

Die Braut des Vampirs



Ein „klassisches“ Abenteuer für
das Pulp-Fantasy-System
„Mächte, Mythen, Moddermonster“
von Karl-Heinz Zapf

Die Geschichte bisher...

Nicht ganz einen Mond ist es nun her, seit die Charaktere vor dem Zorn der Geweihten Roons aus Callander fliehen mussten...

Ihre Flucht hat sie bis an die Grenzen des Königreiches Ulshar verschlagen.

Hier, wo die Bevölkerung ein hartes Leben fristet, ständig den Angriffen von räuberischen Orks und anderem lichtscheuen Gesindel aus Kelebdin – dem Alten Königreich – ausgesetzt, hier erreichen die Charaktere auf ihrer mehr unfreiwilligen Wanderung ein kleines Wehrdorf am Rande eines finsternen Waldes, dessen Ausläufer sich wohl schon in das von Tod und Verderben überschattete Alte Königreich erstrecken. Die Häuser des Dorfes sind mit bunten Girlanden und Tüchern verziert; auf dem Dorfplatz wurde eine Tribüne aus Holz errichtet, auf der ein kleiner Altar mit den Insignien Aljas, der Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit, aufgebaut wurde. Alles sieht nach einer Opferzeremonie oder einem Fest aus.

Die Blicke der Charaktere schweifen über den Platz, als plötzlich aus dem größten Haus des Dorfes ein wohlbeleibter Mann mittleren Alters mit weit geöffneten Armen auf sie zukommt und mit überschwinglicher Stimme zur Hochzeit seiner Tochter Serettin mit dem Bauernsohn Mighaad einlädt.

Der Mann stellt sich mit Merder Vallren vor und führt die Charaktere zum einzigen Gasthaus des Ortes, dem „Betrunkenen Einhorn“, wo sie für die Dauer des Festes auf seine Kosten Unterkunft finden können; die Pferde haben im dazugehörenden Stall einen Platz für die Nacht.

Die Feier

Ausgelassen und fröhlich tummeln sich die Dörfler auf dem Festplatz. Eine Gauklertruppe, wohl speziell zu diesem Anlass angeworben, führt ihre Kunststücke vor und fahrende Musikanten unterhalten die Anwesenden mit ihren Stücken; Braut und Bräutigam befinden sich, wie es in diesen Landstrichen üblich ist, im Kreis ihrer Jugendfreunde am jeweils gegenüberliegenden Ende des Platzes.

Ein großer Ochse brutzelt auf einem Spieß über einem mächtigen Feuer; der Duft nach Braten und Bier hängt in der Luft. Es verspricht ein gelungenes Fest zu werden.

Plötzlich erfüllt ein unheimliches Donnern den klaren Abendhimmel, die Sonne verschwindet hinter dunklen Wolken. Eine große, pechschwarze Wolke

Die Verderbnis der G

Vor vielen hundert Sonnen lebten in diesen Ben viel Ehre und Bewunderung im Kampf. Doch als schließlich Urro Graf von Rodloff Besitz und sein Gemüt verfaulte innerlich. Er verließ das Land und hinterließ eine breite Spur aus Verderben. Sein Sohn, Graf Mabruk von Rodloff, beutete das Land gnadenlos aus und führte ein Regiment. Graf Mabruk, hingegen höhnte den Göttern und Tiere zu paaren und somit widerstandlos bis dahin das dunkelste Kapitel in diesem Teil. Ichtorrs, Morlock von Rodloff, erbaute dann die Zwingburg und legte unterirdische Katakomben an, in die immer verschwand.

Der letzte Herrscher derer von Rodloff, Graf Erzmagiers Monuhl-khtam und zog mit dem Licht des Lichts seine Festung belagerten und ihn. Ein Urgroßvater des unglücklichen Mädchens, indem er die Burg verriet und die Tore öffnete Rache...

senkt sich über den Platz und eine magische Finsternis hält alle dort Anwesenden gefangen; ein weiblicher Schrei ist zu hören, dann hebt sich die Wolke wieder und rast mit unnatürlicher Geschwindigkeit auf den Wald zu und entschwindet in der Ferne – Serettin ist spurlos verschwunden!

Nachdem sich der erste Schreck gelegt hat, bricht eine heillose Panik aus. Der verzweifelte Vater stürzt auf die Charaktere zu und fleht sie händeringend an, zu helfen: „Bringt mir mein Kind zurück, ich zahle jeden Preis!“

Tatsächlich bietet er zunächst vielleicht zaudernden Charakteren seine Ländereien (weite Flächen Ackerlandes in der Nähe Kelebdins) und zudem noch jedem von ihnen 50 Goldmünzen an!

Der Wald

Spieler: Tatsächlich haben die Charaktere dem Flehen des verzweifelten Vaters nachgegeben und bewegen sich nun in östlicher Richtung auf einem schmalen Trampelpfad durch den Wald. Eile treibt sie voran, denn wer kann ahnen, was dem unschuldigen Geschöpf in diesem finsternen Forst bei ihrem ebenso finsternen Entführer drohen mag (an dieser Stelle kann der jeweilige Spielleiter Zufallsbegegnungen nach Lust und Laune einsetzen, falls er die Spieler ein wenig ärgern möchte)? Nun reisen die Charaktere schon geraume Zeit durch den Wald, aber immer noch keine Spur von Serettin und ihrem unheimlichen Entführer; plötzlich fliegen aus einem nahegelegenen Gebüsch Pfeile auf die Gruppe zu!

Spielleiter: Es handelt sich um fünf



Grafen von Rodloff

Im Walde die Grafen von Rodloff. Sie erwarteten den Kampf gegen die Mächte der Finsternis. Doch die Verurteilung wurde, nahm das Böse schleichend von ihm Besitz. Mördernd und brandschatzend zog er durch den Wald zum Tod und Verderben!

Die Mächte die aufs Grausamste gepeinigten die Bevölkerung des Schreckens. Graf Ichtorr, der Sohn von Rodloff, und versuchte Zeit seines Lebens Menigewürdige Kreaturen zu erschaffen – dies war der Teil des Reiches Ulshar. Der Nachfolger Graf Rodloff in diesem Wald eine mächtige, finstere Macht haben an, in denen unzählige Menschen für

Dooldarkesh, schlug sich auf die Seite des bösen Heerscharen in den Krieg, bis die Heere ein grauenvolles Ende bereiteten. Graf Serettin war daran maßgeblich beteiligt, Graf Dooldarkesh schwor damals blutige

verwegen aussehende Banditen, die ihrem regulären Tagwerk nachgehen und jeweils mit Bögen und Schwertern bewaffnet sind...

Die Banditen suchen nach den ersten Verlusten schleunigst das Weite und verschwinden im Wald, wo sie bald vom dort herrschenden Dämmerlicht verschluckt werden; falls einer von ihnen gefangen wird, so kann er nur sehr dürftige Auskünfte geben, im bezug auf die Entführung Serettins weiß er natürlich überhaupt nichts...

Spieler: Langsam wird der Wald immer unheimlicher und ein bedrückendes Gefühl beschleicht die Charaktere; dies wird dadurch noch verstärkt, dass neben ihnen im Unterholz plötzlich ein lautstarkes Rascheln ertönt...

Spielleiter: Nach nur wenigen Augenblicken erscheint ein alter Mann und blickt sich ziemlich erstaunt um; bei ihm handelt es sich um einen Eremiten, der schon viele Sonnen in diesem Walde lebt und von großer Weisheit beseelt ist. Sein äußerst heruntergekommenes Aussehen legt vielleicht die Vermutung nahe, ein durch und durch verkommenes Subjekt vor Augen zu haben, doch

der Schein trägt. Verhalten sich die Helden freundlich und geben den Grund ihrer Wanderung an, so erzählt er ihnen die Geschichte derer von Rodloff (siehe Kasten).

Nach seiner Erzählung blickt der alte Eremit seine Zuhörer wissend an und meint, dass ein übler Zauber es unmöglich machen würde, die Burg bei Tageslicht zu finden; erst im Schein der untergehenden Sonne sei sie zu entdecken, aus Gründen, die auch er nicht kennt. Er wünscht den Charakteren noch viel Glück und verschwindet dann brummelnd im Wald...

