

1192 - Ritterkampagne

# Die Schatten werden länger

Abenteuer II



1192

## Abkürzungen

**EP:** Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

**EwP:** Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.

**NSC:** Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

**Golden unterlegter Text:** Hier werden konkrete Situationen beschrieben. Der Meister kann diese Stellen stimmungsvoll vorlesen oder als Grundlage zur individuellen Ausgestaltung nutzen.

**Blau unterlegter Text:** Hintergrundinformationen, bspw. zu Politik, Brauchtum, Technik usw. Diese Informationen sind für das Abenteuer nicht zwingend relevant, können aber hilfreich werden, falls die Helden in dieser Richtung nachforschen oder sich daraus mögliche weitere Abenteuer ergeben.

**Orange unterlegter Text:** Hintergrundinformationen, bspw. zu Motiven oder Handlungen der NSC, oder zu Informationen, die auf künftige Abenteuer verweisen, in Zukunft also noch wichtig werden.

## EP-Marker



Ein Vorschlag zur Höhe der Erfahrungspunkte, die für die jeweilige Situation vergeben werden.

## Wochentage und ihre Symbole

1 Soldag (Sonntag)	☉	5 Donarsdag (Donnerstag)	♁
2 Monddag (Montag)	☾	6 Fridag (Freitag)	♀
3 Tiusdag (Dienstag)	♂	7 Sambaztac (Samstag)	♃
4 Wodensdag (Mittwoch)	♁		

## Weiterführende Tipps:

### Karten



**INKARNATE**

Auf <https://inkarnate.com> lassen sich Karten für Städte, Dörfer, Regionen und Schauplätze selbst erstellen. Auch gibt es eine große Auswahl herunterladbarer Karten, die von anderen Nutzern gefertigt wurden. Eine Gratis-Version mit eingeschränkter Nutzung ist verfügbar.



Mit **Dungeon Painter Studio**, verfügbar auf Steam, lassen sich vor allem Karten für Schauplätze selbst erstellen. Das Programm bietet Vorlagen für Bodenbeläge, Wände, Einrichtungen usw. Im Steam-workshop können zusätzliche Inhalte heruntergeladen werden.

## Musik und Atmosphäre



Beschreibung des Entwicklers: **SoundTale** ist eine App für Musik und Soundatmosphären für Rollenspiele. In der App kannst du aus über 20 Musikstilen und 32 fein ausgewählten Musikstilen wählen. Dazu kommt eine lange Liste erweiterter Atmosphären, die man selbst zusammenstellen kann, sowie eine Menge kurzer Sounds zum direkten Abspielen in der Session.

Die App ist für Android, Windows und iOS verfügbar. Um den vollen Umfang nutzen zu können, muss ein Konto erstellt und die Vollversion einmalig gekauft werden. Die Steuerung der Musik ist sehr einfach gehalten. Klare Empfehlung für Meister!

## Inhalt

1	Der Weg nach Techindorf.....	5
1.1	Kirchroth.....	5
1.2	Ein Hindernis.....	5
1.3	Vurkulaka.....	6
1.4	Das Zeichen.....	7
2	Techindorf.....	8
2.1	Ankunft.....	8
2.2	Pfarrer Johann.....	8
2.3	Handlungsoptionen.....	10
2.3.1	Nachforschungen in Techindorf.....	10
2.3.2	Eine hilfreiche Lektüre.....	11
2.3.3	Das Gut und der Gezeichnete.....	11
3	Gut Krâja.....	12
3.1	Die Vorbereitung.....	12
3.2	Der Weg.....	12
3.3	Das Anwesen.....	13
3.3.1	Die Kapelle.....	13
3.3.2	Teich.....	13
3.3.3	Der alte Turm.....	13
3.3.4	Das Gutshaus.....	13
3.4	Eine nächtliche Feier.....	14
3.5	Die Vampire bekämpfen.....	15
3.6	Das Gutshaus betreten.....	15
3.6.1	Erdgeschoß.....	16
3.6.2	Obergeschoß.....	16
3.6.3	Untergeschoß.....	16
4	Erholung.....	19
5	Rache.....	20
6	Der Kirchenzehnt.....	21
6.1	Eine Prügelei.....	22
6.2	Ermittlungen.....	23
6.3	Verschwunden.....	25
7	Die Spinnenhöhle.....	26
8	Das Erweckungsritual.....	27
9	Das Ende des Abenteuers.....	27

## Anhang

Techindorf (Pläne und Bewohner)  
Gut Krâja, Flordelis' Jagdhütte, Spinnenhöhle (Pläne)  
Trankrezepte  
Wichtige NSC (-Gruppen)  
Büchlein „de vampirii“ von Heinrich von Melk

## Vorbemerkungen

**Die Schatten werden länger** ist das elfte Abenteuer der **Ritterkampagne**.

Der Meister sollte vorab gut prüfen, ob das Setting zu seinen Vorstellungen und seiner Spielrunde passt, denn wir verlassen zeitweise das historische Umfeld und begeben uns in den fantastischen Bereich: Die Hauptgegner werden Vampire sein. Und auch bei der Gestaltung des Schauplatzes sind wir architektonisch nicht mehr ganz in der Romanik. Zur Handlung: Eine Gruppe alter Vampire bewohnt ein Gutshaus in der Nähe von Techindorf, einem kleinen Ort am nördlichen Donauufer. Nach jahrzehntelanger Ruhe werden sie wieder aktiv und finden ihre ersten Opfer im Dorf. Diese unerklärlichen und gehäuften Todesfälle versetzen die Techindorfer in Schrecken und der Pfarrer des Ortes bittet die Helden um Hilfe. Die Helden werden das Gutshaus der Vampire aufsuchen, sich neuen und extrem mächtigen alten Vampiren stellen. Wenn sie erfolgreich sind, wird kurz darauf die zurückkehrende Vampirherrin Rache schwören und es kommt zu einem letzten heftigen Kampf.

Danach wird Techindorf im zweiten Abenteuerteil erneut Ausgangspunkt der Handlung sein. Diesmal haben es die Helden zwar mit okkulter Totenerweckung zu tun, Vampire tauchen aber nicht mehr auf. Sollte der Meister also auf die Vampirepisode verzichten wollen, kann er auch nur den zweiten Teil spielen. Wichtig ist es dann, die erforderlichen Voraussetzungen zu schaffen: Brin, die Tochter der Herbergsleute, muss verstorben sein. Zu beachten ist ferner, dass sich die erzählte Zeit dann deutlich verkürzt. Der Meister kann hier einen Zeitsprung einbauen, bspw. könnte sich Gregorius mit der Krankheit der durchreisenden Nika anstecken, was einen längeren Aufenthalt im Dorf erforderlich macht.

**Ort der Handlung:** Regensburg, Techindorf und die Wegstrecke dazwischen, Gut Krâja und das Umland von Techindorf, insbesondere die Jägerhütte von Flordelis und eine natürliche Höhle.

**Zeitraum:** Etwa 15. bis 30. Heumond (Iulius) 1192

### Und wieder eine Anmerkung zu den Zeitangaben

Der zeitliche Verlauf ist hier recht gut planbar, da mehrere Erholungsphasen entsprechend verkürzt oder verlängert werden können. Planmäßig beginnt das Abenteuer mit der Abreise aus Regensburg am 15. Heumond und endet mit der Sieges- und Abschiedsfeier in Techindorf am 30. Heumond.

### Zu den bildlichen Darstellungen

Ritter werden hier meist mit Plattenrüstung dargestellt. Historisch korrekter wären Kettenrüstungen, da die Kettenhemden erst ab Mitte des 13. Jahrhunderts mit Plattenteilen verstärkt und vollständige Plattenrüstungen etwa ab 1400 verwendet werden. Die KI-basierte Bilderstellung liefert bei Kettenrüstungen jedoch meist seltsame Ergebnisse, so dass ich mich aus ästhetischen Gründen für die historisch falsche Plattenrüstung entschieden habe. Ich neige zu der Haltung, dass die entsprechenden Bilder die erwünschte Stimmung gut wiedergeben und übergebe es in die Verantwortung des Meisters, die Bilder zu ersetzen, auf den Fehler hinzuweisen und die Ritter Kette tragen zu lassen oder Plattenrüstungen schon früher verfügbar zu machen.

## Das Abenteuer beginnt

Nachdem das vorherige Abenteuer **Licht und Schatten** mit einer kurzen Erholungsphase in Regensburg endete, ist Bischof Heinrich am 15. Julius (Heumond), einem Wodensdag zur Abreise bereit. Wahrscheinlich haben die Helden sich am Abend zuvor von Rupprecht, Wolfhart, Melisande, Cuno und weiteren neuen Freunden verabschiedet. (In einer Schenke oder Taverne, da die letzten Tage regnerisch waren.) Sollten sie Gefolge eingestellt haben, wäre es eine gute Idee, diese mit einem entsprechenden Schreiben zu ihrem Lehen nach Bergrothenvels zu entsenden, damit die Heldengruppe eine Heldengruppe bleibt. [Der Meister sollte es in jedem Fall ablehnen, die Rollen dieser NSC kontinuierlich zu übernehmen.]

Morgens sind Bischof Heinrich, Gregorius und Dalbert reisefertig. Die beiden Letzteren führen wieder jeweils ein Packpferd. Bischof Konrad von Laichling ist ebenfalls anwesend, wechselt noch einmal einige Worte mit Bischof Heinrich und verabschiedet sich persönlich von jedem einzelnen Helden. Er wünscht Gottes Segen und gute Reise.

### 1 Der Weg nach Techindorf

#### 1.1 Kirchroth



Ihr setzt Eure Pferde in gemütliches Schrittempo und verlasst Regensburg durch die Porta Aqarum. Am Tor begrüßt Euch Wachtmeister Friedrich und wünscht gute Reise. Auch Brückenzöllner Karl hebt grüßend die Hand und winkt Euch, ohne Zoll zu verlangen, durch. Auf der anderen Seite der Brücke kassiert Blanka gerade einen Botenreiter. Sie blickt auf, als Ihr Euch nähert, lächelt Euch an und nickt zum Gruße. Dann lasst Ihr die Stadt hinter Euch und wendet Euch nach Osten. Die Sonne steht noch nicht hoch am Himmel, wärmt aber schon angenehm auf der Haut und lässt die noch feuchten Lande dampfen. Der Weg ist Euch bereits bekannt. Schon bald passiert Ihr Markt und Burg Donaustauf und erreicht nach knapp dreistündiger Reisezeit zur Mittagsstunde Werth, wo Ihr eine kurze Rast einlegt. Gegen Abend bezieht Ihr Herberge in Kirchroth.

In Kirchroth bietet sich die Gelegenheit für ein Zwischenspiel mit Balder von Rott, Ministeriale von Graf Albrecht von Bogen. Möglicherweise ist der Verwalter von Kirchroth nicht amüsiert darüber, dass sein Lehnsherr unter Mitwirkung der Helden vor Gericht erscheinen muss. Entsprechend könnte die Situation eskalieren. Denkbar wäre, dass die Helden nachts wach werden und Personen mit Fackeln sehen, die sich vor der Herberge versammelt haben und den Herbergsvater auffordern, die Helden „auszuliefern“ oder zumindest die Tür zu öffnen, damit wenigstens diese heil bleibt. Bischof Heinrich kann hier seinen ersten größeren Auftritt haben: Er stellt sich dem wütenden Mob entgegen, ein Kreuzamulett in der ausgestreckten Hand haltend. „Wagt es nicht, diese Schwelle zu überschreiten und Hand an die Mannen des Bischofs zu legen!“, wird er mit drohender erhobener Stimme rufen. Das Volk ist eingeschüchtert. Unsicher schauen sie sich an und die ersten wenden sich achselzuckend um. „Das ist mir zu heikel.“ – „Wusstest Du, dass es gegen einen Bischof geht?“ und ähnliche Äußerung fallen, während sich die Reihen lichten. Schließlich sieht auch Balder von Rott ein, dass es hier und heute für ihn nichts zu gewinnen gibt und er wird sich ebenfalls davonmachen.



Balder von Rott

„Wagt es nicht, diese Schwelle zu überschreiten und Hand an die Mannen des Bischofs zu legen!“, wird er mit drohender erhobener Stimme rufen. Das Volk ist eingeschüchtert. Unsicher schauen sie sich an und die ersten wenden sich achselzuckend um. „Das ist mir zu heikel.“ – „Wusstest Du, dass es gegen einen Bischof geht?“ und ähnliche Äußerung fallen, während sich die Reihen lichten. Schließlich sieht auch Balder von Rott ein, dass es hier und heute für ihn nichts zu gewinnen gibt und er wird sich ebenfalls davonmachen.

#### 1.2 Ein Hindernis



Am nächsten Tag setzt die Gruppe ihre Reise fort, passiert Bogen und plant Techindorf vor Einbruch der Nacht zu erreichen. Doch daraus wird nichts.

Es ist spät am Nachmittag und Eure Reise findet ein jähes Ende. Der Weg wird zur Linken durch einen steilen Hang und zur Rechten vom Lauf der Donau eingefasst. Zwei Bäume sind vom Hang auf den Weg gestürzt, der Hang selbst ist stellenweise abgerutscht und der Weg vom nahen Donauwasser aufgeweicht. Ein Weiterkommen ist unmöglich. Hier gilt es wohl, die Bäume aus dem Weg zu räumen.

Eine Wildnislebenprobe (4+) lässt schließen, dass die Bäume als Folge des heftigen Regens der letzten Tage ihren Halt verloren haben und wohl noch nicht allzu lange den Weg versperren. Mit Hilfe der Zugkraft der Pferde und einigen geschickt angebrachten Seilen (Wildnisleben oder Verstand 7+) lassen sich die beiden Bäume beiseite ziehen und gleichzeitig zur provisorischen Befestigung des schlammigen Weges nutzen. Eine Achtsamkeitsprobe (7+) lässt die Helden Seile entdecken, die bereits von der anderen Seite an den Bäumen befestigt wurden. Wenn sie die Bäume überklettern, können sie auch das im Folgenden beschriebene Lager entdecken.

Nachdem der Weg nun wieder frei ist, entdeckt Ihr am linken Wegesrand einen Wagen. Nahebei grasen zwei Pferde. An ihrem Zaumzeug hängen zerrissene Seilreste. In der Nähe des Wagens ist der Boden seltsam aufgewühlt.

[Aufspüren 4+: Weitere Seilreste findet Ihr unter einer nahen Buche, offensichtlich waren sie hier angebunden.]

[Aufspüren 7+: Im aufgewühlten Boden entdeckt Ihr Blutreste und es sieht ganz danach aus, als wurde hier ein blutender Körper über den Boden gezogen. Nach wenigen Metern verlieren sie sich im Nichts.]

Der Wagen selbst scheint intakt zu sein und ist mit verschiedenen Waren beladen: Zwei Säcke mit Salz, je ein Säckchen mit Pfefferkörnern, Zimtstangen und Muskatnüssen, drei Phiolen mit Olivenöl und eine Geldkiste mit 15 Gulden und 73 Silberpfennigen.

**Hintergrund:** Es handelt sich hier um Pferde und Habe eines Händlers. Er war auf dem Weg nach Norden und lagerte vor dem Hindernis. Sein Versuch, den Weg freizuräumen, war nicht erfolgreich. Während des Nachtlagers (die Helden waren zu dieser Zeit in Kirchroth) wurde er von Vampiren angegriffen und verschleppt.

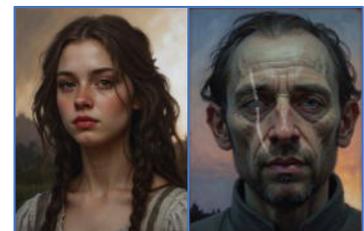
### 1.3 Vurkulaka



Unabhängig davon, ob die Helden hier ihr Nachtlager aufschlagen oder ob sie versuchen, noch bis Techindorf zu reisen, sie werden Licht benötigen. Ein Neumond ist aufgegangen, der Himmel wolkenverhangen, so dass auch kaum Sternenlicht zu sehen ist.

Die Dämmerung hat sich herabgesenkt und Euer (Fackel-) Licht vermag die tiefe Dunkelheit kaum zu durchdringen. Mit geschärftem Gehör vernehmt Ihr plötzlich, wie schnelle leichte Schritte auf Euch zuhalten. Ein hastiges Atmen ist zu hören und Ihr zuckt zusammen, als eine Frauenstimme „Vurkulaka!“ schreit. Und wieder: „Vurkulaka! Vurkulaka!“ Und schon stürzt eine junge Frau in den Lichtkreis Eurer Fackeln [Laternen?]. Sie sinkt [Name eines Helden] in die Arme, ihre Augen irren gehetzt hin und her und sie zittert am ganzen Leib. Schließlich beruhigt sie sich etwas, ihr Blick verfängt sich in Deinen Augen und sie scheint in diese Welt zurückzufinden. Du hast das Gefühl, dass sie Dich jetzt wahrnimmt. Erkennen liegt in ihren Augen. Sie seufzt leise „Vurkulaka“, dann verliert sie das Bewusstsein.

Noch während Ihr Euch um die junge Frau kümmert, hört Ihr erneut ein Geräusch in der Dunkelheit. Es sind die Hufe von Pferden, begleitet vom dumpfen Ton hölzerner Räder, die über den Boden rollen. Ein Wagen nähert sich. Und da seht Ihr auch schon das flackernde Licht zweier Fackeln, die an einem niedrigen Wagen befestigt sind. Zwei schwarze Pferde sind vorgespannt, ein bleicher Fuhrmann schaut angespannt in die Dunkelheit. Er zügelt die Pferde, springt vom Bock herab und tritt in Euren Lichtschein. Eine tiefe Narbe zieht sich von der Stirn über seine rechte Gesichtshälfte bis zum Mund, sein rechtes



Hilda

Nikolai

Auge ist weiß. Ihr friert. Der Fuhrmann schnarrt: „Oh. Ihr habt Hilda gefunden. Was ein Glück. Die Arme. So verwirrt, das gute Kind. Ständig müssen wir sie suchen. Habt Dank, Reisende! Habt Dank! Ihr gestattet?“ Er schiebt sich zwischen Euch durch, so dass er sich neben Hilda knien kann. Er seufzt kopschüttelnd: „Hilda. Hilda. Auf Gut Krâja sorgen sich die Herrschaften. Und hier liegst Du herum. Ach, was wird die Freude groß sein, wenn ich Dich zurückbringe.“ Mühelos hebt er das Mädchen auf und lädt es auf die Ladefläche des Wagens. Gebannt habt Ihr das Geschehen beobachtet, unfähig, etwas zu unternehmen.

