

KALTES HERZ, WARMES BLUT

EIN GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN

VON ALEXANDER WOJCIECHOWSKI

MIT DANK AN SARAH WOJCIECHOWSKI UND
SVEN ZUR OVEN-KROCKHAUS

WWW.HELDENZEITALTER.DE

İNHALT

EİPLEİTUNG.....	3
FÜR DEN MEISTER.....	3
ABENTEUERÜBERSICHT.....	3
HELDENTYPEN.....	4
KAPİTEL I: EIN HILFERUF.....	5
EIN GESELLIGER ABEND (OPTIONAL).....	5
ES SIND ZWILLINGE!.....	7
KANNST DU MICH HÖREN?.....	7
KAPİTEL II: EIN GANZ NORMALES DORF?.....	10
DAS DORF WENDTLITZ.....	10
DORFGESPRÄCHE.....	11
AKTIONEN IM DORF.....	13
KAPİTEL III: EINE FINSTERE BURG.....	18
BURG KALTENPFELS.....	18
HAUPTHAUS (I).....	18
ANBAU (II).....	22
BERGFRIED (III).....	23
WEHRTURM (IV).....	25
BURGHOF (V).....	25
BURGGÄRTEN (VI).....	26
WACHFELSEN (VII).....	27
DIE GEHEIMGÄNGE (VIII).....	27
DAS GESCHEHEN AUF DER BURG.....	27
KAPİTEL IV: DAS FINALE.....	30
DAS LABYRINTH.....	30
IN DER FALLE.....	31
PIMM DAS!.....	32
DER LOHN DER MÜHEN.....	34
OFFENE ENDE.....	34
ANHANG A: PERSONEN.....	35
ANHANG B: KARTEN.....	42

EINLEITUNG

FÜR DEN MEISTER

Kaltes Herz, warmes Blut ist ein Grusel-Abenteuer mit Horrorelementen für drei bis fünf erfahrene Heldinnen und Helden. Es ist so konzipiert, dass es sich an einem einzigen langen Spieleabend meistern lässt, an dem die Spannung sich von Beginn an bis hin zum Finale kontinuierlich steigert. Bei Belieben kann es natürlich auch auf mehrere Sitzungen verteilt werden.

Tipps, wie man seinen Spielern einen unvergesslichen Gruselabend beschern kann, vielleicht sogar in Kombination mit dem irdischen Halloween, finden Sie im Internet unter www.heldenzeitalter.de/halloween.

ABENTEUERÜBERSICHT

Die Handlung des Abenteuers spielt Ende Travia eines beliebigen Jahres in der bornischen Baronie Kaltenfels, genauer gesagt: in dem sewerischen Dorf Wendtlitz und dessen Umland. Sie können selbst festlegen, in welchem abgeschiedenen Winkel Seweriens sich die Baronie genau befindet – entsprechend der anfänglichen Reiseroute, die Ihre Helden in das Bornische verschlagen hat.

VORGESCHICHTE

Vor dreizehn Jahren spielten die jungen Zwillingstöchter Yesinde und Yosande des Barons Vigor von Kaltenfels wieder einmal in der alten Familienburg, welche bereits vor Generationen verlassen worden war. Dies war ihnen bei Strafe verboten worden, denn finstere Gerüchte kursierten über das mehr als 1000-jährige Gemäuer, das seinen Namen von dem Kaltenfels erhalten hatte – jenem Felsen, auf dem es trutzig errichtet worden war. Doch keines dieser Gerüchte war so düster und schrecklich wie die Wahrheit, die tief in dem vergessenen Labyrinth des Kaltenfels lauerte: eine der finstersten Kreaturen des namenlosen Gottes, seit Jahrhunderten gefesselt durch einen magischen, schwarzen Speer: ein Erzvampir.

An diesem tragischen Tag gelang es der Kreatur durch ihre geistigen Kräfte, die beiden Mädchen zu sich in die unterirdischen Gänge zu locken und sich durch ihre Hände von dem Schwarzen Speer zu befreien. Der Vampir trank von Yosandes Blut und gab Yesinde sein eigenes. Bei diesem Treiben wurde er von dem Baron entdeckt. Da die Kräfte der Kreatur gerade erst erstarkten und noch lange nicht auf ihrem Höhepunkt waren, gelang es dem Baron, den Erzvampir wieder mit dem Speer zu binden. Für seine Töchter kam jedoch jede Hilfe zu spät. Bereits ahnend, welches Schicksal den tödlich Verletzten drohen würde, wollte er sie erst im Brunnen der Burg ertränken, doch brachte er es nicht über sein Herz und nahm die beiden mit auf den heimischen Fronhof in Wendtlitz, wo er blutverschmiert

verkündete, die beiden seien von Wölfen gebissen worden.

Noch in derselben Nacht erhoben sich die Mädchen als Vampire und bissen ihre Eltern, den Baron Vigor und seine Frau Vestissja. Nur wenig später machten sie auch das letzte Mitglied der Familie, Yesindes und Yosandes Bruder Kolja, zu einem Blutsauger.

Die beiden Mädchen galten offiziell als tot. Vigor fürchtete eine erneute Befreiung des Erzvampirs, und außer Kolja ertrug niemand von ihnen mehr das Licht der Praiosscheibe. Aus Angst vor Entdeckung ihrer neuen und unheiligen Natur zogen sich die von Kaltenfels schließlich auf ihren alten Familiensitz, die etwa zwei Meilen entfernte Burg zurück. Kolja wurden die Geschäfte nach außen übertragen, und dieser lässt die meisten Angelegenheiten wiederum von dem Dorfschulzen Galjan Ebersen regeln – der einzige Dorfbewohner, welcher durch einen Zufall von der Natur der Familie erfahren sollte und der unter Androhung des Todes seiner Tochter dieses Geheimnis bis heute bewahrt.

Hatte man in dem Dorf schon unter dem alten Baron wenig Kontakt zur Außenwelt gehabt, so ist es heute gänzlich still darum. Erst vor wenigen Monaten kehrte ein frei lehrender Magister namens Luminor Hollerof mit seinem Schüler Alwin Kruschke in dem Ort ein, wo sie mit Erlaubnis des Barons eine abgeschiedene Hütte bezogen, um Heilpflanzen der bornischen Lande zu erforschen. Tatsächlich handelt es sich bei ihnen um einen Vampirjäger und seinen Lehrling. Da der Baron nicht naiv ist, ließ er die beiden von Galjan bespitzeln. Schließlich erfuhr der Dorfschulze über seine eigene, ahnungslose Tochter, in die sich Alwin verliebt hatte, von der Identität der beiden Jäger. Erst wenige Stunden vor dem Beginn des Abenteuers wird der Magister in einem Waldstück von Kolja überwältigt und gefangen genommen. Kurz darauf wird auch Alwin entführt – durch den Baron höchstselbst.

DIE GESCHEHNISSE DES ABENTEUERS

In **Kapitel I** sind die Helden, wie der Zufall es will, ganz in Nähe des Dorfes Wendtlitz in Sewerien unterwegs. Hier treffen sie unverhofft auf die norbadische Sippe der Jandraloffs, mit der sie zunächst einen fröhlichen Abend verbringen – bis ihnen die Kartenlegerin der Sippe eine dunkle Zukunft prophezeit. Noch in derselben Nacht hat ein Held einen Albtraum von zwei düsteren Mädchen. Tatsächlich erscheinen ihm die vampirischen Zwillinge Yesinde und Yosande von Kaltenfels, welche ihm mittels des *Blick des Nachtmahrs* Sikaryan rauben.

Am nächsten Morgen treffen die Helden auf die Hütte von Hollerof und Alwin. Misstrauisch aufgrund der chaotischen Szenerie betreten die Gefährten die Hütte und werden Zeuge einer magischen Projektion des

Magisters, der seinen Lehrling um Hilfe ruft – nicht ahnend, dass sich dieser mittlerweile selbst in den Fängen der Familie von Kaltenfels befindet.

Die ersten Spuren auf der Suche nach dem ominösen Magier führen die Helden in **Kapitel II** in das Dorf Wendtlitz. Sie lernen seine Bewohner kennen, darunter den schroffen Galjan, sammeln Informationen und Gerüchte über den Magister und seinen Schüler sowie schließlich auch über die zurückgezogen lebende Bronnjarenfamilie. Nicht zuletzt erkennen sie in den beiden Mädchen aus dem Albtraum die angeblich verstorbenen Zwillingstöchter des Barons und seiner Frau wieder. Alle Hinweise deuten letztlich auf Burg Kaltenfels.

In **Kapitel III** dringen die Charaktere in die Burg ein. Sie finden den Leichnam des von Kolja in einer Gruft gefangen gehaltenen Magisters und erfahren spätestens hier von der wahren Natur der von Kaltenfels. Nach und nach kommt es zu lebensgefährlichen Kämpfen gegen die Vampire. Bevor die Helden den letzten Vampir vernichten, finden sie den erschöpften Alwin. Während der Auseinandersetzung mit dem verbliebenen Mitglied der Familie verlieren die Helden den Jungen wieder aus den Augen.

Tatsächlich folgt er dem Ruf des Erzvampirs. Die Gefährten heften sich nichts ahnend auf die Spur des Lehrlings in das bislang von ihnen unentdeckte Labyrinth. Als die Charaktere Alwins Todesschreie vernehmen, ist der Erzvampir befreit, und die Helden sind mit einem Ungeheuer allein. **Das Finale** hat längst begonnen.

HELDENTYPEN

Die Helden dieses Abenteuers sollten einen Grund haben, weshalb sie im Bornland unterwegs sind. Dies ist für einen ostaventurischen Händler sicher leichter zu erklären als für einen mohischen Fischer. Zum anderen sollte die Mehrzahl der Charaktere bei dem Kontakt mit den Dörflern prinzipiell Vertrauen erweckend wirken. Es gibt keinen Grund, warum der Dorfschulze einer Bande von Streunern und Söldnern das Gastrecht gewähren sollte. Des Weiteren sollten die Gefährten auch zu phexischen Strategien wie dem Einbruch auf Burg Kaltenfels bereit sein. Schließlich ist es wichtig, dass die Helden schon über einige Abenteuererfahrung verfügen, wenn Sie nicht wollen, dass Ihre Gruppe durch die mächtigen Feinde in dieser Geschichte stark dezimiert wird.

KAPITEL I: EIN HILFERUF

Das Abenteuer nimmt seinen Anfang irgendwo in der sewerischen Wildnis zum Ende des Monats Travia eines beliebigen Jahres. In diesem Kapitel treffen die Helden zunächst auf die fahrende Sippe der Jandraloffs, mit der sie einen vergnüglichen Abend verbringen. Dieser nimmt jedoch ein etwas gedrücktes Ende, als die Gefährten von der Kartenlegerin der Sippe ein dunkles Schicksal prophezeit bekommen. In der Nacht wird ein Held Opfer der vampirischen Zwillinge Yesinde und Yosande von Kaltenfels, die ihn mit dem *Blick des Nachtmahrs* aussaugen, so dass er einen Albtraum von ihnen hat. Am nächsten Morgen stoßen die Charaktere auf die verwaiste Hütte von Magister Luminor Hollerof und seinem Schüler Alwin Kruschke, die den Ausgangspunkt für die folgende Spurensuche darstellt.

EIN GESELLIGER ABEND (OPTIONAL)

Die folgende Begegnung der Helden mit der norbardenischen Sippe der Jandraloffs können Sie nach Belieben an dem Abend des 29. Travia stattfinden lassen, bevor die Gruppe am nächsten Tag das Dorf Wendtlitz in der Baronie Kaltenfels erreicht und das eigentliche Abenteuer seinen Lauf nimmt. Die Szene dient zum einen dazu, ein typisch bornländisches Flair zu vermitteln, zum anderen schafft sie mit ihrer – zumindest anfänglichen Fröhlichkeit – eine umso stärkere Wirkung der nachfolgenden schrecklichen Ereignisse. Alternativ können Sie auf diese Begegnung auch ganz verzichten und das Abenteuer direkt mit dem Abschnitt **Es sind Zwillinge!** beginnen. In diesem Fall sollten die Helden ihr eigenes Nachtlager in der sewerischen Wildnis aufgeschlagen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Still ist es hier, in den spätherbstlichen Wäldern Seweris. Nur ein sanftes Rauschen ist zu hören, wenn der kalte Wind die letzten Blätter von den Ulmen weht oder unter die tief hängenden Zweige der immergrünen Tannen greift, die mit ihrer majestätischen Größe ein Zeugnis der Unberührtheit und Wildheit der bornländischen Natur geben. Selbst die Stimmen der Vögel sind nur selten und tief aus dem Waldesinneren zu hören. Und dann lassen sie nichts mehr von dem munteren Zwitschern an warmen Sommertagen spüren, sondern klingen müde und erschöpft. Die Tage sind nun deutlich kürzer als noch wenige Wochen zuvor, und es scheint, als hätte sich die Natur nach einem letzten vergeblichen Aufbäumen müde zur Ruhe gelegt und wartete nun nur noch darauf, dass der Winter käme und sie zudeckte.

Bei dem Gedanken an den ersten Schnee zieht ihr eure Mäntel und Umhänge noch enger zu, während ihr dem holprigen Waldpfad folgt. Die Vorstellung, während des nächsten Nachtlagers von Ifirnsflocken

überrascht zu werden, stimmt euch nicht gerade fröhlicher. Ein Blick in den dunkler werdenden grauen Himmel zeigt euch, dass es höchste Zeit wird, einen Rastplatz zu suchen. Und während ihr nach einem Ort Ausschau haltet, der euch zumindest leidliche Wärme und Schutz vor der Nässe bieten kann, dringen fernes Gelächter und Hundegebell an [Held mit Vorteil *Gutes Gehör* oder der höchsten *Intuition*] Ohren.

Reaktion der Helden

Zwischen riesigen Tannen entdeckt ihr ein knappes Dutzend bunt bemalter Wagen, die kreisförmig angeordnet sind. Dazwischen könnt ihr ein fröhlich tanzendes Lagerfeuer ausmachen, dessen Rauch sich mit dem abendlichen Nebel vereint. An den Bäumen, neben zwei oder drei sechseckigen Zelten, sind zottelige Ponys und Pferde festgemacht, zwischen denen ein paar Hunde und sogar einige Hühner herumlaufen. Ein kahlgeschorener Mann mit langem Schnurrbart und zahlreichen Ohrringen wirft der kläffenden Meute gerade ein paar Fleischreste zu. Aus dem Inneren der Wagenburg sind Gesang und heitere Musik zu hören.

Die Helden sind soeben auf das Weglager der Jandraloffs getroffen, deren Sippe fast drei Dutzend Köpfe zählt und sich vom Säugling bis zur Greisin aus allen erdenklichen Altersgruppen zusammensetzt. Der soeben beobachtete Mann heißt *Oljeff*. Die Muhme – das Oberhaupt – der Sippe ist die bald 66 Götterläufe zählende *Warinja*, die in wichtigen Fragen von der zauberkundigen Zibilja *Alsuma* beraten wird. (Mehr zu dem Volk der Norbarden finden Sie ab Seite 43 in dem Heft **Raues Land im Hohen Norden** aus der gleichnamigen Box.) Die Jandraloffs befinden sich bereits auf dem Weg zu ihrem Winterlager in Persanzig. Unterwegs suchen sie die Bronnjaren der umliegenden Ländereien auf, um ihnen Korn und andere Feldfrüchte abzukaufen bzw. diese gegen Haushaltswaren, Tabak – Mochorka, wie sie ihn nennen – oder andere Güter einzutauschen. Früher einmal haben sie übrigens auch Handel mit dem Baron von Kaltenfels betrieben. Seit seinem „Rückzug“ auf die Burg sind die Kontakte jedoch abgebrochen, und gute Töpfe oder ähnliches sind in Wendtlitz demzufolge Mangelware.

Sofern die Helden keinen bedrohlichen Eindruck machen, werden sie von den Norbarden freundlich an das Lagerfeuer eingeladen, ja, sogar ein Zelt für die Übernachtung bietet man ihnen an. Zerlumpt wirkende Charaktere, aber auch Praios-, Rondra- oder Traviapriester wird man zwar eindringlich beäugen, doch auch ihnen wird die Gastfreundschaft nicht verwehrt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Freigiebig wird der Meskinnes reihum gereicht, während eine näselnde Flöte – begleitet von den Rhythmen der Klamfa – eine beschwingte Melodie spielt. Immer wieder setzt einer der Norbarden zum Gesang an – scheint die Melodie wohl zu einem bekannten Lied des fahrenden Volkes zu gehören. Auch Oljeff erweist sich als guter Sänger mit einer warmen und eindringlichen Stimme. Wie er haben auch die anderen Männer ihren Schädel kahl geschoren, sogar die kleinen Jungen. Nur zwei schmale Zöpfe baumeln bei einigen bisweilen von den Schläfen herab. Dafür tragen viele kunstvolle Hautbilder auf dem Kopf und neben mehreren Ohringen manchmal noch einen Ring oder Stab in der Nase. Auch die Frauen rasieren sich den Schädel – wenn allerdings nur einen schmalen Streifen in der Mitte des Kopfes, von der Stirn an bis in den Nacken. Das restliche dunkle Haar tragen sie lang und offen.

Lassen Sie die Helden einen vergnüglichen Abend und die Gastfreundschaft der Jandraloffs erleben. Auch die Charaktere werden aufgefordert, in die ein oder andere schnell erlernte Melodie einzustimmen oder gar eigene Geschichten, Gedichte oder Lieder vorzutragen. Gerne unterhält man sich über das Woher und Wohin oder schließt – mit großem Verhandlungsgeschick – das ein oder andere Geschäft ab.

Im späteren Verlauf des Abends sollte den Helden eine Norbardin auffallen, die von den anderen nur Sejde, „Großmutter“, genannt wird:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während die meisten Sippenmitglieder ausgelassen feiern, hockt ein altes, fast zahnloses Mütterchen auf einigen Fellen und mischt mit flinken Fingern immer wieder einen Stoß Karten. Dann legt sie einige Karten vor sich ab und betrachtet sie kopfschüttelnd oder bedächtig nickend. Gelegentlich bittet sie der ein oder andere: „Sejde, sag mir, was die Karten dir verkünden von mir.“ Dann lässt sie denjenigen eine Karte ziehen und murmelt ihm etwas zu oder zieht sich für eine Weile in ein nahes Zelt zurück.

Sejde ist in ihrer Sippe als weise Wahrsagerin anerkannt. Die Norbarden bitten sie gerne darum, die Inrah-Karten – die Karten des Schicksals – zu legen. Sollten die Helden nicht von selbst neugierig werden und Sejde – für einen kleinen Obolus – nach einem Blick in die Zukunft fragen, so wird sie die Gruppe schließlich darauf ansprechen und sich mit interessierten Helden in ihr Zelt begeben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Sejde geht gebückt voran und führt euch in ein erstaunlich geräumiges Zelt, dessen Wände – wie auch viele Wagen – mit stilisierten und ineinander verschlungenen Schlangen verziert sind. Mühsam lässt sie sich auf dem mit Fellen ausgelegten Boden nieder und bittet euch, es ihr gleich zu tun. Jetzt erst

fällt euch ein aus Weidenzweigen geflochtener Deckelkorb auf, aus dem ein leises Zischeln zu hören ist. Mit einem Lächeln auf den dünnen Lippen öffnet Sejde den Korb und greift hinein, um eine glänzend grüne Natter herauszuholen. „Ist ja gut, meine Schejne. Die Sejde ist ja wieder da.“ Nachdem sie die Schlange einige Male zärtlich gestreichelt hat, legt die Norbardin sie auf ihren Schoß, wo sie sich stumm zusammenrollt. Nur der Kopf des Tieres ist leicht erhoben, wie um euch aufmerksam zu mustern.

Nun mischt die Alte trotz ihrer krummen Finger gekonnt die Inrah-Karten. Dann teilt sie einige davon verdeckt vor euch aus und dreht die erste Karte um ...

Im Folgenden sind insgesamt acht verschiedene Kartenmotive mitsamt Sejdes jeweiliger Deutung sowie Anmerkungen zum Bezug auf das Abenteuer aufgelistet. Entscheiden Sie selbst, welche – und wie viele – Karten die Wahrsagerin tatsächlich legt. Sie könnte zum Beispiel für jeden Helden gezielt ein oder zwei Karten legen oder auch eine Legung aus sämtlichen acht Karten für die gesamte Gruppe durchführen. Es empfiehlt sich allerdings, zumindest den Erzdämon oder den Namenlosen in die Legung aufzunehmen und diese Karte an den Schluss der Beratung zu setzen. Einige offizielle Informationen zum Inrah finden Sie auf Seite 202 der **Geographia Aventurica** und im **Lexikon des Schwarzen Auges**. Eine ausführliche Spielhilfe hierzu – bis hin zu einer Druckversion der Karten – wird in der Inrah-Rubrik auf www.heldenzeitalter.de angeboten.

•**Fünf des Wassers:** „Ei, de Wasser-Fin! Ejne gute Karte! Da mogst du dich glücklich schätzen, mein Kind. Wirst du bald treffen Person, die dir ist wichtig. Kann sein alter Freund, kann sein Meschpoche. Wirst du dann schon sehen und kannst denken an alte Sejde.“ (Diese Karte soll den Helden etwas Hoffnung mit auf den Weg geben, sind doch die übrigen wesentlich unerfreulicher.)

•**Fünf der Luft:** „Sieh mal an!“ Sejde wiegt den Kopf nachdenklich hin und her. „Die Fin der Luft spricht von besen Trejmen und dunklen Visionen. Nicht immer zeigen Trejme die Wahrheit, sondern können auch sein Angst vor Verfolgung.“ (Diese Karte ist ein Hinweis auf den kommenden Albtraum und sollte bei einer persönlichen Legung für den entsprechenden Helden aufgedeckt werden. Die Gruppe wird bald erfahren, dass an den Voraussagen der Norbardin etwas Wahres ist. Gleichzeitig wird damit aber auch die Frage aufkommen, inwiefern der Traum denn nun der Wahrheit entspricht oder aber bloße Paranoia darstellt.)

•**Wahrsager des Feuers:** „Schau genau hin, mejn Kind. Dies ist der Wahrsager des Fejers. Er will dich warnen – vor einer Gefahr, die älter ist als du dir vorstellen mogst.“ Sejdes Stimme ist nun nur noch ein Murmeln: „Ejn beses Zejchen.“ (Das Motiv ist eine Anspielung auf den Erzvampir, aber auch auf die Bedrohung durch den Vampirismus an sich.)

•*Ritter des Feuers*: „Der fejrige Kämpfer! Dort, wo er auftaucht, sind Heldenmut und Entschlossenheit gefrogt. Ejn scharfes Schwert und ejn wacher Verstand sind wichtig, um Großes zu vollbringen.“ (Dies bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als dass die Helden auf dem besten Weg in ein neues Abenteuer sind und bald voll und ganz gefordert werden.)

•*Magierin des Eises*: Die Norbardin kratzt sich mit ihren langen, gebogenen Fingernägeln am Kopf. „Die Ejshexe“, zischelt die Alte. „Kalt ist sie. Ejn Fejnd aller Wärme. Trachtet danach, den Lejten das Leben zu rauben wie ejn Schmecker nach dem Meskinnes. Doch kann se selbst es kaum gebrauchen.“ (Dieses Motiv ist ein weiterer Hinweis auf den Vampirismus – mit verstärkter Betonung des Sikaryan-Raubs.)

•*Magier des Erzes*: „Der Erz-Zauberer will helfen. Er rät dir, dich gut zu schützen – aber auch andere, die dejne Hilfe benejtigen. Grannich Kraft ist dafür nejtig, und es wird dir schejnen unmeglich. Aber es gibt Hoffnung, wenn du vertraust auf die Wege der Götter.“ (Dieser Ratschlag soll den Charakteren zeigen, dass es eine Möglichkeit gibt, sich gegen die vampirischen Kräfte zu wappnen – nämlich die Dinge, welche den Zwölfen heilig sind.)

•*Erzdämon*: „Verbrasselt noch ejns!“ ruft Sejde zornig aus und spuckt auf den Boden. „Du bist ejn rechter Schlimasnik. Der Erzdämon verhejßt nichts Gutes. Ejne dunkle Macht bricht sich ihre Bahn. Ja, se wird durch Unachtsamkeit befrejt. Ich rate dir: Sej vorsichtig und bete zu den Göttern, dass se dir helfen mejgen.“ (Die Karte kündigt von der Befreiung des Erzvampirs durch Alwin Kruschke.)

•*Namenloser*: Als Sejde die Karte erblickt, wird sie kreidebleich. Die Stimme der Norbardin ist nur noch mit Mühe zu verstehen, als sie wispert: „Das Bese ... Was soll ich dazu sagen? Es ist die rejne Schlechtigkeit. Gnadenlos und brutal. Das Vergnigen, andere lejden und sterben zu sehen. Dagegen ist kejn Kraut gewachsen.“ Schnell lässt sie die Karte unter dem restlichen Stapel verschwinden. (Diese Karte soll den Charakteren den Ernst der Lage bedeuten und wird ihnen den bis dahin vergnüglichen Abend wohl endgültig verderben.)

Nach der Legung ist Sejde sehr schweigsam und legt die Schlange stumm in den Korb zurück, bevor sie mit den Helden das Zelt verlässt. Draußen ist in der Zwischenzeit Ruhe eingekehrt, und nur wenige Norbarden sitzen noch am Lagerfeuer oder halten etwas außerhalb der Wagenburg Wache. Die Charaktere können beobachten, wie Sejde mit der Muhme der Sippe redet, die daraufhin zu ihnen kommt und ihnen als Nachtlager ein Zelt zuweist, das auffällig weit abseits des restlichen Lagers steht. Doch zumindest haben die Helden in dieser Nacht eine windgeschützte und durch viele Felle warme Bettstatt.

ES SIND ZWILLINGE!

In der Nacht des 29. Travia wird einer der Helden – egal ob sich die Gruppe zu diesem Zeitpunkt im Lager der Norbarden oder unter freiem Himmel befindet – Opfer der vampirischen Zwillinge Yesinde und Yosande von Kaltenfels, die auf der Jagd nach Sikaryan sind. Da sie sich in Nebel verwandeln können, stellen auch schmale Ritzen und gut bewachte Zelte kein Hindernis für sie dar. Sie werden den betreffenden Charakter jedoch nicht mit Hilfe ihrer Zähne aussaugen, sondern den *Blick des Nachtmahrs* einsetzen (siehe Seite 28), um ihrem Opfer in seinem Schlaf die Lebenskraft zu rauben. Eine Folge davon ist, dass der Held – noch besser gar eine Heldin – einen düsteren Albtraum von den Schwestern hat:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein düsteres Zwielight umgibt dich. Du glaubst zu erkennen, dass du in einem Bett mit weißem Leinen liegst. Da bemerkst du Schemen, die sich dir langsam nähern. Es sind zwei kleine Mädchen mit langen schwarzen Haaren und grauen Kleidern. Sie mögen vielleicht zehn Jahre zählen. Hand in Hand und mit beschämt hängenden Köpfen kommen sie zu dir heran, bis sie dich aus ihren traurigen eisgrauen Augen anblicken. Die eine gleicht der anderen bis aufs letzte Haar. Und als sie beide gleichzeitig ihre Stimmen erheben, die sowohl nah als auch fern klingen, ist es, als würde Gift in deine Ohren tropfen:

„Mami/Papi ... hast du uns nicht mehr lieb?“

Und plötzlich kommt ein böses Blitzen in ihre Augen, stiehlt sich ein dämonisches Grinsen in ihre Gesichter:

„Du *musst* uns aber lieb haben!“

Dann stoßen sie einen gellenden Schrei aus, der dich in tiefe Bewusstlosigkeit fallen lässt ...

Der Charakter erwacht erst, wenn die Schwestern bereits fort sind. Insgesamt haben sie ihm 2W6+3 Punkte Sikaryan und ebenso viele LeP geraubt, was Sie dem Spieler aber nicht mitteilen, sondern gesondert notieren. Der Held selbst merkt von dem Verlust nichts. Dass die Zwillinge ihn nicht völlig „ausgesaugt“ haben, hat er allein einer glücklichen Fügung zu verdanken: Vielleicht hat im Lager der Norbarden ein Hund angeschlagen, vielleicht fühlten sich die Mädchen vom unruhigen Schlaf eines anderen Helden gestört – vielleicht haben sie auch schlicht das Interesse an ihrem Opfer verloren oder wollten keinen auffälligen Mord begehen.

Die Helden werden spätestens dann aufmerken, wenn sie im Dorf von den „verstorbenen“ Töchtern des Barons hören, und der Fall wird der Gruppe gewiss einiges Kopfzerbrechen bereiten.

KANNST DU MICH HÖREN?

Sollten die Helden im Lager der Norbarden übernachtet haben, so können sie Zeugen davon werden, wie flink

die fahrenden Händler ihre Zelte abbauen und sich reisebereit machen können. Bevor die Sonne ganz aufgegangen ist, findet sich auch das letzte Pony vor einen Wagen gespannt und die letzte Schüssel an ihrem Platz. Die Helden können noch ein kurzes Frühstück mit den Norbarden einnehmen, dann verabschiedet man sich freundschaftlich und wünscht der Gruppe – mit merkwürdig traurigem Blick – eine gute Weiterreise. Der erste Schnee ist auch in dieser Nacht ausgeblieben, und so setzen die Charaktere ihren Weg an diesem 30. Travia in unveränderter Waldlandschaft und unter dem selben grauen Himmel wie am Vortag fort. In der sewerischen Wildnis trifft die Gruppe heute auf keine weiteren Reisenden, allerdings können die Helden von einer kleinen Anhöhe, über die der Weg verläuft, in knapp zwei Meilen Entfernung ein paar dünne Rauchfahnen ausmachen (die zu dem Dorf Wendtlitz gehören). Eine weitere Meile nördlich davon hockt Burg Kaltenfels trutzig auf einem Hügel über dem restlichen Umland. An Details kann auch ein guter Beobachter allenfalls den Wachturm und den Bergfried sowie den Wachfelsen ausmachen. Etwa eine Viertelstunde später gelangen die Charaktere an das Haus, das bis vor Kurzem von Magister Luminor Hollerof und seinem Schüler Alwin Kruschke bewohnt wurde.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas hat eure Aufmerksamkeit geweckt: ein unregelmäßiges, hölzernes Hämmern. Von dem Waldpfad, dem ihr beständig folgt, zweigt ein noch schmalerer Weg Richtung Norden ab – vermutlich dorthin, wo ihr zuvor die Rauchfahnen ausmachen konntet. Als euer Blick dem Verlauf des Wegs folgt, erblickt ihr zwischen den dichten Tannen zunächst jedoch nur eine einzelne windschiefe Holzhütte, mit einem ebenso windschiefen gemauerten Kamin, aus dem allerdings kein Rauch dringt. Vor der Hütte steht ein Karren – halb verdeckt von einem großen Wachstuch. Direkt an der Wand der Hütte, unter einem kleinen Vordach, ist ein Stapel Brennholz aufgeschichtet, auf dem zuoberst frische Zweige liegen. Vom Vordach baumeln an Schnüren zahlreiche Kräuter und Pilze, die wohl zum Trocknen aufgehängt wurden.