Spieler: Obwohl die Geschichte des Eremiten doch recht unglaubwürdig klingt, müssen die Charaktere schon sehr bald feststellen, dass sie offensichtlich wirklich schon mehrmals an ein und derselben Stelle vorbeigekommen sind!

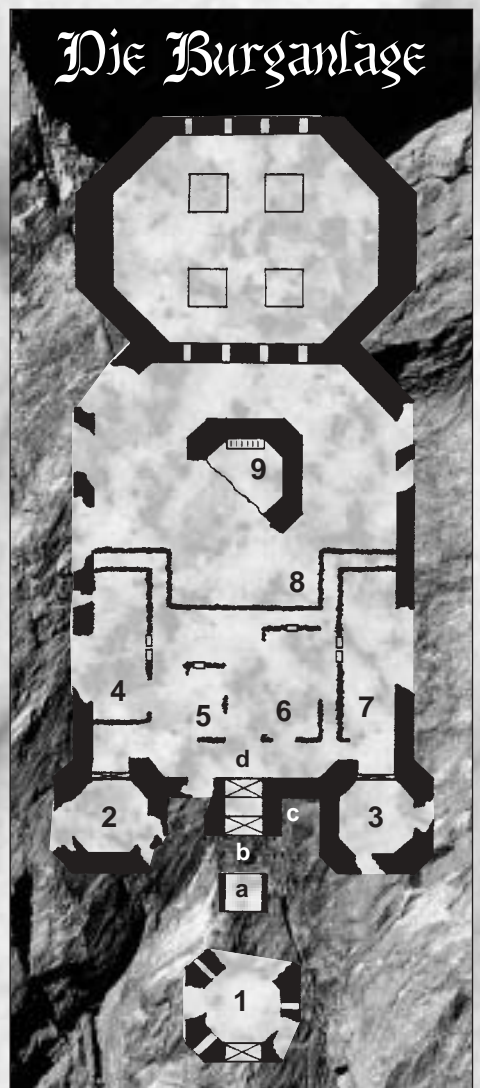
Selbst die erfahrensten Spurenleser können sich dies nicht erklären – ob die Geschichte des Eremiten wohl doch der Wahrheit entsprochen hat?

Im Schein der sinkenden Sonne entdeckt die Gruppe dann plötzlich links von sich eine Lichtung, auf der die Konturen einer Burg auszumachen sind...

Spielleiter: Es ist dies wahrhaftig die Zwingburg derer von Rodloff; die Magie des derzeit dort lebenden – aber in dieser Nacht nicht anwesenden – Vampirs Dooldarkesh bewirkt, dass das Bauwerk nur beim Einbruch der Nacht gefunden werden kann!

Die Burganlage

Spieler: Vor den Charakteren erstreckt sich ein vom Mondlicht beschienener stiller See, aus dessen Mitte sich die Ruinen einer Burg erheben. Vor der Burg ragt ein zerfallener Torturm aus dem Wasser, zu dem eine nur wenig vertrauenserweckend aussehende Holzbrücke führt. Die teilweise eingestürzten Mauern der Burg sind gut fünf Meter hoch und an den Stirnseiten von zwei wuchtigen, ehemals doppelt so hohen Türmen eingefasst, die nun verfallen wie die Reißzähne eines Giganten gen Himmel ragen.



Im Hintergrund des Burggeländes erhebt sich ein teilweise zerstörter Burgfried, der wie ein drohender Finger hinauf in die Nacht weist. Aus dem bis an den See heranreichenden Wald dringt das Heulen von Wölfen...

Spielleiter: Wider Erwarten ist die Holzbrücke zwar glitschig und von Moos bewachsen, aber dennoch stabil; jeder Charakter muss allerdings eine Geschicklichkeitsprobe ablegen: Bei Misslingen stürzt er ins Wasser, das an dieser Stelle aber noch nicht sehr tief ist. Falls die Charaktere auf die – durchaus nicht abwegige – Idee kommen sollten, am Ufer ihr Lager aufzuschlagen, so können sie getrost mit den Vorbereitungen für die Nacht beginnen; doch eigentlich sollten sie we-

Zu diesem Abenteuer:

Das „Mächte, Mythen, Moddermonster“-Szenario „Die Braut des Vampirs“ war eines der ersten „offiziellen“ Abenteuer, das jemals für dieses System geschrieben und dann auch auf diversen Conventions durchaus mit Erfolg getestet wurde, unter anderem als Turnierspiel während eines Frankfurter Groß-Events. Allerdings waren es damals tatsächlich noch andere Zeiten (das Abenteuer stammt in etwa aus dem Jahre 1990) und daher ist es wohl auch völlig zu Recht als klassisches „Tür auf, Monster plätten, Schatz raffen, Tür zu!“-Szenario zu verstehen.

Dennoch – oder gerade deswegen – hatten wir oft sehr viel Spaß mit dem vorliegenden Abenteuer und natürlich auch „Mächte, Mythen, Moddermonster“ allgemein und ich hoffe, dass noch etwas von der Stimmung zu spüren ist, die dieses selbst geschriebene und veröffentlichte Rollenspielsystem umgeben hat...



gen der Bedenken um das ungewisse Schicksal Serettins sofort in die Burg eindringen!

Auch das bald schon anrückende, ungewöhnlich große Wolfsrudel, das von den gefürchteten Chaoswölfen angeführt wird – schrecklichen Kreaturen mit Fledermausflügeln – dürfte dafür sorgen, dass die Gruppe nicht mehr an eine friedliche Nachtruhe denkt...

1) Torturm

Spieler: Durch ein halbverfallenes Eichenportal betreten die Charaktere einen achteckigen Raum, der von immerhin einem Meter dicken Wänden aus Berggestein umfasst wird.

Mondlicht fällt durch das zerstörte Obergeschoss herein und hüllt den Torturm in fahles Licht, in dem die überall herumliegenden Trümmer gut zu erkennen sind. In der Südseite des Torturms gähnt ein gigantisches Loch und gibt den Blick auf einen aus dem Wasser ragenden Brückenpfeiler frei, zu dem zwei Holzplanken führen – wohl klägliche Reste einer Zugbrücke.

Spielleiter: Wird in den Trümmerhaufen gewühlt, so kommen ein paar menschliche Skelette in verfallenen Rüstungen und mit verrosteten Waffen zum Vorschein, außerdem ein weißes Stück Stoff – ein Teil vom Hochzeitskleid des Mädchens Serettin!

Die Planken, ehemals Teile der Zugbrücke, sind ebenfalls rutschig und fast überall von Moos bewachsen, so dass nicht nur eine Geschicklichkeitsprobe über einen Sturz in das (an dieser Stelle bereits drei bis vier Meter tiefe) kalte Wasser entscheidet, sondern pro Person auch noch eine jeweils 10%ige Chance des Zerbrechens der Planken besteht.

a) Brückenbogen

Spieler: In der Mitte des Brückenbogens gähnt ein großes Loch, gerade als wäre hier der gewaltige Felsbrocken eines Katapultes eingeschlagen.

Am anderen Ende des Bogens sehen die Charaktere in einiger Entfernung die eigentlichen Burgmauern aufragen.

Keine Verbindung führt zu dem dort befindlichen Eingangstor, welches ehemals wohl durch schwere Eichenbalken verschlossen war, nun aber wie das aufgerissene Maul eines Raubtieres auf die Charaktere lauert.

Spielleiter: Es gibt in der Tat keine Verbindung zu dem Tor in der Burgmauer; es wäre aber zum Beispiel möglich, die Balken zu verwenden, welche vom Torturm aus zum Brückenbogen führen.

b) Inneres Torhaus

Spieler: Die Charaktere befinden sich

in einem drei Meter langen, von einer gewölbten Decke überspannten Torhaus, dessen südlicher Eingang durch ein schweres Eisengitter versperrt ist.

Um die Füße der Charaktere herum huschen Ratten und der schauerliche Schrei eines Nachtvogels hallt unheimlich in dem Gewölbe wider.