**Hintergrund:** Nikolai ist ein Gehilfe der Vampire. Er selbst ist kein Vampir, wenngleich er durch einen Biss des Vampirgrafen Ludowig besondere Fähigkeiten erhalten hat. Er kann sich mit hoher Geschwindigkeit bewegen, leichte Illusionszauber ausführen und Bannzeichen aufbringen. **Hilda** ist eine Gefangene der Vampire und soll bei der bevorstehenden Rückkehr der Herrin das Festmahl sein.

Nun kehren Leben und Wärme in Eure Glieder zurück. Ihr schüttelt den Kopf, als müsstet Ihr ihn klar bekommen. Der Fuhrmann steht vor Euch und deutet eine Verbeugung an. Dabei stößt er mit [Name eines Helden] zusammen. Du verlierst überrascht das Gleichgewicht und strauchelst. Da schnell die Hand des Fuhrmanns vor und fängt Dich auf. „Verzeiht, Herr / Herrin. Verzeiht mein Ungeschick.“ Mit flinken Händen glättet er Deine Kleidung, klopft etwas Staub heraus, richtet Deine Haare und wischt mit zwei Fingern über Deine Wange, anscheinend hat er Schmutz entfernt, denn er betrachtet dann seine Fingerspitzen und fährt ein paarmal mit dem Daumen darüber, als würde er sie säubern wollen. „Lebt wohl!“ Er verbeugt sich erneut und wendet sich zum Fuhrwagen.

Sollten die Helden Nikolai davon abhalten wollen, Hilda mitzunehmen, wird er insistieren, dass Hilda ihre Angestellte ist. Sie sei verwirrt, würde öfters verschwinden und müsse dann wieder zurückgebracht werden. Käme er ohne Hilda zurück, würden sie sich den Zorn Graf Ludowigs, seines Herren, zuziehen. „Glaubt mir, das wollt Ihr nicht.“ Sollten die Helden Gewalt anwenden, schleudert Nikolai einem Helden mit einer raschen Handbewegung etwas ins Gesicht; der getroffene Held erschrickt, fängt das Geworfene mit den Händen auf, als es von seinem Gesicht herunterfällt. Der Held sieht Gedärme, Blut und ein Auge. Eine Selbstbeherrschungsprobe hilft, die Reaktion des Helden zu bestimmen. Für die anderen Helden sieht das Wurfgeschöß jedoch wie ein gewöhnlicher Lumpen aus. (Selbst wenn ein anderer Held den Lumpen aufhebt, glaubt der Getroffene, sein Gefährte würde Gedärme, Blut und ein Auge in Händen halten.) Wird Nikolai von einem Pfeil oder Bolzen getroffen, blickt er den Schützen mit seinem weißen Auge an, zieht sich das Geschoss aus dem Körper und schleudert es zurück; dabei fliegt das Projektil so, als wäre es von Bogen bzw. Armbrust abgeschossen worden. Nikolais Abreise sollte nicht zu verhindern sein.

Rumpelnd entfernt sich das Fuhrwerk. Bischof Heinrich tritt in die Mitte des Weges, stemmt die Hände in die Hüften und schaut den gespenstisch vom Fackellicht beleuchteten Umrissen hinterher. „Mit dem ist nicht gut Glocken läuten“, kommentiert er lakonisch. Dann wendet er sich wieder um und klatscht in die Hände: „Nun, wohlan, auf nach Techindorf!“

Selbst wenn zuvor Einigkeit geherrscht haben sollte, ein Nachtlager in der Wildnis aufzuschlagen, wird Bischof Heinrich, noch immer etwas fröstelnd nach der Begegnung mit Nikolai, die Weiterreise anordnen. „Wer weiß schon, wen die Nacht uns sonst noch schicken mag.“

### 1.4 Das Zeichen

In Techindorf (oder ggf. früher) wird der vom Kutscher berührte Held darauf aufmerksam gemacht, dass er Schmutz an der Wange hat. Tatsächlich befindet sich dort etwas Ruß, der entfernt an ein „V“ erinnert. Wer auch immer den Helden darauf aufmerksam macht, wirkt sehr besorgt. „Es ist kein gutes Zeichen, das Ihr da tragt.“ Es lässt sich auch nicht so leicht entfernen. Beim Versuch verteilt sich der rußige Schmutz zunächst und erst bei hartnäckiger Säuberung wird die Wange wieder sauber. Zurück bleibt eine rote Stelle, in der man mit etwas Fantasie ebenfalls ein „V“ erkennen kann. Die Rötung und das Brennen können möglicherweise auf die intensive Reinigung zurückgeführt werden. Außerdem erfahren die Helden, dass Gut Kråja seit langer Zeit verlassen ist, ihre Geschichte mit dem Fuhrmann könne daher nicht stimmen. Sollten die Helden keine Neigung verspüren, der Sache nachzugehen, wird Bischof Heinrich darauf bestehen. „Du wurdest gezeichnet, mein Freund. Das solltest Du nicht auf die leichte Schulter nehmen. Wir werden der Sache auf den Grund gehen. Zu unser aller Wohle und zu Ehren Christi.“

EP  
2



Der gezeichnete Held wird zunehmend blasser und muss alle zwei Stunden eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, die sich jeweils um eine Stufe erhöht: 4, 7, 11, 16, 31, 60. Sobald die Probe nicht mehr gelingt, sinkt der Held öfter in einen Dämmerzustand, gelegentlich wisper er unverständliche Worte und „mein Meister“. Er steht unter einem Vampirbann und berichtet später, eine sanfte Stimme habe mit ihm gesprochen und ihm Anweisungen gegeben. Er solle sich zu Gut Krâja aufmachen. Er meidet verstärkt die Gegenwart von Klerikern und fühlt sich in Kirchen unwohl. (Er ist wie Hilda als Kostbarkeit zur Feier der Ankunft der Herrin vorgesehen.)

## 2 Techindorf

### 2.1 Ankunft



Die Helden erreichen Techindorf aus nordwestlicher Richtung mitten in der Nacht. Wie bei Dörfern üblich, ist auch Techindorf von einem aus Zweigen geflochtenen Zaun umgeben. Um einen Anger mit Teich gruppieren sich ein Handwerkshaus, Volkers Krämerladen, die Herberge von Perger und Marlis und die vier Bauernhöfe von Demud, Begina, Halman und Hein. Im Handwerkshaus befinden sich die Werkstätten für Drechsler Baldrich, Tischler Meusewin und Schneiderin Trissa. Weitere wichtige Gebäude sind Feists Schmiede, Karls Zimmerei, Willeburgs Bäckerei und die Gerberei von Humbert und Pether. Imker Kindel lebt im Osten des Ortes, Flordelis' Jagdhütte liegt nördlich außerhalb der Umzäunung. Die Propstei mit der dreischiffigen Pfarrkirche Mariä Himmelfahrt, die Mühle und das Zollhäuschen liegen südlich der Umzäunung in der Nähe des Donauufers. (Pläne des Ortes und Informationen zu den Einwohnern siehe Anhang)

In der Nacht können die Helden zwar an die Tür der Herberge klopfen, doch wird ihnen zunächst niemand öffnen. Bleiben sie hartnäckig, wird im oberen Stockwerk ein Fenster einen kleinen Spalt weit geöffnet und eine weibliche Stimme ruft: „Keine Einkehr nach Sonnenuntergang. Geht zur Kirche!“ Dann wird das Fenster geräuschvoll geschlossen.



Perger  
Herbergsvater

Marlis  
Herbergsmutter

Der Meister sollte Techindorf als eine Gemeinde in Angst darstellen. Die Stimmung ist gedrückt, einige sind leicht reizbar, so dass Konflikte aufflammen oder ein falsches, unbedachtes Wort der Helden zu emotionalen Ausbrüchen führen kann. Selbst die Kinder wirken traurig, auch sie spüren die Last, die ihre Eltern bekümmert. Einige Bewohner wenden sich der Kirche zu, andere wenden sich ab. Im Verlauf dieses Abenteuers werden die Kirche und Pfarrer Johann mehrmals zu Zielen der Gottlosigkeit.

### 2.2 Pfarrer Johann



Notgedrungen werden die Helden Techindorf in dieser Nacht nach Süden verlassen müssen, um in der Pfarrkirche der Propstei unterzukommen. Dort wird ihnen Pfarrer Johann verschlafen, aber freundlich die Tore öffnen und ihnen Obdach bieten. Der Pfarrer überlässt Bischof Heinrich seine Privatgemächer im kleinen Pfarrhaus nördlich der Kirche und bringt für die Helden und sich selbst warme Decken für ein Nachtlager im Kirchenraum. Bei ihrer Ankunft wird er die Helden nicht mit viel Gerede behelligen, sondern zügig die Nachtruhe suchen.



Kirchentür

Pfarrer Johann

Am Morgen wird Pfarrer Johann ein Frühstück bereiten und den Bischof und die Helden nach Start und Ziel ihrer Reise befragen. Er ist in Techindorf der gutgelaunte Fels in der Brandung von Kummer und Trauer. Unermüdlich versucht er mit Seelsorge die Herzen seiner Gemeinde zu stärken, was er nur schwer verbergen kann. Ingeheim ist er froh über die Anwesenheit der Helden und er wird versuchen, Bischof und Helden zumindest für ein paar Tage zum Bleiben zu bewegen, notfalls wird er auch direkt um Hilfe bitten.

Bischof Heinrich erkennt die Not des Pfarrers und wird entsprechenden Tatendrang entwickeln: „Diese Herde braucht christliche Ermutigung.“ Kurzerhand wird Bischof Heinrich die nächste Messe halten und sich demonstrativ im Ort zeigen.

Pfarrer Johann ist eine wahre Informationsquelle. Er plaudert gerne und weiß über die Vorgänge im Ort gut Bescheid. Bei allen Misslichkeiten bewahrt er sich jedoch stets seine gute Laune und er lacht gerne.

Folgendes kann er berichten:

Techindorf musste innerhalb der letzten zwei Wochen sechs Dorfbewohner **beerdigen**: Brin (Tochter der Gastleute), Jorgen (Müller), Heide (Müllerin), Karl (Zimmermann), Edda (Stallmagd bei Demud), Gwen (Schneiderin).

**Hintergrund:** Nur Karl (ein ältlicher Zimmermann) ist eines natürlichen Todes gestorben: Er hatte nachts einen Herzinfarkt. Brin (die Tochter des Gastwirts), Jorgen (der Müller), Heide (die Müllerin), Edda (eine Stallmagd) und Gwen (die Schneiderin) wurden von Vampiren gebissen. Deren frische Gräber sind anders als die anderen: Die Holzkreuze stehen schief und in der Erde findet der aufmerksame Beobachter so etwas wie Mauselöcher. Seit zehn Tagen liegt auch ständig Nebel über dem Friedhof, der bis zu den Kirchenmauern wabert.

Die schroffe Abweisung an der Herberge erklärt sich erstens aus der Trauer der Gastwirte Perger und Marlis über den Tod ihrer Tochter Brin. Zweitens hat sich aufgrund der vielen Todesfälle der letzten beiden Wochen **Angst** breit gemacht. Die Techindorfer fürchten finstere Mächte, die vor allem nachts zuschlagen. Die Anspannung mag manchen **Streit** im Dorf befeuern. So weiß Pfarrer Johann, dass Bäckerin Willeburg und Gerber Humbert vor zwei Tagen heftig aneinandergerieten. Willeburg beschwert sich, dass die „stinkigen Gerber“ ihre Backwaren verderben. Willeburg verpasste Humbert ein blaues Auge, Humbert schlug zurück, weshalb Willeburg nun eine geschwollene Lippe plagt. Auch die Eheleute Perger und Marlis streiten häufiger; Perger will den Gasthof weiterhin betreiben und ihn auch nach Einbruch der Dämmerung für Gäste offen halten, Marlis möchte den Betrieb lieber einstellen und in eine Stadt ziehen. Seit dem gemeinsamen Tod der Müllersleute vor sieben Tagen läuft die **Mühle** nicht mehr zuverlässig, obwohl Richina, die Schwester der Müllerin den Betrieb weiterführt.

**Johann** selbst, der Pfarrer der Propstei weist Blessuren auf, da er in den letzten Tagen einige **Unfälle** erlitt. Vor acht Tagen preschte ein Reiter durch den Ort und erfasste den Priester, was zu einer Rippenprellung und einigen Blutergüssen auf dem Brustkorb führte. Vor fünf Tagen stürzte in der Kirche eine steinerne Madonnenfigur vom Sockel, als der Priester daran vorbeilief. Dabei brach er sich den linken Unterarm. Vor zwei Tagen fiel die Verankerung einer Fackel von der Wand und drohte, die Kirche in Brand zu setzen, der Brand konnte glücklicherweise direkt erstickt werden, der Priester zog sich dabei jedoch leichte Verbrennungen an der rechten Hand zu. Ungeachtet seiner Verletzungen ist Johann guter Dinge.

**Hintergrund:** Für diese Unfälle sind die neuen Vampire Brin, Jorgen, Heide, Edda und Gwen verantwortlich. Sie erhielten von Vampirgraf Ludowig die Bewährungsaufgabe, Priester Johann zu töten, scheitern bislang aber kläglich. Weil die Helden noch einige Tage in Techindorf, so kommt es morgens zum Absturz der Kirchenglocke, die den Priester um Haaresbreite verfehlt. Offensichtlich wurde die Halterung sabotiert.

Johann kann auch einige Informationen zu **Gut Krâja** liefern. Er ist seit zehn Jahren Priester in Techindorf. Die Angst der Dorfbewohner habe ihn vor Jahren veranlasst, das Gut aufzusuchen. Er weiß, dass es dort ein Gutshaus, einen Turm und eine Kapelle gibt, alles in schlechtem Zustand. Es ist verlassen, die Atmosphäre düster. Folgt man dem Handelsweg nach Norden, gelangt man nach einem Vierteltagesritt zu einer Abzweigung an einer verkrüppelten Eiche. Von dort führt ein alter baumüberwucherter Weg zum Gut. Gerüchten zufolge habe der ehemalige Gutsherr, ein Mann namens Tepes, vor etwa 80 Jahren seine Frau und seine beiden Kinder getötet. Die Kinder habe er verspeist. Von seinen sechs Bediensteten habe er fünf getötet und enthauptet. Der letzte konnte fliehen. Einige sagen, er sei im Teich vor dem Anwesen ertrunken, andere behaupten, er habe sich dem Kreuzzug angeschlossen und sei in Jerusalem gestorben, wieder andere sagen, er sei irre geworden und regiere irgendwo im Norden als Bischof oder Herzog.

Im Dorf selbst werden die Helden von einigen Bewohnern argwöhnisch betrachtet. Bischof Heinrichs Auftreten stärkt jedoch tatsächlich die Herzen der Dörfler. Spricht man die Leute auf Gut Krâja an, bekreuzigen sie sich und sind kurz angebunden. Den Weg zum Gut werden sie zwar beschreiben, sie weigern sich jedoch, die Helden dorthin zu führen.

„Dort gibt es Ruinen und Dunkelheit. Aber diese Dunkelheit dort ist anders. Sie ist irgendwie lauernd. Böse. Hütet Euch davor, ins Dunkel zu gehen.“

## 2.3 Handlungsoptionen



Es ist hier schwer vorherzusehen, in welcher Reihenfolge die Helden vorgehen werden, doch solange sie Aktivität zeigen, sollte Bischof Heinrich nicht zu sehr das Ruder übernehmen. Der geplante Verlauf ist folgendermaßen: Die Helden wissen zunächst noch nicht, dass sie es mit Vampiren zu tun haben. Sie nehmen Gut Kråja in den Blick, reisen dorthin und beobachten die Lage. Dabei erkennen sie, dass Vampire die Gegner sind und dass es mächtige und neue Exemplare gibt. Sie reisen zurück nach Techindorf, informieren sich bei Pfarrer Johann über Vampire, wappnen sich mit geeigneten Mitteln und beseitigen zunächst die neuen Vampire in Techindorf. Dann ziehen sie erneut zu Gut Kråja und stellen sich den mächtigen Vampiregegnern. Wahrscheinlich ist aber, dass die Helden ganz anders vorgehen, als ich oder ihr Meister es sich ausmalen. Daher hier einige Überlegungen.

### 2.3.1 Nachforschungen in Techindorf

Es ist denkbar, dass die Helden zunächst in Techindorf agieren. Dann sollte sich der Meister von den Informationen im Anhang inspirieren lassen. Auch eine Untersuchung des Friedhofs kann interessant und stimmungsvoll werden, vor allem, wenn es nachts bei Nebel geschieht. Ungünstig aber denkbar ist, dass es auch zu einer frühen Begegnung mit den neuen Vampiren kommt.



Die Gräber der fünf neuen Vampire weisen mauslochähnliche Öffnungen auf, die Holzkreuze stehen schief, auf Eddas Grab ist es sogar umgefallen. Karls Grab entspricht den üblichen Erwartungen an ein frisches Grab. Sollten die Helden die Gräber öffnen, kann Folgendes passieren: Wenn sie die Kleriker nicht eingeweiht oder nicht überzeugt haben, wird Pfarrer Johann oder Gregorius herbeieilen und sie anherrschen, dass sie augenblicklich mit diesem Grabfrevel aufhören sollen.

Öffnen sie die Gräber mit dem Einverständnis der Kleriker, werden diese vermutlich ebenfalls anwesend sein, ein Kreuzifix in der Hand halten und immer mal wieder Bannsprüche aufsagen: „**Ecce crucem domini! Fugite, partes adversae!**“ (Sieh das Kreuz des Herrn! Fliehet, ihr feindlichen Mächte!) Dann werden sie geräuschvoll ausspucken.

Die Toten wurden in einfach gezimmerten Holzsärgen bestattet. Werden diese bei **Tageslicht** geöffnet, so liegen die Leichen darinnen, die Hände auf Brust oder Bauch übereinandergelegt, ein Verwesungszustand ist nicht erkennbar. Treibt man ihnen einen Holzpflock mit der eigenen Hände Kraft durch die Brust, an der Stelle, an der sich normalerweise das Herz befindet, so schlägt der Leichnam die Augen auf, die Hände zucken, umfassen den Holzpfahl und er schreit laut auf. Dann setzt ein schneller Verwesungsprozess ein, der den Vampir letztlich zu Asche zerfallen lässt. Der Holzpflock ist dann noch übrig, sieht aber aus, als hätte er lange im Feuer gelegen. Er ist kein zweites Mal zu verwenden. Möglicherweise werden die anderen Vampire durch den Schrei geweckt, könnten also entsprechend gewarnt sein. Tageslicht macht ihnen in jedem Fall den Garaus, unabhängig, ob sie gewarnt sind oder nicht.