Da hört ihr wieder dieses Hämmern, und jetzt ist klar, woher es kommt: Die Tür der Hütte wird vom Wind beständig aufgeweht und wieder zugeschlagen, ungehindert von irgendeiner Menschenseele. Im Inneren könnt ihr einen umgekippten Schemel erkennen.

Es ist zu hoffen, dass zumindest ein Held in der Hütte nach dem Rechten schauen möchte. Ansonsten können Sie mit Proben auf *Neugier* – eine beliebte Heldeneigenschaft – nachhelfen. Im Inneren der Hütte sieht es ziemlich chaotisch aus: Ein Tisch ist verschoben, ein Schemel umgestürzt, auf dem Boden liegen einige Bogen Pergament, die immer wieder vom Wind aufgewirbelt werden, sowie eine Menge

Praiosblumensamen, welche aus einem aufgerissenen Beutelchen stammen und überall verstreut sind.

Hier fand gestern zu abendlicher Stunde und unter heftiger Gegenwehr die Entführung von Alwin Kruschke durch Vigor von Kaltenfels statt. Nachdem Alwins Lehrmeister, Magister Hollerof, sich am Morgen verabschiedet hatte, war er bis nach Einbruch der Nacht nicht zurückgekehrt. Alwin hatte sich bereits am Nachmittag Sorgen gemacht, denn der Magier pflegte üblicherweise zumindest gegen Mittag für eine kurze gemeinsame Mahlzeit heimzukehren – in der Regel ließ er sich sogar noch öfter blicken. Tatsächlich war der alte Magier von Kolja von Kaltenfels in einem Waldstück in der Nähe der Burg überwältigt und in die Gruft des Burggartens geschleppt worden. Nachdem Alwin sich bei einigen Dörflern vergeblich nach seinem Meister erkundigt hatte und dieser auch nach Sonnenuntergang nicht zurückgekommen war, wurde dem Jungen klar, dass etwas Schreckliches geschehen sein musste. Er war gerade dabei, seine Ausrüstung zusammenzustellen, um Magister Hollerof zu Hilfe zu eilen, als Vigor von Kaltenfels in die Hütte eindrang. Dem völlig überraschten Alwin gelang es noch, sich der ersten Attacke zu entziehen, wobei Tisch und Schemel verschoben wurden bzw. umstürzten. In seiner Panik griff er nach einem Beutel mit Praiosblumensamen und riss ihn auf. Beim Anblick der herausfallenden Samen wich der Baron fauchend in eine Ecke zurück, was dem Jungen genug Zeit verschaffte, aus dem Fenster zu springen und ein paar Schritte in den Wald zu laufen. Doch sein kleiner Vorsprung schrumpfte schnell wieder, als der Baron mit Hilfe seines Sikaryan-Gespürs die Verfolgung aufnahm und sein Opfer bald gefasst und gewürgt hatte, bis es besinnungslos wurde. Anschließend brachte er den Jungen unter dem Wirken eines SPURLOS TRITTLOS auf die Burg.

Ehe die Helden sich nun ausführlich in der Hütte umsehen und Hinweise deuten können, erscheint wie aus dem Nichts Magister Hollerof – genauer gesagt: ein Abbild von ihm, welches er unter Aufwendung seiner letzten Kraft mittels eines PROJEKTIMAGO EBENBILD aus seinem Gefängnis in die Hütte wirft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich, als wäre er schon die ganze Zeit über da gewesen, hockt ein Mann in schmutziger, leicht zerrissener Kleidung und mit grauem Zottelhaar auf dem Boden. An seiner Stirn klebt getrocknetes Blut. Er blickt in deine Richtung, [Held], starrt jedoch geradewegs durch dich hindurch. Er wirkt erschöpft, versucht aber sichtlich, sich zusammenzureißen, als er zu sprechen beginnt:

„Alwin, ich hoffe du bist da und kannst mich hören. Bring dich in Sicherheit, mein Junge! Ich hatte Recht: Er ist einer von ihnen. Ich glaube fast, sie alle sind es. Er hat mich überrumpelt, und jetzt bin ich in einem dunklen Gefängnis – es riecht hier nach Erde.“

Nimm dir die Ausrüstung und bring unsere Mission zu Ende. Vielleicht gelingt es dir, mich zu befreien. Aber sei vorsichtig: Hier ist noch etwas ... Ich spüre etwas furchtbar Altes und Böses, das ...“
Plötzlich scheint sich der Mann wieder in Luft aufgelöst zu haben.

Lesen Sie Magister Hollerofs Worte schnell und gehetzt vor, und machen Sie nur kurze Pausen, in denen er Luft holt oder eilig überlegt, was er noch sagen soll. Geben Sie den Spielern dennoch an ein, zwei Stellen Zeit, auf die Projektion zu reagieren bzw. diese erst einmal als solche zu erkennen. Denn wahrscheinlich werden die Helden zunächst versuchen, den Magister anzusprechen oder zu schütteln, wenn er nicht antwortet – vielleicht wollen sie sich aber auch schnell vor ihm „in Sicherheit“ bringen. Die Illusion ist nur durch Antimagie (ILLUSION AUFLÖSEN) oder entsprechende Liturgien zu beeinflussen. Versucht ein Held, die Projektion anzufassen, so greift er einfach hindurch.

Ein extrem geistesgegenwärtiger Held kann mit einem OCULUS noch die astralen Fäden der abbrechenden Projektion vom Ursprungsort zum Ziel erkennen, sofern ihm im Anschluss eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 gelingt. Dann kann er ein feines Band ausmachen, das sich von der Hütte aus in Richtung der Burg – bzw. umgekehrt – zieht. Er kann jedoch nicht erkennen, wo genau der Anfang liegt – höchstens grob schätzen, dass das Band im östlichen Teil der Burganlage endet bzw. beginnt. Ein Verfolgen der astralen Spur hat keinen Sinn, da sie so flüchtig ist, dass sie sich bereits kurz nach Verebben des Illusionszaubers wie fortgewehter Rauch auflöst. In jedem Fall sollte solch eine schnelle Reaktion mit zusätzlichen Abenteuerepunkten belohnt werden.

Nachdem die verdatterten Helden die soeben erlebte Situation erfasst haben, werden sie wahrscheinlich weitere Spuren finden und sich in der Hütte und deren Umgebung umsehen wollen: Die umher fliegenden Pergamentbogen sind entweder noch unbeschriftet oder beinhalten – meist der Heilkunst entstammende – Rezepturen und Kräuterlisten. Zum einen hat Magister Hollerof diese Schriftstücke aus Interesse und Forscherdrang verfasst, zum anderen sollten sie seine – leider aufgeflogene – Tarnung komplettieren.

Außer dem Tisch und den zwei Schemeln befinden sich in der Hütte noch zwei Alkoven mit Strohmattentzen, die jedoch keine Spuren liefern, sowie eine Truhe. Diese ist mit einem schweren, aber simplen Vorhängeschloss gesichert. Der Schlüssel dazu liegt in einem Hohlraum des Holzstapels vor der Tür. Schneller ist das Schloss vermutlich mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +3 oder einer *Körperkraft*-Probe +5 geöffnet. In der Truhe

finden sich hauptsächlich einfache Kleidungsstücke in zwei verschiedenen Größen (nämlich Alwins und Hollerofs), aber auch ein prächtiges, mit arkanen Symbolen geschmücktes Gewand des Magiers. Obenauf liegt ein Beutel mit verschiedenen Münzen – hauptsächlich Silbergrößen – im Wert von knapp 18 Batzen.

Auf einigen Regalbrettern stapeln sich Tiegel und Töpfe der verschiedensten Größen und Materialien, ebenso diverse Werkzeuge wie Mörser und Pistill, Zangen, ein Holzhammer (tatsächlich für die Jagd auf Vampire), Messer und Löffel. Ein paar Tiegel sind mit Salben gefüllt, in manchen Dosen befinden sich Kräuter. Auch in der Hütte selbst baumeln wie draußen viele Kräuter und Pilze an Schnüren von der Decke – einige davon bereits getrocknet, andere ganz frisch. Hierunter finden sich auch solche, die je nach Verfluchung verletzend gegen Vampire sein können (siehe Seite 28), darunter Lauch und Roter Fingerhut. Entscheiden Sie selbst, wie frisch – und damit wirksam – die jeweiligen Kräuter noch sind.

Über dem Kamin baumelt an langen Ketten ein Kessel mit einer erkalteten, dünnen Suppe. In unmittelbarer Nähe liegt ein vom Tisch gestürztes Buch mit dem Titel *Foliant der Kreutherkunde*. Dieses Buch können Sie nach Belieben dazu nutzen, den Helden den ein oder anderen Tipp für die Vampirbekämpfung zu geben, sobald sie erst einmal von der Natur ihrer Gegner wissen. Zum Beispiel könnte darin die Rede sein vom „*Knoblauch, welcher iszt der Peraine ein heilig Gewaecks, das auch den Nachtmahr fernhaelt*“ oder von Ähnlichem. Jedoch enthält es keinesfalls eine genaue Anleitung „*Wie töte ich einen Vampir?*“

Ein paar Spuren lassen sich auch außerhalb der Hütte finden: Die frischen und starken Kirschbaum- und Steineichenäste auf dem Holzstoß sind ebenfalls für die Vampirjagd gedacht – was die Helden aber vermutlich nicht erkennen werden. Mit einer *Fährtsuchen*-Probe +6 werden ihnen die Spuren auffallen, die Alwin und Vigor vom Fenster bis zum Waldrand im Erdreich hinterlassen haben. Danach kann man der Fährte nur noch mit einer Probe +9 etwa 50 Schritt weiter in den Wald hinein folgen, wo schließlich aufgetretenes Erdreich von einer handfesten Auseinandersetzung kündigt. Von dort geht nur noch eine einzelne Spur weiter, deren „Tritte“ deutlich mehr eingesunken sind als zuvor (Vigor trug den bewusstlosen Alwin), bevor sie sich im Nichts verliert (der Vampir wirkte hier einen SPURLOS TRITTLÖS). Ein Charakter, dem eine *Tierkunde*-Probe +8 gelingt, kann allerdings am Kampfplatz ein auffälliges Auftreten von Rattenkot feststellen (Vigor hatte die Tiere zur Unterstützung im Kampf gerufen).

KAPITEL II: EIN GANZ NORMALES DORF?

Dieses Kapitel umfasst die Spurensuche der Helden in dem Dorf Wendtlitz. Zunächst wird Ihnen eine Beschreibung des Ortes und seiner Bewohner präsentiert – inklusive eventueller Gesprächsthemen. Diese Informationen geben Ihnen die Möglichkeit, das Dorf stimmungsvoll und lebendig darzustellen. Im Anschluss daran werden die wichtigsten Handlungsfäden in Wendtlitz und Umgebung erläutert sowie alternative Strategien, falls die Helden ungewöhnliche Wege beschreiten. Achten Sie darauf, welche Informationen Sie den Helden mitteilen, denn niemand im Dorf – nicht einmal Galjan – kennt die wahre Geschichte der von Kaltenfels und der beiden Vampirjäger. Lassen Sie dennoch genug Verdachtsmomente aufkommen, um schließlich ein Eindringen in die Burg und somit das nächste Kapitel zu motivieren.

DAS DORF WENDTLITZ

Der Begriff „Dorf“ ist bei den Bewohnern von Wendtlitz die gängige Bezeichnung für ihre Heimatstätte. Tatsächlich ist der Ort nicht mehr als ein kleiner Weiler, wie es sie in Sewerien zuhauf gibt. Derzeit leben in Wendtlitz gut 50 „Seelen“, wie die Bronnjaren ihre Leibeigenen zu nennen pflegen, 52, um genau zu sein – die Geburt des 53. Bewohners wird mit Spannung erwartet.

Die Dörfler sind nicht nur Untertanen ihres Bronnjaren, nein, sie sind wortwörtlich sein Eigentum und ihm mit Haut und Haar verpflichtet (siehe auch Seite 51ff. in dem Band **Das Land an Born und Walsach** der Box **Raues Land im hohen Norden** für ausführliche Informationen zum Bronnjarentum). Nachdem lange Zeit Baron Vigor von Kaltenfels über die Wendtlitzer geherrscht hatte, legte er diese Aufgabe vor dreizehn Jahren in die Hand seines Sohnes Kolja. Offiziell ließ er verlauten, dass er sich zurückzog, weil ihm das Schicksal seiner damals ums Leben gekommenen Töchter zu schwer auf dem Herzen lastete. In Wirklichkeit hinderte ihn die Tatsache, dass er kein Sonnenlicht mehr ertragen konnte. Kolja von Kaltenfels, der als einziges Mitglied seiner Familie nicht vom Fluch des Götterfürsten betroffen ist, lässt sich selbst nur selten im Dorf blicken und hat die Aufsicht über die Wendtlitzer wiederum an den – ebenfalls leibeigenen – Dorfschulzen Galjan Ebersen übertragen.

Das Leben der Dörfler ist in erster Linie von der Feldarbeit geprägt. Sie schuften auf den Äckern und Höfen, um ihrem Bronnjaren die geforderte Menge ihrer Erträge geben zu können. Zwar haben einige von ihnen ein Handwerk zumindest in Grundzügen erlernt, doch wird ein solches in der Regel nur nebenbei betrieben – nämlich dann, wenn es unbedingt nötig ist, weil zum Beispiel ein Pflug defekt ist oder neue Krüge getöpft

werden müssen. Momentan – im Spätherbst – widmet man sich allerdings hauptsächlich der Haltbarmachung der Ernte, führt die spärlichen Schlachtungen durch und setzt die Hütten für den kommenden Winter instand.

Nach getaner Arbeit sitzt man am Abend gern bei dem ein oder anderen Becher Kwassetz – einem Getränk aus Trockenkirschen und vergorenem Roggenbrot – im Kaminzimmer des Fronhofs zusammen und geht einer Handarbeit nach oder singt gemeinsam schwermütige bornische Weisen.

Seitdem sogar die Norbarden die Baronie meiden, kommen so gut wie nie Fremde in das abgelegene Dorf – schließlich führt nur ein einziger Weg hierher, der zudem eine Sackgasse darstellt. Ansonsten sind die kargen Felder von Wendtlitz zu allen Seiten von teils sumpfigen Wäldern umgeben. Die Dörfler selbst dürfen das Bronnjarentum nicht verlassen, ja, es ist ihnen sogar verboten, sich tiefer als drei Steinwürfe in den Wald hinein zu begeben.

Im Folgenden werden die einzelnen Gebäude des Dorfes und einige seiner Bewohner vorgestellt. Das Kartenmaterial hierzu finden Sie im Anhang.

Ehemalige Holzfällerhütte (1)

Diese Hütte wurde vor langer Zeit von Holzfällern genutzt und gehört eigentlich nicht mehr zum Dorf Wendtlitz. Bis vor Kurzem haben hier Magister *Luminor Hollerof* und sein Schüler *Alwin Kruschke* gelebt, bevor sie von Kolja bzw. Vigor von Kaltenfels entführt wurden. Eine genaue Beschreibung der Hütte finden Sie in dem Abschnitt **Kannst du mich hören?** ab Seite 7, die Charakterisierungen ihrer beiden Bewohner im **Anhang** ab Seite 40.

Fronhof (2)

Das zentrale Gebäude des Fronhofs ist das **Haupthaus** – neben der angrenzenden **Schmiede** und der **Backstube** das einzige gemauerte Gebäude in Wendtlitz. Hier hat bis vor dreizehn Jahren die Familie von Kaltenfels den Großteil der Räume bewohnt, bevor sie auf die Burg umgezogen ist. Ein paar dieser Räume stehen nun dem Dorfschulzen *Galjan Ebersen* und seiner Tochter *Danja* zur Verfügung, die anderen sind heute unbenutzt. Der restliche Teil des Gebäudes wird von dem wenigen leibeigenen Hofgesinde bewohnt – zur Zeit sind dies nur die Magd *Selwine* und der Knecht *Mjesko*, die neben ihrer Arbeit auf dem Hof ebenso ihre Pflicht auf den Feldern erfüllen. Die anderen Aufgaben auf dem Hof – wie beispielsweise anfallende Schmiedearbeiten – werden von einigen Bewohnern der umliegenden Hütten erledigt, ganz nach Bedarf.

Vor der großen **Scheune** ist ein **Dreschplatz**, daneben findet sich eine **Werkstatt** für einfache Holzarbeiten. In den **Stallungen** werden einige Rinder gehalten, Kaltblüter für die Feldarbeit sowie zwei in die Jahre

gekommene Reitpferde der Familie Kaltenfels, die ihre Besitzer nach der Erhebung zum Vampir nicht mehr tragen wollten. Fast ständig aufgeregt gackerndes Federvieh bewohnt den benachbarten **Hühnerstall**. Vor dem eigentlichen Fronhof liegt der **Dorfplatz** samt **Brunnen** und altem **Pranger**, dessen letzte Benutzung allerdings noch in die Zeit von Vigor von Kaltenfels fällt.

Der Fronhof ist nicht nur das räumliche Zentrum von Wendtlitz: Hier spielt sich auch das dörfliche Leben jenseits der Feldarbeit ab. Und auch wenn Galjan Ebersen bei den Einwohnern nur leidlich beliebt ist, kehrt man hier doch gerne zur gemeinsamen Mahlzeit und zum abendlichem Beisammensein ein – und sei es nur, um Feuerholz im harten Winter zu sparen.

Haus der Familie Hinske (3)

Die Hinskes stellen mit den Eltern *Elko* und *Luta* sowie ihren insgesamt neun Kindern die größte Familie in Wendtlitz dar. Der älteste Sohn, *Olko*, ist bereits in eine neue Hütte eingezogen, und seine Frau *Jella* erwartet ihr erstes Kind. Obwohl die Geburt kurz bevor steht, arbeitet Jella immer noch hart. Der jüngste Spross der Familie ist der vierjährige *Ilko*, und Luta ist froh, dass Frau *Tsa* sie anscheinend nicht mehr mit weiteren Kindern segnen möchte. Abgesehen von ihrer Vielköpfigkeit ist Familie Hinske typisch für Wendtlitz: Schon die Kleinsten müssen bei der täglichen Arbeit von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang mit anpacken, wo es nur geht.

Haus der Familie Grumpe (4)

Die Grumpes bilden die kleinste Familie in Wendtlitz: *Tannjew* und *Suscha* sind vieler Versuche zum Trotz kinderlos geblieben und kümmern sich stattdessen um den greisen Großvater *Panek*, der von allen nur liebevoll Panjoscha genannt wird. Tannjew ist ein guter Bäcker, während Suscha für die Grobschmiedearbeiten im Dorf zuständig ist. Diese Aufgaben erfüllen beide auf dem Fronhof. Ansonsten arbeiten sie wie die übrigen Dörfler auf dem Feld.

Haus der Familie Peddersen (5)

Die stämmige Witwe *Rabescha* Peddersen wird bei der Erziehung ihrer fünf Töchter und des einzigen Sohnes von ihrer Schwiegertochter *Paisuma* unterstützt, die gerne vor allen anderen – bloß nicht vor Rabescha – deren Erziehungsweise kritisiert. Paisuma ist eine der Wenigen im Dorf, die nur noch einfache Arbeiten erledigen, da sie bereits recht gebrechlich ist. Umso mehr Zeit hat sie, ihre Mitmenschen aufmerksam zu beobachten und jedes Bröckchen Klatsch aufzuschnappen und zu verbreiten, das in einem so kleinen Dorf umhergehen kann. Rabeschas Mann, *Joost*, ist vor über zwölf Jahren bei einem Unfall ums Leben gekommen – zumindest glauben die Dorfbewohner daran. Tatsächlich aber war er ein frühes Opfer der von

Kaltenfels (siehe den Abschnitt **Zwillingstod und Hexenfluch**).

Weitere Wohnhäuser (6)

Vier weitere Familien leben in Wendtlitz – allesamt jeweils vier bis sieben Köpfe zählend: Die *Timpskis* sind im ganzen Dorf als fröhliche Gesellen bekannt, nicht zuletzt, da sie den gehaltvollsten Kartoffelschnaps des ganzen Ortes brennen. Nach außen eher sauertöpfisch, aber im Herzen gut kommt hingegen die Familie *Brinnske* daher. Die *Firnskes* und die *Juchskis* gehen sich traditionell gerne aus dem Weg. Warum, weiß heute niemand mehr so recht zu sagen.

Burg Kaltenfels (7)

Die Burg Kaltenfels ist der heutige Wohnsitz der Bronnjarenfamilie und liegt circa zwei Meilen außerhalb des Dorfzentrums. Eine ausführliche Beschreibung der Burg finden Sie in **Kapitel III**. Ihre Bewohner werden detailliert im **Anhang** vorgestellt.

DORFGESPRÄCHE

Wahrscheinlich wird dieses Kapitel – sofern die Helden nicht heimlich in das Dorf oder gar direkt in die Burg einzudringen versuchen – in erster Linie von der Kommunikation mit den Leibeigenen geprägt sein. Zu diesem Zweck finden Sie im Folgenden die wichtigsten Gesprächsthemen mit dem dazugehörigen Wissen der Dorfbewohner angeführt. Bedenken Sie dabei aber, dass kein Dörfler von allein beginnen wird, von den schrecklichen Ereignissen vor dreizehn Jahren zu erzählen oder die ganze Familiengeschichte der von Kaltenfels auf ein Stichwort hin herunterbeten wird. Vielmehr werden sich die Helden an einzelne Themen herantasten müssen. Vermutlich werden die ersten Fragen der Charaktere Magister Hollerof und Alwin betreffen. Vielleicht erkundigen sie sich zeitig nach den Bewohnern der Burg „auf dem Felsen dort“ oder nach dem Dorfschulzen. Machen Sie es den Spielern also nicht zu leicht, sondern führen Sie sie allmählich auf die richtige Fährte. Die Leibeigenen sind Kontakt mit Fremden, sieht man einmal von dem Magister und seinem Schüler ab, kaum noch gewohnt und reagieren je nach ihrem Charakter vorsichtig, misstrauisch oder auch freudig drauflos plappernd. Wie die Handlung im Dorf ablaufen könnte, finden Sie im Abschnitt **Aktionen im Dorf** beschrieben.

Magister Hollerof und Alwin

Folgende Informationen haben die Dörfler über den Gelehrten und seinen Scholaren:

- Natürlich können die Leibeigenen zunächst einmal Magister Hollerof anhand der Beschreibung der Helden identifizieren und ihnen umgekehrt Alwins Äußeres schildern (siehe auch **Anhang**).

- Darüber hinaus kennen die Wendtlitzer den „offiziellen“ Grund für die Anwesenheit der beiden – nämlich die „Suche und Erforschung“ von Heilpflanzen:

Sie hatten die Erlaubnis, in der gesamten Baronie nach Kräutern zu suchen, sogar im Wald. (Bei Nachfrage der Helden: Ja, die beiden waren auch öfter in der Nähe der Burg.)

- Die meisten beschreiben den Magier als „sehr herzlich für einen so gelehrten Kerl“. Er war oft bei den Familien des Ortes zu Gast und hat sich gerne nach dem Wohlergehen jedes einzelnen erkundigt. Im Gegenzug für ein Essen hat er häufig Heilkräuter, Wundsalben und Tees verteilt. Manche der letzteren haben teilweise grässlich geschmeckt – vor allem ein Gebräu mit Zwiebeln und Knoblauchblättern. (Tatsächlich hoffte Luminor Hollerof, damit Vampirangriffen im Dorf vorzubeugen.) Einmal hat er „der Suscha“ ein gequetschtes Bein geheilt, welches unter den Pflug gekommen war und das sie eigentlich schon verloren geglaubt hatte. „Hat einfach seine Hände draufgelegt und – schwupps – war es geheilt. Ich habe es mit eigenen Augen gesehen. Der Magister ist wirklich ein mächtiger Mann.“

- Auch Alwin haben viele Dorfbewohner in ihr Herz geschlossen, obwohl „der Junge einem die Haare vom Kopf frisst“. Bei manchen gilt der Scholar allerdings als naseweis und ziemlich trotzig. („Wenn ich sein Lehrmeister wäre ...“)

- Alwin hat sich gestern (am 29. Travia) Nachmittag und am frühen Abend bei einigen Einwohnern nach Magister Hollerof erkundigt, den er seit dem Morgen nicht mehr gesehen hatte. Der Junge schien etwas nervös zu sein. Zuletzt wurde Alwin von Paisuma Peddersen gesehen, als er auf dem Weg in Richtung seiner Hütte war. Magister Hollerof hatte am Morgen noch kurzen Kontakt mit ein paar Dörflern – vor allem Tannjew Grumpe – gehabt, bevor er sich in die Wälder nordwestlich von Burg Kaltenfels aufmachte.

- Mittlerweile ist man auch im Dorf verwundert bis beunruhigt darüber, dass die beiden noch immer nicht aufgetaucht sind. Dieser Umstand weckt bei den Älteren Erinnerungen an das frühere Verschwinden von Personen (siehe unten).

- Viele haben bemerkt, dass Alwin „ziemlich verknallt“ in Danja Ebersen, die Tochter des Dorfschulzen, ist. Paisuma weiß sogar von „geheimen“ Treffen der beiden. („Aber sagt es ja nicht dem Fredo. Muss ja nicht jeder wissen ...“)

Zwillingstod und Hexenfluch

Irgendwann wird die Sprache darauf kommen, warum die Familie von Kaltenfels so zurückgezogen lebt. Vielleicht berichten die Helden auch von den beiden Mädchen, die einem von ihnen im Traum erschienen sind. Zu diesen Themen können die Wendtlitzer Folgendes erzählen:

- Natürlich kennt außer den Jüngeren jeder im Dorf die offizielle Version vom Tod der Zwillinge Yesinde und Yosande von Kaltenfels und vom Rückzug der Familie

auf die Burg (siehe die **Vorgeschichte** des Abenteuers auf Seite 3).

- Das ganze Dorf schien damals vom Pech verfolgt, ja, richtiggehend verflucht zu sein. Viele vermuten, dass man irgendwie den Zorn der Götter oder einer Hexe erweckt habe – jeder Leibeigene hat seine eigene Erklärung. Zu dieser Zeit (tatsächlich erst *nach* dem Tod der Zwillinge) verschwanden zwei Einwohner spurlos, zwei weitere starben bei Unfällen und einer wurde von Wölfen gerissen. (In Wahrheit sind alle Unglücke auf die Umtriebe der zu Vampiren gewordenen von Kaltenfels zurückzuführen, welche ihre unbändige Gier nach Blut noch nicht zu kontrollieren vermochten. Bei Nachfrage der Helden stellt sich heraus, dass sich fast sämtliche Geschehnisse des Nachts ereigneten.)

- Der alte *Ljasew* hatte sich vom Fronhof aus auf den Nachhauseweg gemacht, als er verschwand. Die junge *Gari* hatte sich am Abend mit der Familie zur Ruhe gelegt und war am nächsten Morgen nicht mehr da. (Ersterer war ein Opfer von Yesinde und Yosande, die sich damals noch bevorzugt mit Zähnen und Krallen auf ihre Beute stürzten, statt sie mit dem *Blick des Nachtmahrs* auszusaugen. Letzterer wurde durch Koljas *Ruf des Vampirs* angelockt.)

- Semkin* war eines Morgens schrecklich zerfleischt gefunden worden. Die Wölfe hatten in dieser Nacht „wie irr geheult“ und waren besonders nah an das Dorf herangekommen. (Tatsächlich war dies Vigors Werk, der seine Beute mit seinem riesigen Rattengebiss brutal gerissen hatte.)

- Rabescha Peddersens Mann, *Joost*, brach sich bei einem Sturz vom Heuschober auf den Dreschplatz das Genick. (Vestissja hatte ihm in einer Ecke des Schobers aufgelauert und ihm bereits den Hals gebrochen, bevor sie ihn aussaugte und schließlich zur Vertuschung hinabstieß.) *Baernja* starb, als sich das Axtblatt beim Holzhacken vom Stiel löste und ihr auf den Kopf fiel. (Dies war das einzige Unglück, welches sich tagsüber ereignete. Kolja überwältigte die Frau, in deren Haus er wegen seines Fluchs nicht eindringen konnte, bei der Arbeit und fingierte nach seinem Biss den Unfall mit der Axt.)

- Nach diesen Ereignissen, die sich alle innerhalb eines Zeitraums von weniger als einem Mond abgespielt hatten, kehrte wieder Ruhe ein. Allein vor ein paar Jahren gab es einen einzelnen grausamen Zwischenfall: *Tarulf*, ein Sprössling der Hinskes, war seit ein paar Tagen verschwunden gewesen. Schließlich wurde er im Wald – nicht weit vom Rand entfernt – entdeckt: Sein ganzer Körper war in Spinnfäden eingesponnen und völlig vertrocknet, so dass man den Jungen beinahe nicht erkannt hätte. (Vestissja hatte mit ihren „Kleinen“ Jagd gemacht und ihre Beute anschließend nicht sorgfältig genug versteckt.)