Spielleiter: Werden Fackeln oder ähnliche Lichtquellen in die Höhe gehalten, so können die Charaktere die ca. drei Meter hohe Decke erkennen, in der sich mehrere annähernd runde Löcher sowie eine Falltür befinden. An der Falltür hängt ein schwerer eiserner Ring – sie wird anscheinend nach unten hin geöffnet; das Eisengitter ist stark angerostet und nur von zwei bis drei Charakteren mit einer (vorher festgelegten) Gesamtstärke zu öffnen. Die Falltür indes ist mit ineinander verkeiltem Geröll bedeckt, wird sie aufgezo-gen, so bricht dieses Gebilde zusammen und stürzt krachend nach unten und der betroffene Charakter nimmt Schaden hin, falls er nicht schnell genug reagiert!

Sobald sich der Staub verzogen hat, können die anderen Charaktere ihren Gefährten unter einem Berg Schutt entdecken, der von einem klappernden Skelett gekrönt wird...

c) Obergeschoss

Spieler: Das Obergeschoss des Torhauses ist völlig verwüstet. Die Nordwand ist durch ein riesiges Katapultgeschoss zerstört worden, das Dach ist eingestürzt. Aus dem Schutt ragen noch einige Knochen sowie ein großer Kessel aus Metall hervor.

Spielleiter: Hier ist absolut nichts zu finden; der Kessel war früher einmal an einem hölzernen Gestell befestigt und diente dazu, kochendes Öl auf die Angreifer zu schütten.

d) Hof

Spieler: Hinter dem Torhaus erstreckt sich der Hof der Burganlage.

Der Boden ist mit 1x1 Meter großen Steinquadern gepflastert, die jedoch mit Trümmern übersät und mit Unkraut bewachsen sind. Kleine graue Schatten huschen durch die Trümmer – offenbar Ratten. Links und rechts von den Charakteren befinden sich die Eingänge der gewaltigen Ecktürme; vor ihnen, inmitten der Trümmerlandschaft, befinden sich die Grundmauern einiger Steingebäude. Dahinter ragt ein ungefähr 20 Meter hoher Wehrturm aus einem Teich inmitten der Burganlage empor, dessen Begrenzung nach Süden hin der Burgfried, nach Osten und Westen die schwer beschädigte Außenmauer und nach Norden der Burghof ist.

Spielleiter: Die fiependen Schatten sind tatsächlich Ratten – bei genauerer Betrachtung können die Charaktere feststellen, dass sich auch einige ausgesprochen große Exemplare darunter befinden...

2) Ostturm

Spieler: Hinter der Türöffnung liegt ein von einem Meter dicken Wänden umgebener Raum; der Boden ist mit Schutt und großen Steinbrocken bedeckt.

In der Ost- und Westwand des Turmes sind riesige Löcher; durch Öffnungen in der zehn Meter über den Charakteren befindlichen Decke fällt fahles Mondlicht in den Raum und verleiht den Schutthügeln ein bizarres Aussehen. An der Westwand führt eine teilweise eingebrochene Steintreppe zum Dach.

Eingefallene Zinnen und Geröll bedecken dort den Boden; unter dem ganzen Schutt ragt der Oberkörper eines Skeletts hervor.

In seinen Rippen hat sich ein kleiner Vogel sein Nest gebaut...

Spielleiter: Dieser Turm wurde offenbar schon vor langer Zeit durchsucht, denn auch bei intensiver Suche ist hier nichts zu entdecken; das Heulen der Wölfe aus dem Wald hört sich von hier oben noch wesentlich beunruhigender an und bisweilen vermeinen die Charaktere weit unten im Dunkel außerhalb der Burg huschende Schatten zu entdecken – es sind wirklich die Wölfe, ein riesiges Rudel, das systematisch die Mauern der Burg umkreist!

3) Westturm

Spieler: Geröll und Schutt versperren den Eingang zum Westturm, der offenbar vollständig damit angefüllt ist.

Spielleiter: Es würde sich nicht lohnen, wenn die Charaktere sich durch das Geröll arbeiten – außer empört und wütend fiependen Ratten ist nichts zu entdecken!

4) Ruine

Spieler: Bis auf die Grundmauern ist dieses Gebäude heruntergebrannt, Ost- und Westwand sind teilweise zerstört. Anstelle einer Tür blickt den Charakteren nur eine schwarze Öffnung entgegen. An der Südwand steht eine alte Esse, über ihr ragt ein verlassener Kamin in den Nachthimmel.

Ratten huschen durch den mit Trümmern übersäten Boden, der vom Mondlicht nur spärlich erhellt wird.

Spielleiter: Dieses Haus war früher die Schmiede der Burg; es sind noch einige Waffen zu finden, die allerdings in bedauernswertem Zustand und zudem nie ganz fertiggestellt worden sind.

5) Ruine

Spieler: Vor den Charakteren ragen schemenhaft nur noch andeutungsweise vorhandene Grundmauern einer mit Schutt und Unkraut bedeckten Ruine auf. Die ehemalige Größe und der Zweck dieses Gebäudes sind nicht einmal mehr zu erahnen.

Spielleiter: Das Haus diente früher einmal als Aufenthaltsraum der Burgwachen und Torwächter.

6) Ruine

Spieler: Dieses völlig zerstörte Gemäuer besteht nur noch aus den Grundmauern der Nord- und Südwand.

Von Unkraut überwucherte Schuttberge füllen das Areal aus. Ganze Horden von Ratten tummeln sich hier.

Spielleiter: Bei einer 1 oder 2 auf dem W6 hören die Charaktere beim Betreten oder Durchsuchen der Ruine ein metallisch klingendes Geräusch.

Unter dem Unrat befindet sich ein eiserner Ring, der an einer Falltür befestigt ist; diese vom Schutt zu befreien nimmt einige Zeit in Anspruch und es ist eine Gesamtstärke von mehreren Charakteren erforderlich (wobei immer nur zwei Personen zur gleichen Zeit ziehen können), um sie zu öffnen!

Darunter führt eine steinerne Treppe in die Tiefe und zu einer dunklen Kammer unter der Erde; muffig riechende Luft dringt nach oben.

Am Fuße der Treppe liegt ein Skelett in einer schwarzen Plattenrüstung, neben ihm auf dem Boden findet sich ein prachtvoll gearbeitetes Zweihänderschwert. An den Wänden der Kammer stehen hölzerne Regale in denen Säcke, Kisten und Fässer lagern. In den Säcken ist verfaultes Getreide, die Kisten enthalten verdorbenes Fleisch und vertrocknetes Obst; in den Fässern befindet sich ausgezeichnete Weinbrand (303 Jahre gelagert), der pro Fass (sieben Stück) 25 Goldmünzen einbringt. Das Zweihänderschwert gehörte dem Hauptmann der Wache namens Dolroth, der hier vor den feindlichen Truppen Zuflucht gesucht und auch gefunden hat – und zwar für immer!

Das Schwert ist magisch und hat einen Bonus auf Schadenswürfe.

Nach einiger Zeit in der Kammer hören die Charaktere über sich einen lauten Knall!

Die Falltür ist mit einem dumpfen Schlag zugefallen und der Luftzug lässt alle Fackeln erlöschen.

Im Laufe der Sonnen sind die Scharniere der Tür völlig verrostet, so dass sie auf Dauer keinen Halt mehr bieten – ein kleiner Luftzug genügt und... Einmal geöffnet lässt sich die Falltür

leichter auf- und zubewegen; eine gewisse Stärke muss allerdings schon aufgebracht werden, um sie zu bewegen und auf der schmalen Treppe kann immer nur ein Charakter stehen!

7) Ruine

Spieler: Nur die Nordwand dieses Bauwerks ist eingestürzt, der Rest des zweistöckigen Gebäudes ist zwar heruntergebrannt, sein ursprünglicher Zweck als Kaserne ist jedoch noch gut zu erkennen. Hinter der zerborstenen Eingangstür führt ein schmaler Gang ins Innere der Ruine; rechts und links davon finden sich kleine Kammern. Diese Räumlichkeiten sind vollständig verwüstet, die Einrichtung verfallen.

Ratten huschen durch die Gänge, große Insekten kriechen über den Boden. Am anderen Ende des Ganges ist eine Metalltür zu sehen.

Spielleiter: In den Kammern ist außer Schutt und den üblichen Ratten nichts zu finden.