Falls es der Meister spannend machen will, kann er, sobald der erste Vampir erfolgreich beseitigt wurde, auch am Tage Nebel aus dem Boden aufsteigen lassen. Der Nebel umgibt die Helden, deckt die Gräber zu und sperrt das Sonnenlicht aus. Dann könnte es zu einer Begegnung mit wachen Vampiren kommen, von denen vielleicht auch einer entkommen kann.

Bei **Nacht** sollten die Vorteile auf Seiten der Vampire sein. Überdies sind die Särge dann auch leer, da die Vampire nebelartig durch die „Mauselöcher“ entflocht sind und ihren Schandtaten nachgehen.

## 2.3.2 Eine hilfreiche Lektüre

Verläuft die Handlung nach Plan, werden die Helden von ihrem ersten Besuch Gut Krâjas die Erkenntnis zurückbringen, dass ihre Gegner Vampire sind. Dies sollte dann in Gegenwart des Dorfpfarrers erwähnt werden, denn dann wird er sich an eine drei Jahre zurückliegende Begebenheit erinnern. Dies führt dazu, dass die Helden das „Buch“ von Heinrich von Melk „de vampirii“ erhalten, das wertvolle Beschreibungen der Vampirfähigkeiten und Gegenmaßnahmen enthält. Es befindet sich in Pfarrer Johanns Besitz und er wird sich seiner erinnern und es heraussuchen. Vor drei Jahren habe ihn ein seltsamer Reisender aufgesucht, recht vernarbt, ziemlich verschlossen und düster und zugleich von einer inneren Unruhe erfasst. Dieser habe Johann das Buch regelrecht aufgedrängt und ihm gesagt, er solle es gut aufbewahren, es könnte noch von Nutzen sein. Sobald er das kleine Büchlein betrachtet, scheint ihm alles wieder lebhaft vor Augen zu stehen.

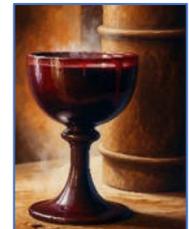


„Er stand genau hier, da, wo Du jetzt stehst.“ Johann zeigt auf [Name eines Helden]. „Und während ich dieses Büchlein entgegennahm, schaute er mich eindringlich an. „Hüte es gut, Priester!“, waren seine Worte. „Vor allem, wenn ich nicht wiederkomme. Mag sein, dass die Finsternis dann zu Euch kommen wird.“ Mir lief ein Schauer über den Rücken, so ernst wie er das sagte. Und er trug so ein merkwürdiges Amulett um den Hals. Es sah aus wie ein Wolfszahn, silbern. Er bemerkte meinen Blick, fasste das Amulett und lächelte unergründlich. „Mein Heil“, er tippte leicht auf das Amulett. „Dieser Zahn ist mein Heil.“ Und tatsächlich“, fährt Johann fort, während sein Blick sich in der Vergangenheit verliert, „ich habe nie wieder von ihm gehört. Nach Norden ist er gegangen. Bei Tagesanbruch. ... Nun, die Finsternis kam nicht. Zumindest nicht damals vor drei Jahren. Und ich verstaute sein Büchlein und vergaß den Fremden.“

Wenn man das „Büchlein“ im Anhang mit beidseitigem Druck und Drehung über die kurze Seite ausdruckt, erhält man ein Exemplar, etwas kleiner als DIN A5, das der Meister den Helden aushändigen kann.

## 2.3.3 Das Gut und der Gezeichnete

Letztendlich sollte sich die Aufmerksamkeit der Helden auf Gut Krâja lenken. Notfalls wird sie Bischof Heinrich darauf stoßen. Zu offensichtlich sind die Ungereimtheiten. Die vielen Todesfälle, die Begegnung mit Nikolai, obwohl das Gut angeblich seit Jahren verlassen ist, der Nebel auf dem Friedhof und die „Unfälle“ des Priesters [evtl. auch der seltsame Fremde, der vor drei Jahren verschwand und das Büchlein über Vampire zurückließ]. Ganz zu schweigen von dem seltsamen Dämmerzustand des gezeichneten Helden.



Die Fürsorge für den Gezeichneten besteht teilweise darin, dass Bischof Heinrich oder Pfarrer Johann mit ihm oder an seinem Nachtlager beten. Es wird ihm ein Krug mit dampfendem, warmem Wein bereitet. Der Meister kann den Gezeichneten immer mal wieder unerwartete Dinge tun lassen, bspw. dass er rohes Fleisch essen will, unverständliche Wörter murmelt, gedankenverloren „Ja, Meister“ wispert, sich dann aber nicht daran erinnern kann. Vielleicht wirft er auch seinen Gefährten seltsam lüsterne oder gierige Blicke zu, vor allem ist er von (leicht) blutenden Verletzungen fasziniert. Darauf angesprochen, weiß er nicht, was gemeint ist. Allerdings ist er ungewöhnlich leicht reizbar. Er empfindet eine unerklärliche Abneigung gegenüber Bischof Heinrich, Gregorius und Pfarrer Johann. Er hat den Eindruck, dass diese Personen ihm ständig Vorschriften machen wollen. Außerdem drängt es ihn danach, Gut Krâja zu besuchen, am liebsten bei Einbruch der Dämmerung, um den Schutz der Dunkelheit zu nutzen. Er ärgert sich bspw. auch über Dalbert, der ihm den Wein bringt. Er mag keinen warmen Wein und glaubt, sich zu erinnern, dies ausdrücklich erwähnt zu haben. Dalbert scheint ihn jedoch provozieren zu wollen.

Unterhält er sich mit Priester Johann, so nervt es ihn, dass dieser ihm anscheinend nur Dinge erzählt, die er schon weiß.

Sollte sich der gezeichnete Held auf den Weg zum Gut machen, legt er Gedächtnisproben ab. Unabhängig vom Ergebnis teilt ihm der Meister mit, dass er den Eindruck hat, hier schon einmal gewesen zu sein. Eine Achtsamkeitsprobe erfüllt ihn mit der Hoffnung, auf Gut Krâja warte ein Schatz auf ihn.

## 3 Gut Krâja

EP  
2

### 3.1 Die Vorbereitung

Mit den Worten „Forsch voran!“ wird Bischof Heinrich die Helden zu Gut Krâja begleiten, sollten sie zögern, sogar anführen. Eventuell wird er Gregorius anweisen, sie zu begleiten. *Hier sollte der Meister entscheiden, was besser zur Stimmung passt. Gregorius wird im Anwesen sehr furchtsam sein, kann unter Umständen die Helden auch in Bedrängnis bringen oder für komische Situationen sorgen.*

Abhängig vom bereits erfolgten Erkenntnisgewinn könnten die Helden ihre Wehrhaftigkeit verbessern: Sie könnten Bischof Heinrich bitten, **Weihwasser** herzustellen, was dieser mit Priester Johanns Hilfe bewerkstelligen kann.

Ein **Waffensegen** oder eine **Waffenweihe** könnte ebenfalls von Bischof Heinrich vollzogen werden. Dazu ist eine Segnungsformel zu sprechen (*siehe unten*). Dramaturgisch besonders spannend kann ein solcher Waffensegen sein, wenn er erst auf Gut Krâja vorgenommen und langsam und betont vorgetragen wird – vor allem, wenn die Helden Lautlosigkeit und Eile wünschen. Eine entsprechende Situation ist vorgesehen.

**Zur Beachtung:** Die Waffe wird durch einen Waffensegen „christlich aufgeladen“, eine unchristliche Handlung könnte dann zu unerfreulichen Nebenwirkungen führen.

#### Der Waffensegen

Bischof Heinrich nimmt die Waffe in beide Hände und hält sie nach oben gereckt. Dazu spricht er: „**Rogamus te, Domine, quaesumus, benedictam, ut his armis illa, servis tuis, et his uti velis, si vos permitteretis, ut pietatis tuae protectione custodi uigilando integra. Per Christum Dominum nostrum.**“ (*Wir bitten dich, Herr, du mögest ruhen, diese Waffen zu segnen und diese, deine Diener, die sie mit deiner Erlaubnis führen wollen; du mögest sie durch Wachsamkeit deiner Frömmigkeit schützen und sie unverletzt bewahren. Durch Christus, unseren Herrn.*)

Heinrich gibt [Name des Helden] die Waffe zurück, besprengt Waffe und Held mit Weihwasser und fährt dann fort: „**Accipite haec arma in nomine Patris et Filii et Spiritus sancti, atque uti pro defensione, ad defensionem sanctae Eccelsiae divinitus condonata Die, et in confusionem inimicis crucis Christi et Christianae fidei. Et usque ad infirmitatem humanum condedit, vos may injure quis iniuriose non modo, quod licet tibi concedere dignetur; qui vivit et regnat cum Patre in unitate Spritus Sancti, Deus ab aeterno et usque in aeternum. Amen.**“ (*Empfange diese Waffe im Namen des Vaters und des Sohnes und des Heiligen Geistes, und benütze sie zu deiner Verteidigung, und zur Verteidigung der heiligen Kirche Gottes, und zur Verwirrung der Feinde des Kreuzes Christi und des christlichen Glaubens. Und soweit es die menschliche Schwäche gestattet, mögest du damit niemanden in ungerechter Weise verletzen, was er selbst dir zu gewähren ruhen möge; er, der mit dem Vater und dem Heiligen Geist lebt und herrscht, Gott von Ewigkeit zu Ewigkeit. Amen.*)

### 3.2 Der Weg

EP  
1

Auf dem Weg zu Gut Krâja sind Wagenspuren zu finden, merkwürdigerweise jedoch keine Hufspuren. Wie beschrieben, gelangen die Helden nach einem Vierteltagesritt an eine verkrüppelte Eiche, in deren Nähe ein überwucherter alter, kaum erkennbarer Weg abzweigt und schließlich zum Gut führt. Die Reise dorthin sollte ereignislos verlaufen, allerdings könnte der gezeichnete Held bei Tageslicht mehrmals seinen Unmut äußern, dass es zu hell ist, man schon von Weitem zu erkennen ist und die Gruppe völlig überflüssig dieses Risiko eingeht. Dennoch ist er froh, dass man dieses Ziel ansteuert und er wirkt etwas aufgekratzt, wie ein Kind, das sich auf ein Geschenk freut.



Verkrüppelte Eiche am Wegesrand

### 3.3 Das Anwesen

Gut Krâja ist von einer alten, teilweise eingestürzten Steinmauer umgeben. Wo einst ein Tor die Einfahrt versperrte, ist nun nur noch der verwitterte Steinbogen vorhanden. Zunächst führt der Weg an einer heruntergekommenen Kapelle zur Rechten vorbei, danach folgt ein Teich zur Linken und ein alter Turm ebenfalls links des Weges. Das eigentliche Gutshaus ist in einiger Entfernung auszumachen.

#### 3.3.1 Die Kapelle

Das Dach der Kapelle ist eingestürzt, in der Kapelle selbst findet man zerrissene und verkohlte Seiten einer Bibel, ein Kruzifix wurde brutal abgeschlagen, die Jesusfigur liegt auf dem Boden; sie ist bräunlich verfärbt, wie von getrocknetem Blut, der rechte Arm ist abgerissen und nicht auffindbar. An den Wänden verlaufen Blutspuren, wie von irrer Hand gezeichnet.

Bischof Heinrich stellt die Entweihung der Kapelle fest: „Das waren keine Naturgewalten.“ Er spuckt häufig aus und bekreuzigt sich. Dabei murmelt er immer wieder „In nomine Patris. In nomine Jesu Christi omne genu flectatur, caelestium et terrestrium et infernorum.“ (Im Namen des Vaters. Im Namen Jesu Christus sollen sich alle Knie beugen, im Himmel und auf Erden und unter der Erde.)

Beim Namen Jesu werden Fledermäuse aufgeschreckt, die durch das offene Dach entweichen.



Die heruntergekommene Kapelle

#### 3.3.2 Teich

Ein alter Teich ist linkerhand des Weges. Das Wasser ist trüb. Der Stamm eines umgestürzten Baumes ragt aus dem Wasser. Beim Passieren ist ein dunkles „Blubb“ zu hören, die Wasseroberfläche kräuselt sich und beruhigt sich dann wieder. *Das ist nichts Besonderes, es dient lediglich der Stimmung.*

#### 3.3.3 Der alte Turm

Er steht in einiger Entfernung vom Gutshaus. Seine innen verlaufende Treppe ist nach den ersten drei Stufen abgebrochen, nach einer etwa 2 m großen Lücke aber wieder intakt. Der Turm besitzt drei obere Ebenen, die erste und zweite hat bogenförmige Sichtöffnungen, die oberste ist das zinnenbewehrte Dach des Turms. Mittels einer hölzernen Leiter konnte man das Dach einst durch eine eingelassene Holzklappe im Dachboden betreten. Die Leiter fehlt, die Klappe ist noch da, hat sich jedoch verzogen und klemmt. Mit einer Kraftprobe 31+ lässt sie sich aufdrücken, sofern es gelingt, sie in knapp drei Metern Höhe zu erreichen. Der Turm selbst ist verlassen. Er eignet sich gut als Versteck, von hier aus hat man einen Blick auf das Gutshaus und kann nachts das Treiben der Vampire beobachten.



Der alte Turm

#### 3.3.4 Das Gutshaus

Das Gutshaus ist ein nahezu quadratischer Bau, in besserem Zustand als Kapelle und Turm. Es kann von jeder Seite aus betreten werden. Der Haupteingang liegt im Süden, dorthin führt auch der Weg. Der Wagen steht mit gebrochener Deichsel und einem fehlenden Rad an der östlichen Wand des Gutshauses. Tagsüber wirkt alles verlassen, lediglich Fuhrmann Nikolai treibt sich herum und wacht über das Anwesen. Sollten die Helden die Gruft betreten wollen, wird er ihnen den Zutritt - notfalls gewaltsam - verwehren; er lädt sie aber ein, Gast seines Herrn zu sein und weist ihnen dann Zimmer im Obergeschoß zu.

Nachts hingegen wird das Gutshaus von Kerzenschein beleuchtet und von Vampiren bewohnt. Die Särge sind in einer Gruft im Untergeschoß. Aktuell halten sich auf: Vampirgraf Ludowig, Guillaume, Karel, Mina und Finestra. Herrin Tatiana wird in zwei Nächten erwartet.



Das Gutshaus

## 3.4 Eine nächtliche Feier

EP  
2

Beziehen die Helden Beobachtungsposten, bspw. im alten Turm, so werden sie Zeuge folgender Szene:

Das Gutshaus liegt wie ein dunkles, kauernendes Tier in den Schatten der Nacht. Die durch Kerzenschein beleuchteten Fenster wirken gleichsam anziehend und unheimlich. Wozu diese Beleuchtung, wenn hier angeblich niemand lebt? Plötzlich vernehmt Ihr Geschrei und Tumult aus dem Haus, so als würde eine wilde Partie Fangen gespielt werden. Wie aus dem Nichts hat sich kurz darauf eine Gruppe dunkler Gestalten vor dem erleuchteten Eingang eingefunden. Wo kamen die nur so plötzlich her? Sie sind gut gekleidet und unterhalten sich. Es scheint sich um drei Männer und zwei Frauen zu handeln. Ihre dunklen Silhouetten ragen deutlich aus dem aufsteigenden Bodennebel hervor und heben sich vor dem erleuchteten Gebäude ab. Ihre bleichen Gesichter bilden einen scharfen Kontrast zu ihrer dunklen Kleidung. Ihr könnt nicht leugnen, dass Euch der Anblick fasziniert und eine unbestimmbare Erregung erfasst Euch. Gerne würdet Ihr das Ganze aus der Nähe betrachten.

Evtl. wird der Gezeichnete unruhig und muss von seinen Gefährten – gewaltsam – davon abgehalten werden, zum Haus zu laufen oder ihr Versteck zu verraten. Selbstbeherrschungsproben sind hier gut geeignet.

Aus Richtung Techindorf nähern sich fünf weniger gut gekleidete Figuren, stellen sich als Gruppe vor den anderen auf und werden von ihnen begutachtet, auch das Gebiss wird geprüft, wie bei Pferden. Bei einer jungen Frau fordert der inspizierende Mann seine Freunde auf, sich deren Zähne näher zu betrachten. Sie treten vor und spenden Applaus. Dann zeigt ein anderer Gutsbewohner auf einen der Ankömmlinge und dieser beginnt zu reden. Dabei gestikuliert er mit den Händen.

Eine Menschenkenntnis-Probe (7+) ergibt, dass die Gestik unsicher und entschuldigend wirkt. Sollten die Helden nahe genug sein, können sie auch die gewechselten Worte verstehen. Der Turm ist nicht nahe genug.

**Hintergrund:** Die Gutsbewohner sind die alten Vampire Graf Ludowig, Guillaume, Karel, Mina und Finestra, die fünf Ankömmlinge sind die „Frischlinge“ Brin, Jorgen, Heide, Edda und Gwen. Guillaume inspiziert deren Gebiss, um den Fortschritt der Verwandlung zu überprüfen. Bei Brin ist er sehr zufrieden, und auch die anderen spenden Applaus. Graf Ludowig fordert schließlich von Jorgen Bericht über ihren Bewährungsauftrag, Pfarrer Johann zu töten. Da die neuen Vampire bislang nicht erfolgreich waren, wirkt Jorgen ziemlich hilflos, er berichtet, dass sie ihn zu Pferde angriffen und sogar die Kirche betreten haben, um eine Madonnenfigur auf ihn zu stürzen und ihn mit einer Fackel zu verbrennen. Der Pfarrer habe jedoch unerklärliches Glück gehabt.