- Bis heute haben die Wendtlitzer immer mal wieder Albträume von den Zwillingen. In einem Traum werden

Yesinde und Yosande durchnässt und blutüberströmt von Vigor durch den Regen getragen, im nächsten stehen sie stumm an einem Bett und starren den Träumenden an. Ein Leibeigener träumte davon, dass die beiden zu einem Schaf hinabkletterten, das in einen Graben gefallen war. Doch statt es zu retten nahmen sie plötzlich spitze Steine in die Hand und schlugen es immer wieder auf den Kopf. Ein weiterer Mann zielt sich lange, den Helden von seinem Traum zu berichten: Er lief darin nackt in den Schweinestall, während die beiden Zwillinge bei ihm standen und böse lachten. (All diese Träume sind Folge von Yesindes und Yosandes *Blick des Nachtmahrs*, der bei vielen Opfern Bilder aus der Vergangenheit der Zwillinge auslöst, die sich zudem mit der Fantasie des Opfers vermischen können. Umgekehrt ist aber nicht jeder Albtraum, der von den Zwillingen handelte, auch durch diese ausgelöst worden.)

Familie von Kaltenfels heute

Spätestens wenn die Helden merken, dass es ein Ding der Unmöglichkeit ist, offiziell Einlass zu Burg Kaltenfels zu erlangen, werden sie vermutlich wissen wollen, wie die Familie heute lebt. Darüber können sie Folgendes im Dorf erfahren:

- Seit dem Tod der Zwillinge leben die übrigen von Kaltenfels extrem zurückgezogen auf der Burg.
- Allein Kolja, der Sohn des Barons, kommt gelegentlich ins Dorf, um nach dem Rechten zu sehen. Meist hält er den Kontakt zu Wendtlitz aber über den Dorfschulzen Galjan Ebersen, dem er seine Anweisungen gibt. Nur höchst selten geht er auf Reisen, die er dann so kurz wie möglich hält.
- Der Baron und seine Frau verlassen die Burg gar nicht mehr. Hatten sie nach dem Umzug bisweilen noch handwerklich begabte Leibeigene für Instandsetzungsarbeiten nach Kaltenfels gerufen, so empfangen sie heute kaum noch jemanden, obwohl an dem Gebäude zahlreiche Restaurierungsmaßnahmen nötig wären.
- Dementsprechend erinnern sich nur die älteren Einwohner an das Äußere der beiden. Nur wenige haben sie nach der Erhebung im Halbdunkel einer Kerze oder Öllampe erblickt. Sie können Vestissja als „so würdevoll wie früher, aber noch blasser als zuvor“ beschreiben, während ihnen der Baron „einen richtigen Schrecken“ eingejagt hat, „wie er so gebückt ging und vom Kummer gezeichnet war“.
- Die Bronnjarenfamilie lebt heute einfach sowie ohne Gesinde und lässt sich nur sehr selten etwas Gekochtes bringen. Statt dessen begnügt man sich mit Brot und Käse, Obst und Eingemachtem, welches wiederum der Dorfschulze liefert.
- Auf der Burg halten sie ein paar Schweine, die von Galjan gefüttert werden. (Tatsächlich bekommen die Tiere sämtliche Speisen vorgeworfen, die offiziell für

die Familie gedacht sind.) Ab und zu wird ein Schwein zu Zuchtzwecken zum Fronhof gebracht.

- Während viele Bewohner froh sind, dass im Dorf kaum noch die Peitsche eingesetzt wird, sehnen sich einige nach der „Zucht und Ordnung“ der guten alten Zeit zurück und erinnern sich gern daran, wie der strenge Vigor mit ihnen am Feuer saß und Trinklieder schmetterte.

Weitere Informationen

Die folgenden Fakten und Gerüchte können Sie bei entsprechenden Fragen der Helden bzw. zur Darstellung dörflichen Klatsches und bornischer Bräuche einflechten:

- Im Dorf gibt es (Anzahl der Helden – 1) * 2 waffenfähige Leute, die vom Dorfschulzen im Umgang mit der Axt oder dem Flegel „ausgebildet“ werden und über die er in Kolja von Kaltenfels Namen verfügen kann.
- Die Baronie Kaltenfels grenzt an drei Nachbarbaronien: Viderast im Nordosten, Graubergen im Nordwesten und Sumpffingen im Süden. Die Leibeigenen haben jedoch keinerlei Kontakte über die Grenzen hinaus. Früher gab es manchmal Besuche von anderen Bronnjaren, heute kommt kein Adliger mehr hierher.
- Der jüngste Spross von Luta Hinske soll angeblich nicht von ihrem Mann sein, da er ihm so gar nicht ähnlich sieht.
- „Der Fredo hat doch mehr Flöhe auf dem Kopf als Kartoffeln auf dem Acker.“ (Ein Firmske über einen Juchski.)
- „Die kochen ihre Suppe doch mit Hühnermist, so wie die schon riecht.“ (Ein Juchski über die Firmskes.)
- Im Dorf wartet man gespannt auf die ersten Ifirnsflocken. Um sie zu traditionell zu begrüßen, liegen schon die weißen Hemden für die Kinder bereit, welche den Schnee mit einem Reigen willkommen heißen. Danach bekommen sie süße Ifirnschnitten aus Schwarzbrot mit Rübensirup.

Aktionen im Dorf

Der folgende Abschnitt beschreibt die wichtigsten Handlungsstränge im Dorf bei erwartetem Vorgehen der Charaktere. Dabei wird angenommen, dass die Helden offen und – zumindest nach außen hin – freundlich gesonnen in Wendtlitz einkehren. Da die Spieler aber oft nicht so reagieren wie gedacht, gibt Ihnen der Kasten **Alternative Strategien** Tipps, was Sie tun können, falls die Helden ein heimliches oder sogar offen aggressives Vorgehen wählen.

DER ERSTE KONTAKT

Es steht zu vermuten, dass die Helden sich bald nach dem Hilferuf des Magisters in Richtung des Dorfes aufmachen – entweder als direktes Ziel oder als Etappe auf dem Weg zur Burg. Ein einfacher Fußweg

schlängelt sich eine Weile grob Richtung Norden durch den Wald, bis dieser nach einer knappen Meile den Feldern von Wendtlitz Platz macht.

Zunächst sollten die Helden einem einzelnen oder zwei Leibeigenen bei ihrer täglichen Arbeit begegnen – jedoch nicht direkt dem Dorfschulzen. Es bietet sich beispielsweise an, die Gruppe auf den jungen Alko Hinske stoßen zu lassen, der gerade ein paar Schweine zur Mast ein Stück weit in den Wald getrieben hat, oder auf Rabescha Peddersen, die Fallholz zum Heizen zusammenklaubt. Sofern die Helden sich nicht hinterrücks durchs Dickicht anschleichen oder wie eine Gruppe von Strauchdieben aussehen, wird sich die betreffende Person zurückhaltend, aber höflich zeigen – schließlich sind die Charaktere als Freie von höherem Stand. In dem anschließenden Gespräch sollten die Helden erste Informationen über das Dorf und seine Einwohner sowie über die Bewohner der Burg erhalten, je nachdem, wie geschickt die Gruppe vorgeht. Nach einer Weile werden die Helden dann an Galjan Ebersen verwiesen, der sich zur Zeit auf dem Fronhof befindet. Auf dem Weg dorthin können die Helden noch anderen Dörflern begegnen, welche die Fremden schüchtern grüßen oder neugierig beobachten.

GESPRÄCH MIT DEM DORFSCHULZEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein größeres Gehöft bildet das Zentrum des Dorfes. Das Hauptgebäude, offensichtlich ein Wohnhaus, ist im Gegensatz zu den ärmlichen Hütten im Umfeld aus Stein errichtet. Kaminrauch steigt fast senkrecht aus dem Schornstein. Über den Hof läuft eine gackernde Schar von Hühnern, stets beobachtet und notfalls lauthals krakeelend ermahnt von einem dicken Hahn. Neben einer Werkstatt und einer Schmiede erblickt ihr eine Scheune und Stallungen. Davor, auf der Mitte eines Platzes befindet sich ein Brunnen, neben dem wiederum eine morsche, waagerecht geteilte Holzwand mit zwei kleinen und einer größeren Öffnung steht – ein alter Pranger. Ein Mädchen, fast schon eine junge Frau, mit Kopftuch und Strohschuhen schaut schüchtern aus der Scheune heraus und weicht erschrocken ins Innere zurück, als eure Blicke es treffen.

Bei dem Mädchen handelt es sich um Danja Ebersen, die Tochter des Dorfschulzen. Nach ein paar guten Worten kommt es verschämt aus der Scheune und kann die Helden zu seinem Vater führen, der in der Holzwerkstatt gerade das Bein eines alten Stuhls ersetzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Werkstatt, in die euch das Mädchen führt, hobelt ein sehniger Mann mit dünnem, blondem Haar ein Stuhlbein zurecht. Gerade möchte er das Bein nehmen, um zu prüfen, ob es sich bereits korrekt in den alten Stuhl, der auf dem Boden liegt, einpasst, als er bemerkt, dass er nicht allein ist.

„Entschuldige, Vater“, setzt das Mädchen an.

„Wen bringst du mir da, Danja?“

„Die Herrschaften wünschen, mit dir zu sprechen.“

„Ist gut, Mädchen. Geh jetzt wieder in die Scheune zum Heuwenden. Und wenn du fertig bist, schlachtest du ein Huhn. Am besten die Peravia. Die ist schön fett geworden.“

„Ja, Vater.“

Schnell ist Danja verschwunden, und ihr Vater hält euch eine große, von schwerer Arbeit geprägte Hand hin: „Mein Name ist Galjan Ebersen. Willkommen in Wendtlitz.“

Galjan ist im Gegensatz zu manch anderem Dorfschulzen unerfahren im Umgang mit Fremden. Er ist sehr direkt, wenn auch – zumindest anfänglich – nicht offen unhöflich. Da er allerdings weiß, dass er im Namen des Bronnjaren Kolja von Kaltenfels spricht und letztlich nur diesem Rechenschaft schuldet, wird er für einen Leibeigenen außergewöhnlich selbstsicher auftreten und zeigen, dass er die Fäden in der Hand hält. Spätestens im Gespräch mit ihm sollten die Helden von der Familie von Kaltenfels erfahren und dass Galjan sich an ihrer statt um die Helden kümmern wird. Bei Fragen zur Familie wird er nur allgemein bekannte „Fakten“ berichten, aber nichts Ungewöhnliches oder Beunruhigendes erzählen. Pikanten Fragen weicht er aus oder verharmlost sie. Umgekehrt wird er versuchen, so viel wie möglich über die Gruppe und ihr Woher und Wohin herauszufinden. Auch bei Fragen nach dem Verschwinden des Magiers und seines Schülers wird er abwinken und die Vermutung äußern, dass der gelehrte Herr bestimmt nur „einen längeren Ausflug“ unternommen habe. Der Alte habe ihm schon vor einiger Zeit gesagt, dass er gewisse Pilze nur tief in sumpfigem Bruchwald finden könne.

Fordern die Helden ein Gespräch mit Kolja von Kaltenfels, so wird Galjan ihnen bedauernd mitteilen, dass er ein solches nicht einrichten könne. Er bietet aber an, dem Baronssohn später (wenn er selbst nämlich mehr über die Helden in Erfahrung gebracht hat) etwas auszurichten. Sollten die Helden das travagegebene Gastrecht des Bronnjaren oder des Dorfschulzen einfordern, so bietet Galjan ihnen an, für ein paar Tage im Wohnhaus des Fronhofs zu übernachten. („Die Gästezimmer der Burg sind derzeit eh nicht in angemessenem Zustand.“) Die Gruppe kann dann in ein oder zwei Zimmern schlafen, die seit dem Auszug der Bronnjarenfamilie nicht mehr genutzt werden. Wie sich herausstellt, sind dies die ehemaligen Schlafräume von Kolja und seinen Eltern. Zwar sind die alten Möbel mittlerweile alle in der Burg und durch einfache ersetzt worden, doch bei einer gelungenen IN-Probe des Helden, der den Albtraum auf Seite 7 erlebte, hat er das unangenehme Gefühl, schon einmal hier gewesen zu sein.

Sollten die Helden hungrig sein, lässt Galjan ihnen von Selwine oder Mjesko etwas Brot und Hartwurst auftischen. Ein gemeinsames Abendbrot gebe es dann bei Sonnenuntergang. Bis dahin könnten sich die Herrschaften ja ausruhen oder die Beine vertreten – aber sie sollten darauf achten, niemanden von seiner Arbeit abzuhalten.

SUCHE NACH SPUREN

Nach der Unterredung mit Galjan werden die Gefährten sicher nach weiteren Hinweisen die Augen und Ohren offenhalten. Sollten sie dabei auf dem Fronhof oder in dessen Nähe nach Informationen suchen, so wird ihnen – wie zufällig – der Dorfschulze begegnen, der kontrolliert, was die Helden in Wendtlitz so treiben. Dabei wird er versuchen, Gespräche zu unterbinden, indem er beteiligte Leibeigene zur Arbeit ermahnt oder gar zu bestimmten Arbeiten wie zum Schweinefüttern ausschickt sowie die Helden darauf hinweist, dass die Dörfler auf jedes bisschen Arbeit angewiesen seien, wollen sie ihren geforderten Betrag an den Baron liefern.

Stellen sich die Helden jedoch geschickter an, so können sie etwas außerhalb des Dorfzentrums mit dem ein oder anderen Bewohner reden – beispielsweise mit Helmja Timpski, die frischen Kwassetz ansetzt, oder mit Paisuma, die gespannt ist auf Neuigkeiten „aus der großen weiten Welt“. („Ist Kaiser Hal noch immer verschwunden?“)

Nach einiger Zeit werden die Hinweise der Dorfbewohner die Helden wahrscheinlich in den Wald nordwestlich von Burg Kaltenfels führen. Gelingt ihnen dort eine *Fährtensuchen*-Probe, so finden sie nach 2W6 SR eine Spur, nicht allzu weit von der Burg selbst entfernt. Je nachdem, wie viele Punkte der Fährtenleser bei seiner Probe übrig behält, können Sie den Spielern folgende Informationen mitteilen:

•0 bis 2 *TaP**: Im Schatten einer großen Ulme wachsen einige Pilze. Viele von ihnen sind allerdings zertreten. Dazwischen liegen ein paar, die offensichtlich sauber mit einem Messer abgetrennt wurden. Bei genauem Hinsehen fällt auf, dass auch der Boden selber stellenweise aufgewühlt oder flachgetreten wirkt. (Hier überwältigte Kolja Magister Hollerof beim Pilze Sammeln.)

•3 bis 5 *TaP**: Unweit dieser Stelle liegt ein großer Stein im Unterholz. Bei näherer Untersuchung stellt sich heraus, dass an einer spitzen Ecke getrocknetes Blut klebt. (Kolja schlug den Magister mit dem Stein nieder.)

•6 bis 7 *TaP**: Etwa 20 Schritt östlich der Pilze hängt ein Fetzen grünen Stoffs mit einer gelben Stickerei darauf an einem dornigen Ast. Eine *Alchimie*- oder *Götter/Kulte*-Probe offenbart, dass dies das Symbol von Aves, dem Schutzgott der Reisenden, ist. Anhand einer *Schneidern*-Probe +5 lässt sich feststellen, dass der Stoff – echte Seide – sich in erster Linie für Innenfutter eignet, da er wenig stabil, aber angenehm zu tragen ist.

(Kolja trug den bewusstlosen Magister hier entlang, dessen Robe sich kurz an einem Ast verding.)

•8 bis 10 *TaP**: Stiefel haben sich recht tief in den Grund gedrückt, so dass hier jemand entlang gegangen ist, der sehr schwer war oder etwas sehr Schweres trug. Die Spur führt von den Pilzen aus vorbei an der Fundstätte des Stoffs und grob in Richtung Südosten (zur Burg), verliert sich aber nach einiger Zeit auf dem dichten Bett von Tannennadeln. (Hier entlang trug Kolja den Magister, den er sich über die Schulter geworfen hatte.)

•ab 11 *TaP**: Immer wieder finden sich im Umfeld Abdrücke von Stiefeln, neben denen wiederum kleine, flache Löcher zu finden sind – wie von einem Wanderstecken. (Diese Spuren stammen von Magister Hollerof, der auf der Suche nach Pilzen – und natürlich nach Hinweisen über die Burgbewohner – umherlief, und seinem Magierstab.)

An den Pilzen selbst ist nichts Ungewöhnliches festzustellen. Mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +4 lassen sie sich als wohlschmeckende Honigmorcheln identifizieren.

Am späten Nachmittag können die Helden – sofern sie sich am rechten Ort befinden – beobachten, wie Galjan Ebersen sich mit einem großen, verdeckten Tablett zur Burg Kaltenfels begibt. Sollte sich ein Charakter schnell in ein Tier verwandeln, oder können die Helden anderweitig unauffällig und schnell das Innere des Burghofs beschatten, so sehen sie, wie Galjan in den Schweinestall geht, aus dem bald ein aufgeregtes Grunzen tönt. Dann kehrt der Dorfschulze mit einem deutlich leichteren Tablett zurück. Anschließend verschwindet er für eine Viertelstunde im Haupthaus (er berichtet dort Kolja von den Helden), bevor er sich wieder auf den Rückweg ins Dorf macht.

Zeigen sich die Helden während ihrer Informationssuche sehr neugierig, oder erfährt Galjan davon, dass sie im Wald waren, ja, sind die Charaktere sogar aggressiv, so kann es geschehen, dass der Dorfschulze – eventuell auf Geheiß von Kolja – die waffenfähigen Männer und Frauen des Dorfes in der Burg postiert (siehe auch den Kasten **Alternitive Strategien**). Wenn die Helden nicht zuvor selbst einen Kampf angezettelt haben oder versucht haben, gewaltsam in die Burg einzudringen, wird die offizielle Begründung für die Wachen lauten, dass die Bronnjarenfamilie sich durch das Verschwinden von Magister Hollerof und Alwin zunehmend beunruhigt fühle. Natürlich sollte dies die Helden nur noch misstrauischer machen.

Am Abend, kurz vor Einbruch der Dunkelheit, werden die Gefährten, sofern sie auf dem Fronhof zu Gast sind, zum gemeinsamen Abendessen erwartet. Dort sind nicht nur die Bewohner des Gehöfts zugegen, sondern auch noch 2W6 andere Dörfler, die zum Teil eigene Speisen mitgebracht haben. Man isst, trinkt und plaudert gemeinsam, schnitzt an einem Ast, strickt oder hört

einfach zu, wenn ein anderer eine Geschichte erzählt. Auch Danja ist anwesend, wird von ihrem Vater aber schon früh zum Schlafen geschickt. Der Dorfschulze selbst begibt sich allerdings erst zur Ruhe, wenn die ersten Helden sich zurückgezogen haben. Ansonsten verhält er sich unauffällig. Sofern er Kolja bereits vor einer möglichen Gefahr durch die Fremden gewarnt hat, sieht er seine Pflicht als erfüllt an und wird in dieser Nacht nicht mehr agieren.

Anders können Sie ihn handeln lassen, falls er in den Helden noch keine Gefahr gesehen hat oder diese wiederum noch nicht auf die Idee gekommen sind, in die Burg einzudringen: Dann bemerkt ein Charakter des Nachts, wie der Dorfschulze sein Zimmer verlässt und sich mit starrem Blick schlafwandlerisch in Richtung der Burg begibt – Kolja setzt den *Ruf des Vampirs* ein, um Galjan auszuhorchen. Dies sollte die Gruppe endgültig auf die Fährte zur Burg locken.

BEGEGNUNG MIT KOLJA (OPTIONAL)

Es kann durchaus verschiedene Gründe geben, die Helden bereits vor ihrem Eindringen in Burg Kaltenfels auf den Bronnjarensohn treffen zu lassen. Sollte sich in der Gruppe ein hoher kirchlicher oder weltlicher Würdenträger befinden, so kann dieser dank seiner Autorität auf ein Gespräch mit Kolja bestehen. In dem Fall wird der Vampir sich in einer Schreibstube des Fronhofs mit dem Helden – und nur mit ihm – unterhalten. Der Rest der Gruppe kann bei Koljas Ankunft jedoch auch einen ersten Eindruck gewinnen: Wo gerade noch Hühner gegackert und Schweine gegrünzt haben, ist es plötzlich mucksmäuschenstill. Ein Zufall? Das Vertrautentier einer Hexe versteckt sich auf einmal unter ihrem Umhang, einem Helden mit *Gefahreninstinkt* ist aus scheinbar unerfindlichen Gründen unwohl. Bei dem Gespräch gibt sich der Adelssprössling charmant, beinahe antiquiert, aber selbstbewusst und keinen Widerspruch duldend. Gerne erzählt er von der tragischen Geschichte seiner Schwestern, dem „armen Vater“ und lügt auch ansonsten, ohne einen Zweifel zu erwecken. Während der Begegnung kann ein aufgeweckter Held ein paar Merkwürdigkeiten beobachten: Kolja nimmt nie einen Götternamen in den Mund und blickt sich nervös um, wenn sein Gegenüber von den Zwölfen spricht. Einem Geweihten würde er nie die Hand geben. Stattdessen versucht er, mit einer Verbeugung als „würdiger und standesgemäßer“ Form der Begrüßung zu kontern. Hellsichtmagie wird bei seiner Magieresistenz wohl keinen Nutzen bringen. Sofern Kolja ihren Einsatz bemerkt, spricht er den Helden direkt darauf an und verbittet sich ein solch inakzeptables Benehmen. Nur wenn der Charakter dem Bronnjaren offen droht, wird dieser wirklich aufbrausend und handgreiflich: Bevor der Held reagieren kann, hat Kolja den Schreibtisch umgeworfen und seine Hand um den Hals des Charakters gelegt, wobei er ihn so hart gegen die Wand

drückt, dass dieser auf den Zehenspitzen stehen muss, um noch würgend atmen zu können. Währenddessen wird Kolja ihm klar machen, dass jede weitere „Herumschnüffelei“ den Tod der Gruppe zur Folge hätte und sie sich auf der Stelle von seinem Land begeben solle.

Möglicherweise möchten Sie den Helden aber auch ohne ein Gruppenmitglied mit sehr hohem Sozialstatus schon einen Eindruck von Kolja vermitteln. Dann können Sie ihn zum Beispiel unvermutet und starr aus einem Burgfenster auf die Gruppe herabblicken lassen.

Eine weitere Gelegenheit für eine Konfrontation mit dem Vampir bietet sich bei der Spurensuche im Wald: Sollte sich ein Charakter von der Gruppe getrennt haben, so könnte unvermittelt der Baronssohn vor ihm stehen, der die Gruppe nach eigenen Worten hat in den Wald gehen sehen und sich seine Gäste einmal genauer ansehen möchte. Auch in diesem Fall ist plötzlich kein Vogelzirpen mehr zu hören, und ein eventuell mitgeführtes Reittier des Helden bläht unruhig die Nüstern. Das Gespräch verläuft ansonsten wie oben beschrieben. Will der Held seine Gefährten holen oder rufen, so ist Kolja auf einmal verschwunden. Greift der Charakter aber an oder droht dem Vampir, so begibt er sich in große Gefahr: In diesem Fall greift Kolja an und wird versuchen, den Helden auszusaugen. Nur das unerwartete Auftreten eines anderen Gruppenmitglieds wird den Vampir dann noch vertreiben können.

Grundsätzlich sollte eine Begegnung mit Kolja die Helden erst einmal beunruhigen, ohne dass sie wissen, woran dies liegt. Aufmerksame Beobachter können vielleicht schon einige Abneigungen – und damit Verwundbarkeiten – des Vampirs erkennen. Nur im Extremfall sollte sich der Bronnjar als Kreatur des Namenlosen offenbaren oder sogar von den Helden überwältigt werden. Wahrscheinlich aber wird er Helden und Spieler eher verwirren, wenn er sich in hellstem Tageslicht zeigt.

ALTERNATIVE STRATEGIEN

Es ist möglich, dass die Helden – zum Beispiel mit Hilfe geeigneter Zauber – heimlich in das Dorf eindringen. In diesem Fall werden sie wohl nur wenig über den Hintergrund des Abenteuers und speziell der Familie von Kaltenfels erfahren. Dennoch können sie einige Beobachtungen machen: So werden sie – nach deutlich längerer Suche – die Spuren im Wald finden und auch den Dorfschulzen auf seinem Gang zur Burg entdecken bzw. dann, wenn er von Kolja gerufen wird. Möglicherweise kann ein Charakter auch zwei Dörfler belauschen, wie diese sich um den „armen Magister Hollerof“ sorgen.

Etwas problematischer ist ein zu frühes Eindringen in die Burg. Es sollte – beispielsweise einem Zauberer in Tiergestalt – möglich sein, sich einen Überblick über die Burganlage zu verschaffen. Mehr als ein Blick in den Stall oder auf den Wachfelsen sollte jedoch

verhindert werden. Hier bietet sich eine Horde von Ratten an, die sich auf den Charakter stürzt. Sollte die gesamte Gruppe über Mittel und Wege verfügen, zügig und heimlich in die Burg einzudringen, so empfiehlt es sich, zu einem Trick zu greifen und bereits von Anfang an Wachen patrouillieren zu lassen.

Eine andere Strategie der Helden kann ein frühes aggressives Vorgehen sein. In diesem Fall haben sie schnell das ganze Dorf gegen sich aufgebracht. Selbst

wenn sie öffentlich behaupten, dass alle von Kaltenfels in Wirklichkeit Vampire sind, werden die Dörfler den Fremden nicht glauben und sie vertreiben wollen. Auch in diesem Fall sind schnell Wachen vor der Burg positioniert. Letztlich sollten die Helden von einem Angriff absehen – denn wer möchte schon unschuldige Leibeigene auf dem Gewissen haben? Kolja und seine Familie sind allerdings auf jeden Fall gewarnt.

KAPITEL III: EINE FINSTERE BURG

Nun ist es an der Zeit, die Spannungsschraube kräftig anzuziehen: Die Helden dringen in Burg Kaltenfels ein und werden schließlich mit ihren Bewohnern konfrontiert. Wie im vorigen Kapitel wird Ihnen hier zunächst eine Beschreibung der Örtlichkeit gegeben.

BURG KALTENFELS

Trutzig und finster erhebt sich Burg Kaltenfels über ihr Umland und schmiegt sich an den Berg, aus dem sie zum Teil direkt geschlagen wurde. Das dunkelgraue Gestein wirkt abweisend und kühl. Obwohl es uralte Spuren hinterlassen haben, hat die Burg im Laufe der Jahrhunderte nichts von ihrer Wehrhaftigkeit verloren. Während im Norden der namensgebende Fels den besten Schutz vor Eindringlingen bietet, ist die Burganlage zu den drei übrigen Himmelsrichtungen durch einen knapp vier Schritt hohen Wall gesichert. Eine weitere Mauer trennt die Anlage in zwei Teile.

Im westlichen Teil ist das **Haupthaus (I)** das wichtigste Gebäude. Hier wohnte für eine Weile bis auf Kolja die gesamte Familie von Kaltenfels nach ihrem Rückzug auf die Burg. Heute haust hier nur noch Vestissja, umgeben von den ihr so ans Herz gewachsenen Achtbeinern. Der **Anbau (II)** wurde in weit zurückliegenden Zeiten vom Gesinde genutzt. Der **Bergfried (III)** ist größtenteils direkt aus dem Fels gehauen. Er wurde als Rückzugsmöglichkeit errichtet, sollten Feinde einmal bis in den Burghof vordringen. Im Keller des Bergfrieds lungert Vigor und versteckt sich in den düsteren Ecken wie eine Ratte. Derzeit hält er hier Alwin Kruschke gefangen. Die erste Verteidigungsbastion stellte einst der **Wehrturm (IV)** dar, in den das Burgtor gut überwachbar eingelassen ist. Von dem Turm aus lassen sich auch die Wehrgänge erreichen. Im **Burghof (V)** befinden sich die Stallungen und ein zentral gelegener Brunnen – das Reich der Zwillinge Yesinde und Yosande von Kaltenfels.

Der östliche Teil der Burganlage wird dominiert von dem verwilderten **Burggarten (VI)**, der das eingebettete Grabfeld mittlerweile völlig überwuchert hat. Hier haust Kolja in einer namenlosen Gruft und hält Magister Luminor Hollerof eingesperrt. Der schroffe **Wachfelsen (VII)**, zu dessen zugiger Spitze eine Wendeltreppe im Inneren führt, überragt sogar noch den Bergfried und bietet so einen atemberaubenden und viele Meilen reichenden Blick.

Im Kaltenfels selbst befinden sich nicht nur **Geheimgänge (VIII)**, welchen unerkannten Zutritt zur Burg oder eine schnelle Flucht ermöglichen, nein, hier ist auch ein uraltes und weit verzweigtes Labyrinth, in dem eine der finstersten Kreaturen des Namenlosen nach ihrem Befreier ruft – der Erzvampir.

Daran schließt die Präsentation eines möglichen Ablaufs der Geschehnisse auf der Burg an. Der Kasten **Der Kampf gegen Vampire** auf Seite 28 hilft Ihnen, die Auseinandersetzung mit den Blutsaugern regeltechnisch zu meistern.

Im Folgenden werden die einzelnen Gebäude und Räumlichkeiten der Burg detailliert vorgestellt. Einen möglichen Ablauf des Geschehens auf Burg Kaltenfels finden Sie ab Seite 27 beschrieben.

HAUPTHAUS (I)

Das Haupthaus weist von allen Festungsteilen die größte Fläche auf und dominiert zusammen mit dem alles überragenden Bergfried die gesamte Burganlage. Die westliche Wand des Gebäudes ist gleichzeitig Teil des Burgwalls, und sein Dach kann über eine Leiter von der Mauer aus erklommen werden.

Dieser Bereich der Burg wurde nach dem Einzug der von Kaltenfels beinahe vollständig restauriert. Dennoch lassen sich auch hier noch Überbleibsel längst vergangener Zeiten finden.

ERDGESCHOSS

Die Räumlichkeiten des Erdgeschosses dienen in erster Linie der Repräsentation, und da die Bronnjarenfamilie kaum einen Gast auf der Burg empfing, wurden die Zimmer entsprechend selten genutzt.

Eingangshalle (1)

Die Eingangshalle ist dunkel und kahl. Öffnet man das schwere, doppelflügelige Portal aus Eichenholz, so pfeift der Wind durch die Halle und rüttelt an den zahlreichen Türen. Der Boden aus schwarzen, oftmals gesprungenen Marmorplatten lässt auch vorsichtige Schritte vielfach widerhallen.