Die Metalltür ist verzogen und nur mit der Gesamtstärke mehrerer Charaktere zu öffnen, und selbst dann lässt sie sich nur mit großer Mühe aufziehen!

Dahinter liegt eine Kammer, in der vermoderte Holzregale früher offenbar Waffen und Rüstungsteile beherbergten, jetzt sind sie aber gänzlich leer.

Eine Treppe führt aus diesem Raum nach oben, wo ebensolche Kammern wie unten zu entdecken sind; auch dort herrscht Chaos und nichts von Bedeutung kann dort gefunden werden.

8) See

Spieler: Vor den Charakteren liegt ein ganz offensichtlich künstlich geschaffener See, aus dessen Mitte ein gewaltiger Wehrturm gen Himmel ragt.

Dahinter erhebt sich, umso imposanter für den Betrachter, der wuchtige Burgfried mit seinen scheinbar unbezwingbaren Mauern. In 20 Metern Höhe sind beide Bauwerke mit einer steinernen Brücke verbunden; auf der den Charakteren zugewandten Seite des Wehrturms gähnt eine schwarze Öffnung, eine Brücke ist jedoch nicht zu sehen, aber Gesteinsbrocken, welche aus dem Wasser ragen und einen wahrscheinlich begehbaren Weg bilden...

Spielleiter: Auch diese Steine sind rutschig, eine Probe auf Geschicklichkeit ist angebracht; das Wasser ist an dieser Stelle sehr dunkel und immerhin vier Meter tief. Die Gesteinsbrocken sind die traurigen Reste der Brücke, die sich einst über das Wasser spannte...

9) Wehrturm

Spieler: Der achteckige Wehrturm, ebenfalls aus einer Spanne dicken



Außenmauern bestehend, weist nur noch seine West- und Südwand vor, so dass die Charaktere genau sechs Stockwerke einsehen können, die mit einer großen Steintreppe an der Süd- wand zu begehen sind. Herabgestürzte Steine und Deckenbalken bedecken den Boden des untersten Geschosses.

Spielleiter: In der Südwestecke hat sich ein Rattennest gebildet, bestehend aus zwei Wolfsratten und zwanzig normalen Ratten; diese attackieren den ersten Charakter, der den Turm betritt, sofort mit wütendem Zischen und Fauchen, wobei jedoch die normalen Ratten ängstlich fliehen, sobald ihre großen Artverwandten getötet werden! An der Süd- wand führt eine mit Schutt und Rattenkot übersäte Treppe zu einem viereckigen Loch in der Decke.

Es nimmt die Charaktere einige Zeit in Anspruch, um die Treppe einigermaßen gangbar zu machen; falls sie in dieser Zeit das Loch in der Decke untersuchen sollten, so entdecken sie zwei verrostete Scharniere – Überreste der hier vormals angebrachten Falltür.

10) Erstes Stockwerk

Spieler: Durch die Lücken in Nord- und Ostwand heult der Wind herein und singt sein schauerliches Lied von Tod und Verfall. Der Boden ist auch hier mit Geröll und Schutt der vergangenen Jahre bedeckt, die Treppe an der West- wand jedoch gut gangbar.

Spielleiter: Unter Geröll und Schutt liegen zahlreiche menschliche Skelette begraben.

11) Zweites Stockwerk

Spieler: Durch ein klaffendes Loch im Boden betreten die Charaktere das zweite Stockwerk dieses Wehrturms.

Der Boden ist, wie in den anderen Stockwerken, mit Steinen und Staub bedeckt; das Heulen des Windes wird klagender und schärfer, gerade so, als wolle er die Charaktere vor dem Weitergehen warnen...

Die an der Süd- wand liegende Treppe ist fast vollständig von Geröll und Schutt begraben.

Spielleiter: Es dauert ziemlich lange, den Ausgang freizuräumen – in dieser Zeit ertönt plötzlich Flügelschlagen und drei dunkle Umrisse zeichnen sich vor dem Mond ab, die sich den Charakteren rasch nähern!

Es handelt sich hierbei um Vampirfledermäuse, drei Haustiere des Vampirs Dooldarkesh, die diesen Turm bewachen sollen und die nun die Eindringlinge angreifen!

12) Drittes Stockwerk

Spieler: Neben dem Loch im Boden



liegt ein menschliches Gerippe und glotzt die Charaktere aus leeren Augenhöhlen kalt grinsend an.

Das Heulen des Windes hat sich noch verstärkt und wird vom traurigen Schrei eines Nachtvogels unterstützt; die Böen sind schneidend kalt geworden und zeren an den Kleidungsstücken und Haaren der Charaktere, als diese sich ihren Weg durch das Geröll zur Treppe an der West- wand bahnen, die offenbar hoffnungslos mit Schutt bedeckt ist und einen ohnehin eher auffälligen Eindruck macht.

Spielleiter: Auch hier nimmt es geraume Zeit in Anspruch, die Treppe soweit vom Unrat zu befreien, dass sie begehbar wird; durch die Auffälligkeit dieser Treppe besteht pro Charakter, der sie betritt, eine jeweils 10%ige (die sich pro Person um 5% steigert) Chance, dass ein Teil unter ihm nachgibt und er zum tiefer liegenden Stockwerk abstürzt (eine **Reaktionsprobe** ist allerdings erlaubt)! Durch einen Sturz aus dieser Höhe würde er erheblichen Schaden hinnehmen, obendrein ohne den Schutzwert seiner Rüstung, die in diesem Falle eher hinderlich ist...

13) Viertes Stockwerk

Spieler: Dieses Stockwerk ist seines Fußbodens fast zur Gänze beraubt. Nur ein schmaler Rest führt an der Wand entlang; der Wind peitscht den Charakteren ins Gesicht und macht somit den Weg zur Treppe an der Süd- wand zu einem wahren Balanceakt.

Von der Decke lösen sich plötzlich fünf Fledermäuse und verschwinden im geheimnisvollen Dunkel der Nacht...

Spielleiter: Trotz des Windes und der unheimlichen Fledermäuse, die übrigens völlig harmlos sind, ist der Weg relativ sicher. Jeder Charakter sollte aber dennoch eine normale Geschicklichkeitsprobe mit einer positiven Modi-

fikation ablegen, um zu testen, ob er den Halt an der Wand verliert; ist dies der Fall und er ist nicht angeseilt, so stürzt er ab und nimmt erheblichen, vielleicht sogar tödlichen, Schaden hin!

14) Fünftes Stockwerk

Spieler: Über den Charakteren scheint der Mond vom mittlerweile von dahinströmenden Wolken bedeckten Himmel; ein starker Ostwind peitscht sie geradezu gegen Westen. Schon schlagen den Charakteren erste Regentropfen ins Gesicht und schmerzen wie Nadelstiche; vor ihnen führt eine schmale Steinbrücke ohne jegliche Art von Geländer zum obersten Teil des Burgfrieds.

Spielleiter: Die Brücke kann und sollte nur kriechend gefahrlos begangen werden; sollte ein Charakter sie aufrecht passieren wollen, müssen ihm jeweils eine Probe auf seine Geschicklichkeit und seine Stärke mit einem negativen Modifikator gelingen, um nicht tief hinab ins hier sehr seichte Wasser und somit den sicheren Tod zu stürzen!

Der Burgfried

15) Obergeschoss

Spieler: Regen und Wind beenden ihr übles Spiel just in dem Moment, als der letzte Charakter die oberste Plattform des mächtigen Burgfrieds erreicht.

Verfroren, bis auf die Haut durchnässt und mit klammen Fingern atmen sie erst einmal auf, erleichtert über das Ende dieses Spuks. Vom plötzlich wolkenlosen Himmel strahlt das Mondlicht kalt herab und hüllt die Szenerie in ein spenstisches Licht.

Vor den Charakteren liegt die Plattform des Burgfrieds mit ihren gewaltigen Zinnen und vier merkwürdigen, von einer Spanne hohen Steinmauern eingefassten Schächten, die in der Tiefe verschwinden; auch hier ist der Boden stellenweise mit Geröll bedeckt.

Spielleiter: Zwischen den Schächten liegt unter dem Geröll verborgen eine eiserne Falltür, der Eingang ins Innere des massigen Gebäudes; früher oder später werden die Charaktere sie entdecken – es nimmt die Gesamtstärke fast der gesamten Charaktere in Anspruch, die Falltür dann zu öffnen!