Den Bericht kommentiert Karel mit „Hört sich für mich wie komplettes Versagen an.“ Finestra tritt vor, wendet sich an Ludowig: „Darf ich?“ Dieser nickt, Finestra schnell vor und verbeißt sich in Jorgens Hals. Jorgens Augen werden groß, er japst nach Luft, verkrampft die Glieder und erschlafft dann. Die anderen alten Vampire stöhnen lustvoll begeistert, aus Finestras Mund tropft Blut. Guillaume schickt die anderen vier zurück nach Techindorf: „Macht es besser. Weiteres Versagen wird nicht geduldet.“

Während sich die vier Frauen in Richtung Techindorf entfernen, kommt Fuhrmann Nikolai aus dem Haus, verbeugt sich und spricht denjenigen an, der offensichtlich der Anführer zu sein scheint. Nach einer knappen Anweisung, verbeugt er sich erneut und verschwindet wieder im Haus. Die fünf Hausbewohner schauen sich lächelnd an, dann wallt der Nebel vom Boden auf, als würden fünf Nebelstreifen rasant gen Himmel steigen und die Personen sind nicht mehr zu sehen.

**Hintergrund:** Nikolai fragt Graf Ludowig, was mit Hilda geschehen soll. Dieser entscheidet, dass sie für die Rückkehr der Herrin in zwei Nächten aufgespart werden soll. Der Kutscher soll sie im Keller weiterhin sedieren und fesseln. (Hilda ist im leeren Kellerraum gegenüber der Treppe mit einer Eisenfessel an die Wand gekettet.) Die Vampire beschließen danach, sich ein weiteres Opfer zu suchen. Sie nutzen ihre enorme Geschwindigkeit und die Fähigkeit der Nebelgestalt, um sich durch die Luft nach Techindorf zu begeben. Im Moment halten sich also vorübergehend nur Nikolai, Hilda und der ebenfalls gefangenen Händler Janosch im Haus auf.



Graf Ludowig

Guillaume

Karel

Mina

Finestra

Tatiana

## 3.5 Die Vampire bekämpfen



Früher oder später werden die Helden gegen die Vampire kämpfen. Dabei sollte der Meister den Unterschied zwischen den alten und neuen Vampiren deutlich machen. Alle wirksamen Mittel wie Sonnenlicht, heilige Symbole, Weihwasser und gesegnete Waffen verursachen deutlich größeren Schaden als bei den alten Vampiren. Außerdem halten die jungen Vampire nicht so viel Schaden aus. Auch sind sie teilweise noch der irdischen Welt verbunden, so dass sie durch gewöhnliche Waffen zwar nicht verletzt, aber irritiert und zurückgetrieben werden können. Anscheinend zeigen sie so noch die alten Reflexe.

Am besten lassen sich die Vampire besiegen, wenn man ihnen im Schlaf einen **geweihten Eichenpfahl** durchs Herz treibt oder sie **enthauptet**. Im **Sonnenlicht** entzünden sie sich und verbrennen zu Asche. Gewöhnliche Waffen können ihnen nichts anhaben.

Mit vorgehaltenem **Kreuz** können sie zurückgedrängt werden, es wirkt wie ein Allergen, vor dem die Vampire fliehen; hier spielt allerdings die Überzeugung, d.h. der **Glaube** desjenigen, der auf das Kreuz vertraut, eine gewichtige Rolle. **Weihwasser** kann sie verletzen, ebenso können **geweihte und gesegnete Waffen** Schaden anrichten. Mit Weihwasser gefüllte Giftpfeile sind ebenfalls nützlich.



Im offenen Kampf sind die Vampire schwer zu besiegen; sie sind außergewöhnlich schnell, können an Decken und Wänden laufen und sehr hoch springen. Mittels eines religiösen Symbols - im besten Fall durch einen Geistlichen getragen - lassen sie sich kurzzeitig zum Erstarren bringen und sind dann gut angreifbar. Während der etwa zwei Kampfphasen andauernden Starre sind Angriffe gegen sie unparierbar. Danach flüchten die Vampire und versuchen, den Geistlichen zu umgehen oder besser noch hinterrücks anzugreifen.

Vor allem beim Kampf mit den alten Vampiren sollte der Meister nicht mit spektakulären Effekten sparen: Die Helden können durch die Luft geworfen oder geschleudert werden. Auch kann ein Vampir einen Helden packen und mit ihm ringen, während sie, sich wild im Kreis drehend, durch die Luft fliegen. Eine Fledermaushorde kann den Helden um die Ohren jagen, Nebelschwaden können sie einhüllen und ihnen die Sicht rauben, ...

Wenn die Helden **Mina** begegnen, kann ihnen das silberne Wolfszahnamulett auffallen, das sie um den Hals trägt. Wird sie besiegt, bleibt es in ihrer Asche übrig. Es gehörte einst dem Fremden, der Pfarrer Johann das Buch „de vampirii“ überließ. Der Zahn kann aus seinem oberen Ende gelöst werden. Er ist hohl und enthält einen Schluck eines konzentrierten Tranks, der nach Mandeln schmeckt, mittlerweile aber seine Wirkung verloren hat.



## 3.6 Das Gutshaus betreten

Wenn die Helden das Gutshaus betreten, wird Bischof Heinrich dies mit gezücktem Kruzifix tun. Er wird regelmäßig Bannformeln sprechen und häufig ausspucken. Möglicherweise tritt er später auch zur Belustigung der Helden oder heldenhaft zu deren Rettung in Erscheinung (*siehe entsprechende Ereignisse*).

Im Folgenden beschreibe ich den Zustand der einzelnen Räume und die möglichen Ereignisse bei planmäßigem Handlungsverlauf. Immer wieder können die Helden Fledermäuse antreffen. Entweder hängen sie kopfüber von Gebälk oder Decken herab, quieken oder flattern durch den Raum.

### 3.6.1 Erdgeschoß

Eine Treppe führt zum südlichen **Haupteingang**. Fünf hohe verglaste Doppeltüren erlauben den Zutritt zur großen **Eingangshalle**. Vom Haupteingang führen vier Treppenstufen zu fünf bogenförmigen Durchgängen in die rechteckige Halle. Rechts und links befindet sich jeweils eine hölzerne Doppeltür, durch die der jeweilige Ost- bzw. Westflügel betreten werden kann. In der Nordwand sind zwei dieser Türen. Die Halle erstreckt sich bis zur Gutshausdecke, man kann von unten also die im ersten Stock umlaufende Galerie sehen. Von der Gutshausdecke hängt ein großer Kronleuchter. Sämtliche Kerzen (auch in den Wandhalterungen) sind erloschen, die Dochte sind jedoch schwarz und einige Kerzen schon etwas heruntergebrannt. Das Haus wirkt leer, aber dennoch nicht unberührt; es ist bspw. **keine** Staubschicht vorhanden.

Wird eine Tür zum rechten Seitenflügel geöffnet, werden zwei Ratten aufgeschreckt, die durch ein Loch in der Tür zur Küche verschwinden.

Die **Nebentüren** inmitten des Ost- und Westflügels sind ebenfalls doppelflügelige Holztüren, die Räume dahinter spiegelgleich angeordnet: Vier Treppenstufen führen auf die Holztüren zur Eingangshalle zu, kleinere Türen in den Nord- und Südwänden erlauben den Zutritt der jeweiligen Eckräume.

In der **Küche** (nordöstlicher Eckraum) liegt auf dem Regal eine skelettierte menschliche Hand mit Unterarm. Gegenüber auf den Tischen befinden sich eine leere und drei mit dunkelroter Flüssigkeit (Blut) gefüllte Flaschen. Unter dem rechten Tisch ist ein durchlöcherter Getreidesack; dort halten sich die Ratten auf. Mitten in der Küche sind Blutflecken auf dem Steinboden.

Im Raum mit der Steintreppe zum Untergeschoß (nordwestlicher Eckraum) liegen ein Kurschwert, eine zerbrochene Lanze, ein Helm und ein Schild auf dem Boden; bis auf den Schild sind alle Gegenstände blutverschmiert. In den beiden südlichen Eckräumen führen Holztreppen ins Obergeschoß.

Nördlich der Eingangshalle ist eine Art festlicher **Versammlungsraum**, bei einer Burg würde man vom Rittersaal sprechen. Ein langer Holztisch ist von 14 Stühlen umgeben, einige davon liegen umgestoßen auf dem Boden. Zwei Türen führen zur Eingangshalle, jeweils eine zu den beiden Eckräumen (Küche und Zugang zum Keller). Durch fünf verglaste Türen kann nach Norden eine große Terrasse betreten werden. Der dahinterliegende Park wirkt verwildert. Der Tisch ist mit Tellern, Kelchen und drei Glaskaraffen eingedeckt. Die Glaskaraffen sind mit dunkelroter Flüssigkeit (Blut) gefüllt. An den Wänden sind wilde Blutspritzer und Kratzer zu sehen, Scherben liegen auf dem Boden. Einige der hohen dunklen Vorhänge vor den Türen zur Terrasse sind eingerissen.

### 3.6.2 Obergeschoß

Die Räume sind leer, die Betten gemacht. Eine dünne Staubschicht liegt über allem. Kehren die Helden vom Obergeschoß ins Erdgeschoß zurück, sind dort die Kerzen entzündet.

### 3.6.3 Untergeschoß

Für das Untergeschoß und den Kampf sind mehrere Ereignisse vorgesehen (*siehe unten*):

1. Nikolai taucht auf, um die gefangene Hilda zu sedieren.
2. Karel lauert an der Decke des Raumes, um die Helden anzugreifen.
3. Die Helden befreien Hilda.
4. Bischof Heinrich versucht, die Tür zur Gruft zu öffnen.
5. Die Helden befreien Janosch.
6. Bischof Heinrich rettet einen Helden.

Doch zunächst die Beschreibung der Räume:

Die beiden Fackeln im **Vorraum** sind entzündet. Die nördliche Tür zum **Vorratsraum** unter der Treppe ist ge- aber nicht verschlossen. Zwei Fässer sind leer, im dritten befinden sich fünf Totenschädel, das Flaschenregal enthält Weinflaschen, die 80 bis 120 Jahre alt sind. In den Säcken befindet sich Getreide.

Die Tür zur **Gefängniszelle** gegenüber ist verschlossen, lässt sich mit einer Schlösser-öffnen-Probe (11+) aber knacken, vorausgesetzt, die Helden haben geeignetes Werkzeug oder Dietriche dabei. In der Zelle ist Hilda gefangen. Eine Eisenkette ist an der Wand verankert und endet in einer Eisenschelle, die Hildas linkes Handgelenk umschließt. Eine Schlösser-öffnen-Probe (7+) vermag die Schelle zu öffnen. Hilda ist sediert und kann nicht aufgeweckt werden.

Die Doppeltür zur **Gruft** besitzt keine Klinke, sondern lediglich zwei runde Knäufe in Form eines Wolfsgesichts. Die Türen lassen sich nicht öffnen, sind offenkundig von innen verriegelt. Auch die Angeln sind innen. Der große Gruftsaal wird durch jeweils drei Steinsäulen dreigeteilt. Der mittlere Bereich führt wie ein breiter Gang zur Doppeltür der „Grafengruft“. Im linken Bereich befinden sich vier Särge, die, vom Eingang aus betrachtet, folgendermaßen belegt sind: Finestra, Karel, Mina und Guillaume. Die Särge im rechten Bereich sind geschlossen und leer. Der linke Sarg in der kleinen Grafengruft gehört Ludwig, der rechte gehört Tatiana, ist daher bis zu ihrer Ankunft leer.

In den zwei mit Gittertüren versperrten Zellen befinden sich im rechten (südlichen) Raum acht verwesene Skelette (die ehemalige Gutsherrin, ihre beiden Kinder und die fünf Bediensteten (Skelette ohne Schädel)). Im linken (nördlichen) Raum liegen drei vergleichsweise frische Körper, von denen einer der gerade noch lebende Händler **Janosch** ist, dessen Ausrüstung die Helden hinter dem Erdrutsch gefunden haben. Er kann mit schwacher Stimme Auskunft geben. Er heißt Janosch und erinnert sich noch, dass er versuchte, einen Baum beiseite zu räumen, als er von einem Schatten angegriffen und umgeworfen wurde. Ein Wolf habe sich über ihn gebeugt, dann sei die Dunkelheit gekommen, bis er hier aufgewacht sei.



Janosch  
Händler

### Ereignisse

1. Nikolai taucht auf, um Hilda zu sedieren (gut geeignet beim ersten Besuch):

Ihr vernehmt, dass sich von oben unregelmäßige Schritte nähern.

[Sollten sie sich im Vorratsraum verstecken:] Kaum habt Ihr die Tür geschlossen [oder angelehnt], hört ihr das metallische Klumpen eines großen Schlüsselbundes, eine Holztür wird geöffnet und eine schnarrende Stimme spricht: „Ich sehe, du warst brav. Gut. Das hier wird dich durch die Nacht bringen.“ Kurz darauf schließt sich die Tür wieder. Wieder klumpert Metall, dann entfernen sich schlurfende Schritte nach oben.

Hintergrund: Nikolai hat Hilda in ihrer Zelle sediert.

[Sollten sich die Helden dem Kampf stellen:] Von oben nähert sich Nikolai. Er hält noch auf der Treppe inne, als er Euch erblickt. „Oh, welche Freude“, spricht er Euch an. „Der Herr sagte, dass wir mit Gästen zu rechnen haben. Bitte, folgt mir, ich weise Euch Eure Zimmer.“ Er tritt einen Schritt zur Seite, gibt die Treppe frei und weist mit der linken Hand nach oben.

Im Falle des Zusammentreffens mit Nikolai können die Helden sein Angebot annehmen oder ablehnen. Falls sie ablehnen, wird er sie auffordern, das Anwesen zu verlassen. Er ist auch bereit, dies gewaltsam durchzusetzen. Nikolai ist ein ernstzunehmender Gegner, aber nicht unbesiegbar. Er trägt die Schlüssel des Anwesens bei sich (einschließlich Hildas Zelle und Handfessel).

Nehmen sie sein Angebot an, wird jedem ein einzelnes Zimmer im Obergeschoß zugewiesen und die Tür, sobald der Held im Zimmer ist, hinter ihm verschlossen. Falls es dem Meister gelingen sollte, dass sich die Helden hier in ihr Schicksal fügen, könnte er sie bspw. schläfrig werden lassen (Selbstbeherrschungsproben), so dass eventuelle Befreiungsversuche scheitern. Sie wachen dann mitten in der Nacht wieder auf, ihre Zimmertüren sind zwar noch ge-, aber nicht mehr verschlossen. (Der unheimlichen Stimmung wegen.) Inwieweit die Vampire dann aktiv sind, ob es ein festliches Ereignis mit ihrem Gastgeber Ludwig geben wird, kann der Meister nach Belieben ausleben.

2. Karel lauert an der Decke, um die Helden anzugreifen (gut geeignet bei einem zweiten Besuch **oder** wenn die Vampire wieder zurückgekehrt sind **oder** wenn die Helden lautstark auf sich aufmerksam gemacht haben):

### Optionales Ereignis

Eine Gefahrensinprobe kann die Helden vorwarnen, je nach Höhe des Erfolgs stellen sich leichtes bis starkes Unbehagen ein, die Härchen im Nacken stellen sich, vielleicht wird auch der Blick direkt zur Gefahrenquelle an der Decke gelenkt.

Karel „klebt“ direkt über dem unteren Treppenende an der Decke, seine blutunterlaufenen Augen sind geöffnet, er beobachtet die Helden und ist bereit, sie von oben anzugreifen.

3. Die Helden befreien Hilda:

### Optionales Ereignis

Hilda muss in ihrer Zelle von der Eisenschelle befreit werden und kann nach draußen gebracht werden. Sie wiegt nicht sehr viel, ist nicht ansprechbar und kann auch nicht aufgeweckt werden. Sowohl im alten Turm, in der verlassenen Kapelle als auch in Techindorf kann sie sicher sein, muss jedoch betreut werden, sobald sie aufwacht (frühestens am nächsten Morgen).

Sollten die Helden Hilda befreien und in Sicherheit bringen wollen, wird Bischof Heinrich sie nicht begleiten, da er sein Glück mit der Tür zur Gruft versuchen will.

4. Bischof Heinrich versucht, die Tür zur Gruft zu öffnen:

Hier gibt es zwei Stufen, von denen die erste nur stattfindet, wenn die Helden zwischenzeitlich von Bischof Heinrich getrennt sind (bspw., weil sie Hilda in Sicherheit bringen).

Als Ihr vorsichtig die Treppe zum Vorraum hinabschleicht, hört Ihr schweres Atmen, ein leicht angestregtes Stöhnen und ein scharrendes Geräusch, wie wenn Leder oder Stoff über Stein gezogen wird. Schließlich habt Ihr den Fuß der Treppe erreicht und blickt in den von Fackeln erleuchteten Vorraum. Bischof Heinrich stemmt sich gegen die große Tür zur Gruft. Er drückt mit Händen und Schultern dagegen, seine Schuhe rutschen über den Steinboden weg und seinem Gesicht ist die Anstrengung anzusehen.

Alternative, falls die Helden sich nicht leise genug nähern:

Bischof Heinrich hört die von den Helden verursachten Geräusche und versteckt sich in einem leeren Fass im Vorratsraum. Kurz darauf könnte er sich wieder geräuschvoll aus seinem Versteck befreien wollen. Es ist auch an anderer Stelle denkbar, dass Bischof Heinrich aus dem Gutshaus eilt, sich suchend umblickt und dann mit wehender Tunika in Richtung Turm oder Kapelle hastet.

Bischof Heinrich nimmt mit grimmiger Miene die Doppeltür in Augenschein. Dann zückt er den Behälter mit Weihwasser, nimmt ein Aspergill und holt aus. Als das Weihwasser die Tür trifft, verdampft es zischend. „Hmh.“ Bischof Heinrich runzelt die Stirn, dann wendet er sich an [Name eines Helden] und streckt den Arm aus: „Gib mir Deine Waffe.“ Zögerlich reichst Du ihm Dein [Waffe]. Bischof Heinrich lässt die Waffe einmal schwungvoll kreisen und die Klinge sirt, dann rammt er sie geräuschvoll in die Tür. Der Rums verhallt. Stille. Ihr schaut Euch beklommen an und lauscht, ob irgendwo eine Reaktion erfolgt. Doch es bleibt alles ruhig. Ihr atmet erleichtert aus. Heinrich besieht sich Klinge und Tür, dann murmelt er: „Dachte ich mir. – Ich denke, jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, Eure Waffen zu weihen.“

**Anmerkung:** Das Ritual zum Waffensegen ist weiter oben beschrieben und kann hier natürlich nur dann ins Spiel gebracht werden, wenn die Waffen noch nicht gesegnet wurden. Mit gesegneten oder geweihten Waffen kann die Tür dann tatsächlich beschädigt werden, es dauert jedoch lange, bis die Schläge die Tür so stark treffen, dass sie geöffnet werden kann.