Flur (2)

Der gesamte Flur ist mit einem dicken schwarzen Teppich ausgelegt, was die fensterlosen Gänge noch düsterer erscheinen lässt. Eine vor allem für Gäste und Personal gedachte Nebentreppe ermöglicht den Zutritt zum oberen Stockwerk. Die durch zahlreiche Türen miteinander verbundenen Räume bieten eine hervorragende Möglichkeit für Yesinde und Yosande, die Helden zu Opfern ihrer Hasch-mich-Spiele zu machen (siehe auch die Beschreibung des Flurs auf Seite 22).

Treppenhaus (3)

Eine breite, kantige Holztreppe führt entlang der Wände in den oberen Stock. Die Stufen sind mit einem purpurfarbenen Teppich ausgelegt. Darunter knarrt und ächzt das Holz bei jedem Schritt. Bei Benutzung der

Treppe ist Vorsicht angesagt: Der erste Held, dem eine *Schleichen*-Probe misslingt, bricht durch eine der Stufen, sinkt aber dank des Teppichs nicht mehr als knietief ein (W3 TP). Einen besonders abergläubischen Charakter könnte es beunruhigen, dass es sich dabei ausgerechnet um die dreizehnte Stufe handelt (*Aberglauben*-Probe +2).

Festsaal (4)

Dieser Raum ist der größte der gesamten Burganlage. An der Westwand ist gleich einer Bühne ein Podest errichtet. Gegenüber, an der östlichen Wand, befindet sich – ebenfalls erhöht – eine Tafel, die einem knappen Dutzend Personen auf hart gepolsterten Stühlen Platz bietet. Quer dazu steht in fast schon unangenehmer Nähe zu einem Kamin eine weitere, allerdings ebenerdige Tafel mit einer einzigen breiten Bank als Sitzgelegenheit. Links und rechts der Feuerstelle wurde jeweils eine Reihe vergoldeter Speere aufgestellt – allesamt Zierwaffen. Ein großer Wandteppich über dem Kamin zeigt eine schattenrisshafte Szene: Eine Gestalt in massiver und archaisch anmutender Rüstung hebt einen Speer in Richtung eines riesigen unförmigen Schattens, der aus einer Höhle kriecht. Sowohl der Wandteppich als auch die Speere stammen noch aus alten Zeiten.

Letztlich trägt der Festsaal seinen Namen zu Unrecht, denn er wurde von der Baronsfamilie nicht ein einziges Mal genutzt.

Esszimmer (5)

Um einen rustikalen Eichentisch wurden fünf schwere Stühle gruppiert. In einer Vitrine und einem hüfthohen Schränkchen lagert wertvolles Porzellan aus Festumer Manufakturen. Ein Fensterladen flattert im Wind beständig hin und her und muss wohl schon seit geraumer Zeit offenstehen, denn Laub und Schmutz sind hereingeweht und haben sich mittlerweile in den Ecken des Raumes zu beachtlichen Haufen aufgetürmt.

Wappenzimmer (6)

Kein Licht dringt von außen in diesen kalten Raum, der mit dunklem Marmor ausgekleidet ist. Hier lagern teils urtümlich wirkende Waffen, Rüstungsteile sowie Wappen und Wimpel. Ein Wappenschild zeigt eine purpurne Burg vor schwarzem Berg, der wiederum vor einer purpurnen Scheibe auf schwarzem Grund abgebildet ist. Daneben hängt eine Fahne in den gleichen Farben. In einer Ecke steht eine eigenartige Rüstung aus geschwärztem Stahl mit spitzen Stacheln an den Schultern und den übrigen Gelenken. Bei unsanfter Berührung fällt sie in ihre Einzelteile zusammen und verursacht ein infernalisches Getöse.

Goldener Salon (7)

Sämtliche Wände des Salons sind mit einer dicken Ledertapete ausgekleidet, die wiederum mit goldenen Ornamenten verziert ist. Licht kann nur durch die drei schmalen, schießchartenartigen Fenster in der massiven

Westwand fallen. Im Zentrum des Raums befindet sich ein kreisrunder Tisch, um den in Gelbgold gepolsterte Stühle arrangiert sind. An den Wänden stehen zwei Bänke mit dem gleichen Polster sowie zwei Beistelltischchen.

Purpurner Salon (8)

Beide Türen zum Salon sind verschlossen, lassen sich aber mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +4 oder einer KK-Probe +5 öffnen. Dahinter befindet sich ein Raum, der einen vor muffiger Luft und aufwirbelndem Staub kaum atmen lässt. Hier haben anscheinend auch die von Kaltenfels keinen Fuß hineingesetzt. Vor den Schießchartenfenstern hängen brüchige Vorhänge. Ein uralter Tisch und ebenso alte Stühle halten keiner Belastung mehr stand, und ein ausgetretener Teppich setzt bei jedem Schritt, den man auf ihm tut, eine neue Staubwolke frei.

I. STOCK

Der erste Stock des Haupthauses macht von allen Teilen der Burg insgesamt den „bewohntesten“ Eindruck, wenn auch keinen wohnlichen. Zwar wurde auch hier seit Langem nicht für Ordnung gesorgt, und bisweilen ruht eine beachtliche Staubschicht auf den Möbeln, doch lassen Lücken in dieser Staubschicht, ein aufgeschlagenes Buch hier oder ein über den Stuhlücken geworfenes Kleidungsstück dort die regelmäßige Nutzung der Räumlichkeiten erkennen. Die Helden können spüren, dass hier jederzeit eine Begegnung mit einem Mitglied der Familie von Kaltenfels möglich ist.

Beinahe sämtliche Fenster des Stockwerks sind mit Stoff verhangen, durch Fensterläden geschützt oder gar mit Brettern vernagelt.

Flur und Treppenhaus (1)

Die Haupttreppe aus dem Erdgeschoss mündet in einem großzügigen Flurzimmer. In dessen östlichem Bereich, gegenüber der Treppe, wurde eine Sitzcke aus schweren Polstermöbeln aufgestellt. Über je eine angrenzende Tür im Süden und im Norden lassen sich die Gänge zu den Schlafgemächern bzw. den Arbeits- und Wohnräumen erreichen.

Im Dunkeln kann man hier immer wieder einmal unvorhergesehen durch Spinnweben laufen, die von Wand zu Wand gesponnen sind, und auch die ein oder andere Spinne in ihrem Netz entdecken – speziell im südlichen Gang. Dies sind Vorboten von Vestissjas Gefolgschaft (siehe das elterliche Schlafzimmer auf Seite 20). Bis auf vereinzelte größere Exemplare vor der Tür zum elterlichen Schlafzimmer sind die Spinnen in den Gängen ohne den direkten Befehl ihrer Herrin harmloser Natur und fliehen eher als dass sie angreifen.

Die Türen zur Nebentreppe sind beide verschlossen und erfordern jeweils eine *Schlösser Knacken*-Probe +7 oder eine KK-Probe +6, um sie zu öffnen.

Zimmer von Kolja (2)

Der Raum wird beherrscht von einem breiten, einst eleganten und imposanten Bett, das jedoch mit grobem Werkzeug zertrümmert wurde: Der Bronnjarenssohn zerschlug es bereits kurz nach dem Umzug vor Wut über seine Familie, sein neues Dasein und den Travia-Fluch. Ein wuchtiger Schrank enthält edle Kleidungsstücke, viele davon aufwändig mit Pelz verbrämt. Einige sind allerdings Opfer von Motten geworden, wie zum Teil beachtlich große Löcher im Gewebe erkennen lassen.

In den Schubladen eines breiten Schreibtischs kann ein Held ein altes Stück Pergament finden, auf dem der Beginn einer Nachricht vorgeschrieben wurde:

„Leider ist es meinem Vater, dem Baron, und der Familie unmöglich, in diesem Jahr an der Adelsversammlung teilzunehmen. Wir bemühen uns, für das nächste Jahr einen Stellvertreter zu entsenden.“

Weitere Möbelstücke sind ein feiner Stuhl und ein kleiner Nachttisch.

Zimmer von Yesinde und Yosande (3)

Zwei zierliche weiße Bettchen stehen zusammengückt in der südöstlichen Ecke des Raumes, gegenüber der Tür. Die nördliche Wand wird von einem niedrigen, aber breiten Schreibtisch eingenommen, an dem zwei verzierte Polsterstühle stehen. In mehreren Truhen und Kästchen befindet sich diverses Spielzeug: vom Holzpferdchen über Handpuppen bis hin zum winzigen Teegedeck. Einiges davon liegt auch auf dem hohen, plüschigen Teppich verstreut, der in der Mitte des Zimmers ausgelegt ist. Darunter sind zwei schwarzhaarige, blasse Puppen, deren Münder und graue Kleidchen mit getrocknetem Blut verschmiert sind.

Dieser Raum war für kurze Zeit die „vampirische Kinderstube“ der Zwillinge, ehe sie sich immer weiter vom Rest der Familie entfernten und schließlich in die düstere Abgeschiedenheit des Brunnens zurückzogen. Aber auch heute kommen sie noch manchmal hierher – sei es für ihre kindlich-brutalen Spiele oder um doch einmal die Nähe zur Mutter zu spüren.

Elterliches Schlafzimmer (4)

Schon vor der Tür des Zimmers hocken in dunklen Ecken und dichten Netzen verschiedenste Exemplare von Spinnen – angefangen bei der winzigen, aber hochgiftigen Saguaraspinne bis hin zur schrittlangen Höhlenspinne. Gehen die Helden behutsam vor und reizen die Tiere nicht, werden diese zunächst nicht angreifen. *Tierkunde*-Proben mit unterschiedlich hohen Aufschlägen helfen bei der Identifikation der Spinnen und ermöglichen den Charakteren, sich passend zu verhalten. Einige der Achtbeiner reagieren durchaus ungemütlich auf missglückte Proben.

Die Tür selbst ist unverschlossen, doch lässt sie sich aufgrund von großen, klebrigen Spinnfäden davor und dahinter nur schwer öffnen. Haben die Helden die Tür

mit spitzen Klingen freibekommen, bietet sich ihnen dahinter ein gespenstisches Bild.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch eine Vielzahl seidener Schleier fällt euer Licht auf ein pompöses Himmelbett, über das sich ein ebenfalls seidener Baldachin wölbt, der sich bei jedem noch so feinen Luftzug leicht hebt und senkt. Nein, tatsächlich bestehen Schleier und Baldachin aus feinsten Spinnweben, und darin sitzen, glitzernd wie Edelsteine, dutzende vielbeiniger Tiere. Unter dem spinnseidenen Himmel aber ruht ein riesiger Kokon.

Das ehemals gemeinsame Schlafzimmer des Barons und seiner Frau ist heute das alleinige Reich von Vestissja und ihren Kreaturen. Wenn sie wieder einmal ihren Blutdurst gestillt hat, zieht sie sich hier zu meist monatelangem Schlaf zurück – bewacht von ihrem krabbelnden Heer. Zwischen den Schleiern und Fäden kann ein aufmerksamer und kundiger Beobachter zahlreiche Spinnenarten entdecken – einheimische, doch auch einige für diesen Landstrich höchst ungewöhnliche –, die sich üblicherweise attackieren und gegenseitig fressen würden. Hier aber scheinen sie bis auf wenige Ausnahmen einen „Waffenstillstand“ zu halten. Neben den Tieren finden sich auch zwei kaum noch erkennbare und völlig ausgesaugte menschliche Opfer in dem Gewirr aus Fäden sowie zahlreiche Singvögel und größere Insekten.

Die Netze und Fäden erweisen sich nicht nur als höchst reißfest und schwer brennbar, sondern auch als äußerst klebrig: Bei jedem Versuch, mit scharfer Klinge einen weiteren Rechtschritt von dem Gespinst zu beseitigen, ist sowohl eine FF-Probe als auch eine GE-Probe nötig. Misslingt die FF-Probe, so hängt die Waffe in dem Netz fest und kann nur noch mit einer KK-Probe befreit werden. Jede misslungene KK-Probe sorgt für ein weiteres Verheddern und erschwert die nächste um einen weiteren Punkt. Eine misslungene GE-Probe bedeutet, dass der Held sich selbst verstrickt hat und sich aus eigener Kraft nur noch mit einer GE-Probe +2 befreien kann. Hier erschwert jede misslungene Probe zur Befreiung alle weiteren körperlichen Proben um +2, bis der Held völlig bewegungslos ist und nur noch mit fremder Hilfe freikommen kann. Bis zu Vestissja müssen mindestens vier Rechtschritt zurückgelegt werden.

Sobald die Helden den ersten Schritt in den Raum getan haben, erwacht die Vampirin durch ihr Sikaryan-Gespür:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erkennt, wie sich unter der Oberfläche des Kokons etwas bewegt. Plötzlich reißt er ein. Aber keine Spinnen brechen hervor, sondern zwei blasse Hände. Dann wird der Oberkörper einer schlanken Frau sichtbar. Ihre Haut hat die Farbe von Milch, und ihr weißblondes Haar fällt glatt um ihr spitzes Gesicht.

Nur ihr Mund leuchtet kirschrot – so wie das samtene Kleid, in das sie gewandet ist.

Nun streckt sie sich wie nach einem tiefen Schlaf, bevor ihre eisgrauen Augen auf euch ruhen: „Wie schön, einmal Besuch zu haben! Was geht vor sich in der Welt? Es scheint mir fast, als hätte ich ewig geschlafen.“

Tatsächlich wird Vestissja die Helden mit einer dem Adel geziemenden Höflichkeit empfangen – sofern die Gruppe nicht vorher bereits angreift – und sie sogar in eine kurze Unterhaltung verwickeln, in der die Helden möglicherweise die ein oder andere Hintergrundinformation aus ihr heraus kitzeln können und während der sie liebevoll eine ihrer Spinnen streichelt. Schließlich aber wird sie das Gespräch auf ihre Art beenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich hoffe, ihr verzeiht mir meine Unhöflichkeit; aber ich fürchte, ich muss unseren erquicklichen Disput beenden. Ich verspüre so ein bohrendes Hungergefühl.“

Mit einem Satz ist sie unter den Baldachin des Bettes gesprungen und krabbelt auf [Held] zu. Auch in die zahllosen Spinnen ist plötzlich Leben gekommen.

Spätestens jetzt stehen die Helden vor einem Kampf mit Vestissja und ihren Kreaturen. Die Bronnjarin ist mit ihren vampirischen und magischen Fähigkeiten eine gefährliche Gegnerin und weiß zum Beispiel den HEXENGALLE und ihre Spinnen bestens einzusetzen. Während sie und ihre Helfer die Netze ohne weiteres passieren und sogar zur Fortbewegung verwenden können, sind die Fäden für die Charaktere ein ernstes Hindernis. Hier ist ein gezieltes Vorgehen gefragt: Recht Erfolg versprechend ist es, den Raum mit einer brennbaren Flüssigkeit, vielen Fackeln oder magischem Feuer in Brand zu setzen und den Gegnern jegliche Fluchtmöglichkeit zu versperren – wobei das vernagelte Zimmerfenster für die kräftige Vestissja kein ernsthaftes Hindernis darstellt.

Im Folgenden finden Sie die Werte einiger Spinnenarten aufgelistet. Sie können nach Belieben weitere Spinnen aus der **Zoo-Botanica Aventurica** hinzufügen.

Höhlenspinne

Größe: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 30 bis 40 Stein
INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2 **KO** 13
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Gift)*
GS 5 **AuP** 20 **MR** 9/8 **GW** 5

Besondere Kampfregele: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle)

* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig); Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR; Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

Saguaraspinne

Größe: etwa 2 Finger **Gewicht:** unbedeutend
INI 2+2W6 **PA** 0 **LeP** 1 **RS** 0 **KO** 10

Biss: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6-3(+Gift)*
GS 1 **AuP** 20 **MR** 8 **GW** 5

Besondere Kampfregele: Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner

* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Saguaraspinne zum Tragen (einmalig); Stufe 9; Wirkung: KL -5, IN -3 und 2W20 SP / KL -3, IN -2 und 1W20 SP; Beginn: sofort; Dauer: Eigenschaftsabzüge für 1W6+3 SR / 1W3+2 SR, Schaden mit 2 SP pro KR, bis Wirkung vollständig.

Waldspinne

Größe: um 1 Schritt **Gewicht:** 20 bis 30 Stein
INI 4+2W6 **PA** 5 **LeP** 22 **RS** 2 **KO** 13
Biss: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2
GS 4 **AuP** 15 **MR** 10/8 **GW** 5

Besondere Kampfregele: Hinterhalt (9), Netz (5)

Latrine (5)

Ein separater Abtritt erspart den Burgherren die Benutzung von Nachttöpfen.

Arbeitszimmer (6)

Der Raum ist in einem guten Zustand, wenn auch völlig verstaubt. Ein wuchtiger Schreibtisch nimmt samt breitem Sessel den Großteil des Arbeitszimmers ein. Daneben finden sich flache Schränkchen, in denen unter anderem einige Gläser und ein paar Karaffen mit feinen Bränden stehen. Vor die Fensterfront wurde ein Brettergestell genagelt, das wiederum mit alten Vorhangstoffen bespannt wurde.

Im hintersten Winkel einer Schreibtischschublade lässt sich eine Nachricht auf einem zerknüllten Papier finden, das vorsichtig geglättet werden kann:

„Meine geliebte Vestissja, ich weiß, was ich getan habe, ist unverzeihlich und wird es immer bleiben. Aber wie hätte ich aussprechen sollen, was unaussprechlich ist? Und fürchtetest du nicht, dass Kolja sich bereits von uns abgewendet hatte? Nun, ich glaube, wir werden von jetzt an alle wieder enger zusammenhalten und ...“

Bibliothek (7)

Die fensterlose und muffig riechende Bibliothek ist durch eine doppelflügelige Tür mit dem Arbeitszimmer verbunden. In einem halben Dutzend mannshoher Regale finden sich zahlreiche Schriften. In erster Linie handelt es sich dabei um Werke über die Jagd und um inzwischen veraltete bornische Adelsverzeichnisse, aber auch Romane, Gedichtbände und örtliche Märchen lassen sich hier entdecken. In einem der Regale, neben einem verstaubten Sessel, steht eine noch intakte und halb gefüllte Öllampe. Die Tür zur Nebentreppe ist verschlossen (siehe **Flur und Treppenhaus**).

Spinnzimmer (8)

Das Zimmer ist überraschend behaglich eingerichtet und mit einem dicken Teppich ausgelegt. In einer Ecke des Raumes steht ein Spinnrad, auf einem eleganten Tischchen befindet sich ein Handwebrahmen. Eine Flügeltür ermöglicht direkten Zutritt zu dem angrenzenden Spielzimmer.

Spielzimmer (9)

Wie im Spinnzimmer wurde auch hier ein dicker Teppich ausgelegt. An einer Wand hängt eine Zielscheibe aus Stroh, in der einige stumpfe Wurfpeile stecken. In einer Truhe befinden sich ein paar Stoffpuppen sowie ein Kästchen mit verschiedenen großen Holz- und Metallkugeln. Ein großer Schrank an der Nordwand enthält viele Brett- und Kartenspiele, darunter Garadan, Rote und Weiße Kamele sowie Boltan.

Tastet man in der breiten unteren Schublade des Schrankes weit nach hinten, unter die „Decke“ der Schublade, so bekommt man einen metallenen Riegel zu fassen. Wenn man diesen entsichert, lässt sich die Rückseite des Schrankes mitsamt der dahinter liegenden Wand zurückklappen (KK-Probe +8) und so ein Zutritt zu den Geheimgängen freilegen.

АПВАУ (II)

Dieser Bereich der Burganlage ist der jüngste von allen, aber dennoch einige hundert Jahre alt. Die von Kaltenfels ließen die verstaubten und muffigen Räumlichkeiten nach dem Umzug auf die Burg teilweise wieder herrichten. Doch bereits nach wenigen Monaten wurden die Zimmer nicht mehr genutzt und verstaubten zusehends.

ERDGESCHOSS

Flur(1)

Der Flur im Erdgeschoss ist von außen zum einen über die östlich gelegene Gesindetür und zum anderen über die westliche Gästetür zu betreten. Letztere ermöglicht einen schnellen Zutritt zum Treppenhaus des Hauptbaus und damit auch zu den Gästezimmern im ersten Stock.

Die zahlreichen Türen eignen sich hervorragend für ein Katz- und Mausspiel der vampirischen Zwillinge mit den Helden: Immer wieder wird eines der beiden Mädchen kichernd eine knarrende Tür öffnen und blitzschnell in dem betreffenden Raum verschwunden sein, bevor ein Held es erreichen kann. Tritt der Held dann in das Zimmer, ist das Mädchen durch eine weitere Tür entwischt, und seine Zwillingsschwester lockt den Charakter schon von einer anderen Stelle herbei. Gerade wenn ein Held sich sicher ist, eines der Mädchen in eine Sackgasse getrieben zu haben, ist es durch einen NEBELLEIB wie vom Erdboden verschluckt. Oder es greift an, wenn es sich überlegen fühlt.

Küche (2)

Beim Einzug der Bronnjarenfamilie wurde die Küche vollständig wieder hergerichtet. In der ersten Zeit gab man sich noch die Mühe, den Anschein eines normalen Familienlebens vorzugaukeln und ließ Leibeigene aus dem Dorf regelmäßig Mahlzeiten kochen. Einige Male probierten die frisch erhobenen Vampire dieses Essen aus alter Gewohnheit. Doch immer öfter landet es unbemerkt bei den Schweinen, und schließlich wurde

gar nicht mehr auf der Burg gekocht, um eine unnötige Gefahr der Enttarnung durch Neugierige zu vermeiden, und man beschränkte sich auf sporadische Essenslieferungen aus dem Ort – zur Aufrechterhaltung des Scheins.

Der größte Teil der Kücheneinrichtung ist auch heute noch gut erhalten. Neben den Töpfen und Pfannen, die an eisernen Haken von der Decke baumeln und bei jedem Luftzug klappernd gegeneinander schlagen, befinden sich zahlreiche Messer an der Wand, hinter einem gusseisernen Ofen. In den Schubladen liegt edles Silberbesteck mit großen Zinken und scharfen Klingen (W3 bis W6 TP). In weitaus schlechterem Zustand befinden sich die Lebensmittel, die hier in Fässern und Krügen gelagert wurden. Was noch nicht völlig verrottet ist, ist von Mehlwürmern befallen oder von Schimmel überzogen. An einem Fass wuchern, so Sie dies wollen, sogar Rattenpilze (siehe **Zoo-Botanica Aventurica** 260f.).

Hinter der Eingangstür vom Burghof aus gibt es eine Falltür zum ehemaligen Vorratsraum. Öffnen die Helden die Klappe, schlägt ihnen bereits ein widerlicher Gestank von Fäulnis und Verwesung entgegen. Charaktere mit empfindlichem Geruchssinn müssen eine Probe auf *Selbstbeherrschung* bestehen, um die Leiter in den dunklen Raum hinabzusteigen.

Zwischen faulenden Resten von Nahrungsmitteln, verrottenden Fässern und schimmelüberwucherten Wänden liegt eine ausgehöhlte Gruftassel auf dem Rücken, von der nur noch der Panzer übrig ist. Die hauptsächliche Quelle des Gestanks ist jedoch ein ledriger, wie ausgetrocknet wirkender, menschlicher Leichnam (*Totenangst*-Probe) in einer Ecke – ein Opfer von Yesinde und Yosande. Leuchten die Helden dorthin, können sie erkennen, dass die Leiche teilweise wie angefressen erscheint, und können gerade noch einen Schatten hinter einem Regal verschwinden sehen. Setzen sie dem Schatten nach, werden sie von einer aufgescheuchten, beinlangen Gruftassel angegriffen:

Gruftassel

INI 4+1W6 PA 6 LeP 30 RS 4 KO 15

Zangen: DK H AT 11 TP 1W6+3

GS 4 AuP 30 MR 13/12 GW 7

Besondere Kampfregele: Hinterhalt (8), Doppelangriff, Gelände (Höhle / Ruine)

Charaktere in der Vorratskammer können ebenfalls ein Ziel für die Spiele der Zwillinge darstellen, die einen schweren Schrank auf die Falltür rücken und die möglicherweise panischen Helden einsperren, bis diese sich mühevoll aus dem stinkenden Loch befreit haben.

Waschraum (3)

In dem kahlen Waschraum stehen ein paar Bottiche verschiedener Größen. In einigen sind rostige Waschbretter eingehängt. In einem Kessel über einer Feuerstelle wurde einst Wasser für die Reinigung von Körper und Kleidung erhitzt, daneben liegen noch alte

Seifenreste. An der östlichen Wand befinden sich zwei Latrinen.

Gesindetrakt

Zwei große **Gesinderäume (4)** bieten mit je vier aneinander gereihten Betten Platz für ebenso viele Männer bzw. Frauen. In beiden dieser fensterlosen Räume befinden sich außerdem jeweils zwei Truhen. Wer diese aufmerksam durchstöbert, kann darin eine von Grünspan überzogene Kupfermünze finden. Ein Held, dem eine *Geschichtswissen*-Probe +9 oder eine *Metallguss*-Probe +3 gelingt, kann das Alter der Münze auf mindestens 400 Jahre schätzen. In einem der beiden Räume lassen sich Blutspritzer an der Wand und blutige Handabdrücke an der Innenseite der Tür entdecken: Hier wurde ein geschwächtes Opfer der Vampire als „Reserve“ gefangen gehalten, bevor es schließlich in kalter Gier ausgesaugt wurde.

Zwei kleine Räume dienten der **Großmagd (5)** bzw. dem **Großknecht (6)** als Unterkunft. Sie weisen je ein Fenster sowie einfache Einrichtung bestehend aus Bett, Truhe, kleinem Tisch und Schemel auf.

I. Stock

Über den fensterlosen **Flur (1)** sind drei **Gästezimmer (2)** zu erreichen, von denen jedoch nur das hinterste, welches an den Bergfried grenzt, von der Familie von Kaltenfels neu möbliert wurde. Doch auch hier hat sich eine dicke Staubschicht abgesetzt und bedeckt das Bett und den Nachttisch, den Bauernschrank sowie Schreibtisch und Stuhl.

Nur ein einziges Mal hat hier seit dem Einzug der Familie jemand übernachtet: ein hoher Adliger, dem man das von Travia gegebene Gastrecht auf der Burg nicht abschlagen konnte. Doch er reiste schon am nächsten Tag eilig ab, da ihn der stumme Ruf des Erzvampirs schlafwandeln und alpträumen ließ. Heute deutet nur noch ein im Wahn hingeschmierter Zettel in der Schreibtischschublade darauf hin, auf dem steht:

*„Ich muss mich selbst erhöhen,
Ich muss die schwarze Klinge ziehen!“*

Den beiden anderen Gästezimmern sieht man an, dass sie früher einmal luxuriös eingerichtet waren. Heute sind die wenigen verbliebenen Möbelstücke alt und morsch. Auffällig viel Schwarz und Purpur findet sich an Vorhängen und Polstern.

BERGFRIED (III)

Der urtümlich und düster wirkende Turm gehört zu den ältesten Bereichen der Burganlage und wurde nur teilweise aus grobem Gestein gemauert. Hauptsächlich wurde er aus dem massiven Fels geschlagen. Der Bergfried wurde von der Familie von Kaltenfels nie wirklich genutzt, zum Großteil noch nicht einmal aufgeräumt und von dem befreit, was die unbekannten Vorbewohner hinterlassen hatten. Vigor ließ nach dem Umzug auf die Burg das Tor zum Bergfried vermauern, über das seine Töchter damals Zutritt zum Labyrinth des

Erzvampirs erlangt hatten. Somit ist der Turm heute nur noch über Geheimgänge der Burg bzw. über die Tür im auf dem Dach zu erreichen.

Im Keller des Bergfrieds hält der alte Baron Alwin Kruschke gefangen. Er selbst sich hat ein dreckiges Lager, ein wahrhaftiges Rattennest, im Erdgeschoss errichtet, nahe am Zugang zu den Geheimgängen, die er als Schwelle zum Labyrinthsystem aufmerksam überwacht. In Rattengestalt fällt es ihm nicht schwer, den Turm über Schießscharten oder schmale Ritzen zu betreten und zu verlassen.

Ein Wendelgang im Inneren des Bergfrieds verbindet sämtliche Stockwerke und weist auf jeder Ebene nach Süden hin eine Tür auf. An vielen Stellen, vor allem vom Keller bis hin zum ersten Stock, ist der Turm mit Rattenkot verschmutzt.

KELLER

Wachraum (1)

Der viertelkreisförmige Raum ist völlig kahl. An einer der beiden geraden Wände kann man durch eine stabile Gittertür in die Folterkammer blicken. Die andere Wand weist eine schmale Metallklappe auf, die nur von dieser Seite zu öffnen ist und durch welche die angrenzende Zelle beobachtet werden kann.

Folterkammer (2)

Stickig und muffig steht die Luft in dieser Kammer des Schreckens, als würde man noch heute den Angstschweiß, das Blut und die Tränen riechen, die hier einst vergossen wurden. Haarsträubende Gerätschaften lassen jeden Betrachter erschauern (*Totenangst*-Probe): Al'Anfaner Daumenschrauben, ein Fasarer Rad, eine Streckbank, neben der grausige Werkzeuge bereit liegen, sowie ein eiserner Stuhl, unter dem ein Kohlenbecken steht.

Der Boden ist übersät mit verkrusteten Flecken. In einer eisernen Jungfrau, zwischen schimmeligen Strohhallen, wimmelt es nur so von Ratten, die nach Ihrem Entscheid auch angriffslustig reagieren können.

Ratte

INI 9+2W6	PA 0	LeP 4	RS 1	KO 9
Biss:	DK H	AT 5	TP 1W-3*	
GS 4	AuP 20	MR 0	GW 1	

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

* Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab.

Gefangenen wurde hier schon auf dem Weg zu ihrer Zelle gezeigt, welches Schicksal ihnen blühte. Gleichzeitig war die Kammer auch eine „Schleuse“ und ein Hindernis, falls einem Opfer doch einmal die Flucht aus der Zelle gelingen sollte.