Die vier Schächte sind zur Belüftung des Burgfrieds und führen bis weit hinab in die Grundfesten des Gemäuers; nach etwa zwei Metern findet sich im Dunkel ein äußerst stabiles eisernes Gitter in den Schächten. In drei Schächten ist es kaum zu erkennen, da es nahezu vollständig mit Schutt bedeckt ist, im vierten jedoch liegt es frei und ist gut zu sehen. Diese Belüftungs-

schächte waren letztendlich die Ursache für den Tod der Bewohner des Burgfrieds, da die anstürmenden Feinde, ermüdet vom langen Kampf, kurzerhand giftige Gase einleiteten...

Erstes Stockwerk

16) Flur

Spieler: Die Charaktere betreten über die Treppe einen großen Flur in T-Form, aus dem sechs Türen führen.

Die Wände sind schmucklos aus grauem Felsgestein gearbeitet; auf dem Boden liegen mehrere Skelette von menschlichen und menschenähnlichen Kreaturen. In einer Ecke des Flurs ist eine metallene Falltür zu sehen.

Spielleiter: Die Gerippe tragen vermordete Waffenröcke und, krampfhaft noch im Tode umklammert, ihre jetzt nutzlosen Waffen, vorwiegend Beile.

Sollten die Charaktere sie genauer untersuchen, so können sie feststellen, dass die Skelette keinerlei sichtbare Verletzungen aufweisen...

Die Falltür führt zu einer Treppe ins nächste Stockwerk.

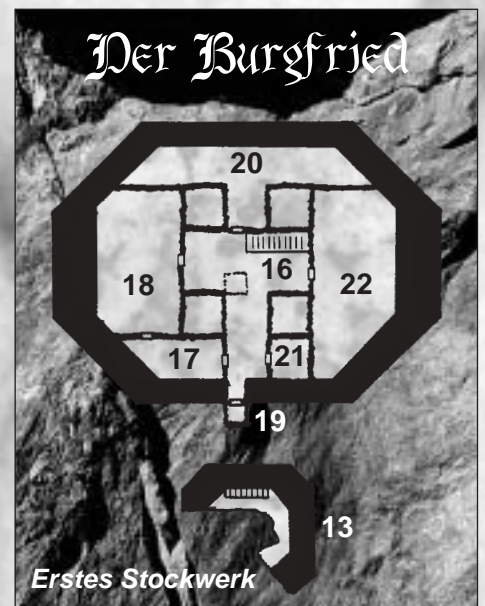
17) Waffenkammer

Spieler: An dieser Kammer scheint der Zahn der Zeit nahezu spurlos vorbeigegangen zu sein. Auf hölzernen Regalen liegen blitzende Waffen, als wären sie erst gestern dort plaziert worden.

Spielleiter: Insgesamt liegen hier 60 Schwerter, 30 Langbögen mit Köchern und Pfeilen, 110 Speere, 10 Armbrüste, 25 Doppelblattäxte und eine Kiste mit Bolzen. Es besteht zudem für jede weitere Waffe, nach der ein Charakter hier sucht, eine 25%ige Chance, dass sie in diesem Raum zu finden ist.

18) Schlafsaal

Spieler: 20 Feldbetten mit Stroh-



säcken, hölzerne Truhen und vier Tische mit je fünf Stühlen füllen diesen Raum, der offenbar als Schlafsaal für die Wachen in diesem Teil des Burgfrieds gedient hat.

Spielleiter: In den Truhen befindet sich Kleidung und einige Münzen (insgesamt 10 Gold-, 32 Silber- und 185 Kupfermünzen), sowie persönliche Habe der hier einst lebenden Soldaten.

19) Abort

Spieler: Die Charaktere blicken in einen kleinen Raum, der aus der Außenwand der Burgfrieds herausragt; eine steinerne Sitzbank mit einem Loch in der Mitte stellt seine einzige Einrichtung dar...

Spielleiter: Der Zweck dieser Räumlichkeit sollte selbst weniger intelligenten Charakteren kein Rätsel sein...

20) Schlafsaal

Spieler: Hier bietet sich den Charakteren das gleiche Bild wie im zweiten

Liebste Mely,

ich fürchte, wir werden uns nie mehr wiedersehen! Niemals wieder werde ich Deinen warmen Körper spüren, Deine Lippen küssen, Dein weiches Haar berühren können – das Ende ist nahe...

Die Feinde stehen vor den Toren und bald schon werde ich nicht mehr unter den Lebenden weilen; Du hattest Recht, als Du damals zu mir sagtest, ich solle mich nicht von Graf Dooldarkesh anwerben lassen – doch nun ist es für Reue zu spät! Ich werde versuchen, diese letzte Nachricht mit einer Briefstaube abzusenden und hoffe, dass Du sie erhältst. Ich werde Dich immer lieben!



Schlafgemach auf dieser Ebene; lediglich einige Skelette von Soldaten, die offensichtlich im Schlaf von den giftigen Dämpfen überrascht wurden, stellen einen Unterschied dar.

Spielleiter: In den diversen Truhen finden sich hier 1 Gold-, 82 Silber- und 170 Kupfermünzen.

Falls die Charaktere sich genauer umsehen, so entdecken sie im hinteren Teil des Raumes zwei ineinander verschlungene Skelette auf einem Bett, eins davon ist als weiblich zu erkennen; um den Hals dieses Gerippes hängt ein Medaillon mit dem eingravierten Bildnis eines hübschen jungen Mädchens mit langem Haar (der jetzt ziemlich leblosen Besitzerin). Das Medaillon birgt einen Schutzzauber, der dem Träger Glück bringt; da das Schmuckstück (Wert 25 Goldmünzen) jedoch auf das Mädchen abgestimmt war, zieht es bei eventuellen Leichenfledderern das Unglück nahezu magisch an (der Spielleiter kann hier seiner Phantasie freien Lauf lassen)...

21) Offiziersgemach

Spieler: Ein einfaches Feldbett und eine schwere eisenbeschlagene Truhe sind das einzige Mobiliar dieser Kammer.

Spielleiter: Die Truhe enthält Kleidung, einen Waffenrock, einen magischen Dolch sowie einen Edelstein in einem Lederbeutel (im Wert von 50 Goldmünzen) und einen verschlossenen Tonkrug mit Branntwein...

22) Schlafsaal

Spieler: Auch hier ein Schlafgemach für die Soldaten; überall liegen Gerippe wild verstreut im Raum herum – anscheinend sind diese Soldaten noch erwacht und versuchten verzweifelt, ihrem grauenhaften Schicksal zu entrinnen.

Spielleiter: Allzuviel gibt es hier nicht zu entdecken, lediglich die üblichen Beutel mit Münzen (wahrscheinlich der Sold der Toten, die allerdings nicht mehr dazu kamen, ihn auszugeben); insgesamt sind es 9 Goldmünzen, 82 Silbermünzen und 510 Kupfermünzen.

Zweites Stockwerk

23) Flur

Spieler: Die Charaktere betreten wieder einen Korridor, ebenso wie der vorherige schmucklos, grau und dazu mit menschlichen Skeletten übersät.

Gegenüber dem Fuß der Treppe befindet sich im Boden wieder eine eiserne Falltür; mehrere schwere hölzerne Türen zweigen vom Korridor ab.

Spielleiter: Selbst bei angestrenzter Suche ist hier nichts von Interesse zu finden; lediglich eine kleine Schriftrolle, welche eines der Gerippe umklammert hält, könnte das Interesse der Gruppe wecken. Auf dem brüchigen Pergament steht in zittriger Schrift ein letzter Brief geschrieben (siehe Kasten links)!

Nach dem Lesen zerbröckelt das Pergament zu Staub.

Unter der Falltür befindet sich die Treppe ins nächstgelegene Stockwerk des Burgfrieds.

24) Folterkammer

Spieler: Dieser große rechteckige Raum ist auf den ersten Blick als Folterkammer zu erkennen.

In der Mitte des Raums steht eine riesige Streckbank auf der noch ein männliches Skelett liegt; neben der Tür steht eine eiserne Jungfrau.