Aspergill

### 5. Die Helden befreien Janosch:

#### Optionales Ereignis

Wird Janosch von den Helden aus dem Gutshaus gerettet, so leidet er einige Tage an Fieber, scheint dann aber zu genesen. Seine zunehmende Lichtempfindlichkeit und seine Schläfrigkeit und Gereiztheit bei Tage können als Hinweise gewertet werden, dass seine Verwandlung zum Vampir eingesetzt hat. Ob eine Heilung möglich ist, ist mehr als fraglich. Bei einem mächtigen Heilkundigen oder einer spektakulären religiösen Austreibung mag es gelingen. Der Meister sollte hier aber nicht mit Effekten sparen, damit die tödliche Gefahr, die von den Vampiren ausgeht, nicht unnötig relativiert wird.

Wird er nicht gerettet, werden ihn die Vampire in der folgenden Nacht restlos aussaugen, so dass er stirbt.

### 6. Bischof Heinrich rettet einen Helden:

Ein optionales Ereignis, das sich vor allem dann anbietet, wenn ein Held in arger Bedrängnis ist.

#### Optionales Ereignis

Während Du mit Deinem Gegner kämpfst, merkst Du mit Entsetzen, wie Deine Kräfte schwinden. Du spürst den tödlichen Atem. [Name des Vampirs] Augen glühen rot, die langen Reißzähne schimmern. Dich überkommt die Gewissheit, dass sich diese Zähne gleich in Deinen Hals bohren werden. „IN NOMINE PATRIS!“, schallt es von hinten. Du hörst ein pfeifendes Geräusch, ein Gegenstand saust an Deinem Kopf vorbei und [Name des Vampirs] Griff lässt nach. Du stolperst einen Schritt zurück. Dein Gegner ebenfalls. Ein Kruzifix steckt in seinem Schädel und an dessen Rändern fängt der Vampir Feuer. Zischend greift es auf den ganzen Körper über, Asche fällt herab, dazwischen landet das Kreuz klappernd auf dem Boden. Du drehst Dich um. Einige Meter entfernt steht Bischof Heinrich, das Gesicht blutüberströmt und rußgeschwärzt, seine Kutte teilweise zerfetzt, Brandwunden an den Händen. Er atmet schwer. Dann humpelt er heran, legt erschöpft schweigend eine Hand auf Deine Schulter und wirft einen Blick auf Asche und Kruzifix. Er schüttelt den Kopf: „Welch Raserei!“

## 4 Erholung



Nach dem Sieg über die Vampire kehrt Ihr nach Techindorf zurück. Pfarrer Johann ist sichtlich erleichtert, als er Euch sieht, aber auch eine Sorgenfalte teilt seine Stirn. Euer Zustand ist erbarmungswürdig. „Kommt. Setzt Euch!“

Die Helden sollten Erholung nötig haben und Pfarrer Johann tut sein Bestes, um ihnen diese zu so angenehm wie möglich zu machen. Sie werden in der Herberge untergebracht und gut versorgt. Die Betten sind weich, Essen und Trinken ausreichend und schmackhaft. Bäckerin Willeburg bringt frisches Backwerk, Kindelel spendet Honig und Sighart versorgt die Helden mit Bier oder Wein, je nach Vorliebe.

Falls **Hilda** gerettet wurde, ist auch sie in der Herberge untergebracht. Es geht ihr stündlich besser und sie kommt wieder zu Kräften. Sie wird in nächster Zeit häufig Pfarrer Johann aufsuchen, da sie in seiner Gesellschaft Trost findet und die Ereignisse so besser verkraften kann.

Sicherlich haben die Helden die eine oder andere Verletzung davongetragen. Hier kann der Meister es durchaus noch eine Weile im Unklaren lassen, ob sie mit langfristigen Folgen rechnen müssen, vielleicht sogar die Verwandlung zum Vampir droht. Beispielsweise könnten sie von Alpträumen oder Momenten mit Erinnerungslücken geplagt werden. Insgesamt sorgen Pfarrer Johann, Gregorius, Dalbert und die Herbergsleute aber dafür, dass zu Bischof Heinrich und den Helden nur positive Botschaften durchdringen. Diese Hochstimmung wird nicht lange anhalten, denn das Böse schlägt nach wenigen Tagen wieder zu.



*Erholung in der Herberge*

## 5 Rache

EP  
4

Tatiana, Gemahlin von Graf Ludowig und Herrin der Vampire, wird wie angekündigt zurückkehren. Entweder wird die Rückkehr ein großes Fest, weil die Helden versagt haben (und nun tot oder selbst Vampire sind) oder aber – was zu hoffen ist – sie wird Tatiana bis ins Mark treffen. Ihr Gemahl und alle Vampire sind ausgelöscht, Gut Krája möglicherweise durch Weihwasser, Feuer oder ähnliches verloren.

Sie wird ihre Gegner in Techindorf vermuten und sogleich voller Zorn dort erscheinen.

In der Nacht erwachen ALLE Personen in der Herberge zur gleichen Zeit. Ein Held glaubt, die Fensterläden hätten geklappert, ein anderer will einen Schrei gehört haben, der nächste ist überzeugt, ein Donnerschlag habe ihn geweckt.

Bei Tageslicht wird entdeckt, dass in der Nacht das Wort „Rache“ mit Blut an die Wand der Pfarrkirche geschmiert wurde. Davor liegt ein totes Pferd (es ist eines der Pferde von Händler Janosch, das die Helden vermutlich mit nach Techindorf gebracht haben).

Wieder gerät das Dorf in Unruhe. „Warum straft uns der Herr?“ Nachforschungen ergeben keine neuen Erkenntnisse.

In der nächsten Nacht wird Tatiana erneut erbarmungslos zuschlagen. Die folgende Erzählung soll die entsprechende Stimmung vermitteln, bietet den Helden jedoch wenig Handlungsspielraum, bevor es zum finalen Kampf kommt. Je nach Planung und Wachsamkeit der Helden kann der Meister ihnen entsprechende Möglichkeit einräumen, zwischenzeitlich einzugreifen.



*Eine unruhige Nacht*

Ein Gewitter zieht übers Land. Regen prasselt herab, wahre Sturzbäche fließen durch das Dorf. Der Wind pfeift um die Herberge und rüttelt an den Fensterläden. Es knirscht im Gebälk und selbst im Haus muss man lauter sprechen, wenn man sich verständigen will. An Schlaf ist in dieser Nacht nicht zu denken und so versammeln sich alle im Gastraum im Erdgeschoss. Perger versucht erfolglos, den Kamin anzufachen, während Marlis mit Kerzenlicht den Raum erleuchtet und für alle Getränke bringt. Was diese Nacht wohl bringen mag? Zum Glück habt Ihr wenigstens ein Dach über dem Kopf und müsst nicht draußen den Elementen trotzen. Ein Blitz zuckt über den Himmel und erleuchtet für einen kurzen Moment die Gesichter am Tisch. In einigen Augen steht Unsicherheit oder gar Furcht geschrieben. Unmittelbar folgt der Donnerschlag und lässt Euch zusammenzucken. Ist da eine Tür, ein Fenster aufgeschlagen? Oder ist etwas zu Bruch gegangen. Ihr schaut Euch um. Auch Perger hat es gehört und schaut durchs Fenster nach draußen. Wieder ein Geräusch. Diesmal eher ein Klopfen. Perger macht zwei Schritte zur Tür, schiebt den Riegel zurück und öffnet sie einen Spalt. Sofort wird das Unwetter lauter. Ein kalter Lufthauch fährt durch die Tür, Regen fällt herein. Da ist jemand tatsächlich vor der Tür. In diesem Inferno. Ihr seht eine Kapuze und hört eine weibliche Stimme: „Darf ich eintreten?“ - „Selbstverständlich“, hört Ihr Perger antworten, „dies ist eine Herberge.“ Und er öffnet die Tür. Im Türrahmen steht eine Frau mit blassem Gesicht, dunklen Augen und einem eleganten, dunklen Umhang. Sie bedankt sich, macht einen Schritt über die Schwelle und dann geht alles ganz schnell: Die Lichter erlöschen, Ihr sitzt in Dunkelheit. Die Tür knallt gegen die Wand, es regnet herein. Da zuckt erneut ein Blitz über den Himmel und für Sekundenbruchteile seht Ihr Perger, wie er schlaff in den Armen der Frau hängt. Sie reißt ihren Kopf in den Nacken, Blut tropft von ihrem Mund, in Pergers Hals klafft eine tiefe Wunde.

Tatiana ist eine mächtige Gegnerin. Auch sie wird ihre Geschwindigkeit und Kräfte einsetzen, Gegner durch die Luft wirbeln und herumschleudern. Sollten die Helden direkt angreifen, nutzt sie Perger als Schild, so dass die ersten Angriffe möglicherweise ihn treffen. Er ist allerdings schon tot.

Sollten die Helden diesen Kampf gewinnen, dürfte die Vampirplage in Techindorf beseitigt sein. Perger wird beerdigt, Marlis wird den Ort verlassen und ins Stift Niedermünster nach Regensburg gehen. Sighart, der bislang als Gehilfe auf Halmans Hof gearbeitet hat und sich dort auch um Bierbrauen und Weinkeltern kümmerte, übernimmt die Herberge und gibt ihr den Namen „Zum Langzahn“.

## 6 Der Kirchenzehnt

Hier beginnt der zweite Teil der Abenteuer in Techindorf. Nach dem finalen Sieg über Tatiana erholt sich das Dorf. Es ist zunächst so, als wäre den Bewohnern ein Schatten von der Seele genommen und man vernimmt häufiger ein Lachen. Streitigkeiten werden beigelegt, Humbert und Pether verlegen den stinkenden Teil ihrer Arbeit ans Donauufer. Bischof Heinrich preist den Herrn, dass er ihn und die Helden hierhergeführt hat. Techindorf konnte so von einem großen Übel befreit werden und er hält die Dörfler dazu an, im Glauben unerschütterlich zu bleiben. Diese Erholungsphase dauert etwa eine Woche (bis zum 26. Iulius) und kann im Zeitraffer erzählt werden.

**Hintergrund des Abenteuers:** Herbergstochter Brin war die beste Freundin von Flordelis, der Jägerin und Kräuterkundigen. Als einzige Techindorferin behandelte sie Flordelis aufrichtig freundlich und traf sich mit ihr zum gemeinsamen Kochen und Reden. Manchmal sammelten sie Kräuter im Wald und probierten verschiedene Tränke aus. (Das Gebräu der ungezügelten Sinneslust erprobten sie heimlich und erfolgreich an Hein und Ottilje, was den beiden alten Bauern ein unerwartetes Aufblühen ihres gemeinsamen Liebeslebens bescherte. Diese zwar kurze, aber sehr heftige Erfahrung lässt Hein und Ottilje verstört zurück. Sie verstehen nicht, was passiert ist.) Doch zurück zu Flordelis: Sie versinkt zunächst in tiefe Trauer und zieht sich noch stärker zurück. Krämer Volker ist in sie verliebt und buhlt um ihre Gunst, auch wenn Flordelis das nicht mag und ihn schon mehrere Male zurückgewiesen hat. Noch während die Vampire ihr Unwesen treiben, liefert sie Volker ein erlegtes Wildschwein. Während sie auf die Bezahlung wartet und seinem verliebten Geschwätz entgehen will, fällt ihr Blick auf ein angesengtes Buch, das Volker vor einigen Wochen einem Reisenden abkaufte. Flordelis blättert darin und entdeckt, dass es von schwarzen Künsten handelt. Sie äußert Interesse und Volker schenkt es ihr. (Woraufhin ihm seine Tochter Bella Einfalt vorwirft, immerhin sei das Buch Einiges wert.) Flordelis findet darin ein Ritual zur Wiedererweckung Verstorbener und sie plant, Brin ins Leben zurückzurufen. Da die erste Stufe der Opferung von Körperteilen nicht funktioniert hat – Flordelis hat sich selbst den kleinen Finger der linken Hand abgeschnitten –, will sie nun ein weitaus mächtigeres Ritual durchführen, das allerdings ein Menschenopfer fordert. Das Opfer muss mit einer goldenen Klinge getötet werden.

Nun benötigt sie Gold für den Dolch, einen Schmied, der den Dolch herstellen kann und ein Menschenopfer. Zur Beschaffung des Goldes ist sie selbst nachts auf Diebeszug: Am 22.07. stiehlt sie Trissa einen goldenen Ring, am 23. ein goldenes Amulett des heiligen Josef – Schutzpatron der Tischler - bei Meusewin und am 24. einen Gulden bei Halman. Die Goldausbeute ist jedoch mager, weshalb sie nach der Soldagsmesse in der Nacht auf den 27. die Kiste mit dem Kirchenzehnt stiehlt. Da das Gold dann immer noch nicht ausreicht, will sie in der Folgenacht erneut die Kirche berauben; diesmal hat sie es allerdings auf den goldenen Kelch für das Abendmahl abgesehen. Außerdem benötigt sie Weihrauch, den sie ebenfalls in der Kirche beschaffen will.

Als Schmied hat sie Grobosch erwählt. Es ist bekannt, dass sowohl Schmiedemeister Feist als auch sein Gehilfe Grobosch gerne und häufig Wein trinken. Flordelis bezirzt Volker, dafür zu sorgen, dass die Schmiede stets genügend Wein erhalten, den Flordelis zuvor mit Kräutern versetzt. Feist fällt regelmäßig in Tiefschlaf, doch Grobosch halluziniert und wird so zum willigen Opfer ihrer Einflüsterungen. Er schleicht daher nachts oft betäubt durch Techindorf und folgt Flordelis Wegbeschreibung zu einer nahegelegenen Höhle. Dort fertigt er eine Gussform für einen Schlangendolch an. Um Flordelis' Wunsch zu erfüllen, bestellt Krämer Volker überraschend viel Wein bei Sighart. Sighart mutmaßt, Volker sein von Kummer zerfressen, den er nun ertränken wolle.

Schließlich fehlt nur noch das Opfer. Ihre Wahl fällt auf Priester Johann, weil dieser sie ertappt, als sie den Abendmahlkelch aus der Pfarrkirche stiehlt. Kurzerhand schlägt sie ihn nieder. Und auch hier bringt sie Volker dazu, ihr zu helfen. Sie weckt ihn, verspricht, sich ihm hinzugeben, wenn er ihr aus der Klemme hilft. Volker willigt ein und zusammen mit dem betäubten Grobosch bringen sie den Priester aus der Kirche in die Höhle.

In der folgenden Nacht (28. auf 29.) will Flordelis den Trank zubereiten, was Johanns Tod bedeuten würde, und in der nächsten Nacht soll bei Vollmond dann das Erweckungsritual auf dem Friedhof durchgeführt werden.

## 6.1 Eine Prügelei



Nach einigen beschaulichen Tagen kommt es am Monddag, 27.07. zu einem Tumult, einer Prügelei zwischen Bauer Halman und dem kleinwüchsigen Schmiedegehilfen Grobosch. Halman bezichtigt Grobosch, er habe ihm einen Gulden gestohlen, was Grobosch bestreitet. Halman lässt jedoch nicht locker.

Beim Dorfanger werden Stimmen laut. Ihr seht Halman, der zornfunkelnd auf Grobosch herabblickt. „Du bist ein diebischer Zwerg, Grobosch! Es war ein Fehler, Dich hier aufzunehmen. Gib mir meinen Gulden zurück, oder ich werde ihn aus Dir herausprügeln!“ Grobosch blickt finster in die Runde. „Hah! Komm doch her, Bauer! Du machst mir keine Angst.“ Da tritt Halman vor und gibt Grobosch eine schallende Backpfeife. Groboschs Kopf fliegt zur Seite. Dann knurrt er, senkt den Kopf und rammt ihn Halman in den Unterleib. Die beiden prügeln wild aufeinander los.

Den Umstehenden gelingt es schließlich, die Streitenden zu trennen. Bauer Halman ist immer noch außer sich, seine Lippe blutet: „Ich wollte einen Gulden in einen Ochsenpflug investieren und Grobosch, dieser Schuft, hat ihn gestohlen. Warum schleichst Du sonst nachts durch den Ort?“ Grobosch setzt zu einer Entgegnung an, holt Luft, hält dann aber inne. Er wirkt verwirrt, kratzt sich mit der rechten am Kopf, dann speit er trotzig aus: „Ich bin kein Dieb!“ Er wendet sich um und geht. Die Dörfler machen eine Gasse für ihn frei und plappern erhitzt los. „Wieso sollte Grobosch Dir einen Gulden stehlen?“, fragt Demud und Sighart ergänzt: „Ich kann nichts Schlechtes über ihn sagen. Seine Arbeit ist gut, die Preise sind angemessen und zu mir ist er immer freundlich.“ „Ich vermisse seit zwei Tagen mein goldenes Josefsamulett“, wirft Meusewin leise ein. „Was, Du auch?“, entfährt es Trissa. „Und ich kann Gwens Ring nicht mehr finden. Sie trug ihn nicht als ... sie ... dieses Ding war.“ „Dann haben wir einen Dieb unter uns“, stellt Alerich fest. Halman nickt: „Hab ich doch gesagt.“ „Hast Du nicht“, sagt Demud, „Du hast einfach nur Grobosch verdächtigt.“ „Aber von uns stiehlt doch niemand“, wirft Wilma ein. Halman rollt mit den Augen und Roslind, Halmans Frau wendet sich an Marlis: „Marlis, welche Fremden wohnen in der Herberge?“ Marlis neigt den Kopf, ihr Blick ist eine Mischung aus Trauer und Unverständnis: „Was soll diese Frage? Du weißt es selbst. Nika ist seit Tagen krank, zahlt aber für Unterkunft und Verpflegung und den Bischof und seine Leute willst Du doch bestimmt nicht verdächtigen, oder?“ Roslind schaut mürrisch, andere Dorfbewohner schauen Euch an und schütteln beschwichtigend den Kopf. „Ich bleibe dabei“, murrte Halman, „Grobosch ist der Dieb.“ „Sei doch nicht so stur, Halman!“, stößt ihn seine Frau an. „Es könnten doch auch andere gewesen sein. Nika. Ob sie wirklich krank, muss sich erst mal zeigen. Und Flordelis. Wer weiß, was die in ihrer Hütte so alles ausheckt. Oder Eilif, der irre Alte. Dem ist alles zuzutrauen.“ – „Die habe ich aber nicht nachts herumschleichen sehen“, wendet Halman ein. „Du solltest selbst am besten wissen, Halman, dass nicht jeder nächtliche Schleicher ein Dieb ist“, lässt sich Begina vernehmen, woraufhin einige Dörfler schmunzeln, andere die Luft anhalten. Halmans Blick verfinstert sich, dann schaut er zu Boden. Wilma errötet. „Das geht Dich gar nichts an!“, wird Roslind laut. „Komm, Halman! Wir gehen, der Hof führt sich nicht alleine!“

**Hintergrund:** Begina spielt darauf an, dass Halman selbst vor einiger Zeit nachts durchs Dorf schlich, weil er sich heimlich mit Wilma treffen wollte. Die beiden hatten bei Kirchweih vor zwei Jahren zu viel getrunken und landeten gemeinsam im Heuschober. Halman entbrannte daraufhin in Verlangen, Wilma war es peinlich. Halman gibt mittlerweile Wilma die Schuld und tut so, als wäre alles dumm und naiv, was von ihr kommt.