Zelle (3)

Ein rostiges, aber stabiles Vorhängeschloss versperrt die Gittertür von der Folterkammer zur Zelle. Um es zu überwinden ist entweder eine KK-Probe +6 mit einer scharfen Hiebwaaffe nötig oder eine *Schlösser Knacken*-Probe + 7. Der passende Schlüssel befindet sich tief eingewühlt in Vigors „Nest“ (siehe die **Zelle** im Erdgeschoss).

In der Zelle vegetiert der erschöpfte und verwundete Alwin vor sich hin. Verkriecht er sich bei den ersten Geräuschen, die er von den Helden vernimmt, noch angsterfüllt, ruft er sie mit trockener Kehle, sobald ihm klar ist, dass sie in guter Absicht kommen. Falls die Heden an dieser Stelle bereits alle Vampire bis auf Vigor vernichtet haben, sollte es nach einem kurzen Gespräch mit Alwin zur Konfrontation mit dem Baron kommen, in deren Verlauf der Junge unbemerkt dem Ruf des Erzvampirs folgt. Ansonsten kann Alwin die Gruppe auf ihrer Jagd begleiten und den Helden mit seinen Kenntnissen über Vampire beistehen.

ERDGESCHOSS

Wachstube (1)

Eine Pritsche, ein Tisch und zwei Stühle finden sich in dem halbkreisförmigen Raum – allesamt fast verfallen. Die Gittertür zur angrenzenden Zelle steht offen, und das verschlossene Tor zur Waffenkammer ist mittlerweile so morsch, dass es mit einer KK-Probe -2 eingetreten werden kann. Der Zugang zum Turm sowie die zwei Schießscharten links und rechts davon wurden sorgfältig vermauert. Allein eine unauffällige Öffnung hat Vigor in den Fuß des Mauerwerks getrieben, um in Rattengestalt bequem ein- und ausgehen zu können.

Zelle (2)

Der Boden der Zelle ist vollständig mit schmutzigem Stroh bedeckt, und der Gestank von Rattenkot erfüllt den Raum. In der nördlichen Ecke wurde das Stroh stark aufgehäuft und mit diversen Fellen bedeckt: Vigors „Nest“. Wer sich nicht scheut, den Haufen zu durchwühlen, der kann darin Knochen und Knochensplitter entdecken, die durch spitze Zähne säuberlich vom Fleisch befreit wurden. Daneben finden sich noch ein paar Kleidungsstücke, die nunmehr bloß noch als Lumpen bezeichnet werden können, rostige Messer sowie der Schlüssel zu Alwins Zelle im Keller (*Sinnenschärfe*-Probe +5).

Ein loser Stein im Mauerwerk, verdeckt vom angehäuften Stroh, verbirgt einen Zugang zu den Geheimgängen der Burg. Helden, die hier gezielt nach einem solchen Zugang suchen, werden keine Schwierigkeit haben, ihn zu finden. Wer nichts davon ahnt, wird ihn allerdings kaum entdecken.

Waffenkammer (3)

In der Kammer finden sich einige hölzerne Waffenständer, in denen auch heute noch zehn

Kurzschwerter lagern, die jedoch allesamt schartig und rostig sind (BF 5 bis 7).

1. STOCK

Notunterkünfte (1)

Vor sehr langer Zeit wurden die beiden Räume als Notunterkünfte genutzt – für den Fall, dass Angreifer bis vor die Mauern des Bergfrieds vordringen konnten. Von den am Boden liegenden Strohmattmatzen sind heute nur noch Flecken schwarzen Schimmels übrig. Wer aufmerksam sucht, kann noch ein paar knöcherne Würfel sowie Kerzen entdecken. Durch eine Schießscharte im Süden fällt tagsüber etwas Sonnenlicht herein.

Vorratsraum (2)

Welche Lebensmittel früher einmal in den zahlreichen Fässern und Kisten lagerten, ist heute nicht einmal mehr zu erahnen, sind doch selbst die Behältnisse bis zur Unkenntlichkeit von dunklem Schimmel überzogen. Der Boden knirscht beim Betreten vor lauter vertrockneter Asselhüllen und löst nicht nur bei Helden mit *Angst vor Insekten* Ekel aus. Ein schräg nach außen führendes Loch im Boden nahe an der Wand wurde als Latrine eingeplant. Für einen menschlichen Eindringling ist es zu eng. Ein Held in Gestalt eines kleinen Tieres könnte jedoch hindurchpassen.

2. STOCK

Bibliothek (1)

Wer auch immer den großzügig bemessenen Raum einst ganz bewusst ohne Fensteröffnungen errichten ließ, um die Gefahr eines Brandanschlags zu mindern – es hat ihm nicht viel genutzt. Aber vielleicht wurden die Schriften von ihrem Besitzer auch gezielt verbrannt, um sie nicht in die falschen Hände fallen zu lassen.

Ein Held, der die einstige Bibliothek betritt, ist bald bedeckt von dem Ruß und der Asche, die Boden und Wände überziehen und die er mit jedem Schritt und Tritt aufwühlt. Einige verkohlte Holztrümmer und Buchdeckel lassen erahnen, welchem Zweck der Raum einst diente. Wer sich hier etwas genauer umsieht, kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe einige Seiten entdecken, die durch ihren Einband aus feuerfestem Iryanleder nicht gänzlich verbrannt sind. Das Buch trägt keinen Namen. Eine Passage daraus lautet wie folgt:

„Dies ist die reine Wahrheit: Verschlingt die Schlange nicht das Kaninchen? Reißt der Eisbär nicht die Robbe? Erschlägt die Löwin nicht das Wildpferd? Ergo: Frisst nicht der Starke den Schwachen? Wieso heißt es dann: 'Allein Wissen ist Macht?' Wieso tönt es: 'Der Jäger ehrt seine Beute?' Wieso hören wir: 'Ein ehrenhafter Zweikampf?' Wieso also lügen sie, während ER allein offen zu uns spricht? Dies ist die reine Wahrheit.“

Schatzkammer (2)

Ein stählernes Tor hat die Kammer vor dem Brand in der Bibliothek geschützt. Allerdings verhindert es auch heute noch ein Eindringen, zumal sich das Schloss durch die enorme Hitze verzogen hat, so dass es durch *Schlösser Knacken* nicht mehr zu öffnen ist. Mit stabilem Werkzeug können mehrere Helden gleichzeitig KK-Proben ablegen, bei denen sie zugleich mindestens 30 Talentpunkte übrig behalten müssen, um das Tor zu öffnen.

Der fensterlose Raum ist mit purpurnem Vorhangsstoff ausgekleidet. Mehrere Podeste sind mit Kissen aus schwarzem Samt bestückt. Ansonsten lässt sich hier nichts mehr entdecken.

Die Kammer eignet sich ideal, um einige Helden in eine Falle zu locken: Der übermenschlich starke Vigor schlägt das Tor von außen zu, wenn sich ein Teil der Gruppe in dem Raum befindet, und greift die übrigen Helden an. Vorher könnte er auch einige Ratten in die ehemalige Schatzkammer senden. Gerade Charaktere mit *Raumangst* werden vor Furcht wie gelähmt sein.

3. Stock

Der Treppenaufgang zum dritten Stock und darüber hinaus ist von Ruß geschwärzt. Das komplette Stockwerk bildet einen einzigen fensterlosen Raum, der ein noch chaotischeres Bild bietet als die Bibliothek. Zwischen den herumliegenden und mit Asche bedeckten Trümmern finden sich dunkle Verkrustungen und verklumptes Glas, verkohlte Holz- und Tonsplitter, ein aufgeplatztes Stahlschränken sowie verkrümmte Metallteile. An den Wänden kleben farbige Substanzen, und Säurespritzer haben ihre Spuren bis unter die Decke hinterlassen. Allein ein steinernes Becken hat den Brand fast unbeschadet überstanden.

DACH

Das flache Dach des Bergfrieds ist geschützt durch eine zinnengekrönte Mauer. Die Treppe endet hier in einem kleinen, runden Türhäuschen mit spitzem Dach und Schießscharten. Die Ausgangstür selbst besitzt einen vergitterten Durchguck, ist aus massivem Stahl und derzeit verschlossen (KK-Probe +6 oder *Schlösser Knacken*-Probe +7). Eine einzelne Trittstufe führt auf das Dach, so dass die Tür einen knappen Spann erhöht liegt, was ein Eindringen von Wasser in den Turm verhindert. Zudem besitzt das Dach einen Regenablauf zum Burggarten hin.

Vor dem Türhäuschen steht ein im Boden verankertes, rostiges Gestell, das sich mit Mühe schwenken lässt. Hier war einst ein Teleskop befestigt.

WEHRTURM (IV)

Geht man den gewundenen und mitunter steilen Weg zur Burg Kaltenfels hinauf, fällt einem sofort der zweigeschossige Wehrturm auf, von dem aus jeder Ankömmling genau beobachtet werden kann. Nahtlos

fügt sich der Turm in den Burgwall ein, und in seine Südseite ist das mächtige Burgtor eingelassen, dessen zwei Flügel mit einem balkengroßen Riegel gesichert werden können.

Hat man das Tor passiert, so befindet man sich zunächst in einem tunnelartigen Gang zum Innenhof. Zu beiden Seiten liegen Wachstuben, deren Wände – vor allem Richtung Süden und zum Gang hin – mit Schießscharten gespickt sind. Im Inneren jeder Stube führt jeweils eine Treppe in den ersten Stock des Turms. An seiner östlichen und westlichen Außenwand kann man über je eine Stiege zudem die hölzernen Wehrgänge erreichen, die im Westen bis an das Haupthaus und im Osten bis zum Stall führen.

Während im Erdgeschoss ein paar Pritschen, ein Tisch und wenige Stühle stehen, ist der erste Stock fast gänzlich kahl. Hier finden sich ebenfalls rundum Schießscharten. Über eine gemauerte Rinne kann siedendes Öl auf Angreifer vor dem Burgtor hinabgeschüttet werden. Die zinnengekrönte Dachplattform ermöglicht einen weiten Blick über das Umland im Osten, Süden und Westen sowie einen guten Einblick in den Burghof. Mitten auf der Plattform steht ein großes Geschütz, dessen Sockel im Boden verankert ist. Das einst schwenkbare Geschütz ist durch Rost vollkommen unbeweglich geworden und auch sonst in einem bedauernswerten Zustand.

Falls zum Zeitpunkt des Eindringens der Helden auf der Burg Wachen postiert sein sollten, so befinden sich einige von ihnen auf jeden Fall im Wehrturm und auf den Wehrgängen.

BURGHOF (V)

Der großflächige Burghof ist nicht gepflastert, sondern besteht zum einen Teil aus völlig fest getretenem Erdreich und zum anderen Teil aus massivem Fels. Dementsprechend ist der Boden nicht überall eben, und ein Unkundiger muss – besonders bei Dunkelheit – bisweilen Acht geben, um nicht über eine Kante zu stolpern.

An zentraler Stelle des Hofes liegt ein ansonsten völlig unscheinbarer **Brunnen**. Dass er ungewöhnlich weit hinab reicht, vermag auch ein aufmerksamer Beobachter nicht zu bemerken, denn schon in wenige Schritt Tiefe gelangt auch am helllichten Tag kein einziger Sonnenstrahl mehr. Dies ist die Heimstatt der Zwillinge Yesinde und Yosande. Am Grunde des Brunnens verbringen die vampirischen Mädchen in enger Umklammerung den Tag, geschützt vor Praios' Strahlen und sanft getragen vom kühlen Wasser. Bei Nacht steigen sie als wallender Nebel empor, um sich auf die Jagd zu begeben. Vielleicht beobachtet ein Held mit *Gefahreninstinkt* den Brunnen just in diesem Augenblick und fühlt sich auf unerklärliche Weise in Furcht versetzt.

In dem **Stall** hausen einige Schweine in einem völligen Chaos. Auf Eindringlinge reagieren die Tiere mit

aufgeregtem und lautstarkem Grunzen. Wer den verdreckten Stallboden genauer in Augenschein nimmt (*Sinnenschärfe*-Probe +4), kann unter den achtlos hingeworfenen Essensresten auch angenagte Knochen finden, die selbst den Allesfressern zu groß waren: Mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe +7 oder einer *Anatomie*-Probe +2 lassen sie sich als Bruchstücke menschlicher Oberschenkelknochen identifizieren – von mindestens zwei verschiedenen Personen.

BURGGARTEN (VI)

Vom Burghof aus führt ein quietschendes Gittertor in der inneren Mauer in den östlichen Teil der Burg. Hier wurde vor langer Zeit ein Garten angelegt. Über dem massiven Fels liegt eine dicke Schicht aus weichem Erdreich, die zum Großteil künstlich aufgebracht wurde. Der Garten war zu keiner Zeit sorgfältig gepflegt worden, doch heute ist er nicht mehr als ein wirres Dickicht aus kahlen Bäumen von knorrigem, skurrilem Wuchs, immergrünen Sträuchern und rankendem Gestrüpp. Dazwischen lassen halb überwucherte Steinplatten hin und wieder Gehwege vermuten. Gerade zur Dämmerung verfängt sich Nebel in dem Wirrwarr aus Zweigen und lässt das Dickicht noch undurchdringlicher erscheinen.

Wenn Sie möchten, können Sie den verwilderten Garten dazu nutzen, den Helden das ein oder andere Hilfsmittel zukommen zu lassen. Dies kann in Gestalt eines noch saft tragenden Astes oder einer frischen Zwiebel sein, die sich zur Vampirbekämpfung eignen (sofern die Helden wissentlich danach suchen) oder in Form eines kleinen Vierblattstrauchs, an dem sich noch eine Handvoll allmählich vertrocknender Früchte befindet. Wenn Sie hingegen ganz garstig sein möchten, können Sie die Gruppe – vor allem im östlichen Teil des Gartens – auf Rattenpilze stoßen lassen (siehe auch die **Küche** im Erdgeschoss des Anbaus). Und schließlich ist der schaurige Burggarten natürlich ein idealer Platz für Begegnungen mit einem der Vampire.

Im hinteren Teil des Gartens – ganz im Osten – liegt ein kleines Grabfeld. Jedenfalls lassen das die hier zu findenden Stelen und Steinblöcke vermuten. Boronsräder sucht man jedoch vergeblich, und genauso wenig findet man Namen auf den Grabsteinen. Dabei lässt sich nicht feststellen, ob sie einfach wegen der starken Verwitterung unleserlich geworden sind, oder ob nie ein Name darauf gestanden hat.

Umrankt von Efeu und bewachsen mit Flechten und Moos steht inmitten des Grabfeldes eine gesichtslose Statue, zu ihren Füßen liegt eine schwere Grabplatte. Ein Spurensucher unter den Helden, kann mit einer *Fährtsuchen*-Probe +4 erkennen, dass der Weg zu dieser Platte hin regelmäßig benutzt wird. Zerdrücktes Gestrüpp und feines Gesteinsmehl am Boden verraten zudem, dass die Platte öfter bewegt wird. Gelingt die Probe sogar +7, kann der fährtsuchende Charakter

auch noch frische Schleifspuren im Erdreich bemerken, wie sie von zwei Stiefeln stammen könnten.

In diese Gruft pflegt Kolja von Kaltenfels sich zurückzuziehen, wenn er Ruhe benötigt. Derzeit hat der Vampir den entführten Magister Luminor Hollerof hierher verschleppt.

Die massive Grabplatte lässt sich nur mit einer (vereinten) Körperkraft von mindestens 18 Punkten verrücken. Darunter wird eine steile Stiege sichtbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Achtsam, um nicht zu stolpern, steigst du die steilen und unförmigen Stufen hinab. Die Stiege endet in einem niedrigen Raum von vielleicht drei mal vier Schritt. Hier riecht es nach Erdreich und Verwesung. Direkt neben der Treppe entdeckst du eine halb vermoderte Matratze und ein paar Kerzenstummel. Gegenüber, in einer Nische, liegt ein Körper – gehüllt in eine Magierrobe.

Bei dem Körper handelt es sich um den vermissten Magister – genauer gesagt, um seinen Leichnam. Eine Untersuchung durch die Helden ergibt Folgendes: Der Mann ist tatsächlich derjenige, welcher der Gruppe zu Beginn des Abenteuers in der Hütte erschienen ist. Er hat eine schwere Kopfverletzung. Eine *Heilkunde Wunden*-Probe +4 offenbart, dass sie von einem stumpfen Gegenstand wie einem Stein stammen muss. Gelingt die Probe auch +7, wird klar, dass die Verwundung jedoch nicht die Todesursache war. Bereits für Laien ist erkenntlich, dass der Leichnam merkwürdig ausgezehrt wirkt: Seine Haut hängt schlaff und runzelig an seinem dünnen Körper – ein deutlich anderes Bild des Mannes als noch in der Hütte. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 lassen sich bläuliche Verfärbungen am Hals entdecken: Würgemale. Eine Probe +7 offenbart außerdem zwei feine, leicht gerötete Stichwunden am Hals – wie von Nadeln.

Sollten die Helden bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht geschlussfolgert haben, dass sie es mit vampirischen Feinden zu tun haben, bietet sich die Szene an, um ihnen diese erschütternde Erkenntnis nahe zu bringen. Wenn die Charaktere den Tod des Magisters und die Natur der von Kaltenfels gerade begriffen und einigermaßen verdaut haben, sollte gleich der nächste Schockmoment folgen: So könnte sich die Grabplatte plötzlich schließen und die in der Gruft befindlichen Helden von den oben gebliebenen Gruppenmitgliedern trennen, woran sich eine direkte Konfrontation mit Kolja anschließt. Eine Variante davon wäre, sämtliche Helden durch Yesinde und Yosande einzusperren. Während die Charaktere versuchen, die Grabplatte wieder zu öffnen (was von unten eine gemeinsame KK-Probe +15 erfordert), dringen die Zwillinge als bedrohlicher Nebel ein.

ALTERNATIVER ABLAUF

Falls Sie Ihre Helden und Spieler nicht dadurch enttäuschen möchten, dass sie den Magister tot auffinden, oder Sie ihnen noch einige Informationen zukommen lassen möchten, weil sie noch völlig im Dunkeln tappen, bieten sich zwei Alternativen an. Auch in diesen beiden Fällen sollte der Magier allerdings nicht mehr lange überleben, da er als erfahrener Vampirjäger zum einen zu viel weiß, was die Helden noch selbst in Erfahrung bringen sollen, und er Ihnen und der Gruppe im restlichen Verlauf des Abenteuers als schwerverletzter Nichtspieler-Charakter auch zunehmend ein Klotz am Bein wäre. Zudem sollte die Motivation der Helden nun noch größer sein, zumindest Alwin zu retten und die Familie von Kaltenfels zu bezwingen.

In der ersten Variante ist der Magister bereits so stark geschwächt, dass er den Helden zwar noch ein paar Informationen zu seiner und Alwins Geschichte, zu den von Kaltenfels und zur Vampirjagd geben kann – je nachdem, was die Helden ihn fragen –, aber anschließend seinen Verletzungen erliegt. (Natürlich kann Hollerof den Helden nicht mitteilen, wo sich sein Schüler derzeit befindet, da der Magister ja zuerst entführt wurde und nichts von Alwins Verschwinden weiß.)

In der zweiten Variante geht es ihm den Umständen entsprechend gut. Doch mitten in die Unterhaltung mit ihm platzt Kolja oder ein anderer Vampir, und in dem entbrennenden Kampf kommt der Magister ums Leben. Natürlich lassen sich diese beiden Alternativen auch gut kombinieren.

WACHFELSEN (VII)

Ein mit Steinplatten ausgelegter und fast völlig zugewachsener Weg im Burgarten führt zu einer großen Höhlung in der nördlichen Felswand. Nach einem kurzen Gangstück windet sich eine viele Schritt hohe, in das Gestein getriebene Wendeltreppe bis hin zum kahlen Gipfel des Kaltenfels – dem Wachfelsen.

Seit Jahren schon wurden Wendeltreppe und Wachfelsen nicht mehr betreten, und bereits vor langer Zeit haben sich Fledermäuse in den natürlichen Nischen entlang der Treppe eingenistet. Die Tiere sind zwar friedlich (sofern Sie es nicht anders entscheiden) und leben vorwiegend zurückgezogen, doch eine plötzlich ausschweifende und wild herumflatternde Fledermaus

kann einen Helden auf der schmalen Stiege leicht ins Straucheln bringen: Wem eine MU-Probe misslingt, der muss eine GE-Probe ablegen, die um die fehlenden Punkte der MU-Probe erschwert ist, um nicht zu stürzen. Ein stürzender Held zieht sich alle zwei Schritt W3 SP zu, kann im Anschluss aber jeweils eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, die um die Anzahl der gestürzten Schritt erschwert ist, um sich noch einmal zu fangen. Die Gesamtlänge der Treppe beträgt ein knappes Dutzend Schritt. Bedenken Sie auch, dass der Held eventuell hinter ihm stehende Gefährten bei seinem Sturz mitreißen kann.

Alternativ – oder ergänzend – zu den Fledermäusen können Sie den Helden hier auch eine Schar von Vigor geschickter Ratten auf den Hals hetzen. Ein Kampf auf der engen Treppe erschwert Attacken und Paraden je nach Waffenlänge enorm oder macht sie gar unmöglich. Zudem ist ein Stolpern aufgrund eines Patzers besonders kritisch.

Der Wachfelsen selbst ist steinig und kahl. Allein eine künstlich angelegte Mulde – wahrscheinlich für ein Signalfeuer – ist hier zu entdecken. Jedoch ist der Blick über das Umland bei Tage atemberaubend und reicht zig Meilen weit.

DIE GEHEIMGÄNGE (VIII)

Mehrere Geheimgänge im Kaltenfels verbinden Teile der Burg miteinander bzw. mit der Außenwelt. Spätestens kurz vor dem Finale (ab Seite 30) werden die Charaktere auf diese grob in den Fels gehauenen Gänge aufmerksam. Ein Zugang befindet sich im Erdgeschoss des Bergfrieds, der andere im Spielzimmer des Hauptgebäudes. Der dritte Zugang liegt viele Dutzend Schritt außerhalb der Burg – mitten im Wald und getarnt durch Ranken und dichtes Gestrüpp. Für einen Unwissenden ist es so gut wie unmöglich, den Eintritt von außen zu entdecken.

Die Helden werden zunächst wohl nur vermuten, dass die Geheimgänge eine schnelle Flucht sowie ein unerkanntes Betreten und Verlassen der Burg ermöglichen sollen, was auch zutrifft. Darüber hinaus bieten die Gänge allerdings Zutritt zu dem Labyrinth des Kaltenfels. Dieser Zutritt ist durch einen veritablen WIDERWILLE UNGEMACH getarnt, und die Helden sollten erst im Finale auf diesen Gang stoßen – wenn nämlich Alwin Kruschke durch den Ruf des Erzvampirs in die Schatten des Labyrinths gelockt wird.

DAS GESCHEHEN AUF DER BURG

Im Folgenden wird der mögliche Ablauf der Ereignisse dieses Kapitels skizziert, und es werden Tipps gegeben, wie Sie die Spannung von dem Moment des Eindringens der Helden auf Burg Kaltenfels bis hin zum Finale beständig steigern können.

Während der Spurensuche im zweiten Kapitel sollten sich die Hinweise so sehr verdichtet haben, dass die Gruppe schließlich versucht, auf das Burggelände zu

gelangen. Im besten Fall haben die Charaktere bereits viele Informationen über Magister Hollerof und Alwin sowie über die Familie von Kaltenfels gesammelt, haben das Dorfleben zumindest in Ansätzen kennengelernt, allerlei Gerüchte aufgeschnappt, vielleicht eine kurze Begegnung mit Kolja gehabt und vor allem die Spuren der Entführung des Magisters im Wald gefunden.

DER KAMPF GEGEN VAMPIRE

Die Begegnungen der Helden mit den Geschöpfen des Namenlosen sind in diesem Kapitel in erster Linie durch heimtückische Manöver bis hin zu offenen Angriffen gekennzeichnet. Deshalb werden Ihnen im Folgenden die wichtigsten Regeln im Kampf gegen Vampire präsentiert. Ausführliche Hintergrundinformationen zum Vampirismus, angefangen bei der Entstehungsgeschichte, finden Sie ab Seite 112 in dem Band **Mit Geistermacht & Sphärenkraft** aus der Box **Götter & Dämonen**.

Während ein Mensch, Zwerg oder Elf unter normalen Umständen kein Sikaryan, die Essenz seines Lebens, verliert, entflucht es einem Vampir im Laufe der Wochen und Monate, weshalb er ständig auf der Jagd nach fremdem Sikaryan ist. Sie finden den aktuellen Sikaryanstand bei der Beschreibung jedes Mitglieds der Familie von Kaltenfels in Klammern hinter der Lebensenergie angegeben. Je niedriger der aktuelle Stand ist, desto größer ist die Gier des betreffenden Vampirs nach neuer Kraft. Tatsächlich werden Ihre Helden von der Bronnjarenfamilie vor allem als Bedrohung ihrer geheimen Identität bekämpft und nicht unbedingt zum Raub des Sikaryans. Dennoch kann es passieren, dass einer der Vampire von seiner Gier überwältigt wird oder die Gunst der Stunde nutzt und zum Beispiel einen einzeln umherschleichenden Charakter aussaugen will.

Ein Vampir kann ein Opfer erst dann aussaugen, wenn es bewusstlos ist bzw. keinen Widerstand mehr leistet. Dies kann zum Beispiel mittels des *Würgegriffs* geschehen. Während des Saugens verliert das Opfer im Verlauf von 10 Kampfrunden jeweils W6+1 LeP und W20 Punkte Sikaryan. Der Startwert des Sikaryans eines Helden liegt bei der maximalen Anzahl von Lebenspunkten, sofern der Charakter nicht durch andere, seltene Umstände bereits Sikaryan verloren hat. Sinkt das Sikaryan vor der Lebensenergie auf null, so wird das Opfer selbst zu einem Vampir. Die von Kaltenfels verfolgen allerdings nicht das Ziel der Erhebung von weiteren Vampiren und haben im Laufe der Jahre gelernt, ihre Gier meist so zu kontrollieren, dass ihren Opfern ein „gewöhnlicher“ Tod widerfährt. Verlorenes Sikaryan regeneriert sich mit einem Punkt pro Monat, sofern eine IN-Probe gelingt.

Mit ihrer Erhebung verfügen Vampire über außergewöhnliche Fähigkeiten, die sie im Laufe ihres Unlebens noch verbessern. Auch die Mitglieder der Familie von Kaltenfels besitzen unterschiedliche dieser Fähigkeiten: Mit Hilfe des *Sikaryan-Gespürs* kann ein Vampir ein Lebewesen bis auf eine Reichweite von 1 Schritt pro Punkt Sikaryan, den es besitzt, aufspüren. Durch den *Ruf des Vampirs* kann ein Vampir ein Opfer mittels einer Probe auf MU/IN/IN (+MR) über viele Meilen zu sich rufen, wobei die Probe jede Spielrunde wiederholt werden muss. Der *Blick des Nachtmahrs* befähigt einen Vampir, ein ruhendes Opfer auf eine

Distanz bis zu 7 Schritt auszusaugen, ohne es zu berühren: Gelingt dem Vampir eine Probe auf MU/CH/KK (+MR), so kann er seinem Opfer 1 Punkt Sikaryan pro Spielrunde rauben. Bis auf Kolja verfügen alle von Kaltenfels seit ihrer Erhebung zudem über einige Zauber, die sie wie ein Magiedilettant intuitiv wirken können.

Vampire sind nur äußerst schwer zu verletzen. Verwundungen durch gewöhnliche Angriffe, sei es durch Waffen, Magie oder karmale Kräfte, schmerzen sie kaum, wirken nur mit halber TP-Zahl, und heilen mit 2W6 LeP pro Kampfrunde fast augenblicklich. Ihre Magieresistenz wirkt auch gegen Zauber mit dem Merkmal *Schaden*. Gegen Gifte und Krankheiten sind sie sogar immun.

Dennoch haben auch die Kreaturen des Namenlosen ihre Verwundbarkeiten: Je nachdem, woran sie in ihrem früheren Leben geglaubt haben und nach welchen Wertvorstellungen sie gelebt haben, kehren sich diese Überzeugungen nach der Erhebung oftmals in ihr Gegenteil um. Der Vampir gilt nun als von bestimmten Göttern verflucht, und es gibt Dinge aus diesem Glaubensumfeld, die verletzend gegen ihn wirken. Der tatsächliche Schaden liegt dabei in Ihrem Ermessen. Orientieren Sie sich an 1W6 SP bei der Berührung mit Praiosblumensamen bis hin zu 2W20 SP bei Kontakt mit direktem Sonnenlicht im Fall eines von Praios verfluchten Vampirs. Entscheidend ist, dass dieser Schaden den gewöhnlichen Regeln zur Regeneration unterliegt und nicht augenblicklich heilt. Die Verfluchungen und Verwundbarkeiten der von Kaltenfels sind bei ihren Charakterbeschreibungen im Anhang aufgelistet.

Soll ein Vampir durch einen Pflock aus Holz, das gegen ihn verletzend wirkt, verwundet werden, so muss dem Angreifer hierzu sowohl eine improvisierte *Dolche-Attacke* +8 sowie eine KK-Probe +5 gelingen. Kann der Vampir nicht parieren, und durchdringt der Pflock mit seinen W6 TP die Rüstung, so erleidet der Vampir auf der Stelle 2W20 SP.

Die meisten Menschen – und so wohl auch ihrer Helden – haben höchstens bruchstückhaft und mit allerlei Beiwerk und Legenden verziert von diesen Fakten gehört. Wenn Ihre Gruppe erst einmal vermutet, dass es sich bei den von Kaltenfels um Vampire handelt, können Sie den Spielern den ein oder anderen Wurf auf Wissenstalente wie *Magiekunde*, *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* oder vielleicht sogar *Tierkunde (Monstren)* zugestehen, um Ihnen bei Gelingen doch eher wilde Gerüchte als echte Tatsachen zu präsentieren. Weitere Wissensquellen stellen in diesem Abenteuer der *Foliant der Kreutherkunde* aus der Hütte des Magisters und seines Gehilfen dar sowie die beiden Magier selbst. Vor allem aber werden die Helden auf ihren eigenen Erfindungsreichtum und Überlebenswillen gestellt sein.