An den übrigen Wänden befinden sich mit Nägeln versehene Stühle und Stiefel, mehrere Kohlebecken, Sägen, Zangen, Eisenstäbe und ein Wasserrad – kurz, es handelt sich um den Traum eines jeden Folterknechts!

Vor einem umgekippten Kohlebecken liegt ein Gerippe von der Größe eines Trolls mit einer schwarzen Kapuze auf dem Schädel.

Spielleiter: Das gewaltige Gerippe war tatsächlich Grobal der Halbtroll, der hier seiner unheiligen Arbeit nachging, bis die anrückenden Heerscharen auch ihm sein Grab bereiteten und er an der Stätte seines Wirkens verstarb...

25) Kerker

Spieler: Der Geruch von fauligem Stroh hängt noch immer penetrant in der Luft, als die Charaktere die Türe in dieser Kammer öffnen, die sich sofort als Kerkerzelle entpuppt.

Hunderte von Menschen und Halbmenschen scheinen hier ihr Ende gefunden zu haben, wenn man die unzähligen Knochen und Skelette sieht!

Spielleiter: Hier ist absolut nichts zu finden, aber wenn die Charaktere ganz genau hinhören, vermeinen sie das Klagen und Wimmern der verstorbenen Kreaturen zu hören.

Merkwürdig ist ferner, dass bei fast allen Gerippen gewisse Knochen fehlen, vor allem Schädel sind kaum zu entdecken...

26) Kerker

Spieler: Auch dies ist ein mit Gerippen nur so überfüllter Raum; die Präsenz des Todes scheint fast greifbar zu sein.

Spielleiter: Falls die Charaktere wirklich durch die Knochen waten sollten, werden sie recht bald feststellen, dass sich die Mühe nicht lohnt; aber auch

hier fehlen den Skeletten auffallend viele Körperknochen...

27) Grobals Kammer

Spieler: Nur ein Strohlager als Einrichtung zeigt auf, dass das Leben des Halbtrolls Grobal auch nicht sehr viel komfortabler war, als das seiner bedauerlichen Gefangenen...

Spielleiter: Wie schon erwähnt ist diese Kammer spartanisch leer – lediglich zwischen dem Stroh liegen 7 Silber- und 15 Kupfermünzen sowie ein Edelstein (Wert 25 Goldmünzen), den Grobal einem seiner Opfer abnehmen und verstecken konnte.

28) Kerker

Spieler: Wieder bietet sich den Charakteren ein grauenhaftes Bild – tote Körper reihen sich Glied an Glied, schon lange ihres Fleisches beraubt; jedoch ist diese Kammer besonders entsetzlich, denn hier finden sich nur weibliche Leichname – ein weiterer Beweis für die abscheuerregende Grausamkeit derer von Rodloff.

Spielleiter: Diese Leichname wurden, wie auch alle übrigen in den Kerkerzellen, gründlich durchsucht und beraubt; es war nur eine perfide Grausamkeit mehr, Frauen und Männer getrennt einzusperrern und so sogar ganze Familien und ehemals glückliche Liebespaare auseinanderzureißen...

29) Abort

Spieler: Eine steinerne Sitzbank mit einem Loch in der Mitte, wobei dieser Raum offensichtlich ein Anbau ist.

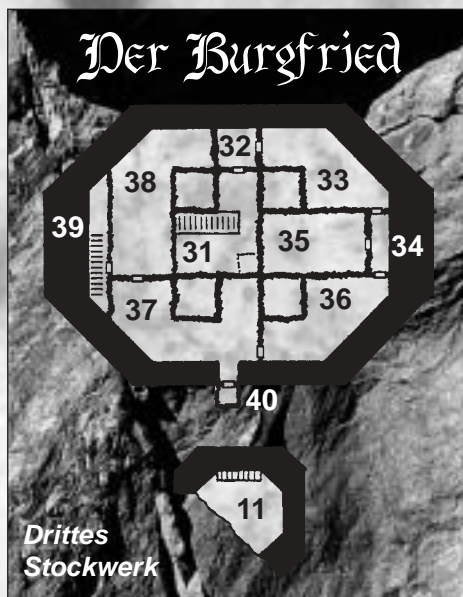
Spielleiter: Natürlich ist im Abort dieses Stockwerks ebenfalls nichts von Interesse zu entdecken; warum sollte auch jemand an einem solchen „Örtchen“ etwas von Wert hinterlassen?

30) Kerker

Spieler: In dieser Zelle sind nur wenige Leichen zu finden – diese scheinen sich jedoch in einem Anfall von Wahnsinn gegenseitig umgebracht zu haben, denn alle Körper liegen ineinander verschlungen und seltsam verrenkt umher!

Spielleiter: Diese Gefangenen wurden einem Experiment des letzten Grafen von Rodloff geopfert – ihnen wurde eine Droge ins Essen gemischt, die starke Halluzinationen erzeugte. Das Ergebnis war eine Art Irrsinn, in dem die Gefangenen übereinander herfielen und sich bis zum Tode bekämpften..!

Diese Droge wurde als giftiges Gas auch bei der Belagerung der Zwingburg mit teilweise sehr großem Erfolg eingesetzt, konnte den Zorn und Siegeswillen der Belagerer jedoch nicht brechen, sondern nur noch steigern.



Drittes Stockwerk

31) Flur

Spieler: Auch dieser Flur ist grau und schmucklos.

Der einzige Unterschied zu den beiden höhergelegenen Korridoren besteht darin, dass hier keine Skelette herumliegen und nur eine Tür abgeht.

Spielleiter: Selbst bei angestrengter Suche ist hier nichts zu finden, was die Charaktere interessieren könnte...

32) Vorkammer

Spieler: Vier Skelette im Plattenpanzer und mit jeweils einer Doppelblattaxt gewappnet, liegen auf dem Boden dieser Kammer, aus der zwei Türen führen.

Einige wenige Möbelstücke, schmuck- und lieblos aus Holz geschnitzt, sind die gesamte Einrichtung; plötzlich ertönt ein leises Knacken und Schaben...

Spielleiter: Tatsächlich stellen die Gerippe die traurigen Überreste der Leibwache dar, die selbst im Tode noch ihrem Herrn dienen wollen – das unheimliche Schaben stammt von ihnen, als sie müde ihre morschen Glieder strecken und dann mit zunehmender Behendigkeit angreifen!

Diese Untoten kämpfen so lange, bis ihr unseliges Leben sie zum zweiten Male verlassen hat, allerdings werden sie diesen Raum auf gar keinen Fall verlassen... Ansonsten ist hier, abgesehen von dem ohnehin überall nistenden Ungeziefer, nichts zu entdecken.

33) Bibliothek

Spieler: Regale mit Hunderten von Schriftrollen säumen die Wände bis hin zur Decke.

In der Mitte des Raumes steht ein schwerer eicherner Tisch, der förmlich mit Pergamenten überladen ist; an seinem Kopfende steht ein hochlehni-

germsessel, der über und über mit geschnitzten Totenschädeln und Dämonenfratzen verziert ist.

Spielleiter: Die Schriftrollen sind alle in der Sprache der Finsternis abgefasst; einige davon sind magisch und enthalten einige Zaubersprüche, welche nach Wahl des Spielleiters von den Charakteren erlernt werden können – dummerweise befinden sich auch ca. 50% verfluchte Schriftstücke unter ihnen!

Die übrigen Pergamente enthalten Geschichten über das Land und die Herrschaft derer von Rodloff – wenig anregend und extrem abschreckend; der Stuhl hat, außer seiner Bequemlichkeit, keine weitere Bedeutung...

34) Flur

Spieler: Vor den Charakteren erstreckt sich ein kurzer, schmuckloser Gang.

Spielleiter: In diesem Gang ist absolut nichts zu entdecken, dummerweise auch keine Falltür, die weiter nach unten führt; der Größe des Burgfrieds nach zu urteilen, müsste noch mindestens ein Stockwerk folgen...

Tatsächlich ist die Klappe lediglich geschickt getarnt und den sie umgebenden Steinfliesen angepasst, bei einer längeren Suche ist sie jedoch zu entdecken!