Mit schnellen Schritten kommt Pfarrer Johann auf Euch zu. Er hält seinen gebrochenen linken Arm mit der rechten Hand fest, um das hohe Tempo laufen zu können. „Ich wurde bestohlen“, entfährt es ihm. „Das heißt, die Kirche. Der Kirchenzehnt. Die Kiste ist weg.“ Johann schnauft. Er schaut gequält, seine Rechte streicht mehrfach wie beruhigend über seinen linken Arm.

Spätestens jetzt müssen sich die Helden der Angelegenheit annehmen, denn selbstverständlich wird Bischof Heinrich großmütig seine Unterstützung zusagen, was bedeutet, dass er die Helden darauf ansetzt.

## 6.2 Ermittlungen



Durch den Streit zwischen Halman und Grobosch sind bereits einige Fakten und Verdachtsmomente genannt worden. Die Helden können nun in Techindorf nach Hinweisen suchen.

Dies kann einerseits durch Untersuchung der „Tatorte“ geschehen, andererseits kann es auch durch Befragung der Dorfbewohner gelingen. Hier kann der Meister aus den Beziehungsgeflechten innerhalb des Dorfes nach Belieben falsche Verdächtigungen generieren und die Helden in verschiedenste Streitigkeiten verwickeln.

Folgende Hinweise können die Helden erhalten:

**Halman:** Er lässt sich nicht davon abbringen, dass Grobosch der Dieb ist. Hier ist offenkundig, dass Halman nicht der Schlauste ist. Jede Normabweichung ist ihm verdächtig, sofern sie bei anderen auftritt. „Ich musste nachts raus. Nach Sonnenuntergang. Und, wen habe ich da gesehen? Grobosch. Ganz sicher. Ich erkenne den Zwerg, wenn ich ihn sehe. Was also hat er um diese Zeit draußen zu suchen? Mit Umhang und Tasche? Ein Dieb ist er! Und ich will meinen Gulden zurück!“ Erst wenn man ihn fragt, wo er Grobosch den gesehen habe, stutzt er: „Ja, das ist wirklich seltsam. Er schlich den Weg nach Osten entlang, wendete sich dann aber nach Norden und kletterte über den Zaun. Hmh. Wahrscheinlich wollte er dort seine Beute vergraben. Ihr wisst schon. Zwerge müssen immer Löcher buddeln.“

Halmans Beobachtungen vom 23. und 25.07. sind korrekt. Grobosch ist benebelt und folgt Flordelis' Weisung.

**Grobosch:** Er ist nicht gesprächsbereit. Die Helden müssen ihn für sich einnehmen oder überzeugen (Redekunstprobe 16+). Einschüchterungsversuche wirken bei ihm nicht. „Ich bin kein Dieb! Da kann Halman sagen, was er will.“ Offensichtlich ist, dass er übermüdet ist, er gähnt oft und schweift manchmal ab. Ein Heilkundiger kann erkennen, dass Grobosch unter Drogeneinfluss steht. Wird er entsprechend behandelt (kombinierte Heilkunde- und Redekunstprobe 16+), so kann man ihm Erinnerungsfetzen entlocken: „Ich ... bin ... kein ... Dieb. Ich ... folge. Ich ... folge ... Deinem ... Ruf ... Ja ... der Wald ... Kerzen ... und arbeiten ... immer arbeiten ... uuuuuh“, Grobosch verzieht angeekelt das Gesicht, „die Vorhänge ... Vorhänge mit ... Augen ... uuuuaah ... der Wind ... nein ... nicht die Augen ... Ja ... Herrin ... arbeiten.“

Wird Grobosch nach der Entführung Johanns befragt, kann man ihm entlocken: „Arbeiten ... ja ... Grobosch ist ... stark ... Volker ... hahaha ... ja ... ich helfe ... wir schleppen ... in den Wald ... zu den Augen ... nein ... nicht die Augen ... arbeiten.“

Die ersten Hinweise bedeuten, dass Grobosch Flordelis' Anweisungen folgt. Er nimmt den Weg durch den Wald, um in der Höhle bei Kerzenschein zu arbeiten. Das heißt, dass er in der Höhle zunächst eine Gussform für den Dolch anfertigt und später den Golddolch schmiedet. Was er nicht mag, sind die großen Spinnen und ihre Netze in der Höhle.

Die zweiten Hinweise bedeuten, dass Grobosch Volker helfen musste, Pfarrer Johann aus der Kirche zur Höhle in den Wald zu tragen. Dort wird er gefangen gehalten, aber nicht den Spinnen überlassen.

**Feist:** Er weiß nicht viel, ist aber vergleichsweise leicht zum Reden zu bringen (Redekunst 7+; bieten die Helden Feist Alkohol an, reicht 4+): „Haha. Ich bin der beste Schmied hier. Der beste.“ Feist nickt lächelnd. „Ja, der beste. Volker weiß das. Ein feiner Kerl, der Volker. Zum Wohl!“ Er trinkt und schenkt sich dann nach oder lässt sich nachschenken. „Der beste Schmied bin ich, sagt er. Der Volker. Und den besten Wein wert. Jawohl!“ Er schürzt die Lippen. „Selbst Grobosch darf mittrinken. Der Kleine. Haha. Er lässt aber nach. In letzter Zeit. Muss ich sagen.“ Er nimmt wieder einen Schluck, schließt die Augen und ein Schnarchen ist zu hören. Wird er angesprochen oder geschubst, schreckt er mit einem abrupten Schnarchlaut auf, schaut sich um, nimmt den Kelch und trinkt einen weiteren Schluck. „Wo war ich?“ Wird er an Grobosch erinnert: „Haha. Der Kleine. Er lässt nach. Seit Tagen schon. Immer müde.“ Feist gähnt. „Immer müde. Der Kleine. Haha.“ Dann schläft er wieder ein. Mehr ist aus ihm nicht rauszuholen.

**Volker:** Er ist offensichtlich nicht ganz bei sich. Er wirkt aufgekratzt und zeigt Gefühlsschwankungen. Einerseits ist er fröhlich, summt vor sich hin und lächelt verträumt. Andererseits klopft er sich öfter mit Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand an die Oberseite des Brustbeins oder fährt sich mit den Händen langsam über die Oberschenkel. Dann wirkt er unsicher und nervös. Auch ihnen können die Helden mit Redekunst zum Erzählen bringen: Mit einer einfachen Probe (4+) spricht er über seine Liebe: „Ja“, er lächelt. „Seit Eurer Ankunft wendet sich alles zum Guten. Nach all den Jahren. Ich.“ Volker lächelt Euch an. „Ich bin wieder verliebt. Vielleicht wird es bald eine Hochzeit geben.“ Er lächelt breit, seine Augen strahlen. „Aber es weiß noch niemand. Also. Sagt bitte nichts. Ich will Flordelis auch nicht drängen. Sie hatte es so schwer. Brin, ihre beste Freundin. Das war nicht leicht für sie.“ Wenn die Helden ihn ermutigen, wird er seine ganze Liebesgeschichte ausbreiten, dass er sie schon lange mag, dass sie oft in seinen Laden kommt. Dass er sich mit ihr wieder jung fühlt usw. Auf den Wein angesprochen, wird Volker zunächst nur bestätigen, dass er die beiden Schmiede versorgt. Mittels Redekunst (7+) verrät er mehr: „Ja. Auch das war Flordelis' Gedanke. Sie ist so eine gute Frau. Denn die beiden machen ihre Arbeit ohne zu murren. Schon seit Jahren. Aber niemand dankt es ihnen. Stattdessen werden sie sogar verdächtigt“, entrüstet er sich. „Und Flordelis sagt hier: Nein. Gib ihnen Anerkennung. Und genau das tue ich.“

Von den Diebstählen weiß er nichts. Nach Johanns Entführung ist auch Volker verschwunden und hält sich in der Höhle auf. Die Rückkehr nach Techindorf wagt er nicht.

**Bella:** Sie mag Flordelis nicht und ist genervt, dass ihr Vater Flordelis umwirbt. Damit hält sie auch nicht hinter dem Berg. „Mein Vater und Flordelis?“ Bella schaut missmutig. „Er ist ja völlig vernarrt. Ich weiß nicht, was er an der findet. Habt Ihr Flordelis mal getroffen?“ Bella verdreht die Augen. „Du kannst mit ihr nicht reden. Die schaut immer nur. Ganz merkwürdig. Und wie sie sich anzieht. Ich bin mir nicht sicher, ob sie wirklich eine Frau ist. Aber das Schlimmste ist der Geruch. Man sollte meinen, dass jemand, der mit Kräutern hantiert, besser riecht. Puuh!“ Bella bläst die Luft aus. „Aber Vater merkt das alles nicht. Er macht ihr Geschenke. Neulich hat er ihr sogar ein Buch geschenkt“, stößt sie verächtlich aus. „Ein Buch. Das wäre sicherlich einiges wert gewesen.“ „Wovon es handelte? Keine Ahnung. Ich habe es nicht gelesen. Es war ein altes Buch, nur wenige Seiten. Was sollte für sie schon interessant sein. Wundert mich ohnehin, dass sie anscheinend lesen kann. Vielleicht waren aber auch nur Bilder drin.“

Bella ist voller Vorurteile gegenüber Flordelis und ihre Behauptung bezüglich des Geruchs völlig falsch. Tatsächlich achtet Flordelis auf Körperhygiene und riecht eher ungewöhnlich gut nach Holz und Kräutern.

**Trine:** Baldrichs fünfjährige Tochter behauptet, dass sie einen Dieb gesehen habe. Sie ist dem Bienenmann gefolgt, weil der ihr manchmal etwas Honigmilch gibt. „Als der Bienenmann und Ronald geredet haben, ist das Untier gekommen. Das hat dann einfach was gegessen. Vom Essen vom Ronald. Und dann hat es was Glitzerndes gestohlen und ist damit weg. Einfach weggeflogen.“ Ob an der Geschichte etwas dran ist, kann der Meister entscheiden. Denkbar ist, dass eine Elster einen silbernen Löffel gestohlen hat und ihn in ein nahegelegenes Nest brachte.

**Kindel:** Er kann bestätigen, dass er gelegentlich Ronald im Wald trifft. Vor drei Tagen ist ihm Trine gefolgt, was sie immer mal wieder tut. Er mag Kinder und hat oft Honigmilch für sie dabei.

**Ronald:** Auch Ronald kann Trines Version bestätigen. Und tatsächlich vermisst er seit diesem Tag einen silbernen Löffel. Außerdem ist ihm am selben Tag etwas Seltsames passiert. Nach dem Gespräch mit Kindel legte er sich in die Sonne und schlief ein. Er wurde erst nach Sonnenuntergang wach. Auf dem Heimweg bemerkte er Grobosch, der sich in der Nähe von Flordelis' Hütte herumtrieb.

**Eilif:** Der „Waldschrat“ spricht nicht gern mit Menschen. Wenn ihm die Helden sympathisch sind, kann er über Flordelis sagen, dass sie ihren Bogen nutzt, auch wenn es nicht nötig ist. Und dass bei ihrer Hütte Pflanzen mit schlechter Aura wachsen, die hier nicht hingehören.

Er missbilligt, dass Flordelis zur Jagd geht, besonders, wenn sie die Jagdbeute nicht selbst nutzt. Tatsächlich hat Flordelis Pflanzen angebaut, die sie für ihre Rituale verwenden will: Alraune, Baldrian, Bilsenkraut, Eisenhut, Ginseng, Petersilie, Pfefferminz, Schierling. Auch das lehnt Eilif ab.

**Flordelis:** Sie ist abweisend und nicht gesprächsbereit. „Das Dorf schickt Euch. Ich habe nichts zu sagen.“ Mittels Menschenkenntnis (11+) lässt sich die verletzte, trauernde Seele erkennen. Gelingt die Probe gar mit 16+, ist auch ihre Wut spürbar. Flordelis ist sehr stur und widersetzt sich meist erfolgreich jeglichen Versuchen, sie zu beeinflussen (Selbstbeherrschung: FKW 16). Außerdem ist sie intelligent und vergleichsweise gebildet. Sie zeigt nicht viel Geduld, wird die Helden sehr schnell auffordern, wieder zu gehen. Den Zutritt zu ihrer Hütte gewährt sie erst gar nicht. Flordelis linke Hand ist verbunden, eine Achtsamkeitsprobe (16+) lässt anhand der Form des Verbands erkennen, dass der kleine Finger fehlt.

In der Hütte können die Helden verschiedene Pflanzen und Kräuter, darunter auch Zimt, und das Büchlein von Volker mit den beiden Rezepten finden. Die Anmerkungen bei den Tränken stammen von Flordelis.

Untersuchen die Helden die Umgebung der Hütte (Aufspürenprobe), können sie die kultivierten Pflanzen (4+) und auch Fußspuren (11+) entdecken. Das Verfolgen der Fußspuren (11+) bringt sie nach etwa 2 Kilometern zur Höhle nordöstlich der Jagdhütte.

### 6.3 Verschwunden



Am Montag, den 27.07. sollten die Helden mit Ermitteln beschäftigt sein. In der Nacht auf Dienstag, den 28.07. ist Flordelis ein letztes Mal auf Raubzug. Wieder dringt sie in die Kirche ein und stiehlt den goldenen Abendmahlskelch und Weihrauch. Dabei wird sie von Johann überrascht. Sie schlägt ihn nieder, fesselt und knebelt ihn. Dann schleicht sie ins Dorf zu Volker. Flordelis überredet ihn, ihr zu helfen. Volker begibt sich zur Kirche, während Flordelis auch noch Grobosch aufsucht und dem Berauschten ihre Weisungen einflüstert. Feist schläft tief und fest. Auch Grobosch begibt sich dann zur Kirche. Flordelis eilt mit Kelch und Weihrauch zurück in ihre Hütte, holt dort weitere Zutaten und das Rezeptbüchlein und geht dann zur Spinnenhöhle. Sie entzündet „Kräuterlaternen“, welche dafür sorgen, dass die Spinnen dem „duftenden“ Bereich fernbleiben.

In der Zwischenzeit schleppen Grobosch und Volker Priester Johann außerhalb der Dorfumzäunung direkt zur Spinnenhöhle. Dort wird Grobosch dann die bislang gesammelte Goldbeute einschließlich des Kelchs einschmelzen und den Golddolch schmieden. Kurz nach Sonnenaufgang kehrt er ins Dorf zurück. Volker wird bei Flordelis in der Spinnenhöhle bleiben. Ihm wird allmählich die Tragweite der Unternehmung bewusst und er hadert mit seiner Schuld. Doch seine Verliebtheit lässt ihn ausharren. Die beiden legen Johann auf eine grobe Lagerstatt, halten ihn gefesselt und geknebelt. Auch sorgen sie dafür, dass die „Kräuterlaternen“ stets ausreichend mit Duftkräutern bestückt sind. Im Verlaufe des Tages werden Jakobs Schuldgefühle größer, Flordelis spürt das und will ihn davon ablenken, indem sie sich ihm wie versprochen hingibt. Gegen Abend wird sie dann schwarze Kerzen an den Ecken des Pentagramms entzünden und Feuer unter dem Kessel entfachen. Der Kessel steht unter einer Felsöffnung, so dass tatsächlich eine Zubereitung unter freiem Himmel erfolgen kann. Flordelis beginnt zur Nacht mit der Trankzubereitung, Johanns Oberkörper wird entkleidet, der goldene Dolch und die schwarzen Phiolen liegen bereit.

Das Verhalten der Helden bestimmt nun maßgeblich, ob sie von diesen Vorgängen etwas mitbekommen. Nachtwachen und gelungene Achtsamkeits- oder Wachgabeproben können hier sehr hilfreich sein. Vielleicht gelingt es ihnen, den Plan bereits im Ansatz zu vereiteln, möglicherweise bemerken sie aber auch erst am

Morgen des 28.07., dass Pfarrer Johann und Krämer Volker verschwunden sind. Grobosch ist ab Sonnenaufgang wieder in der Schmiede, benebelt und unter Umständen befragbar (*siehe oben*).

Eine **Aufspürenprobe** bei der Pfarrkirche (7+) lässt sie die Fußspuren von zwei Personen (Grobosch und Volker) entdecken, die offenkundig etwas Schweres getragen haben. Sie können diesen Spuren auch bis zur Spinnenhöhle folgen. (Aufspüren 11+).

Auch über Flordelis' Hütte können sie zur Spinnenhöhle gelangen. Die Hütte ist verlassen, das Rezeptbüchlein an diesem Tage auch nicht auffindbar, da es Flordelis mit in die Höhle genommen hat. Dennoch können die Helden über Flordelis' Fußspuren zur Spinnenhöhle finden.

Der **goldene Dolch** ist übrigens sehr kunstfertig gelungen. Grobosch hat auch den Knauf in Form eines Schlangenkopfes aus Gold gefertigt.



### 7 Die Spinnenhöhle

EP  
3

Flordelis' geheimer Unterschlupf liegt knapp 2 Kilometer nordöstlich ihrer Jagdhütte (*Plan siehe Anhang*). Die Helden können den Eingang finden, wenn sie den Fußspuren von Flordelis, Volker oder Grobosch folgen.

In unmittelbarer Nähe der Höhle können sie außerdem lustvolle Schreie hören (gegen Nachmittag des 28.07.) oder Rauch aus der Höhlenöffnung im Dach des Hauptraumes aufsteigen sehen (gegen Abend des 28.07.).