Möglicherweise haben sie schon versucht, auf „offiziell“ Weg in die Burg zu gelangen oder mit dem Baron zu sprechen. Vielleicht haben sie auch Galjan Ebersen auf dem Weg zum Kaltenfels heimlich beobachtet, oder sie haben sich gar so aggressiv benommen, dass Wachen auf der Burg postiert wurden. Wie dem auch sei – irgendwann werden die Helden hoffentlich versuchen, sich Zutritt zum Wohnsitz der von Kaltenfels zu verschaffen.

Richten Sie es möglichst so ein, dass die Helden vom frühen Morgen bis zum späten Abend des 30. Travia mit der Spurensuche beschäftigt sind und frühestens mit Anbruch der Dämmerung versuchen, die Burg zu betreten. Da sie dabei aller Wahrscheinlichkeit nach heimlich vorgehen wollen, dürften sie schon von sich aus auf die Dunkelheit warten.

Das Eindringen auf das Burggelände sollte an sich kein Problem darstellen. Wurden Wachen aufgestellt, so müssen diese allerdings erst lautlos ausgeschaltet werden, oder die Helden müssen besonders vorsichtig schleichen. Beachten Sie, dass sich Wachtposten allenfalls auf den Wehrgängen, im Wehrturm sowie im Innenhof befinden, aber nicht in der Burg selbst.

Wenn die Charaktere erst einmal auf dem Gelände der Burg sind, können Sie behutsam an der Spannungsschraube drehen. Dabei empfiehlt es sich, nicht gleich zum Äußersten zu gehen, sondern Helden und Spieler zunächst die Atmosphäre auf der dunklen und zugigen Burg Kaltenfels erleben zu lassen: das Heulen des Windes, das Quietschen rostiger Scharniere, das Hallen der Stiefel auf dem Steinboden. Nach einer Weile können Sie dann ungewöhnliche Phänomene und Funde folgen lassen: den vampirischen Nebel und das Gekicher von Yesinde und Yosande, eine quiekende Schar von Vigors Ratten, menschliche Knochen im Stall. Vielleicht meint ein Held gar, einen Geist zu sehen, wenn eines der Mädchen kurzzeitig feste Gestalt annimmt. Zögern Sie die erste konkrete Begegnung mit einem Vampir auf jeden Fall hinaus.

Idealerweise finden die Helden Magister Hollerof bzw. dessen Leichnam recht zügig. Spätestens dann ist es Zeit für eine Begegnung mit Kolja. Von nun an sollten sich die Charaktere keinen Moment mehr sicher fühlen. Ihre obersten Ziele sollten jetzt sein, die übrigen Vampire zu vernichten und Alwin zu retten.

Lassen Sie die Helden ihre eigenen Strategien im Kampf gegen die unheiligen Wesen entwickeln: Was

den einen Vampir noch verletzt hat, ist gegen den anderen wirkungslos. Vielleicht versuchen die Gefährten auch, den Feind zunächst in eine Falle zu locken und zu binden. Oder sie fügen ihm in einem kurzen Moment maximalen Schaden zu, so dass die schnelle Regeneration (siehe Seite 28) für ihn nutzlos ist.

Jeder Gegner sollte individuell gestaltet werden, und jeder treibt sein eigenes Spiel mit der Gruppe. Bedenken Sie, dass der Zusammenhalt der Vampire im Laufe der Jahre immer mehr nachgelassen hat. Vigor ist beispielsweise eher daran gelegen, dass die Helden den Erzvampir nicht entdecken, als zu verhindern, dass sie Kolja bekämpfen. Vestissja liegt zunächst sogar in tiefem Schlaf. Somit werden die Helden – zu ihrem Glück – nicht mit allen Vampiren zugleich konfrontiert. Allein Yesinde und Yosande sind unzertrennlich, und die eine wird für die andere im Zweifelsfall furchtbare Rache nehmen wollen. Die für den Ablauf der Geschichte empfohlene Reihenfolge bei der Vernichtung der Blutsauger ist: Kolja, Yesinde und Yosande, Vestissja und schließlich Vigor.

Parallel zu diesen Kampf- und Aktionselementen sollten die Helden während ihrer Suche nach Alwin und den Vampiren immer weiter die Burg erkunden und dabei auf Spuren aus der Vergangenheit stoßen – wie alte Briefe der Familie oder Hinweise auf die namenlose Vorgeschichte der Anlage. Diese Fahrten bieten natürlich keine definitiven Antworten auf die Historie der Familie und des Kaltenfels. Doch gerade die wilden Vermutungen der Charaktere und der Spieler sollen die Atmosphäre noch intensivieren. Es ist übrigens unbedenklich, falls die Helden die Geheimgänge bereits vor dem Finale entdecken. Wichtig ist jedoch, dass ihnen der Zugang zum Labyrinth verborgen bleibt.

Zum Ende des Kapitels hin sollten die Helden Alwin gerade befreit haben, wenn noch ein einzelner Vampir übrig ist – nach Möglichkeit Vigor. In dem folgenden Kampf wird Alwin leicht verletzt, kann aber unbemerkt von den Helden (!) fliehen. Der Gruppe wird es erst mit einiger Mühe gelingen, ihren Gegner zu bezwingen, nur um festzustellen, dass Alwin abermals verschwunden ist. Der Lehrling war während seiner Gefangenschaft in dem Verlies beständig dem Ruf des Erzvampirs ausgesetzt, dem er schließlich erlag. Die Helden führt er so unfreiwillig in das Labyrinth und damit mitten hinein in **Das Finale**.

KAPITEL IV: DAS FINALE

Haben die Helden soeben vielleicht noch gedacht, sie hätten ihren letzten Feind besiegt, so müssen sie in diesem Kapitel feststellen, dass der stärkste Gegner noch auf sie wartet – und sie geradewegs in seine Falle gelaufen sind. Ziehen Sie jetzt noch einmal alle Register der Dramaturgie, um Ihren Spielern ein atemberaubendes Finale zu bereiten.

DAS LABYRINTH

Sobald die Helden etwas Atem geschöpft haben, werden sie sich wahrscheinlich auf die Suche nach dem abermals vermissten Alwin machen. Da dieser, noch kurz bevor er dem Ruf des Erzvampirs Folge leistete, durch Vigors Krallen in der Handfläche verletzt wurde, hinterließ er eine regelmäßige Spur aus dicken Blutstropfen, die mit einer *Fährtsensuchen*-Probe -3 im Abstand von jeweils wenigen Schritten zu finden ist. Die Fährte beginnt dort, wo Vigor den Scholaren von sich stieß, bevor er sich in den letzten Kampf mit den Helden stürzte. Von hier zieht sich die Spur in die Geheimgänge – bis sie vor dem getarnten Eingang ins Labyrinth (siehe den Abschnitt **Die Geheimgänge** auf Seite 27) abrupt endet. Sobald die Helden einen weiteren Geheimgang vermuten, können sie die Illusionsbarriere entweder durch simples Abtasten entlang der Wände oder durch eine MU-Probe +9 entdecken. Hat ein Charakter sie erst einmal durchschritten, verschwindet sie auch für alle anderen Augenzeugen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wo eben scheinbar noch nackter Fels war, schlängelt sich nun ein unebener Gang in die Tiefe. Wände und Decken wirken, als seien sie vor Urzeiten auf natürliche Weise geformt worden. Einzig in den Boden wurden offenbar irgendwann grobe Stufen geschlagen. Doch auch diese scheinen uralte zu sein. Dort, zwischen den bizarren Schatten, die Wände und Stufen in eurem Licht werfen, erkennt ihr auch wieder Tropfen von Alwins Blut.

Während ihr vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzt, um auf dem holprigen Pfad nicht zu stolpern, lässt euch die muffige und abgestandene Luft schwindeln: In euren Köpfen tanzen Bilder – sind es Fantasiegespinste oder düstere Visionen der Vergangenheit? Purpurne Kutten laufen über schwarze Stiegen, Messer fahren durch schreiende Kehlen, eine rote Fontäne ergießt sich über einen kruden Altar. Plötzlich ein Kreischen voller Todesangst! Das war nicht in euren Köpfen – der Schrei war wirklich. Das war Alwin!

Laufen die Helden noch weiter hinab, finden sie sich bald in einem Labyrinth aus breiten Wegen, schmalen Durchlässen, abschüssigen Rampen, spitzen Felsen und bizarren Tropfsteinen wieder. Tropfen von Alwins Blut sind nur noch sporadisch zu entdecken und fallen auf

dem unförmigen Fels kaum auf oder sind sogar gänzlich unsichtbar in Bodenspalten gefallen. Lassen Sie die Helden nacheinander *Fährtsensuchen*-Proben +5, +7 und +9 würfeln, um der Spur zu folgen. Haben sie die Fährte erst einmal verloren, so können sie sich nur noch grob nach dem gehörten Schrei orientieren, der sich in dem Ganggewirr natürlich vielfach gebrochen hat. In diesem Fall werden die *Fährtsensuchen*-Proben durch *Orientierungs*-Proben ersetzt, die um weitere 2 Punkte erschwert sind. Jede misslungene Probe führt dazu, dass die Helden sich von Alwins Weg entfernt haben und auf einmal in einer Sackgasse stehen oder vor einem schwer überwindbaren Hindernis: eine schmale Öffnung, die nur kriechenden Charakteren Einlass gewährt und deren Ende nicht zu sehen ist (*Raumangst*-Probe), eine abschüssige Felswand von mehreren Schritten Tiefe, eine drei Schritte breite Bodenspalte quer zum Gang, ein Gewirr aus Tropfsteinen usw. Bestimmen Sie selbst den genauen Verlauf der Gänge, und passen Sie ihn der Situation am Spieltisch und dem Ergebnis der Talentproben an.

Während die Helden sich Alwin nähern oder eher ziellos umherirren, dringen furchterregende Laute aus den Tiefen des Labyrinths an ihre Ohren: Mal ist es ein Schaben von etwas Hartem über felsigen Grund, mal ein schmatzendes und schlürfendes Geräusch, dann ein tiefes Atmen und ein grollendes Knurren – der Erzvampir kündigt sich an. Doch noch können die Helden ihn nicht entdecken – allein Charaktere mit hohem *Gefahreninstinkt* oder Geweihte spüren etwas Altes und Böses, dass es ihnen die Gedärme umkrepelt. Schließlich stößt die Gruppe auf Alwin bzw. das, was von ihm übrig geblieben ist:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein unangenehmer Geruch liegt in der Luft, wie nach einem harten Kampf, aber gleichzeitig erfüllt von Fäulnis. Seine unbarmherzige Intensität lässt eure Herzen bis zum Hals schlagen. Als ihr um eine Ecke biegt, fällt das Licht auf eine merkwürdig feuchte Felswand. Das ist Blut! Langsam gerinnt es, während es hinab tropft auf einen leblosen Körper. Alwin. Er liegt auf dem Rücken, seine Kleidung zerfetzt, der Brustkorb aufgerissen. Einzelne Rippen reichen wie Krallenfinger aus einem leeren, fleischlosen Hohlraum.

Eine nähere Betrachtung dieser schrecklichen Szenerie zeigt, dass auch Alwins Halsschlagader aufgerissen wurde. Nicht nur das Herz fehlt, nein, eine Probe auf *Anatomie* +4 offenbart, dass auch die Leber fort ist und fast die komplette Lunge. Die Wunden wurden anscheinend sowohl durch messerscharfe Krallen wie auch durch Reißzähne verursacht, wie eine *Heilkunde Wunden (Schnitte)*-Probe +6 erkennen lässt. Außerdem ist Alwins Genick gebrochen sowie einige weitere

Knochen. Große Blutergüsse lassen sich nur noch errahnen (*Heilkunde Wunden (Brüche/Quetschungen)*-Probe +8), denn der Körper des Jungen scheint ausgetrocknet und seine Haut wie Pergament. Die Blutergüsse mitsamt den Brüchen lassen vermuten, dass Alwin mehr als einmal gegen den Fels geschleudert wurde.

Geben Sie den Helden gerade genug Zeit, um sich den Urheber solch grausamer Verletzungen vorzustellen. Dann wird sie ein weiterer Schrecken buchstäblich erschüttern:

IN DER FALLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dumpe Schläge hallen durch das Labyrinth. Drei, vier. Ein Knirschen. Fünf, sechs. Ein Rumpeln. Irgendwo stürzt massiver Fels herab und lässt selbst Boden und Wände um euch erzittern.

Soeben hat der durch Alwins Blut wieder erstarkte Erzvampir mit seiner schieren Körperkraft den Eingang zum Labyrinth zum Einsturz gebracht. Somit sitzen die Helden in der Falle, und er kann sich auf seine hilflose Beute stürzen, um weitere Kräfte zu schöpfen. Das anschließende Freilegen des Eingangs wird ihm danach ein Kinderspiel sein.

Die Helden werden vermutlich versuchen, so schnell wie möglich wieder zum Ausgang zu gelangen, was ihnen mit Hilfe von zwei *Orientierungs*-Proben +4 auch gelingen sollte. Dort müssen sie mit Entsetzen feststellen, dass sie gefangen sind.

DER ERZVAMPIR

Seit dem Vierten Zeitalter offenbart sich der Namenlose Auserwählten, um sie von seinem eigenen Blut trinken zu lassen und sie zu seinen mächtigen Dienern, den Erzvampiren, zu machen, die für ihren Herrn auf der ewigen Jagd nach Sikaryan unermessliche Kräfte sammeln.

Kein Geschöpf, das eine Seele sein Eigen nennt, vermag heute noch zu sagen, warum eine solche Kreatur des Namenlosen nach Burg Kaltenfels gelangte und wer sie dort mit einer magischen Waffe band (siehe den Kasten **Der Schwarze Speer**). Möglich, dass die Burg, deren Grundmauern schon vor mehr als 1000 Jahren aus dem Fels geschlagen wurden, einst eine Kultstätte der Anhänger des finsternen Gottes war. Vielleicht aber brachten Lakaien des Purpurnen ihre Opfer bereits in den Gängen des Labyrinths, lange bevor die Feste von unwissenden Herrschern errichtet wurde.

Genauso im Dunkel der Geschichte verborgen ist, wer den Erzvampir schließlich mit einem Speer an eine Wand des Labyrinths fesselte: War es ein aufrechter Recke im Kampf gegen das Böse? Wenn ja – warum wurde die Kreatur bis heute nicht vernichtet? Oder waren es gar Diener des Namenlosen selbst, welche den Vampir für ihre eigenen Pläne verwendeten?

Allein die humanoiden Grundzüge der Kreatur lassen ahnen, dass sie wohl einst menschlicher Natur gewesen sein muss. Sie ist so groß wie ein hochgewachsener Thorwaler, haarlos und besitzt eine ledrige, grauweiße Haut. Von der gleichen Farbe sind ihre Augen, denen sowohl Iris als auch Pupille zu fehlen scheinen. Die Nase des Wesens wirkt wie abgeschnitten oder weit in den Schädel hineingetrieben: zwei lange Spalte in einem leichten Vorsprung, die sich stetig zitternd und schnüffelnd bewegen. Die dünnen, spitzen Ohren sitzen hoch am Kopf und liegen eng an. Im Mund, hinter rissigen Lippen, reihen sich nadelspitze Reißzähne aneinander, über die beständig eine blutrot glänzende Zunge fährt. Zwischen den riesigen Krallenfingern und scharfen langen Zehen des Erzvampirs spannen sich ledrige Häute, genauso zwischen den Oberarmen und dem Rumpf.

Der Vampir ist uralte und mächtig – das spüren Opfer wie Gegner, noch bevor sie ihn richtig wahrgenommen haben. Er verfügt über Fähigkeiten, die selbst für seinesgleichen gewaltig sind: Er nimmt feinste Geräusche und Geräusche wahr, kriecht mit unglaublicher Geschwindigkeit an Höhlenwänden und -decken, stürzt sich in tiefe Abgründe, wobei sich Verletzungen fast augenblicklich wieder schließen. Er kontrolliert seine Opfer mit Geisteskräften, ist selbst jedoch so gut wie immun gegen Zauberei, ja, sogar Liturgien verlieren einen Teil ihrer Wirkung, werden sie gegen ihn gerichtet. Zwar lastet auf ihm der Fluch aller Zwölfgötter, doch während ein gewöhnlicher Vampir vor Praiosblumensamen fauchend zurückweicht, zertritt der Erzvampir diese zu Staub. Was andere Vampire vernichtet, verbrennt ihn nur, was sie verbrennt, versengt ihn. Zudem heilen bei ihm sogar diese Verwundungen binnen Sekunden. Kurzum: ein gewöhnlicher Sterblicher tut gut daran, sein Heil in der Flucht zu suchen – auch wenn selbst dies wenig erfolgversprechend scheint.

Einzig eine uralte Gewalt, die den Erzvampir auf einen Schlag sämtliche Lebenskraft kosten würde, könnte ihn töten, oder ein großes Wunder. Die Helden werden wohl nur ein wirkungsvolles Mittel haben, um ihn zu bekämpfen: den Schwarzen Speer.

Krallen/Biss:	INI 17+W6	AT 18	PA 17
	DK H	TP 2W+4	

GS 10

Geisteskräfte: Statt einer Attacke kann der Erzvampir seine Geisteskräfte einsetzen. Das Opfer würfelt sofort eine MR-Probe +5. Misslingt die Probe, steht es für die nächsten 5 KR unter der Kontrolle des Vampirs. Dieser kann während der Wirkungsdauer kämpfen, muss jedoch nach jeweils 5 KR erneut eine Angriffsaktion verwenden (wiederum mit anschließender MR-Probe +5), um die Kontrolle aufrecht zu erhalten.

Auf die Angabe von LeP und weiteren Werten wurde hier verzichtet, da der Erzvampir nur durch den Schwarzen Speer (sowie ein Großes Wunder oder weitere außergewöhnliche Phänomene Ihrer Wahl) wirkungsvoll verletzt werden kann.

Egal, wie die Helden im Folgenden handeln, – letztlich wird alles auf den direkten Kontakt und damit auf den ersten Kampf mit dem Erzvampir hinauslaufen: Planen die Charaktere, vor der noch gesichtslosen Gefahr zu flüchten, indem sie versuchen, den Eingang wieder freizulegen oder gar einen DSCHINNENRUF einsetzen, wird ihnen die knappe Zeit einen Strich durch die Rechnung machen. Allein einzelnen Zauberkundigen mag es gelingen, sich mit speziellen Sprüchen wie dem TRANSVERSALIS TELEPORT oder dem LEIB DES ERZES zu befreien – doch würden sie ihre Gefährten in dieser Situation allein zurücklassen? Ein wenig heldenhafter, zunächst jedoch durchaus sinnvoll scheinender Instinkt wäre, sich zu verstecken. Mit Hilfe seiner feinen Sinne und des *Sikaryan-Gespürs* kann der Erzvampir allerdings jedes Lebewesen entdecken. Für einzelne Charaktere wird es dann besonders gefährlich, wenn sie sich von dem Rest der Gruppe abgesondert haben. Aber vielleicht entschließen sich die Helden auch dazu, der Bedrohung ohne Umschweife entgegen zu treten. Noch ein oder zwei Mal macht sich der Vampir eventuell durch Geräusche bemerkbar, während seine Präsenz immer deutlicher und drückender spürbar wird. Schließlich kommt es zur Konfrontation:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Was ist *das*? Über einen Felsvorsprung, der von der Decke halb in den Gang hinein ragt, schiebt sich eine ledrige, grauweiße Klaue mit messerscharfen Krallen, zwischen denen sich feste Häute spannen. Dort – eine weitere Klaue! Unerwartet schnell und kopfüber zuckt nun eine alpträumhafte Fratze hervor: In einem kahlen und fleckigen Schädel sitzen riesige Augen, weiß und pupillenlos. Spitze Ohren liegen eng und merkwürdig hoch an den Schläfen. Von einer Nase scheinen nur noch zwei lange, rötliche Schlitze übrig zu sein, die sich schnüffelnd regen. Doch das Schrecklichste an dieser Kreatur ist der abstoßende Mund – nein, es ist ein Maul! –, das gespickt ist mit langen Reißzähnen, über die unermüdlich eine glänzend rote Zunge fährt.

Dann lässt sich das Wesen einfach fallen und landet auf zwei krallenbewehrten Füßen. Nun erkennt ihr seine ganze Gestalt: Es überragt sogar noch [größter Held] handbreit. Sein gesamter Körper ist von fleckiger Lederhaut bedeckt, die sich ebenso zwischen den Oberarmen und dem verkümmerten Brustkorb spannt. Wellen unbändiger Gier schlagen euch entgegen und drohen euch fortzuspülen: Die Gier nach eurem Blut!

Der nun entbrennende Kampf ist gnadenlos und brutal. Der Erzvampir wird sich bevorzugt einzelne Gegner herausuchen, die zwar voller Sikaryan, aber in ihrer Lebenskraft bereits stark geschwächt sind. Alternativ wird er sich auf den Charakter stürzen, der ihm am gefährlichsten erscheint. Ein solches Opfer wird er dann nach Möglichkeit demonstrativ vor der gesamten Gruppe bezwingen und aussaugen. Helden mit niedriger

Magieresistenz, die ihm lästig werden, kann er mit Hilfe seiner Geisteskräfte einfach ausschalten, fortschicken oder gar gegen ihre Gefährten hetzen.

Ein zusätzliches Spannungselement können Sie dem Finale verleihen, indem der Erzvampir einen Charakter in die Tiefen des Labyrinths verschleppt. Eine solche Gefangenschaft sollte jedoch nur kurz andauern, andernfalls wäre das Schicksal des Helden besiegelt. Die Gruppe sollte ihren Freund mit vereinten Kräften befreien können. Außerdem sollten auch dem Opfer in den Klauen des Erzvampirs ein paar Fluchtversuche oder Angriffsaktionen in Form von Proben zustehen, denn nichts ist für einen Spieler unbefriedigender, als das Schicksal des eigenen Helden hilflos mit ansehen zu müssen.

Bringen Sie Helden und Spieler in dem Gefecht an den Rand der Verzweiflung. Wahrscheinlich werden die Charaktere versuchen, die Strategien und Waffen einzusetzen, die sich im Kampf gegen die von Kaltenfels als wirksam erwiesen haben – nur um feststellen zu müssen, dass diese nun fast nutzlos sind. Auch Zauber und sogar Liturgien scheinen der Kreatur kaum etwas anzuhaben (siehe den Kasten **Der Erzvampir**).

Die Gefährten müssen begreifen, dass ihnen zunächst nur die Flucht bleibt. Doch auch diese gestaltet sich aufgrund der Fähigkeiten des Erzvampirs nicht einfach. Am erfolgversprechendsten ist sicherlich, sich durch einen schmalen Durchlass zu quetschen oder gar einen riskanten Felssturz auszulösen, so dass erst einmal etwas Zeit gewonnen ist. Aber auch eine mächtige elementare Wand oder eine entsprechende Schutzliturgie können den Vampir kurzfristig fernhalten.

PIMM DAS!

Wenn die Helden nach einer Fluchtmöglichkeit aus dem Labyrinth suchen, das Ganggewirr gezielt durchkämmen oder einfach nur blindlings umherirren, können sie – nicht allzu weit von Alwins Leichnam entfernt – mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 einen tiefen Spalt in der Höhlenwand ausmachen, der nicht natürlichen Ursprungs ist. Hier steckte der Schwarze Speer zuletzt fest und band den Erzvampir. Von dem Spalt aus zieht sich die dunkle Spur einer Flüssigkeit bis zum Felsboden hinab, wo sich ein unförmiger Fleck gebildet hat – verursacht von dem beständig tropfenden Blut der gefesselten Kreatur. In der Nähe finden sich zudem kleinere Blutstropfen und größere Spritzer von Blut, die noch nicht so alt sind und von Alwin stammen. Schauen sich die Helden hier sorgfältig um, entdecken sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 den Schwarzen Speer:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eher beiläufig leuchtest du in eine der zahlreichen Klüfte, die sich in dem Labyrinth immer wieder

auftun. Da stockst du plötzlich. Dort, in der gegenüberliegenden Wand der Kluft, in ungefähr einem halben Dutzend Schritt Tiefe, steckt eine schwarze Stange. Nein, das ist nicht bloß eine Stange, sondern ein Speer: Ein Stück der Klinge ist zu erkennen, der Rest hat sich in den massiven Fels gebohrt.

Nachdem Alwin den Erzvampir befreit hatte, schlug ihm dieser den Schwarzen Speer aus der Hand, der daraufhin in die Schlucht flog. Dort fiel die Waffe aber nicht bis auf den Grund, sondern blieb mit der Klinge in der Wand stecken. Allein dieser Umstand sollte den Helden klar machen, was für eine mächtige Waffe sie da vor sich haben.

Die Kluft ist an dieser Stelle etwa vier Schritt breit und knapp 20 Schritt tief. In etwa zehn Schritt Tiefe ist diesseits ein Felsvorsprung, der einen Schritt in die Schlucht hineinragt (und einem abstürzenden Helden das Leben retten kann). Darunter verjüngt sich der Spalt allmählich. Lässt sich ein Charakter an einem Seil hinab, so kann er den Speer aufgrund dessen Länge zu fassen bekommen, wenn er sich mit den Füßen von der Wand abdrückt.

Interessant – und mehr als ärgerlich für die Helden – ist, dass sich der Speer nur aus der Wand ziehen lässt, wenn er direkt oder allenfalls mit dünnen Handschuhen angefasst wird. Ein MOTORICUS GEISTERHAND oder ein in ein Seil verwandelter Magierstab können die Waffe nicht bewegen.

Gerade wenn ein Held hinabgelassen wird, eine Hexe einen SPINNENLAUF sprechen möchte oder ähnliches, startet der Erzvampir seinen nächsten Angriff. Uplötzlich kommt er aus der Dunkelheit gehechtet. Der folgende Text ist auf einen Helden mit *Gefahreninstinkt* oder hoher Intuition ausgerichtet – idealerweise ist es derjenige, der den Kletternden sichert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal bricht dir der kalte Schweiß aus, deine Beine werden schwer, die Arme beginnen zu zittern. Das ist er! Du weißt es! Als du dich umdrehst, siehst du ihn aus den Schatten kriechen. Kreischend kommt er auf dich zu.

Ziehen Sie jetzt noch einmal alle Register der Dramaturgie: Während ein oder zwei Helden versuchen, den Schwarzen Speer zu bergen, müssen die anderen sich und ihre Gefährten gegen den Erzvampir verteidigen. Dieser wird versuchen, schnell zu der Waffe und den betreffenden Helden zu gelangen. Er wird einzelne Charaktere mit seinen Geisteskräften manipulieren, stößt andere, um sie in den Abgrund zu stürzen, durchschneidet Halteseile mit seinen scharfen Krallen, ruft einen Fledermausschwarm, um die Gruppe abzulenken und zu verwirren, oder greift schlicht und einfach an.

DER SCHWARZE SPEER

Ähnlich rätselhaft wie die Vergangenheit des Erzvampirs und Burg Kaltenfels ist auch der Ursprung des Schwarzen Speers. Für einen unbekannten, möglicherweise sehr großen Zeitraum wurde der Erzvampir durch diese Waffe im Labyrinth des Kaltenfels gebunden – bis die spielenden Zwillinge Yesinde und Yosande durch seinen Ruf angelockt wurden und ihn befreiten. Erst Vigor gelang es, die Kreatur mit Hilfe des Speers wieder zu binden. Dreizehn Jahre sind nun vergangen, als der vampirjagende Alwin Kruschke durch eine Ironie des Schicksals zum unfreiwilligen Helfer des Erzvampirs wird.

Die Farbe des Speers deutet auf eine Enduriumlegierung hin. Der mannshohe Schaft und die zweieinhalb Spann lange Klinge wirken wie aus einem Guss. Dennoch ist die Waffe ungewöhnlich leicht, was daran liegt, dass der Schaft innen hohl ist.

Über den gesamten Speer verlaufen Runen, die eher nach Zierwerk als nach einer Schrift aussehen, doch weisen sie für den Kundigen Ähnlichkeit mit den Namenssigillen auf, die verwendet werden, um magische Waffen gegen spezifische Wesen verletzend zu machen.

Wenn die Helden den Schwarzen Speer in den Händen halten, werden sie kaum die Zeit für eine magische Analyse haben. Ein ODEM zeigt deutlich, dass der Waffe große magische Kraft innewohnt. Ist ein Charakter nach dem Finale so kühn, eine Untersuchung zu wagen, während er dem gefesselten Erzvampir gegenüber steht, so kann er verschiedenste Zaubermerkmale erkennen: neben *Objekt* und *Kraft* auch *Einfluss* und *Temporal*. Beherrscht er die entsprechenden Zauber selbst, kann er Ähnlichkeit zum ZAUBERKLINGE, aber auch zum BAND UND FESSEL und zum OBJECTOFIXO feststellen. Astrale Fäden an der Klinge haben sich dann sowohl mit dem Erzvampir als auch mit der Felswand verknüpft und machen die Kreatur so gut wie unbeweglich.

TP 2W+4	TP/KK 12/3	Gew 120 Lg 200 BF –
INI -1	WM 0/0	DK S

Der Träger des Schwarzen Speers ist immun gegen die Geisteskräfte des Erzvampirs.

Hier ist alles erlaubt, was die Spannung auf die Spitze treibt: Der sichernde Held muss sich gegen den Erzvampir verteidigen und droht, seinen Gefährten nicht mehr halten zu können. Das Seil fällt mitsamt dem kletternden Helden in die Tiefe – doch der Charakter ist mehr oder weniger unbeschadet auf dem Felsvorsprung gelandet. Der Speer rutscht weiter in die Tiefe und verkantet sich. Ein Held stolpert und krallt sich am Abgrund fest, oder sein Fuß ist eingeklemmt, während die namenlose Kreatur auf ihn zukommt. Und über all dem schwebt die Ungewissheit, ob die gefundene Waffe das Wesen tatsächlich verletzen kann.

