lebe zurückgezogen und gehe nur noch selten aus dem Haus. Der Handel ist mir nun fremd geworden.
- 30 (0) Ich habe mich in Fatima verliebt, eine verheiratete Frau. Ich schenke ihr alle meine Edelsteine.
- 27 (-3) Die Kämpfe um das heilige Land sind wieder aufgeflammt und ich muß mich in einer Berghöhle verstecken. Ich gebe Mathildes Amulett dem Mann der mich sicher aus der Stadt geleitet. Jetzt habe ich nichts mehr.
- 27 (0) Ich werde gefangen genommen und als Spion verdächtigt. In einem günstigen Augenblick töte ich meine Wache mit seinem eigenen Schwert. Doch die Wache hat meine linke Hand abgetrennt. Hugo von Payns, ein Templer, setzt seine Ritter auf mich an.

Erschaffung

- ◆ du bist ein Sterblicher in der fernen Vergangenheit – beschreibe ihn als eine Erfahrung in deiner ersten Erinnerung
- ◆ beschreibe drei **Sterbliche** die dir nahe stehen
- ◆ beschreibe drei Fähigkeiten die dich auszeichnen
- ◆ beschreibe drei Mittel in deinem Besitz
- ◆ beschreibe drei weitere Erfahrungen in separaten Erinnerungen, sie sollten sich auf die Personen, Mittel und Fähigkeiten beziehen
- ◆ beschreibe den **Vampir** der dich verflucht hat, die Erfahrung und Erinnerung wie es geschehen ist und das Zeichen, das er dir gegeben hat
- ◆ du solltest jetzt 3 Fähigkeiten, 3 Mittel, 3 Sterbliche, 1 Unsterblichen, 1 Zeichen und je eine Erfahrung in allen 5 Erinnerungen haben

Regeln

- ◆ würfle w10-w6 und gehe entsprechend zur nächsten Aufforderung, bei 0 wiederhole die letzte
- ◆ kommst du zum wiederholten Male auf eine Aufforderung, benutze den nächsten Abschnitt, wenn keine weiteren Abschnitte vorhanden sind, gehe eine Aufforderung weiter
- ◆ immer wenn du eine Aufforderung beantwortest, erzeuge eine Erfahrung und füge sie einer Erinnerung hinzu
- ◆ wenn du eine Fähigkeit benutzt, markiere sie
- ◆ wenn du eine Fähigkeit benutzen sollst, aber keine unmarkierte hast, verliere ein Mittel – etwas Schlimmes passiert
- ◆ wenn du ein Mittel verlieren sollst, aber keins hast, benutze eine Fähigkeit – etwas Schlimmes passiert
- ◆ wenn du keine unbenutzten Fähigkeiten und keine Mittel mehr hast ist es dein Ende
- ◆ schreibe für jede Aufforderung einen Abschnitt in deine Geschichte
- ◆ versuche den Fluss der Zeit mitzuhalten, die ersten sechs oder sieben Aufforderungen leben deine vertrauten Sterblichen noch

Herbert

- ◆ alles in Tagebuch eintragen
- ◆ immer Datum eintragen, ggfs. ungefähres