Im rechten Teil der Höhle hausen große (bis sehr große) Spinnen, die Flordelis üblicherweise mit **Kräuterduft** betäubt, d.h., es sind große Netze zu finden und ein ätherischer Duft mit einer unterschwellig bitteren Note liegt in der Luft, der auch den Helden die Sinne benebeln kann (*Hier könnten sich Zechenproben anbieten*).

Insgesamt sind vier **Kräuterlaternen** in der Höhle verteilt: Die erste hängt an der linken Wandseite direkt nach der Engstelle, die zweite auf der rechten Wandseite des linken Durchgangs ungefähr da, wo ein kleiner Wasserfall von oben herabfällt und die dritte hängt an der rechten Seitenwand des Hauptraums. Die vierte Laterne ist variabel: Falls niemand in der Höhle ist, hängt sie direkt am Eingang links an der Wand. Wenn Flordelis anwesend ist, entzündet sie zunächst diese Laterne und betritt mit ihr die Höhle. Im Hauptraum hängt sie sie dann an die linke Wandseite. Außer dem ätherischen Duft verbreiten die Laternen auch ein diffuses Licht.

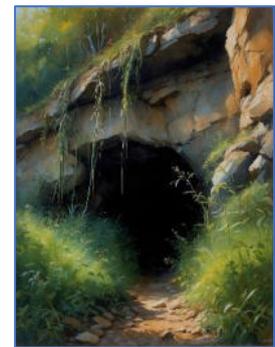
Der kleine **Wasserfall** führt dazu, dass der Boden der Höhle hinter der „Stufe“ nach der Engstelle etwa knöchelhoch mit Wasser gefüllt ist. Das Wasser hat eine leichte Strömung und läuft über die kleine Höhle im Nordosten ab. Der kleine Gang zum Hauptraum ist etwas ansteigend, so dass hier kein Wasser hinfließt.

Kommt es zu einem **Kampf mit den Spinnen**, sollte der Meister für die Spinnen 2 bis 4 Lebenskreise und einen Angriffswert von 8 bis 14 festlegen. Die Spinnen verteidigen sich nicht, sondern sie greifen an. Der ätherische Geruch hält sie in ihrem Bereich und verlangsamt sie ein wenig. Bei einem Treffer durch die Spinnen können die Helden evtl. vergiftet werden. Außerdem dürfte ein Kampf mit den Spinnen Flordelis verraten, dass die Helden vor Ort sind.

Im **Hauptraum** der Höhle findet sich ein **Drudenfuß** (Pentagramm), mit Ruß auf den Boden gezeichnet. Die Ecken des Drudenfußes sind mit schwarzen Kerzen bestückt. Unter einer Öffnung im Dach der Höhle befindet sich eine Feuerstelle, über der ein Kochgestell mit einem Kessel steht.

**Flordelis** setzt sich mit Bogen und Dolch zur Wehr. (FkW Bogen: 19, FkW Dolch: 17; 4 Lebenskreise) Sie zaudert nicht, kämpft verbissen und aggressiv. Der Tod ist für sie kein Schrecken. **Volker** greift bei einem Kampf zwar ebenfalls nach einem Dolch, weiß ihn aber nicht recht zu führen. Auch fehlt ihm die Überzeugung. Er wird entsetzt sein, möglicherweise in Tränen ausbrechen, vor allem, falls Flordelis getötet wird.

Die **Zehntkiste** der Kirche befindet sich in der Höhle, enthält allerdings nur noch 612 Silberpfennig, die 8 Gulden wurden für den Dolch eingeschmolzen.



Eingang zur Höhle



Höhlenspinne

## 8 Das Erweckungsritual

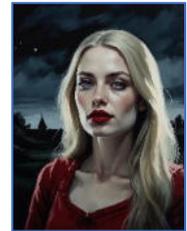


Sollten es den Helden nicht gelungen sein, Flordelis zu überführen und Pfarrer Johann zu retten, so wurde Letzterer in der Nacht vom 28. auf den 29.07. in der Höhle getötet und sein Herz dem Erweckungstrank beige-mischt.

Flordelis und Volker werden sich dann auch am 29.07. verborgen halten, allerdings nicht in der Spinnenhöhle, eher in oder in der Nähe von Flordelis' Jagdhütte. Volker ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Möglicherweise wird Flordelis noch einmal mit ihm schlafen, um ihn in der Spur zu halten.

Flordelis wird die Nacht abwarten und sich dann auf den **Friedhof der Propstei** schleichen. Im Schein des Vollmonds wird sie an Brins Grab das Erweckungsritual vollziehen: Zunächst wird sie drei Tropfen des Tranks auf ihr Grab träufeln und dann die Formel rezitieren (an den Stellen mit Gedankenstrichen nimmt sie jeweils einen Schluck aus einer der schwarzen Phiolen): Brin - reverteretur – a mortuis – in nomine diaboli. Die Formel wird sie insgesamt sechsmal sprechen.

Nur für den Fall, dass es den Helden auch nicht gelingen sollte, dieses Ritual zu unterbinden, muss sich der Meister überlegen, ob es wirkt. Falls ja, könnte Brin in der Folgenacht an die Tür der Herberge klopfen. Ihre einst dunkelblonden Haare sind weißblond, ihre Haut sehr blass und die Lippen kräftig rot. Sie hat keine Erinnerung an die letzten Tage, weiß nur noch, dass sie an einem Ort vollkommener Dunkelheit in tiefem Frieden weilte. Sie weiß auch nicht, wie sie hierhergekommen ist. Ihre Erinnerung an aktives Leben endet sozusagen in der Nacht, in der sie vom Vampir gebissen wurde, und sie setzt wieder ein vor der Herbergstür. Die Herberge hat zwischenzeitlich zwar Sighart übernommen, Brins Mutter Marlis ist aber noch immer anwesend. Ihre Reaktion dürfte zwischen Freude und Angst pendeln und sie womöglich in den Wahnsinn treiben. Falls Flordelis dann nicht schnellstmöglich mit Brin aus Techindorf verschwindet, werden sie sicherlich den Dorfbewohnern zum Opfer fallen, doch dies ist hoffentlich eine Geschichte, die nie erzählt werden muss.



Brin, erweckt

## 9 Das Ende des Abenteuers

Wieder einmal sollte es den Helden gelungen sein, einen Ort und dessen Bewohner zu retten. Techindorf dürfte dankbar sein und Bischof Heinrich ist sicherlich des Lobes voll. Wieder einmal hat sich gezeigt, welche gutes Geschick ihn bei der Auswahl seines Gefolges leitet. Eine gesellige Feier mit Musik, Tanz, Speis und Trank verabschiedet die Helden [vermutlich am 30. Iulius], so dass sie am Folgetag Techindorf ins nächste Abenteuer verlassen können.

Sowohl für den ersten als auch für den zweiten Teil des Abenteuers kann der Meister bis zu zwei Gratislernwürfe gewähren, ein Bonus auf Ehre, vielleicht auch Respekt sollte ebenfalls vergeben werden.





## Die Bewohner Techindorfs

Techindorf ist stark durch die vier Bauernhöfe geprägt. Diese werden von **Begina**, **Halman**, **Demud** und **Hein** geführt. Die verstorbene Edda arbeitete als Stallmagd auf Heins Hof und wird dort schmerzlich vermisst. **Sighart** verdingt sich auf Demuds Hof; er kam einst vor fünf Jahren nach Techindorf und wollte nur überwintern. Er ist im Ort angesehen, nicht zuletzt, weil er sich ziemlich gut auf die Bier- und Weinherstellung versteht. Er übernimmt nach dem Tod der Vampire die verwaiste Herberge von **Perger** und **Marlis** und gibt ihr den Namen „Zum Langzahn“.



**Volker** führt einen Krämerladen in der Ortsmitte. Seine Frau Agnes ist bei der Geburt Bellas gestorben. Er schwärmt für die eigenbrötlerische Jägerin Flordelis, die nördlich außerhalb der Dorfeinzäunung lebt. Seine Tochter **Bella** wirft ihm naive Liebesblindheit vor, sie hält nicht viel von Flordelis. **Rinhart** ist der Sohn des verstorbenen Karl und führt die Zimmerei weiter. Er und Tischler **Meusewin** haben ein Auge auf Bella geworfen. Drechsler **Baldrich** bewohnt mit Frau **Wilma** und Tochter **Trine** das nördlichste Haus des Ortes. Wilma hatte im betrunkenen Zustand vor zwei Jahren eine Einmal-Affäre mit Halman. Bei Baldrich wohnen auch Meusewin und **Trissa**, die Schwester der verstorbenen Schneiderin Gwen. Trissa führt Gwens Schneiderei fort. Die Werkstätten im Handwerkshaus teilen sich Drechsler, Tischler und Schneiderin. Imker **Kindel** lebt im Osten Techindorfs. Er spricht wenig und ist meist bei seinen Bienen oder im Wald zu finden.





Feist  
Schmied



Grobosch



Willeburg  
Bäckerin



Willem



Clara



Humbert  
Gerber



Pether  
Gerber

Die Dorfschmiede wird von **Feist** geführt. Sein Gehilfe **Grobosch** ist kleinwüchsig und kräftig, in anderen Welten würde man ihn dem Zwergenvolk zurechnen. Grobosch übertrifft seinen Meister in Kunstfertigkeit. Beide sprechen gerne dem Wein zu. Bäckerin **Willeburg** lebt mit ihren Kindern **Willem** und **Clara** in dem Haus östlich der Bäckerei. Ursprünglich führte sie einen Bauernhof, doch ihre Backkünste begeistern ganz Techindorf, so dass sie vor zwei Jahren entschied, für den ganzen Ort zu backen. Sie liegt im Streit mit den Gerbern **Humbert** und **Pether**, weil die Dünste ihrer Gerberei oft zur Backstube wehen und Willeburg der Meinung ist, dass dies den Geschmack ihrer Backwaren beeinträchtigt. Humbert und Pether werden im Ort oft die „Gerber-Brüder“ genannt, obwohl sie nicht verwandt sind. Das mag an den roten Haaren liegen.



Richina  
Müllerin



Roland  
Holzfäller



Flordelis  
Jägerin



Eilif  
Fallensteller



Nika  
Reisende

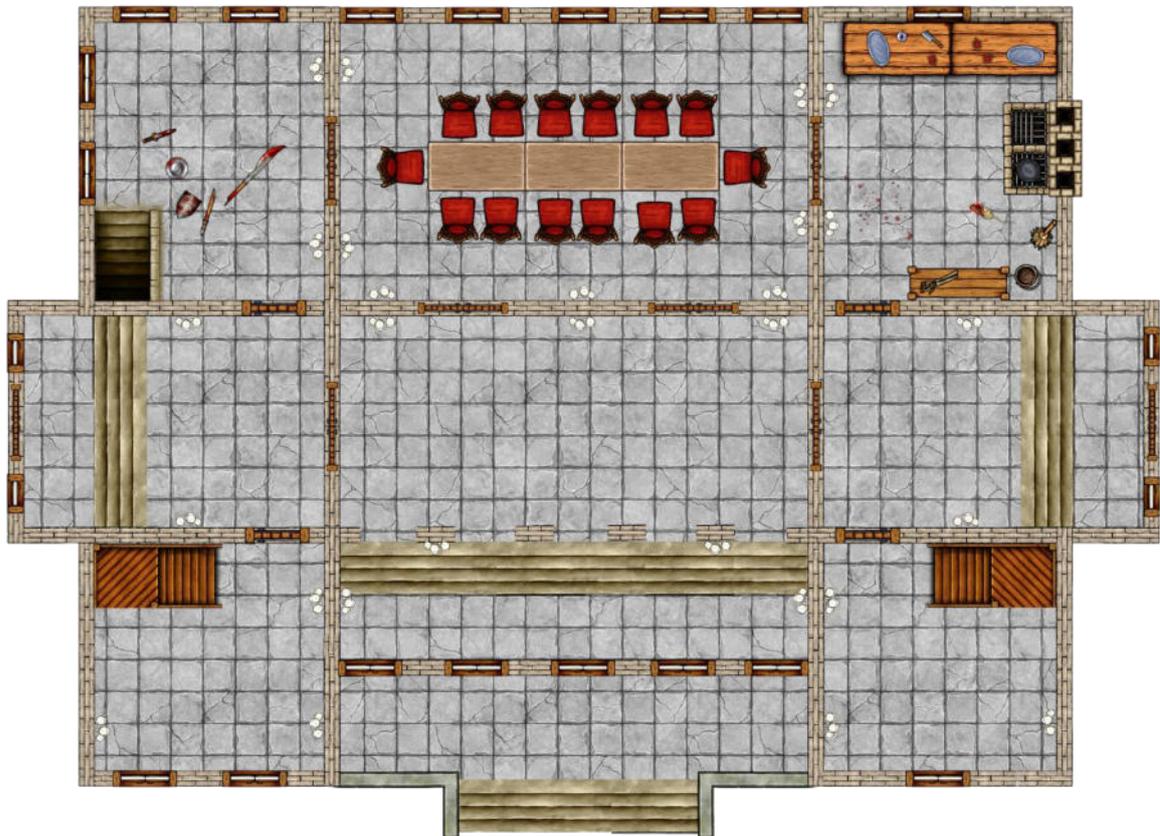
**Richina** ist die neue Müllerin. Sie ist die Schwester des verstorbenen Jorgen, des ehemaligen Müllers. Ihr Mann **Roland** arbeitet als Holzfäller und ist meist außerhalb Techindorfs im Wald unterwegs. Er hat zum Verdruss Richinas kein Interesse daran, Müller zu werden. Roland trifft im Wald gelegentlich auf Eilif, Kindel, Hedwig und Flordelis. Mit Eilif gerät er manchmal in Streit, weil der ihn davon abhalten will, bestimmte Bäume zu fällen und er hat ihn im Verdacht, ihm schon mehrmals die Holzfälleraxt entwendet zu haben (was tatsächlich stimmt). Kindel sucht im Wald Ruhe und Aromen für seinen Honig, von dem er Roland gelegentlich etwas mitbringt. Hedwig sucht im Wald nach (Heil-)Kräutern und fragt Roland auch stets, wie es Flordelis geht. Hedwig spürt, dass es die Jägerin nicht leicht hat und würde ihr gern helfen, findet aber keinen Zugang zu ihr.

**Flordelis** lebt in einer Holzhütte nordöstlich des Ortes und kennt sich mit Jagen und Kräutern aus. Sie lebt zurückgezogen, meidet die Menschen. Als junges Mädchen lernte sie Lesen und Schreiben im Kloster. Volker buhlt um ihre Gunst, was sie zurückweist. Seit dem Tod ihrer Freundin Brin kämpft sie mit ihrer Trauer. Im zweiten Teil des Abenteuers versucht sie sich an einem okkulten Ritual, um Brin ins Leben zurückzurufen. Dabei bestiehlt sie einige Dorfbewohner und will schließlich Pfarrer Johann töten. Fallensteller **Eilif** lebt als Einsiedler im Wald nordwestlich des Ortes. Er ist empfänglich für die Stimmungen der Natur, weshalb er Roland bisweilen davon abhält, bestimmte Bäume zu fällen. Flordelis betrachtet er ebenfalls kritisch. Er weiß, dass ihre Seele leidet und sich gerade schwarz färbt.

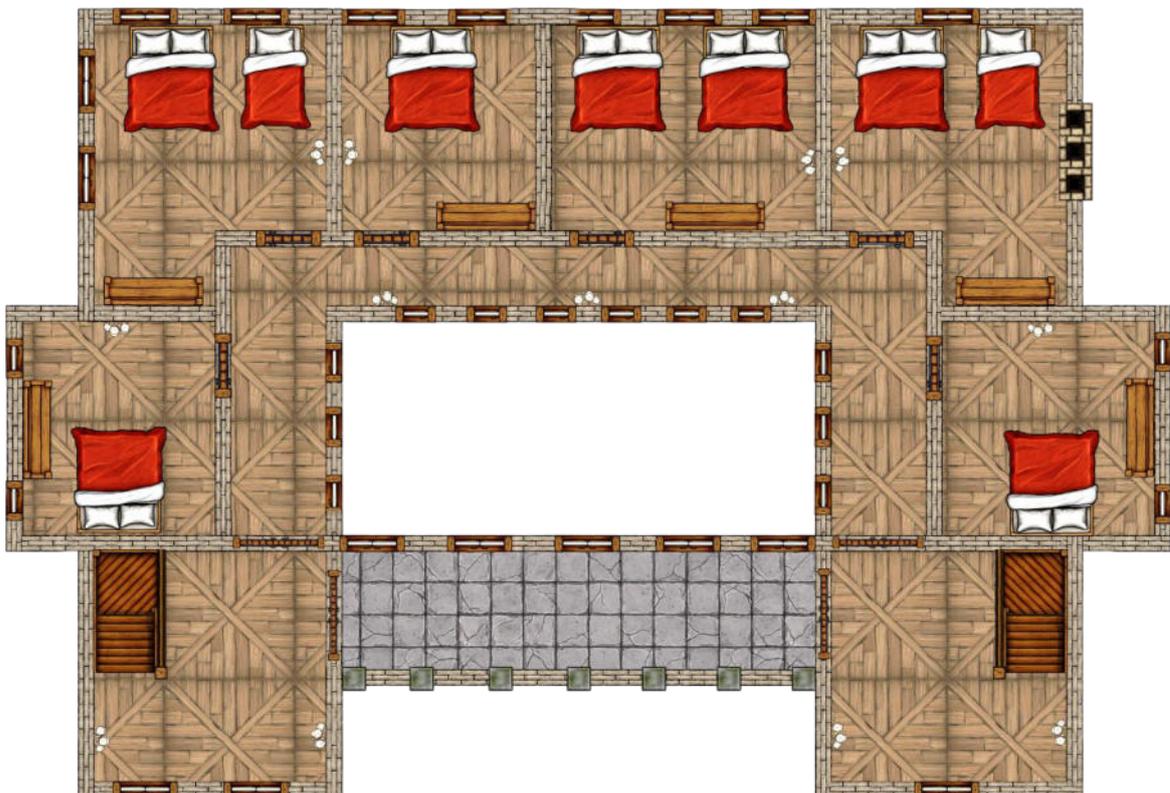
**Nika** ist auf der Durchreise und hat sich in der Herberge einquartiert. Sie ist verschnupft, fühlt sich matt und hat leicht erhöhte Temperatur, weshalb sie einige Tage verweilt. Sie will ihren Onkel Fredrik aufsuchen, der in Regensburg als Wachtmeister arbeitet. Da ihre Eltern altersschwach sind, können sie den heimischen Hof nicht mehr führen. Nika will Fredrik überzeugen, den Hof zu übernehmen oder ihr dabei zu helfen, in Regensburg arbeiten und leben zu können.