Scheuen Sie sich nicht, eigene Ideen einzubringen. Jetzt ist die Zeit für mächtige Zauber, große Wunder und heroische Attacken. Schließlich aber sollten die Helden den Speer erbeuten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zitternd hältst du den schwarzen Speer in den Händen. Er ist ungewöhnlich leicht, und am oberen Bereich seines Schaftes klebt dunkles, getrocknetes Blut. Doch dafür hast du genauso wenig Augen wie für die feinen Muster, die sich über die gesamte Waffe ziehen. Jetzt zählt nur eins: Wirst du das entsetzliche Unwesen damit bezwingen können?

Solange ein Held die Waffe trägt, wird sich der Erzvampir ausschließlich auf diesen stützen. Gegen die Geisteskräfte der Kreatur scheint der Charakter indessen immun zu sein. Um den Vampir zu fesseln, müssen mit dem Speer auf einen Schlag mindestens 17 TP verursacht werden. Teilen Sie dem Spieler bei einem niedrigeren Wurf entsprechend mit, dass sich die Kreatur zwar wie wild windet, aber sich die Wunden letztlich doch schließen. Gleichzeitig verlangsamen sich ihre Reaktionen allerdings, je tiefer der Speer steckt. Um höhere TP zu erzielen, bieten sich vor allem der *Gezielte Stich*, der *Todesstoß* oder passende Liturgien an. Hat die Waffe den Erzvampir erst einmal gänzlich durchdrungen, bohrt sie sich wie von alleine in die nächste Felswand – auch wenn diese noch über einen Schritt entfernt ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das hat gegessen! Die Klinge bohrt sich durch den Leib der unheiligen Kreatur, die kreischend zurückgeworfen und an die Wand geschleudert wird. Das Wesen bäumt sich noch einmal auf, bleckt die nadelspitzen Zähne, will die Klauenhände hochreißen. Doch plötzlich erschlafft es, die Zunge hängt aus dem Maul, die winzigen Nasenflügel zittern. Der Speer ist fest in der Wand verankert, und die Kreatur mit ihm.

Es ist geschafft: Die Gefahr ist gebannt. Zwar müssen die Helden feststellen, dass auch der magische Speer ein so mächtiges Wesen wie den Erzvampir nicht töten konnte – doch der Höhepunkt des Finales wurde überschritten, und damit soll auch das Abenteuer enden (siehe auch den Abschnitt **Offene Enden**).

DER LOHN DER MÜHEN

Mit dem erfolgreichen Bestehen dieses Abenteuers hat sich jeder Held pauschal 7 * 7 * 7 Abenteurpunkte verdient. Besondere Leistungen einzelner Charaktere – wie zum Beispiel mutige Aktionen im Kampf gegen den Erzvampir – sollten natürlich extra belohnt werden. Darüber hinaus erhält jeder Held 7 spezielle Erfahrungen, wobei sich *Speere*, *Götter/Kulte*, *Magiekunde*, *Geographie*, *Schleichen*, *Fährtsuchen* und *Pflanzenkunde* anbieten. Charaktere mit dem

Nachteil *Raumangst* dürfen diesen zu den halben Kosten um einen Punkt senken.

ОФФЕНЕ ЕПДЕН

Im Folgenden sind einige Fragen aufgelistet, die in diesem Abenteuer nicht vollständig geklärt werden. Entscheiden Sie selbst, ob Sie diese Themen mit ein paar erläuternden Sätzen am Spieltisch abhaken, sie als Ausgangspunkt für ein neues Abenteuer oder gar eine Vampir-Kampagne nehmen oder schlicht und einfach ignorieren.

Was wird aus dem Erzvampir? Die finstere Kreatur des namenlosen Gottes kann nur durch einen Hochgeweihten (besser noch mehrere) der zwölfgöttlichen Kirchen endgültig vernichtet werden. Da der Vampir aus naheliegenden Gründen nicht zu einem Tempel transportiert werden kann, muss er bewacht werden, bis Hilfe geholt worden ist. Bis dahin sind seine Wächter seinen stummen Rufen ausgesetzt. Vielleicht aber wollen Sie gar nicht, dass der Erzvampir vernichtet wird, sondern wählen seine Flucht als Auftakt zu einer Hetzjagd durch Aventurien.

Was wird aus dem Schwarzen Speer? Entscheiden Sie selbst, ob der Schwarze Speer nach der Vernichtung des Erzvampirs noch eine Wirkung behält und ob er in die Hände der Helden oder eines Tempels gehört. Zudem ist fraglich, ob der Speer auch bindende Kräfte gegen andere Wesen als den Erzvampir besitzt.

Was wird aus Galjan? Falls die Helden Galjans Rolle durchschaut haben, liegt es an ihnen, ob sie diese im Dorf publik machen.

Was wird aus den Dorfbewohnern? Der Schock über die wahre Natur des Barons und seiner Familie sitzt erst einmal tief. Da es keine bekannten Nachfahren der von Kaltenfels gibt, ist die Frage nach einem neuen Baron ungeklärt. Hier kann sich eine ganz eigene Dynamik entwickeln: Die meisten Dörfler sind wohl zu sehr an das Leben in Leibeigenschaft gewöhnt, als dass sie versuchen würden, beispielsweise in Festum ein neues Leben zu beginnen. Wird Galjan es darauf anlegen, die Nachfolge für sich zu beanspruchen? Oder gibt es einen Adligen, der ein Recht auf diese Position hat?

Was geschieht mit den Leichen von Alwin und Magister Hollerof? Die Leichname der beiden Magier sollten kirchlich bestattet werden, um zu verhindern, dass sie selbst zu Vampiren werden oder ihre Seelen ruhelos umherirren. Vielleicht haben die beiden ja Verwandte, die über den Tod informiert werden sollten.

Gibt es andere Vampire in der Umgebung? Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die von Kaltenfels – vor allem in ihren ersten Jahren als Blutsauger – durch ihren Biss andere Menschen zu Vampiren erhoben haben. Vielleicht stoßen Ihre Helden schon im nächsten Dorf auf Anzeichen, die sie dazu bringen, Alwins und Hollerofs Erbe als Vampirjäger anzutreten ...

ANHANG A: PERSONEN

BARON VIGOR VON KALTENFELS

Erscheinungsbild: Träfe ein alter Freund heute auf den Baron, er würde ihn wohl nicht wiedererkennen: Der einst stolz und aufrecht gehende Bronnjar wieselt nunmehr von Schatten zu Schatten durch Burg Kaltenfels. Seinen Kopf tief einziehend und die breiten Schultern weit herabhängen lassend beugt er sich bisweilen auf alle Viere vor, schnüffelt hier und dort und klettert mit Hilfe seiner zu Krallen gewachsenen Fingernägel durch enge Nischen und über schmale Simse. Das einstmals gepflegte braune Haar und der wohlgestutzte Vollbart sind heute struppig und verklebt. Er trägt immer noch die Pelze aus Bärenfell, welche er zu Lebzeiten als Standessymbol schätzte – mittlerweile jedoch sind sie fleckig und zerrissen, ja, fast wirken sie, als wäre dem Baron selbst ein garstiger Pelz gewachsen. Vigors große schwarze Augen und die durchgehend spitzen Zähne vervollständigen das Bild, das sich einem jedem Betrachter augenblicklich aufdrängt: das einer riesigen, boshaften Ratte.

Hintergrund: Eine strenge Hand und das Verlangen absoluten Gehorsams kennzeichneten die Herrschaftsjahre des Barons. Tatsächlich entsprach seine Gnadenlosigkeit wohl dem typischen Ruf des beinharten sewerischen Bronnjar. Und auch wenn seine Urteile gegenüber den sogenannten „Seelen“ des Dorfes nie reiner Willkür entsprangen, so wurden die Peitsche und der Strick doch viel zu häufig unter Berufung auf Praios' Namen eingesetzt. Zu diesem strengen Bild will so gar nicht Vigors frühere, fast kindliche Vernarrtheit in den Waffengang und die Jagd passen – und noch weit weniger sein Bemühen als fürsorglicher Familienvater.

Nach seiner Erhebung zum Vampir dauerte es jedoch nicht lange, bis er sich von seiner Familie, insbesondere von Vestissja, fast völlig abwandte, da er sich allein die Schuld an dem Geschehenen gab. Und so führt nun sein Sohn – auf der Burg selbst bisweilen auch seine Frau – die Geschäfte. Genau wie die Ratte, deren Äußeres er angenommen hat, lebt Vigor selbst heute im Dunkel des Bergfrieds. In der Tat hat er es sich zur Aufgabe gemacht, einen Ausbruch des Erzvampirs zu verhindern, da er dessen Pläne nicht kennt und fürchtet, dass er sich rächt oder durch seine Aktivitäten die Familie verrät. Doch auch Vigor ist nicht unempfindlich für das Rufen des Uralten, und mit zunehmendem Alter rückt der Baron immer näher an die Lehren des Namenlosen. Dass Vigor über Ratten gebieten kann, ist für ihn selbst ein Zeichen, dass er in der Gunst des Purpurnen steht. Mittlerweile ist er sogar der Überzeugung, seine Familie sollte ihm für das neue „Leben“ und die damit verbunden Fähigkeiten dankbar sein. Zudem wurde seiner Meinung nach der bereits verloren geglaubte Sohn somit wieder an das alte Heim gebunden. Und so

wäre es wohl eh nur noch eine Frage der Zeit gewesen, bis Vigor auch ohne die Ereignisse dieses Abenteurers die Macht des Erzvampirs entfesselt hätte, um seinem Gott einen Dienst zu erweisen.

Funktion/Taktik: Glauben die Helden zu Beginn des Abenteurers fälschlicherweise vielleicht noch, dass der Baron ein bedauernswertes Opfer wäre – sei es aufgrund des Todes oder der Bösartigkeit seiner Töchter –, so lernen sie ihn nach dem Eindringen in die Burg als erbitterten Gegner kennen. Spätestens wenn die Charaktere in den Bergfried gelangen, wahrscheinlich aber schon eine Weile zuvor, wird Vigor sie in Gestalt einer Ratte spurlos verfolgen und beobachten. Er wird zunächst versuchen, sie vom Erzvampir und dem gefangenen Alwin fortzulocken, indem er andernorts verdächtige Geräusche erzeugt, für Chaos sorgt oder einen Angriff durch ein Rudel von Ratten initiiert. In solch einen Kampf greift er auch durchaus selbst in Rattengestalt ein.

Hat er sich erst einmal in humanoider Gestalt zu erkennen gegeben, will er Macht und Stärke demonstrieren. Wo er sich allerdings früher mit Standesgenossen rondragefällige Zweikämpfe lieferte, verwundet er heute seine Opfer tückisch und oft aus dem Hinterhalt, hetzt sie ein Stück, bis sie sich in Sicherheit wiegen, und fällt dann mit doppelter Kraft über sie her. Mit dem Dolch sticht er schmerzhaft zu, doch noch lieber setzt er Zähne und Krallen ein, um seine Opfer zu verletzen.

Möglicherweise erpresst er die Helden damit, dass er Alwin in seiner Gewalt hat, und bedeutet ihnen, dass sie in ihrer momentanen Gestalt unwürdige Kreaturen wären, er sie aber zu Größerem erheben könnte. Ansonsten wird eine Konfrontation mit ihm eher von einer handfesten Auseinandersetzung als von Diskussionen geprägt sein.

MU 19	KL 12	IN 11	CH 13	FF 12
GE 17	KO 21	KK 23	GS 10	MR 18
LE 40 (16)*		AU unendlich		RS 2 (Pelz)
Dolch:		INI 16+W6		AT 17 PA 15
		TP 1W+3		DK H
Ringen:		INI 15+W6		AT 18 PA 16
		TP 1W+4 (A)		DK H

Besondere Eigenschaften: Dämmerungssicht, Herausragender Geruchssinn, Lichtscheu

Vampirische Fähigkeiten: Sikaryan-Gespür, Ruf des Vampirs 13

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Verbotene Pforten, Würgegriff

Herausragende Talente: Athletik, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe

Zauber: Rattenruf (analog zu Krähenruf), Adler, Wolf (Ratte), Fluch der Pestilenz, Spurlos

Flüche: Praios, Ronda

Verwundbarkeiten: Sonnenlicht, einzelne Lichtstrahlen, Bosparanie, Praiosblume, Gilbornskraut, Eibisch, Bernstein,

Praios-Diamant, Zitrin, Treffer im ehrenhaften Zweikampf, Sturmgewitter, Blitze, Steineiche, Schwertlilie, Feuerlilie, Kurkum-Safran, Krokus, Smaragd, Rubin, Löwenauge
 *In Klammern ist der aktuelle Sikaryanstand angegeben.

VESTISSJA VON KALTENFELS

Erscheinungsbild: Die Baronin ist von zierlicher, fast zerbrechlich wirkender Gestalt. Ihre Haut hat die Farbe von Milch, und das feine, weißblonde Haar trägt sie offen, so dass es ihr spitzes Gesicht weicher erscheinen lässt und wie ein seidiges Gespinnst umschmeichelt. Beinahe ebenso farblos sind ihre eisgrauen Augen mit den schon bei wenig Licht zu kleinen Punkten erstarrten Pupillen. Einen Kontrast dazu bilden ihre vollen, geschwungenen Lippen – von einem Rot so giftig und verlockend wie die Tollkirsche. Mit Vorliebe hüllt sie sich in gleichfalls rote und samtene Kleider.

Erst auf den zweiten Blick fallen die außergewöhnlich langen und scharfen Fingernägel auf. Und wer bemerkt, dass sich ihre Zähne blitzschnell zu den Mandibeln einer Spinne umformen können, wird wohl keine Gelegenheit mehr bekommen, davon zu berichten ...

Hintergrund: Während ihr Mann zu Lebzeiten mit deutlicher Präsenz über Land und Leute herrschte und persönlich durch das Dorf ritt, um nach dem Rechten zu schauen, oder gar selbst die Peitsche knallen ließ, hielt sich Vestissja in der Öffentlichkeit zurück. Hinter den Mauern des Fronhofs aber hielt sie die Fäden sehr fest in der Hand und hatte großen Einfluss auf Vigor, der ihre eigensinnigen, oft grausamen Befehle durchführte – bis hin zur öffentlichen Hinrichtung von „Seelen“, die in ihren Augen eine zu große „Faulheit“ an den Tag gelegt hatten. Tatsächlich war Vestissja nicht die Frau, welche ihr Zukünftiger ursprünglich ehelichen sollte: Kundig in der Herstellung von heilsamen wie tödlichen Elixieren, vergiftete sie mit einem heimtückischen, nicht nachzuweisenden Spinnengift die Konkurrentin: ihre eigene Schwester.

Seit ihrer Erhebung zum Vampir hat ihr Einfluss auf Vigor immer mehr nachgelassen. Sie hat ihm nie verziehen, dass er in der schicksalhaften Nacht nicht von den Ereignissen berichtet und sie somit rechtzeitig gewarnt hatte. Darunter, dass ihr Sohn sich damals von ihr abwandte und auch ihre Töchter sich allmählich immer mehr einander verbunden fühlten statt der Mutter, litt Vestissja zunächst wiederum sehr. Aber mittlerweile ist sie auch ihren Kindern gegenüber gefühlskälter geworden – hat sie doch Gefährten gefunden, die ihr weitaus bereitwilliger folgen und um welche sie sich mit Leib und ohne Seele kümmert: Spinnen jeder Größe und Gestalt, welche sie wie eigene Kinder betrachtet, füttert und zärtlich streichelt. Doch schlummern auch heute noch Mutterinstinkte in ihr. Und würde jemand vor ihren Augen auch nur versuchen, ihren leiblichen Kindern Schaden zuzufügen – ihm wäre nur noch zu einer schnellen Flucht zu raten.

Funktion/Taktik: Wenn Vestissja auf der Jagd nach Sikaryan ist, gebärt sie sich wie ihre Schützlinge: Sie wartet in den Schatten, bis das Opfer, welches sie sich auserkoren hat, in ihre Nähe gelangt. Notfalls harrt sie dazu stundenlang regungslos in ihrem Versteck. Doch wenn der geeignete Moment gekommen ist, schlägt sie mit Hilfe eines intuitiv gewirkten AXXELERATUS zu, und ehe das Opfer überhaupt weiß, wie ihm geschieht, hat sie es – zum Beispiel durch HEXENGALLE – bereits kampfunfähig gemacht und gebissen. Gerne schickt sie auch ihre „Kleinen“ aus, um das Opfer vor ihrem eigenen Angriff durch Gift zu lähmen oder aber im betäubten Zustand hilflos einzuspinnen, so dass sie sich zu einem späteren Zeitpunkt genüsslich darum kümmern kann.

Im Moment des Eindringens der Helden auf Burg Kaltenfels liegt Vestissja im Gegensatz zu den anderen Mitgliedern ihrer Familie in tiefem Schlaf und wird erst bei einer Annäherung der Charaktere erwachen (siehe auch die Raumbeschreibung des elterlichen Schlafzimmers auf Seite 20). Falls die Helden allerdings bereits alle übrigen Vampire vernichtet haben, sollte Vestissja in diesem Fall von allein erwachen und furchtbare Rache nehmen wollen.

MU 16	KL 14	IN 12	CH 20	FF 13
GE 16	KO 17	KK 16	GS 10	MR 17
LE 36 (4)*		AU unendlich		RS 1 (Samtkleid)
KralLEN:		INI 13+W6	AT 15	PA 13
		TP 1W+2	DK H	
Ringen:		INI 13+W6	AT 17	PA 14
		TP 1W+2 (A)	DK H	

Besondere Eigenschaften: Dämmerungssicht, Herausragender Gehörsinn, Lichtscheu

Vampirische Fähigkeiten: Sikaryan-Gespür

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Verbotene Pforten, Würgegriff

Herausragende Talente: Betören, Fährtensuchen, Fesseln/Entfesseln, Heilkunde, Gift, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnschärfe, Überreden

Zauber: Arachnea (Spinnen), Axxeleratus, Hexengalle, Krötensprung, Spinnenlauf, Spinnenruf

Flüche: Praios, Peraine

Verwundbarkeiten: Sonnenlicht, einzelne Lichtstrahlen, Bosparanie, Praiosblume, Gilbornskraut, Eibisch, Bernstein, Praios-Diamant, Zitrin, grünes Holz, Heilkräuter, Früchte, Honig, Apfelbaum, Knoblauch, Arange, Zwiebel, Lauch, Achat

*In Klammern ist der aktuelle Sikaryanstand angegeben.

KOLJA VON KALTENFELS

Erscheinungsbild: Auch wenn der Sohn von Vigor und Vestissja, der im Alter von 22 Jahren zum Vampir wurde, heute etwas blasser ist als früher und sich bittere Züge in das Gesicht des einstigen Lebemanns geschlichen haben, so ist er mit seiner athletischen Figur immer noch als gut aussehend zu bezeichnen. Das recht kurze, aber wilde blonde Haar versucht er zu bändigen, indem er es nach vorne kämmt. Im Gegensatz zu seinem Vater trägt er keinen Bart, sondern allein Koteletten.

Mitunter blitzen Koljas stechend blaue Augen so lebendig auf, dass selbst ein eingeweihter Betrachter geneigt ist zu vergessen, wen er da vor sich hat. Für den Sohn eines Bronnjaren trägt er recht schlichte Kleidung – meist in gedeckten Farben und aus Materialien, welche ihm ein lautloses Bewegen ermöglichen.

Hintergrund: In seinen letzten Lebensjahren hatte Kolja sich bereits immer mehr von seinen Eltern entfremdet. Durch lange Reisen entzog er sich gerne der strengen Hand seines Vaters und den Spitzfindigkeiten seiner Mutter. Dabei zog es ihn bevorzugt in die größeren Städte des Bornlands, wo er dem Vergnügen frönte und kaum etwas anbrennen ließ. Allein seinen Schwestern, von denen ihn ein Dutzend Jahre trennt, brachte er zuletzt noch Zuneigung entgegen. Doch nach seiner Erhebung zum Vampir betrachtete er gerade sie als Wurzel allen Übels – auch wenn dieser Gedanke im Laufe der Jahre immer schwächer wurde und nur noch ein schales Gefühl der Bitternis zurückblieb.

Als Travia-Verfluchter ist er nicht in der Lage, sich länger von seiner Heimat und somit dem väterlichen Land zu entfernen. Und so hat er sich nach einer langen Zeit des Haderns mit seinem Schicksal abgefunden und ist trotz der Antipathie gegenüber seiner Familie in die Fußstapfen des Vaters getreten und nun offiziell der Herrscher über die Seelen des Dorfes an seiner statt. Bei den Leibeigenen ist er deutlich beliebter als der alte Baron. Doch auch wenn seine Befehle und Urteile gerechter oder milder erscheinen, so liegt dies in erster Linie daran, dass Kolja tatsächlich gleichgültiger herrscht als sein Vater und nur so viel Einsatz bringt, wie nötig ist, um nicht auffällig zu sein und um die Machenschaften der Familie zu verbergen. Den Dörflern berichtet er gerne einmal in „vertraulichen Gesprächen“ von der „schrecklichen Seelenqual“ seiner Eltern, die das „Unglück der Schwestern“ nie verwunden hätten.

Dass er seit seiner Erhebung ein fremdes Haus nur noch nach einer ersten Einladung eines Bewohners betreten kann, stellt als Bronnjarenssohn kein Problem für ihn dar. Einzig Magister Hollerof musste er unter freiem Himmel auflauern, da der Magier ihn wohlweislich nie in seine Hütte gebeten hatte.

Funktion/Taktik: Als einziges Mitglied seiner Familie kann Kolja sich auch im direkten Sonnenlicht frei bewegen. Seine Schlafphasen verbringt er zwar in der Gruft im Burgarten, jedoch ist eine Konfrontation mit ihm im Gegensatz zu den anderen Vampiren weniger an einen spezifischen Ort gebunden. Ferner besitzt er das unauffälligste Aussehen von allen, so dass er wohl der erste von Kaltenfels ist, welchem die Helden begegnen, bzw. der erste, welcher die Helden bemerkt. Zunächst wird er sie misstrauisch ausspähen oder durch den Dorfschulzen Galjan Ebersen überwachen lassen. Sieht er in der Gruppe eine Gefahr, so wird er alsbald Wachen auf den Burgmauern postieren und eventuell auch seinen Vater verständigen. Wahrscheinlich erst dann,

wenn die Helden in die Burg oder aber in die Gruft mit dem gefangenen Magister Hollerof eindringen, wird Kolja persönlich einen Angriff starten. Auch in diesem Fall wird er jedoch erst einmal beobachten und einen passenden Zeitpunkt für die Attacke wählen – beispielsweise ein Moment, in dem sich ein Held von der Gruppe trennt und leichte Beute darstellt. Vielleicht wird er auch versuchen, seine bevorzugte Jagdmethode anzuwenden, um den Helden in die Falle zu locken: den *Ruf des Vampirs*. Der entsprechende Charakter steht dann plötzlich dem angriffslustigen Kolja gegenüber, dessen Eckzähne nun groß und scharf wie Messerklingen sind, und kann sich nicht erinnern, wie er selbst hierher gelangt ist.

MU 18	KL 12	IN 12	CH 19	FF 12
GE 17	KO 19	KK 20	GS 10	MR 17
LE 36 (10)*	AU unendlich		RS 2 (Pelzkleidung)	
Rapier:	INI 16+W6		AT 16	PA 14
	TP 1W+5		DK N	
Ringen:	INI 15+W6		AT 17	PA 15
	TP 1W+3 (A)		DK H	

Besondere Eigenschaften: Arroganz 7, Dämmerungssicht, Herausragender Geruchssinn

Vampirische Fähigkeiten: Sikaryan-Gespür, Ruf des Vampirs 11

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Todesstich, Würgegriff

Herausragende Talente: Betören, Körperbeherrschung, Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe

Flüche: Travia

Verwundbarkeiten: Fackel oder Glut aus dem Herdfeuer, Umarmung/Zuwendung eines Verwandten, Buche, Linde, Roter Fingerhut, Saphir

*In Klammern ist der aktuelle Sikaryanstand angegeben.

YESINDE UND YOSANDE VON KALTENFELS

Erscheinungsbild: Auch nach über einem Dutzend Jahren als Vampire besitzen Yesinde und Yosande noch das Äußere der zehnjährigen Mädchen, welche sie zum Zeitpunkt ihrer Erhebung waren. Die Zwillinge gleichen einander bis auf das letzte Fingerglied: Beide haben glattes schwarzes Haar, das ihnen weit über die Schultern fällt. Ihre Augen sind genauso eisgrau wie die ihrer Mutter, und von derselben Farbe sind auch die Kleider, welche sie tragen.

Waren die beiden früher fröhlich und unbeschwert, so wirken sie heute traurig und verschämt: Mit gesenktem Kopf und scheuem Blick zeigen sie sich gerne ihren Opfern. Doch die trügerische Schüchternheit weicht schnell einem böartigen Lächeln, dass die zum Angriff plötzlich gewachsenen und nadelspitzen Zähne entblößt.

Hintergrund: Genauso wie sich Yosande und ihre fünf Minuten ältere Schwester Yesinde äußerlich gleichen, so ist ihnen auch der gleiche Charakter zu eigen. Schon lebendig waren die beiden wie Pech und Schwefel und haben alles gemeinsam unternommen. Sie waren lebensfrohe, ja, oft aufgrund ihres Übermuts anstrengende Kinder, die bei den Leibeigenen im

Gegensatz zu ihren Eltern sehr beliebt waren. Häufig haben sie ihre Zeit auf den Feldern verbracht, mit den Arbeitern geredet und ihre Umgebung neugierig erkundet.

Diese Neugier war es auch, die ihnen schließlich zum Verhängnis wurde. Und als sie eines späten Tages – verbotener Weise – auf Burg Kaltenfels spielten, erreichte sie der Ruf des Erzvampirs. Yosande wurde gebissen und ihrer gesamten Lebenskraft beraubt, Yesinde wurde daraufhin das Blut des Uralten eingeflößt. Die Zwillinge wiederum waren es, die ihre eigenen Eltern zu Kreaturen der Finsternis machten: So biss Yosande nach dem Erwachen aus ihren Fieberträumen ihren Vater, und Yesinde trank in unbändiger Gier das Blut ihrer Mutter.

Seit diesen Ereignissen haben sich die Schwestern zurückgezogen und kaum noch Erziehung genossen, und heute gesellt sich zu ihrem kindlichen Gemüt eine namenlose Freude am Leiden anderer: Sie sind verspielt wie junge Kätzchen und grausam wie die Niederhöllen.

Beide lieben sie die tiefe Dunkelheit und das kühle Wasser des Brunnens, in welchem sie der Vater einst beinahe ertränkt hätte. Darin ziehen sie sich bis auf den Grund zurück, an den auch zur Mittagsstunde kein Sonnenstrahl gelangt, und schweben umeinander geschlungen in der Finsternis. Nachts steigen sie dann aus dem Wasser – Kleidung und Körper zu Nebel gewandelt – und suchen nach neuen Opfern.

Funktion/Taktik: Die beiden Schwestern jagen stets zu zweit: Manchmal hetzen sie ein Opfer abwechselnd durch die Nacht und verwirren es wegen ihrer Ähnlichkeit. Dann irgendwann beginnen sie, an ihm zu ziehen und zu zerren. Sie kratzen und beißen es, bis es zu Boden geht wie ein waidwundes Tier, nur um schließlich ihre Zähne tief in sein Fleisch zu schlagen.

Gerne setzen sie auch ihre intuitive Beherrschungsmagie ein und treiben gemeine Scherze mit dem Opfer, welches Dinge tun muss, die es der Lächerlichkeit preisgeben. Noch öfter aber treten sie an ihre schlafende oder regungslose Beute heran und beobachten sie starr, um ihr mit dem *Blick des Nachtmahrs* die Lebenskraft zu entziehen. So kann sie spurlos „ausgesaugt“ werden. Dabei kommt es bisweilen vor, dass Yesinde und Yosande in der Unbeherrschtheit ihres kindlichen Charakters dem Opfer den letzten Lebensfunken entziehen und es unter unerklärlicher Todesursache zurücklassen. Ansonsten passiert es häufig, dass das Opfer während der Wirkung von Albträumen und Visionen geplagt wird.

Ein solcher Albtraum von einem der Helden steht auch am Beginn dieses Abenteuers. Später werden die Schwestern zunächst in den Erzählungen der Dorfbewohner präsent sein, bevor sie schließlich auf der Burg auftauchen: Sie zeigen sich anfangs nur kurz und einzeln: Ein Kichern ist zu hören, eine Silhouette zu sehen, bis sie letztlich zu einem passenden Zeitpunkt

Ernst machen oder zuvor selbst von den Helden gestellt werden.

MU 17	KL 10	IN 12	CH 18	FF 11
GE 16	KO 15	KK 14	GS 10	MR 16
LE 16 (13)*		AU unendlich		RS 1 (Kleid)
Ringen:		INI 9+W6	AT 15	PA 13
		TP 1W+1 (A)		DK H

Besondere Eigenschaften: Dämmerungssicht, Herausragender Gehörsinn, Lichtscheu, Neugier 7

Vampirische Fähigkeiten: Sikaryan-Gespür, Blick des Nachtmahrs 12

Wichtige Sonderfertigkeiten: Verbotene Pforten, Würgegriff

Herausragende Talente: Athletik, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe

Zauber: Bannbaladin, Böser Blick, Nebelleib (auch Ausrüstung)

Flüche: Praios, Tsä

Verwundbarkeiten: Sonnenlicht, einzelne Lichtstrahlen, Bosparanie, Praiosblume, Gilbornskraut, Eibisch, Bernstein, Praios-Diamant, Zitrin, Jungfräulichkeit, mit Hoffnung erfüllte Lebewesen, Blüten, frisch geschaffene Werkstücke und Kunstwerke, Kirschbaum, Blumen im Allgemeinen, Opal

GALJAN EBERSEN

Erscheinungsbild: Der Dorfschulze ist von sehnigem Körperbau und wirkt etwas ausgezehrt. Sein dünnes blondes Haar hängt ihm strähnig bis unter das Kinn, auf dem sich wie auf seinen Wangen ein leichter Stoppelbart abzeichnet. Im Gegensatz zu den übrigen Leibeigenen trägt der 39-jährige bessere Kleidung: flickenlose Leinenhemden, unzerschlissene Hosen und sogar ledernes Schuhwerk.