35) Schlafzimmer

Spieler: Die Wände dieses Raums sind mit schwarzen, schweren Teppichen verhangen; in der Mitte des Zimmers steht ein wuchtiges Bett, das allerdings kaum zu erkennen ist, da weinrote Vorhänge es vor den Blicken der Charaktere verbergen. Neben dem Bett steht ein kleiner Schrank.

Spielleiter: Das Bett ist, wie zu erwarten war, leer. Der Schrank enthält lediglich einige Kleidungsstücke, Hosen, Hemden und eine Robe, dem Schnitt nach zu urteilen für einen Mann gedacht.

36) Bestiarium

Spieler: Ein schauerlicher Anblick bietet sich den Charakteren – in einem weiten Raum stehen in an den Wänden befindlichen Regalen unzählige Gläser in verschiedenen Formen und Größen; in denselben schwimmen in einer durchsichtigen Flüssigkeit die deformierten, relativ gut erhaltenen Leichname von zumeist für den Betrachter sehr eklig aussehenden Kreaturen aller Arten! Es ist ein abscheuerregender Anblick und der Inhalt dieses Raums legt die Vermutung nahe, dass der letzte Herrscher dieser Burg mit diesen Tieren magische Experimente durchgeführt hat!

Spielleiter: Hierbei handelt es sich anscheinend um Experimente eines der



Herrn dieser Festung. Die Grausamkeit und Abartigkeit derer von Rodloff zeigt sich hier ganz besonders deutlich; es ist allerdings nicht festzustellen, ob die Tiere durch den Einsatz von Zauberei oder ähnlichem bewusst deformiert wurden, obwohl dies bei der überwältigenden Anzahl als wahrscheinlich erscheint.

Eine riesige, annähernd humanoide Kreatur in einem gewaltigen Behältnis aus Glas und Eisen wird bei näherer Betrachtung lebendig und bricht aus seinem Gefängnis aus, um danach die Charaktere anzugreifen; nach wenigen Minuten haucht sie jedoch ihr unseliges Leben aus und bricht zusammen...

37) Laboratorium

Spieler: Auch die Einrichtung dieses Zimmers deutet auf den letztendlichen Verwendungszweck hin: Überall stehen Tische mit Reagenzgläsern, Kolben, Tiegeln und anderem alchemistischen Gerät herum. Es handelt sich offensichtlich um ein Laboratorium.

In zwei kleinen Vitrinen an den Wänden stehen Phiolen mit verschiedenfarbigen Flüssigkeiten.

Spielleiter: Die Phiolen enthalten allerlei magische Tränke (nach Wahl des Spielleiters – je nach Zustand der Spielgruppe); ansonsten ist hier für die Charaktere nichts von Interesse zu finden...

38) Schatzkammer

Spieler: Acht schwere eisenbeschlagene Truhen füllen diesen ansonsten leeren Raum.

Spielleiter: Die Truhen sind allesamt unverschlossen.

Truhe 1: Falle (nach dem Öffnen entströmt Gifgas, welches allen Anwesenden Schaden je nach System zufügt); sonstiger Inhalt: 1000 Goldmünzen.

Truhe 2: Falle (ein mit Runen in die Innenseite des Deckels eingraviertes Feuerzauber wird auf den Öffner aktiviert); sonstiger Inhalt: 1000 Goldmünzen.

Truhe 3: Falle (auch hier wird ein eingraviertes und gespeicherter Angriffszauber aktiviert); sonstiger Inhalt: Nichts.

Truhe 4: Falle (ein mittels Runen eingraviertes Zauberspruch wird auf alle anwesenden Personen aktiviert); sonstiger Inhalt: Gläser mit nicht identifizierbaren Flüssigkeiten.

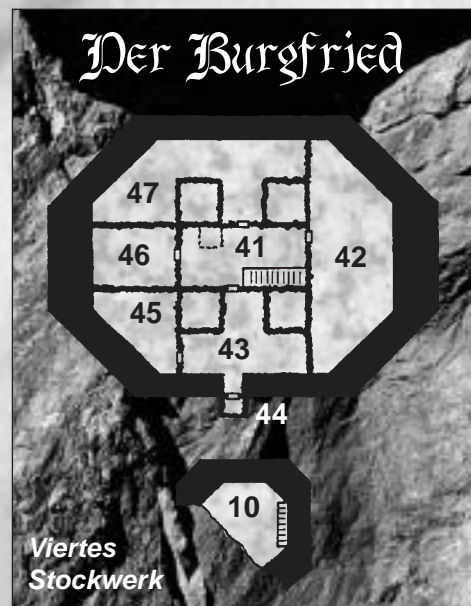
Truhe 5: Falle (ein Wachdämon wird freigelassen); sonstiger Inhalt: Nichts.

Truhe 6: 1000 Silbermünzen.

Truhe 7: Nichts.

Truhe 8: Nichts.

Dieser Raum war von Anfang an als einzige große Falle für unvorsichtige und gierige Eindringlinge gedacht und



natürlich waren die Herrscher dieser Burg als einzige gegen die Zauberei absolut immun..!

Wird die achte Truhe bewegt, so wird ein kleiner Hebel darunter sichtbar; falls dieser bedient wird, klappt ein Stück Wand beiseite und offenbart einen Geheimgang...

39) Geheimgang

Spieler: Eine feuchte, steinerne Treppe führt in eine scheinbar bodenlose Tiefe...

Spielleiter: Dieser Gang führt hinab in die grimmigen Katakomben der Festung, welche von Graf Morlock errichtet wurden und in denen die bedauernswerte Serettin auch momentan gefangen gehalten wird!

40) Abort

Spieler: Eine steinerne Sitzbank mit einem Loch in der Mitte, ebenso wie in den darüberliegenden Stockwerken.

Spielleiter: Auch hier, im Abort dieser Ebene, ist absolut nichts zu entdecken – aber wen wundert das schon..?

Viertes Stockwerk

41) Flur

Spieler: Die Charaktere betreten einen großen, rechteckigen Flur, der mit Skeletten übersät zu sein scheint. Vier Türen zweigen von diesem Raum ab.

Spielleiter: Die letzten Getreuen des Grafen fanden hier ihr wenig ruhmreiches Ende; alle Gerippe trugen wohl ursprünglich normale Kleidung, die im Laufe der Zeit jedoch schwer mitgenommen wurde.

42) Küche

Spieler: Gleich beim Betreten dieses Raumes fällt den Charakteren die riesige Feuerstelle mit den vier großen

Rauchabzügen an der Westwand auf. Davor liegen sechs Gerippe von kleingewachsenen Menschen; der Rest des Zimmers ist mit Tischen, Schränken und Ablagen gefüllt.

Spielleiter: Es handelt sich keinesfalls um Menschen, sondern um die Halblingsköche der Festung.

Die Schränke beinhalten Geschirr, Töpfe, Bestecke und andere Kochutensilien.

43) Schlafsaal

Spieler: Sechs Feldbetten mit Strohsäcken sowie ebenso viele hölzerne Truhen, zwei Tische und sechs Stühle stellen die Einrichtung dieses Raumes dar. In der Nordwand befindet sich eine Tür.

Spielleiter: Die Truhen beinhalten die persönliche Habe der hier einst lebenden Köche; sonst ist nichts zu finden...

44) Abort

Spieler: Auch auf diesem Stockwerk bietet sich den Charakteren das gewohnte Bild, nur ist der hier befindliche Abort wesentlich luxuriöser eingerichtet (Polster auf dem Stein, Wandbehänge usw).

Spielleiter: Eine fette Ratte huscht plötzlich fiepend durch das Dunkel und verschwindet in einem Loch in einer der Ecken des kleinen Raumes.

45) Weinlager

Spieler: Schwere Fässer und einige Tonkrüge füllen diesen Raum.

Spielleiter: In den Fässern ist ausgezeichnete Weinbrand (Wert 100 Goldmünzen pro Fass, es sind neun Fässer vorhanden); die Krüge enthalten das gleiche Getränk (10 Goldmünzen pro Krug, es finden sich hier immerhin noch 31 intakte Krüge).

46) Belindas Gemach

Spieler: Eine hölzerne Pritsche, auf der das Skelett einer Frau in einem unglaublich prächtigen Gewand liegt, stellt das gesamte Mobiliar dieser Kammer dar. Der Rest der Einrichtung wurde anscheinend schon vor langer Zeit entfernt.