## Gut Krâja

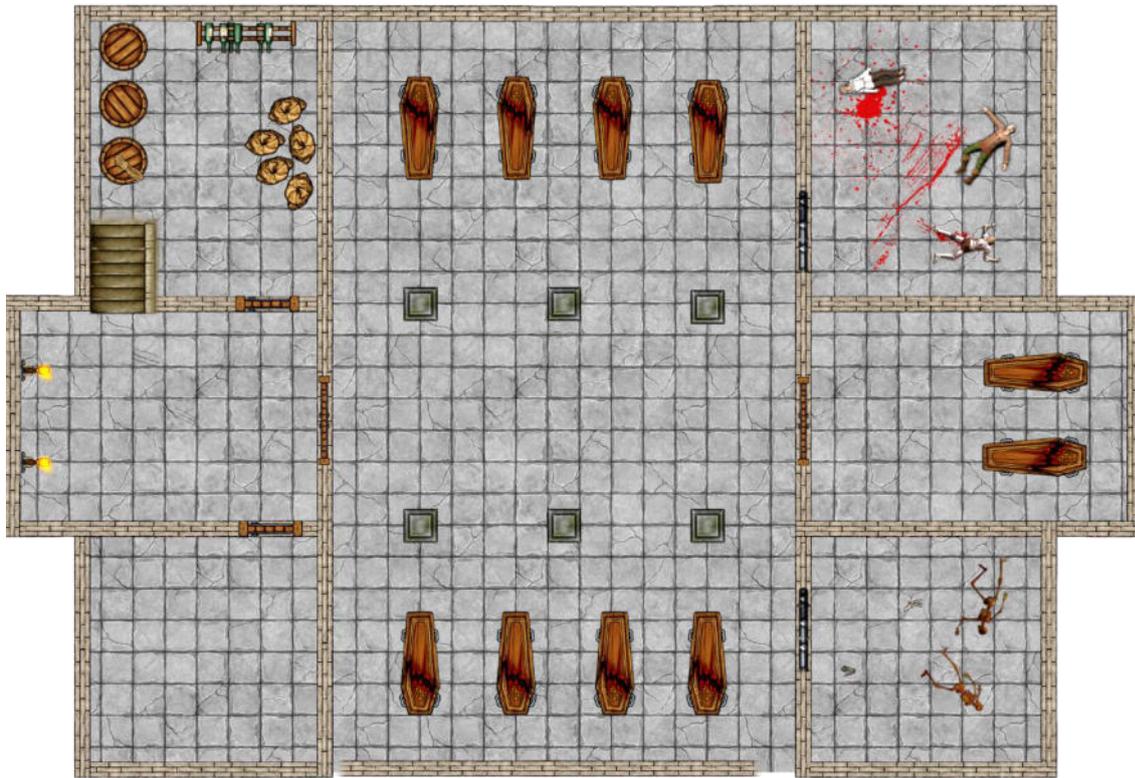
### Erdgeschoß



### Obergeschoß



### Untergeschoß



### Flordelis' Jagdhütte





### Gebräu der ungezügelter Sinneslust

Bereite des Nachts zu! Mische einen Liter Wasser mit Pfefferminzblättern und Zimmet. Erhitze das Gebräu und halte es einige Zeit über dem Feuer, bis dass die Oberfläche schaumige Blasen zeigt. Gieße hernach alles durch ein Sieb. Rühre Honig, roten Wein und Belladonna ein und erhitze den Trank abermals. Wenn Du Haare der Liebenden zugibst, verstärkt sich die Wirkung enorm, wirkt dann aber nur bei denselben.

*Belladonna durch Petersilie ersetzt!*

### Sud der Wiederkehr

Ein mächtiges Gebräu, das imstande ist, Tote zu den Lebenden zu rufen. Unter freiem Himmel bei zunehmendem Mondschein zuzubereiten.

Die Feuerstelle muss inmitten eines Pentagramms platziert sein. Jeder Zacken des Pentagramms muss erleuchtet sein. Verwende Kerzen aus schwarzem Wachs. Färbe Gesicht und Hände mit Ruß.

Gib zunächst Weihrauch in den Topf und verbrenne es mit heißer Flamme, so dass der Topf innerlich geschwärzt ist. Fülle hernach schweren Wein in den Topf und erhitze ihn. Mische ein wenig Quecksilber bei und rühre mit einem Buchenstabe um. Gib dann in dieser Reihenfolge folgende Zutaten bei beständigem Rühren bei: Baldrianblätter, Schierling, Brennnessel, eine ganze Alraune, drei Spinnenbeine und ein frisch abgetrenntes Körperglied. Halte den Sud feurig bei beständigem Rühren.

*geöffneter Finger zückt im Sud, sonst kein Effekt!*

Wenn der Morgen graut, lasse den Topf erkalten und gieße die Flüssigkeit in schwarze Phiolen. Begib dich zur Erweckung an den Ort des Todes oder direkt zum Leichname. Gib drei Tropfen auf Boden oder Leichnam und trinke den Rest. Sprich nach jedem Schlucke einen Teil der Formel: Nenne zuerst den Namen des Toten, fahre dann wie folgt fort: reveretur - a mortuis - in nomine diaboli. Wiederhole die Formel, bis der Trank vollständig geleeret ist. Beachte: Trinke den letzten Schluck unbedingt nach der Anrufung des Schwarzen Fürsten.

*Wer?*

Die Wirkung wird gesteigert, wenn ein Menschenopfer dargebracht wird. Das Opfer muss mit einem goldenen Dolche ins Herze gestochen werden. Gib das noch warme Herz dem Tranke bei. Es ersetzt das Körperglied und vermag Tote auch nach längerer Reise zu den Lebenden zu rufen.

## Wichtige NSC (-Gruppen)



Bischof Heinrich III.  
von Berg

Gregorius

Dalbert

Auch wenn es in diesem Abenteuer sehr unwahrscheinlich ist, dass die folgenden NSC in Erscheinung treten, sollen sie dennoch hier aufgeführt werden. Im Hintergrund stehen sie bereit, in die Handlung einzugreifen.



Ritter Gisbert von Turre, Hartung, Grimfried, Falk



Rupprecht  
von Dassel

Gaudes



Wolfhart  
von Finkenbach



Melisande  
von Caltenhain

Änlin  
Rossmagd  
Schützin

Jos  
Knappe



Cuno  
von Alodmering

Ketlin  
Waffenschmiedin

Ottin  
Koch, Rüstschmied

Dietz  
Knappe

## Bellatores Dei



Rainald  
von Kattelbach

Carl

Catharina

Quintus

Thadeuz

Severin

Erlolf

Der **Vampir** ist eine gottlose Kreatur, die sich vom Blut der Lebenden nährt. Er ist nachtaktiv und scheut das Sonnenlicht, da es sein ärgster Feind ist.

Man kennt den Vampir unter vielen Bezeichnungen, so wird er auch vampir, wukodlak, vukulaka, upirina oder upyr genannt.

Seine Herkunft ist umstritten. Möglicherweise ist der Ursprung eine Erkrankung, die vom Wolf oder der Fledermaus auf den Menschen übertragen wurde, vielleicht ist es aber auch die bewusste Abkehr von Gott, welche zur Geburt dieser verfluchten Kreatur führte.

Gesichert ist, dass die Körper der Vampire tot sind. Gleichwohl benötigen sie das Blut der Lebenden als eine Art Kraftelixier. Leider lässt sich ihre unwürdige Existenz durch den Entzug von Blut nicht beenden, sie scheinen lediglich zu vertrocknen und ihre Kräfte einzubüßen. In diesem Zustand können sie lange ruhen und es heißt, dass sie auch noch nach Jahrhunderten durch ein wenig Blut wieder erwachen und zu großer Kraft gelangen können.

Dementsprechend können Vampire auch sehr alt werden. Bis zu einem Alter von 100 Jahren gelten Vampire als jung, alte Vampire existieren mindestens 300 Jahre lang und einige wenige mächtige Vampireminenzen lästern Gott wohl schon seit über 1000 Jahren.

Mit dem Alter wachsen anscheinend auch die Kräfte eines Vampirs, von denen er leider nicht wenige besitzt.

Ein Vampir kann seine Gestalt wandeln und sich über eine Nebelform in einen Wolf verwandeln. Wölfe scheinen ihm ohnehin verwandt zu sein, da er offensichtlich mit ihnen sprechen und sie beherrschen kann.

Überdies ist ein Vampir in der Lage, sich lautlos und mit einer Geschwindigkeit, die das menschliche Auge nicht mehr wahrnehmen kann, fortzubewegen. Berichten zufolge ist er sogar in der Lage, an Wänden und Decken zu laufen oder kurzzeitig zu schweben.

Er besitzt das Gebiss eines Raubtiers. Mit seinen langen scharfen Reißzähnen verbeißt er sich in sein Opfer und saugt ihm das Blut aus. Außerdem überträgt er durch den Biss den Vampirfluch: Entscheidet er sich dazu, sein Opfer nicht zu töten, so verwandelt sich dieses alsbald selbst in einen Vampir.

Neben den Reißzähnen sind auch die Krallen des Vampirs eine fürchterliche Waffe, mit der er klaffende Wunden schlagen kann. Die reine Kraft und Geschwindigkeit des Vampirs sind mächtig genug, einen ausgewachsenen Stier umzuhauen.

Der Vampir ruht am Tage. Dabei scheint er bestimmte Vorlieben zu besitzen. Er sucht die Nähe zur Erde, nur äußerst selten ruht der Vampir in höheren Stockwerken. Bevorzugt wählt er für seine Ruhe ein Grab, meist sein eigenes, eine Gruft oder einen Sarg.

Ein von einem Vampir genutztes Grab weist oft winzige Öffnungen auf, die leicht mit Mauselöchern verwechselt werden können. Sind heilige Symbole am Grab vorhanden, so sorgt dies beim Vampir für einen unruhigen Schlaf. Er wird danach trachten, sie zu entfernen, scheut aber meist die direkte Berührung. Achtet auf schiefstehende, umgestürzte, überwucherte oder fehlende Grabkreuze. In der Umgebung des Grabes ist oftmals Bodennebel festzustellen.

Gewissheit erlangt man jedoch erst bei Öffnung des Grabes. Normale Leichname verwesen und skelettieren. Nicht so der Vampir. Trifft man auf einen unversehrten Körper, so hat man die Bestie entlarvt und sollte sie schnellstmöglich vernichten.

Doch Vorsicht bei ruhenden Vampiren. Auch dann ist diese Kreatur voller Tücke. Während junge Vampire tatsächlich mit Sonnenaufgang in einen der Bewusstlosigkeit ähnlichen Tiefschlaf verfallen, aus dem sie erst bei Sonnenuntergang wieder erwachen - dieses Erwachen geschieht übrigens unvermittelt ohne die beim Menschen übliche Phase der Desorientierung -, muss man bei älteren Vampiren eher von einem Dämmer Schlaf ausgehen. Sie scheinen sich auch in Ruhe ihrer Umgebung bewusst zu sein. Es soll sogar Vampire geben, die gänzlich auf Ruhe verzichten und während des Tages lediglich einen Ort aufsuchen, der sie vor Sonnenlicht schützt.

Dennoch ist das Tageslicht der Freund des Vampirjägers, denn selbst der alte, dösende Vampir verfügt am Tage nicht über all seine Kräfte. Er wirkt langsamer, schwächer und leichter zu verwunden, zumindest legt dies die Tatsache nahe, dass es einige Berichte gibt, bei denen Vampire am Tage besiegt wurden, ein erfolgreiche Vampirjagd bei Nacht bislang aber nicht dokumentiert ist.

Am besten wird jeder Vampir, den man trifft, gleich vernichtet, da ein solches Übel das ganze Land verdirbt. Das geht jedoch über die Kräfte der meisten Sterblichen, und das Hauptziel stellt stattdessen das Überleben dar. Glücklicherweise gibt es ein paar Möglichkeiten, mit denen Sterbliche einen Vampir aufhalten, ja sogar zurücktreiben können.

### **Heilige Symbole**

Der Vampir ist widernatürlich und eine Lästerung Gottes. Deshalb werden fromme Gläubige einen gerechten Zorn gegen diese Kreaturen empfinden. In heiligen Symbolen bündelt sich die Glaubenskraft des Trägers und durch Vorhalten geht von ihnen eine Kraft aus, die der Vampir als bedrohlich empfindet. In der Regel weicht er zurück und versucht, das Symbol vom Gläubigen zu trennen.

### **Gesegnete Waffen**

Gewöhnliche Waffen können den meisten Vampiren nichts anhaben. Sie zeigen sich auch gegenüber Gift und Feuer erstaunlich widerstandsfähig. Waffen, die von einem Bischof gesegnet wurden, sind jedoch in der Lage, einen Vampir zu zeichnen oder gar zu verletzen.

### **Schutzorte**

Ein Ort oder ein Heim, das eindeutig einen Eigentümer hat, kann von einem Vampir nur betreten werden, wenn dieser ihn dazu einlädt. *(Diesen Hinweis erhielt ich von Jorgen, sein Wahrheitsgehalt ist jedoch nicht gesichert.)*

### **Spiegel**

Offenbar kann man Vampire auch mit Spiegeln zurücktreiben. Einige Quellen behaupten, das gespiegelte Sonnenlicht wäre die bedeutsame Kraft, andere sind der Meinung, dass die Vampire es nicht ertragen können, dass sie kein Spiegelbild besitzen.

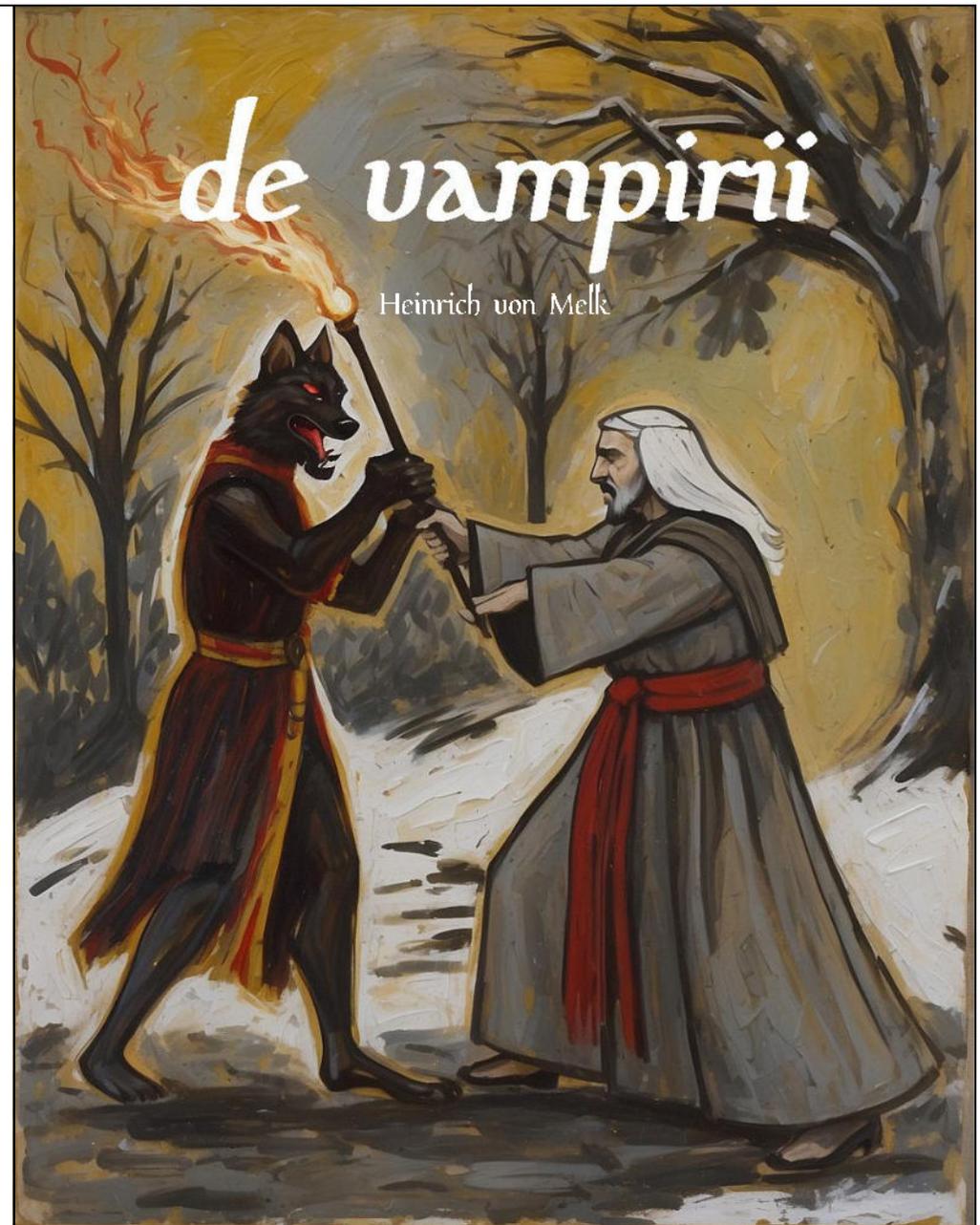
### **Pfähle**

Hölzerne Pfähle, bevorzugt aus Eschen- oder Eichenholz, können einen Vampir töten, sofern sie mit der bloßen Hand in die Brust des Monsters gestoßen werden, an der Stelle, an der sich üblicherweise das Herz befinden müsste.

### **Sonnenlicht**

Das Sonnenlicht ist diejenige Kraft, die einen Vampir zuverlässig und restlos vernichtet. Sie verbrennen darin wie im Feuer und übrig bleibt nichts als dunkler Staub.

Gratislernwurf: Geschichts- und Mythenkunde (auch via Lesenprobe möglich)



Würzburger Wappen:  
Von Eigenes Werk, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1217707>



Die Schatten werden länger - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer  
© 2024 by [Andreas Hinrichs](#) is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs  
1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.  
© 2024 von **Andreas Hinrichs** lizenziert unter **CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.  
Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.  
Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.  
Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.

#### Kontaktinformationen

Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach  
Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, [andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de](mailto:andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de)