Hintergrund: Seit knapp 20 Jahren – seit seine beiden Eltern von einem schweren Fieber dahingerafft wurden – ist Galjan Ebersen nun Schulze des Dorfes. Seine Frau starb bei der Geburt der Tochter Danja, welche nun das einzige verbliebene Familienmitglied des Witwers ist und die er hütet wie seinen Augapfel.

Galjan war noch nicht lange Vater und Kolja von Kaltenfels noch nicht lange ein Vampir, als der Dorfschulze wie so häufig von den aktuellen Geschehnissen im Dorf berichten wollte und in den Burghof trat. Da hörte er unvermittelt ein Wimmern, und kurz darauf wankte ein blutüberströmtes Mädchen auf ihn zu und bettelte, ja, flehte ihn an, ihr zu helfen. Galjan hatte noch nicht einmal verstanden, was vor sich ging, als der Sohn des Barons auftauchte, dem Mädchen mit einer schnellen Bewegung das Genick brach und das Burgtor schloss. Als der Dorfschulze die spitzen Zähne seines Gegenübers sah und ihm allmählich dämmerte, was hier geschah, stellte der Vampir ihn vor eine Wahl: Entweder Galjan berichtete keiner Menschenseele, was hier geschehen war und genoss gar ein paar Annehmlichkeiten in seinem ärmlichen Leben, oder er sowie speziell seine Tochter müssten namenlose Qualen und einen baldigen Tod erleiden.

Der Dorfschulze fügte sich dem Vampir, und tatsächlich brachte ihm dieser „Handel“ gelegentlich Belohnungen ein: ein Fässchen Meskinnes hier, ein paar warme

Decken dort ... Doch seit dem damaligen Tag wird Galjan zusehends gefühlloser, und der Neid der anderen Dörfler angesichts seines „üppigen Lebensstils“ trägt sein Übriges dazu bei, dass ihm nur noch die eigene Tochter von Bedeutung ist und er selbst einem Freund – den er nicht hat – nichts von seinem Schicksal erzählen würde.

Funktion/Taktik: Galjan ist der heimliche Kooperator mit den finsternen Kreaturen des Namenlosen. Er ist derjenige, welcher bereits Magister Hollerof und dessen Schüler Alwin Kruschke an Kolja von Kaltenfels verraten hat und der auch die Helden verraten wird. Denn er weiß: Sollten der Baron und seine verfluchte Familie tatsächlich durch die Hand der Charaktere sterben – was in seinen Augen höchst unwahrscheinlich ist – wird er selbst Untertan eines neuen Herren und verliert vielleicht seine Vorrechte, zumal er sich noch gut an die strenge Herrschaft von Vigor erinnert. Stirbt der Baron aber nicht bei der Attacke der Helden und bekommt im Nachhinein heraus, dass der Dorfschulze davon wusste, müssen Galjan und seine Tochter dafür büßen.

Für die Helden ist Galjan wohl eine der ersten Kontaktpersonen im Dorf. Er ist ihnen gegenüber höflich, aber bestimmt. Ein Anliegen beim Baron wird er abweisen, wird aber versuchen, die Helden – zum Beispiel bei einem kleinen Umtrunk – über ihre Ziele auszufragen. Auf ihr Bitten hin wird er sie einladen, für ein paar Tage Gäste des Fronhofs zu sein, so sie „Travias Gesetze achten“. Gegenüber den anderen Dorfbewohnern schlägt er einen deutlich rüderen Umgangston an. Allein gegenüber seiner Tochter wirkt er etwas milder – wird aber Gespräche mit den Helden unterbinden.

Galjan befiehlt in Koljas bzw. Vigors Namen über (Anzahl der Helden - 1) * 2 „waffenfähige“ Dörfler, die zur Hälfte mit Beilen, zur Hälfte mit Dreschflegeln bewaffnet sind. Er selbst kann erstaunlich gut mit dem Beil umgehen. Sofern die Helden nicht offenkundig gegen die Gesetze der Gastfreundschaft verstoßen, wird er selbst allerdings keinen Kampf beginnen oder anordnen, sondern allenfalls Wachen zur Verteidigung aufstellen, falls er misstrauisch geworden ist.

MU 11	KL 13	IN 12	CH 11	FF 11
GE 12	KO 12	KK 13	GS 10	MR 3
LE 33	AU 37		RS 1	
Beil:		INI 9+W6	AT 14	PA 12
		TP 1W+3	DK N	
Raufen:		INI 8+W6	AT 15	PA 11
		TP 1W+1 (A)	DK H	
<i>Herausragende Talente:</i> Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Überreden				

DANJA EBERSEN

Erscheinungsbild: Wache blaue Augen schauen fröhlich aus einem sommersprossigen Gesicht in die Welt. Meist trägt die hübsche 15-Jährige ein Kopftuch, unter dem

ihr weizenblondes Haar dann hervortritt und ihr bis über den Rücken fällt. Wie ihr Vater besitzt auch Danja etwas bessere Kleidung als die übrigen Dörfler und kann sogar ein Paar Lederschuhe ihr Eigen nennen.

Hintergrund: Auch als Tochter des Dorfschulzen kommt Danja den gleichen Pflichten nach wie alle Leibeigenen, wenn ihr Vater sie bisweilen jedoch vor den schweren Arbeiten bewahrt. Da sie sich deshalb nicht den Unmut der anderen zuziehen will und – vom Spinnen bis zum Schnitzen – handwerklich sehr begabt ist, fertigt sie nach der Feldarbeit ab und zu Kleinigkeiten an, die sie nachher verschenkt oder gegen kleine Gefälligkeiten eintauscht. Durch ihre freundliche und hilfsbereite Art ist Danja im Dorf recht beliebt, und sie hofft, dadurch auch den Ruf ihres Vaters bessern zu können. Dass sie beide von der Familie von Kaltenfels gelegentlich Aufmerksamkeiten bekommen, hält sie nicht für ungewöhnlich, und sie weiß nichts über das Abkommen ihres Vaters mit Kolja von Kaltenfels und erst recht nicht die Wahrheit über die Bronnjarenfamilie.

Vor seinem Verschwinden hat ihr Alwin Kruschke, der 14-jährige Schüler des Magisters Hollerof, unbeholfene Avancen gemacht, mit denen sie nicht so recht umzugehen wusste. Teilweise machte sie lieber Späße auf seine Kosten als einzugestehen, dass sie ihn gern hat. Letztlich weiß sie, dass eine Verbindung zu einem Freien wie ihm nicht die geringste Chance hätte und im Dorf für Groll sorgen würde. Dennoch hat sie sich einige Male mit ihm getroffen – zumeist heimlich. Bei einem dieser Treffen prahlte Alwin damit, dass er schon mal einen Vampir getötet habe und sein Meister Jagd auf den Baron machen wolle, was die ungläubige Danja bald ihrem Vater erzählte. Dass dies der Auslöser des Verschwindens von Alwin und dem Magier ist, ahnt sie nicht, und sie macht sich Sorgen um die beiden.

Funktion/Taktik: Ohne es zu wollen, stößt Danja die Entführung der Vampirjäger an und schafft somit auch die Grundlage dafür, die Helden in dieses Abenteuer schlittern zu lassen. Sie ist neben ihrem Vater die einzige im Dorf, die etwas über die wahre Identität von Alwin und dem Magister weiß – auch wenn sie selbst noch nicht so recht daran glauben mag. Zwar wäre sie froh zu wissen, dass sich jemand um die beiden kümmert, doch ist sie zum einen überaus schüchtern, und zum anderen hat ihr der Vater streng verboten, weiterhin auch nur ein Wort über „Vampirjäger oder anderen Humbug“ zu verlieren, um die Dorfbewohner nicht in Aufruhr zu versetzen. Dass auch die Helden möglichst keine Gelegenheit erhalten, mit Danja zu reden, darüber wacht Galjan mit Adлераugen und lässt seine Tochter während des Aufenthalts der Gruppe hauptsächlich Aufgaben in seiner Nähe erledigen.

MU 9	KL 11	IN 12	CH 13	FF 13
GE 11	KO 11	KK 10	GS 10	MR 2
LE 26	AU 29		RS 1	

MAGISTER LUMINOR HOLLEROF

Erscheinungsbild: Der knapp 60 Jahre alte Magier ist schon vor über einem Jahrzehnt ergraut. Die wirren halblangen Haare machen einen leicht ungepflegten Eindruck, und sein unruhiger Blick kann sein Gegenüber schnell nervös machen. Seine rechte Hand ist etwas zittrig, was Hollerof gerne zu verbergen versucht. Im Gegensatz zu vielen seiner Kollegen trägt er bevorzugt unauffällige und einfache, meist graue Kleidung.

Hintergrund: Der freischaffende Magister war einst selbst Schüler eines Privatgelehrten. Er ist kein Mitglied der drei Großen Gilden, fühlt sich aber eher dem grauen Zweig verpflichtet. Von Haus aus hat er die Merkmale *Form* und *Heilung* erlernt, welche er ebenfalls an seine Schüler weitergibt, auch wenn er selbst über ein breiteres Spektrum an Zaubern verfügt.

Nur wenige Wochen nachdem Luminor Hollerof im Alter von gut 30 Jahren den Traviabund geschlossen hatte, ereignete sich etwas, das sein Leben für immer erschüttern sollte: Als er nach einem langen Tag des Studiums spät in der Nacht die eheliche Kammer betrat, waren die Fensterläden weit geöffnet. Seine Frau lag regungslos auf dem zerwühlten Bett, Blut klebte an den Laken und an ihrem Hals. Als Luminor zu ihr eilte, war ihr Körper eiskalt, doch ihre Augen blitzten befremdlich auf. Und plötzlich stürzte sie sich auf den Magister. Mit riesigen Reißzähnen trachtete sie danach, seinen Hals zu zerfetzen. In dem entbrennenden hektischen Gefecht warf seine mit unheiliger Kraft erfüllte Gemahlin Luminor gegen einen Stuhl, der zerbarst. Als sie sich abermals auf ihren Mann stürzen wollte, riss dieser instinktiv ein gesplittertes Stuhlbein nach oben: Es durchbohrte ihren Körper, und von einem Moment auf den anderen zerfiel sie zu kalter Asche. Seit diesem Tag macht Luminor Hollerof unter dem Deckmantel des reisenden Gelehrten Jagd auf die lebensraubenden Kreaturen des Namenlosen und hat bis heute bereits ein knappes Dutzend von ihnen aufgespürt und erlegt.

Um sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen, hat Magister Hollerof immer wieder einmal an verschiedenen Akademien unterrichtet. Vor einigen Jahren ist ihm klar geworden, dass er einen Nachfolger benötigt, der die einmal begonnene Mission weiterführen wird, weshalb Luminor erstmals einen Schüler, Alwin Kruschke, mit auf Reisen nahm und ihn schließlich in die Geheimnisse der Vampirjagd einweihte.

Zusammen mit Alwin hatte der Magier nach Absprache mit Kolja von Kaltenfels zuletzt eine Hütte abseits des Dorfes bezogen. Offiziell suchte er im Umland nach alchimistisch relevanten Kräutern, die sich speziell an das raue sewerische Klima angepasst haben. Dafür bot er im Dorf seine Heilkräfte an – in erster Linie nicht magischer, sondern handwerklicher Natur. Tatsächlich schlug er auf diese Weise gleich zwei Fliegen mit einer

Klappe: Zum einen konnte er sich recht frei in der Nähe der Burg bewegen, zum anderen konnte er im Laufe der Zeit gute Kontakte zu den Dörflern aufbauen und sich unauffällig bei ihnen umhören.

Funktion/Taktik: Die Helden bekommen Magister Hollerof in diesem Abenteuer nur einmal lebend zu Gesicht – und auch das nur in Gestalt einer magischen Illusion: Sein PROJEKTIMAGO EBENBILD ist es, der die Gruppe auf die Fährte des Magiers und seines Schülers bringt. Gleichzeitig zeigt die Entführung der beiden auch, wie gefährlich die noch unbekannten Gegner der Gruppe tatsächlich sind.

In der Hütte des Magiers können die Helden erste Anhaltspunkte über seine Identität finden. An weitere Informationen zu Hollerof gelangen sie später eventuell durch die Erzählungen der Dörfler oder durch Alwin.

ALWIN KRUSCHKE

Erscheinungsbild: Der 14-jährige Schüler von Magister Hollerof macht einen aufgeweckten, ja, übereifrigen Eindruck. Selten einmal sieht man ihn ruhig sitzen, den braunen Krauskopf hinter einem Buch hervorlugend. Nein, meistens läuft er durch die Natur, entdeckt hier und da interessante Tiere und Kräuter oder murmelt beständig neu gelernte Formeln und lehrreiche Gedichte vor sich hin. Wenn er dann ermahnt wird, blicken seine braunen Augen trotzig, und nachdrücklich verschränkt er seine Arme vor der Brust.

Hintergrund: Alwin wurde als siebtes Kind einer bitterarmen Familie sewerischer Handwerker geboren. Als eines Tages – der Junge zählte gerade sechs Götterläufe – ein gelehrter Herr kam und Alwin eine Zukunft ohne Not und den Eltern Geld versprach, verkauften sie ihren Sohn kurzerhand für 20 Dukaten.

Nachdem Alwin sich an seinen neuen Ziehvater und Meister gewöhnt hatte, wurde er schon bald der kluge und fleißige Schüler, den der Magister von Beginn an in ihm gesehen hatte, und im Alter von zwölf Jahren wurde der Junge bereits in das Geheimnis des Vampirjägers eingeweiht. Tatsächlich hat er selbst vor einem halben Jahr unter Hilfe des Magisters einen schlafenden Vampir aufgestöbert und gepfählt. Seitdem traut er sich jede noch so unmöglich erscheinende Aufgabe zu.

Als er mit seinem Meister in das Dorf kam, verguckte er sich schon bald in Danja Ebersen, die Tochter des Dorfschulzen. Um diese zu beeindrucken, erzählte ihr der eigentlich gewissenhafte Schüler von dem gepfählten Vampir und den Plänen des Magiers, was Danja wiederum ihrem Vater berichtete, woraufhin das Schicksal seinen Lauf nahm.

Vor kurzer Zeit hat Alwin seinen Magierstab selbst angefertigt und mit dem ersten Stabzauber belegt. Nun lässt er ihn nicht mehr aus der Hand und zeigt jedem, dass der Stab unzerbrechlich ist. Die Helden können den Stab auf Burg Kaltenfels finden.

Funktion/Taktik: Die Gesprächigkeit des Jungen ist der Anlass für die Geschehnisse des Abenteuers. Alwins Rettung wiederum sollte Motivation für die Helden sein. Haben sie ihn später erst einmal gefunden, kann er ihnen als Informant dienen und so viel – Wahres oder Falsches – über die Vampirjagd wissen, wie Sie für richtig halten. Schließlich kommt Alwin die traurige Aufgabe zu, das Finale einzuleiten, indem er dem Ruf

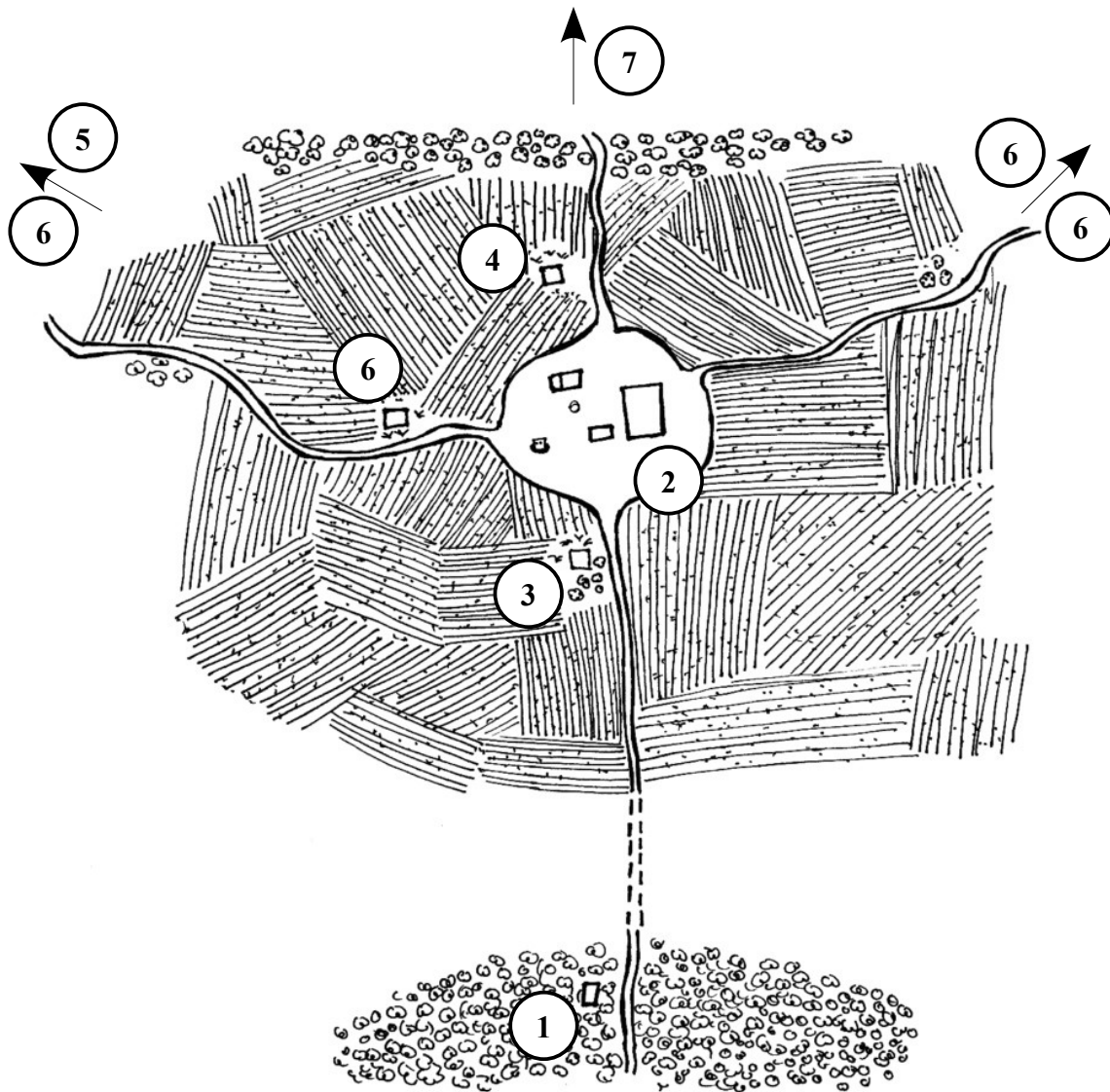
des Erzvampirs folgt, ihn befreit und von ihm getötet wird.

MU 13	KL 13	IN 11	CH 12	FF 12	
GE 11	KO 12	KK 9	GS 8	MR 6	
LE 24		AU 27	AE 25	RS 1	
Magierstab:		INI 10+W6		AT 11	PA 10
		TP 1W+1		DK NS	
Raufen:		INI 11+W6		AT 12	PA 9
		TP 1W (A)			DK H

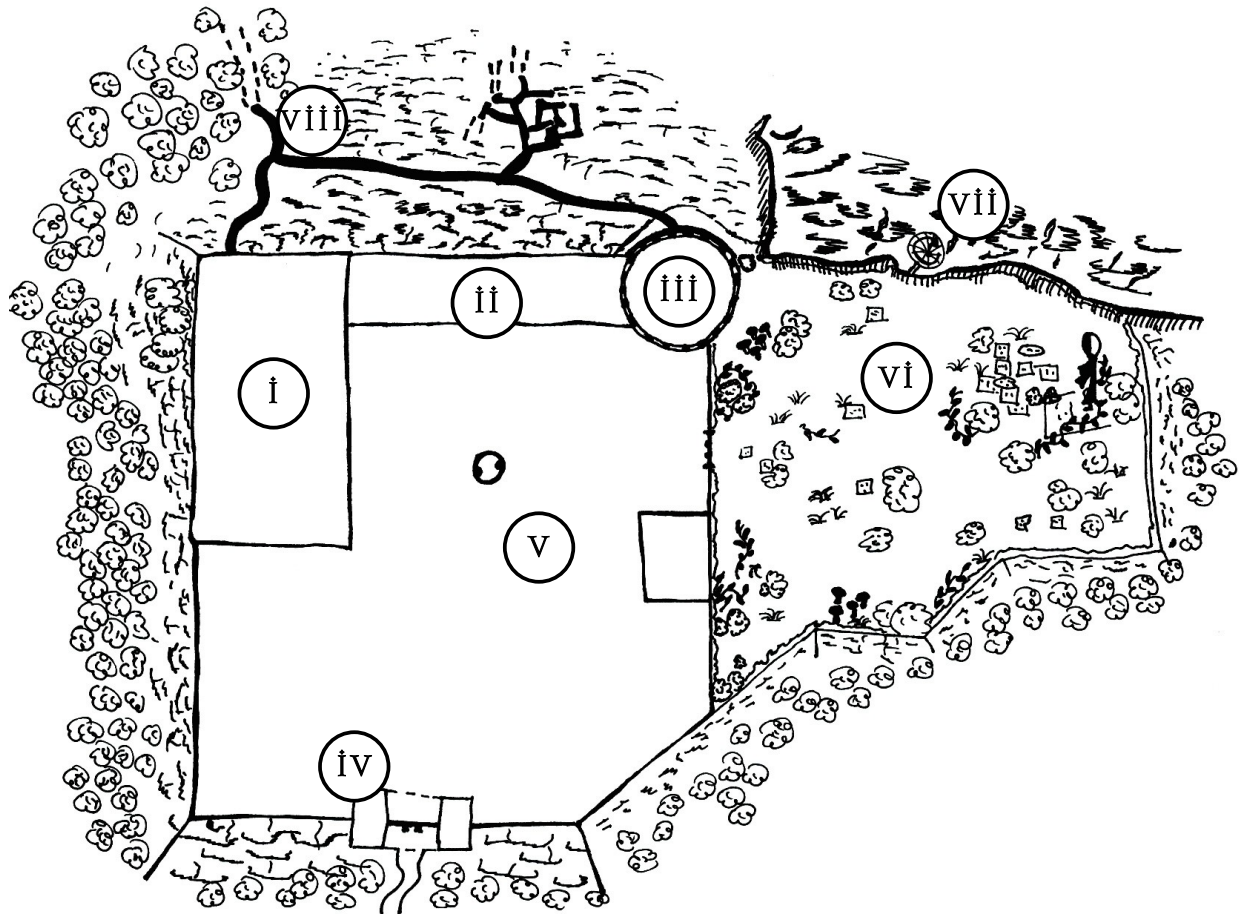
Besondere Eigenschaften: Arroganz 5, Neugier 7

APPENDIX B: MAPS

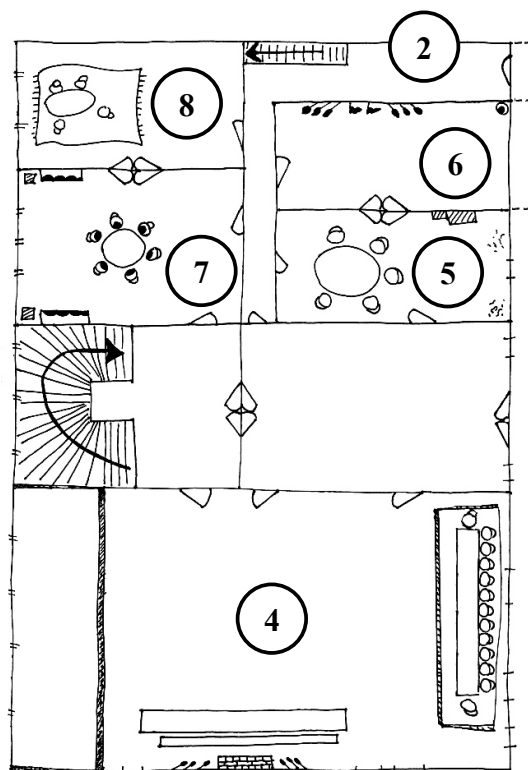
DAS DORF WENDFLITZ



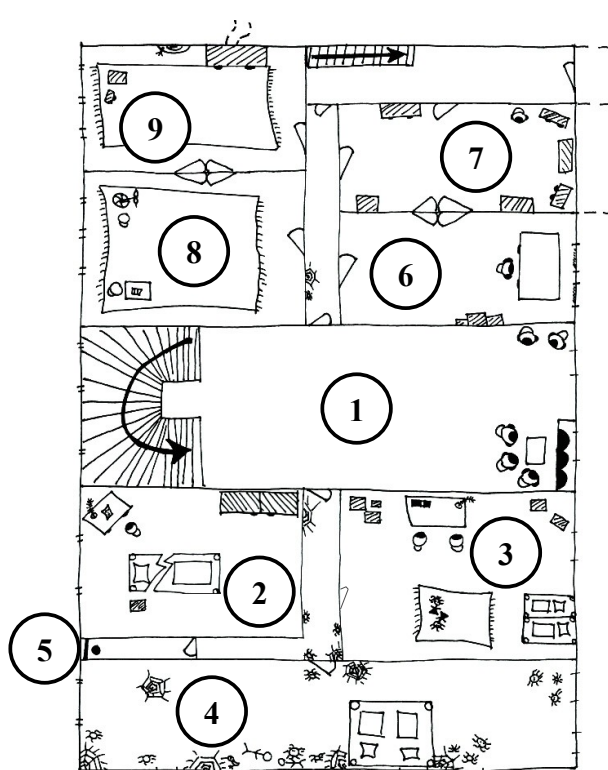
ÜBERSICHT BURG KALTENFELS



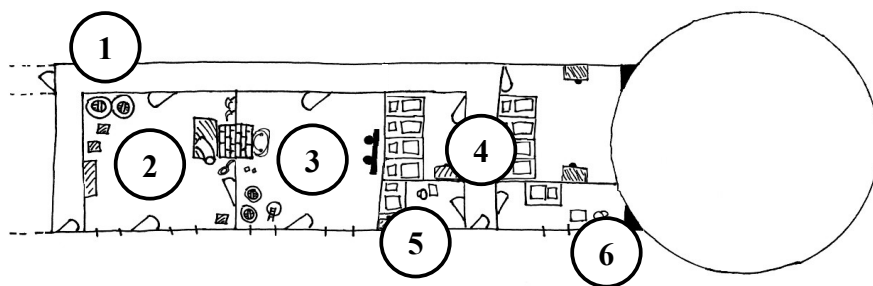
ERDGESCHOSS HAUPTHAUS



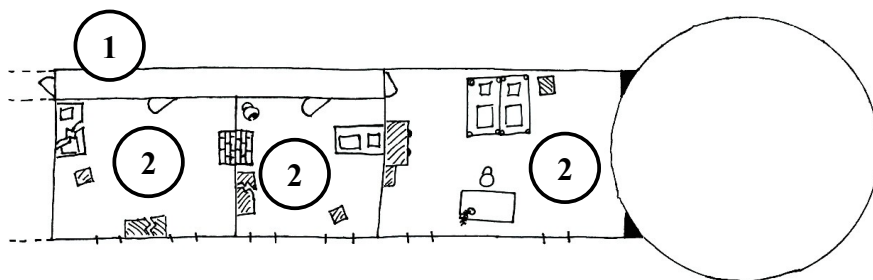
I. STOCK HAUPTHAUS



ERDGESCHOSS ANBAU

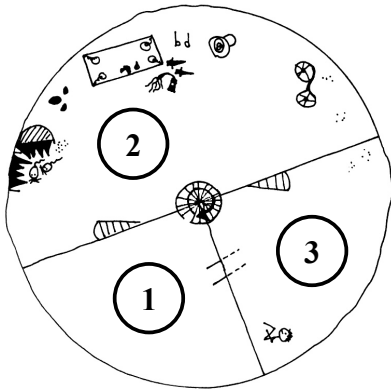


I. STOCK ANBAU

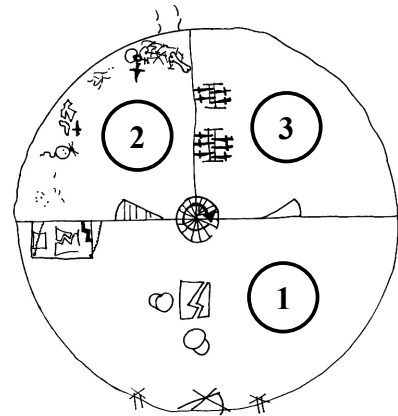


BERGFRIED

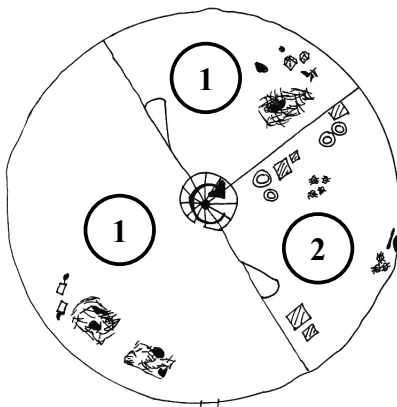
KELLER



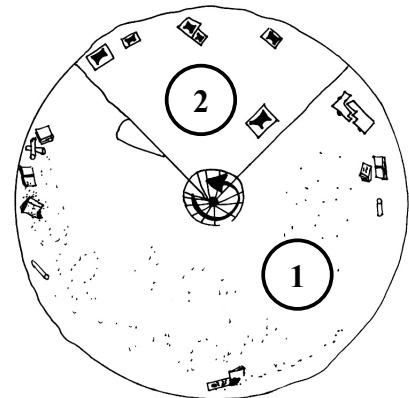
ERDGESCHOSS



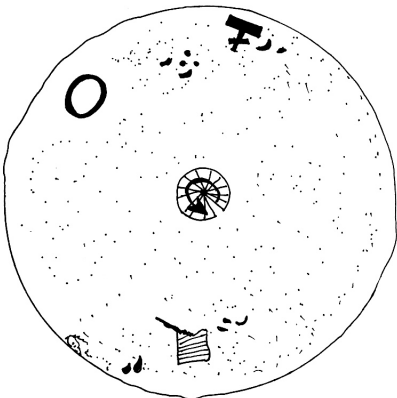
I. Stock



2. Stock



3. Stock



DACH