Spielleiter: Hier lebte einst Belinda, die ewig nörgelnde Gemahlin des letzten Herrschers derer von Rodloff, Graf Doldarkesh.

Ihr einziger Wunsch war mehr Besitz, Macht und Einfluss zu erlangen; eines Morgens jedoch trat sie an ihren Mann heran und verlangte ein prachtvolleres Kleid als all jene, die sie bereits besaß – dies sei ihr letzter Wunsch, erklärte sie ihrem zornbebenden Gatten.

Doldarkesh antwortete ihr, dass er dies nicht glauben könne, und heraus-

fordernd säuselte die schöne Belinda, dass er sie dann doch auf die Probe stellen solle. Der Graf beschaffte ihr das prunkvollste Kleidungsstück, dessen er habhaft werden konnte, und ketete sie an das Bett dieser Kammer – ohne Nahrung, ohne Wasser..!

Regelmäßig kam er und fragte sie, ob sie einen Wunsch habe, aber stets antwortete sie mit „nein“!

Volle sieben Sonnenaufgänge erlebte sie noch, dann schwieg sie für immer, denn ihr Stolz hatte gesiegt...

Das Kleid zerfällt bei der leisesten Berührung zu Staub, lediglich eingewählte Juwelen und Goldfäden im Gesamtwert von 1500 Goldmünzen bleiben zurück!

47) Vorratslager

Spieler: Säcke, Kästen, Fässer und Truhen stapeln sich in diesem Raum bis zur Decke.

Spielleiter: Es handelt sich um die Vorratskammer des Burgfrieds; in den Säcken lagert Getreide, in den Kisten Obst.

Die Truhen beinhalten verschiedene Gemüsesorten, in den Fässern lagert haltbar gemachtes Fleisch. Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, dass kaum noch etwas von den hier liegenden Gütern genießbar ist – mit Mühe und Not können die Charaktere erkennen, um was es sich in den verschiedenen Fäulen überhaupt handelt...

Die Katakomben

Spieler: Die endlos scheinende Treppe flucht des Geheimgangs endet schließlich doch noch – vor einer wuchtigen, zweiflügeligen Metalltür, auf der ein riesiger eingravierter Totenschädel den Charakteren entgegengrinst!

Wenn sie diese öffnen, so bietet sich ihnen ein grauenerregender Anblick...

Spielleiter: Alle Gänge in den Katakomben sind mit aufgestapelten Schädeln, Körperknochen und sonstigem Gebein, welches an den Wänden angeordnet ist, angefüllt, so dass von den steinernen Mauern nichts mehr zu sehen ist; dies ist also endlich die Erklärung für die verschwundenen Knochen in den Kerkerzellen des Burgfrieds!

Weißer Maden kriechen durch glotzende Augenhöhlen und die Gerippe der Unglücklichen, die in diesen Katakomben ihre letzte Ruhestätte gefunden haben. Die Maden entpuppen sich in ihrem späteren Leben zu Totenkopffaltern; diese erreichen eine beachtliche Größe von etwa einem Handteller und sind von milchig-weißer Färbung mit einer

Zufallsbegegnungen

(ermittelt mit dem W12)

- 1: Vor den Charakteren rollt ein Schädel über den Boden.
- 2: Eine Skelettpatrouille (bestehend aus zwei Wachskelletten) taucht auf.
- 3: Zehn Skeletthände greifen aus den Wänden heraus und attackieren einen Charakter.
- 4: Zwei skelettierte Wachhunde greifen die Charaktere an.
- 5: Ein Teil der Wand stürzt ein und ein Charakter wird durch Schädel, weiße Maden, Knochen und Schädelblumen begraben.
- 6: Ein entsetzlicher Verwesungsgeruch erfüllt auf einmal dieses Gangsegment.
- 7: Eine Skelettpatrouille (bestehend aus einem Skelett auf Knochenross, Skelett mit Hund und zwei Wachskelletten) erscheint.
- 8: Ein unnatürliches Stöhnen und Wehklagen ist zu vernehmen.
- 9: Eine skelettierte Hand schleppt sich durch den Gangabschnitt.
- 10: Ein Schwarm Falter flattert erschrocken auf und lässt sich auf einem Charakter nieder.
- 11: Eine lose Steinplatte im Boden klickt laut und vernehmlich.
- 12: Ein Totenschädel oder Knochen fällt auf den Kopf eines Charakters.

totenkopfähnlichen schwarzen Zeichnung auf dem Rücken.

Sie schwirren zu Hunderten durch die Gänge und ernähren sich von den Gebeinen; bisweilen erhaschen die Charaktere auch einen Blick auf ungewöhnliche weiße Blumen, die sich scheinbar wie von selbst aus dem Lichtschein der Fackeln heraushalten. Sie besitzen einen weißen Blütenkelch, der leicht im Dunkel leuchtet und eine gewisse Ähnlichkeit mit einem menschlichen Schädel aufweist; der Kelch ist umgeben von ebenfalls weißen Blütenblättern. Stengel und Blätter der Blume sind von einer mausgrauen Farbe und mit spitzen Dornen besetzt...

48) Schädelhalle

Spieler: Die Wände dieses Raumes sind mit großen Knochen bedeckt. Vor dem Durchgang in der gegenüberliegenden Wand steht ein Holzpfeiler, auf dem ein Totenschädel aufgespießt ist; aus den Augenhöhlen des Schädels fließt Blut und bildet auf dem Boden eine schaurige Lache...



Spielleiter: Je weiter die Charaktere die Kammer betreten, desto steter wird der Blutstrom und steigert sich bis zur wahren Fontäne!

Plötzlich klappt der Kiefer des Schädels nach unten und ein irres, unmenschliches Gelächter ertönt, das weit in den Gängen widerhallt; sollten die Charaktere den Totenschädel zerstören, so wird es still – totenstill!

49) Dämonentür

Spieler: Der Gang endet vor einer wuchtigen Holztür, die mit Schnitzereien verziert ist, welche auf ihren Gräbern tanzende Skelette darstellen.

Der Türknauf ist in Form eines Totenschädels gehalten und wurde offensichtlich aus einem großen Knochen geschnitzt.

Spielleiter: Jener Charakter, der den Knauf berührt, sieht wie sich der Schädel in eine furchtbare Skelettklaue verwandelt, seine Hand unbarmherzig packt und mit unmenschlicher Stärke zusammendrückt!

Für die übrigen Charaktere verbleibt der Schädel unverändert in seinem alten Zustand; die Klaue indes entzieht dem Opfer pro KR einen LP permanent! Dieses ist vor lauter Schmerz und dem Schock völlig handlungsunfähig und kann bestenfalls noch wüste Schreie von sich geben.

Nur ein anderer Charakter kann den Schädel/die Klaue abschlagen; für jeden Fehlschlag besteht wegen dem sich wie rasend windenden Opfer eine jeweils 50%ige Chance, dessen Hand zu treffen und eventuell abzutrennen!

50) Fratzenkammer

Spieler: Hinter einer mit Dämonenfratzen verzierten Steintür erwartet die Charaktere eine kreuzförmige Kammer, deren Anblick das Blut in den Adern gefrieren lässt; an den acht in den Raum hineinragenden Wänden ist jeweils eine große, verzerrt wirkende Dämonenfratze mit weit aufgerissenen Augen und einem schreienden Mund ins nackte Gestein gemeißelt worden!

An den übrigen vier Wänden sind Reliefs zu entdecken, welche die Heere der Finsternis in ihrem unseligen Blutrausch darstellen.

Die Türen, welche aus der Kammer führen, sind wie aufgerissene Mäuler von Kreaturen dargestellt, von denen noch nie ein lebendes Wesen berichten konnte; in der Mitte dieser Mäuler befindet sich der Türknauf in Form einer Dämonenkralle. Die Augen der beiden nordöstlichen Fratzen leuchten blutrot und aus den Mäulern dringt ein grauenerregendes Stöhnen..!

Spielleiter: In den Luftschächten sind

Spiegel angebracht, die das von oben einfallende Licht (in diesem Falle Mondlicht) auf die roten Glasaugen werfen und sie somit zum Leuchten bringt.

Der hereinfahrende Wind erzeugt das unheimliche Wehklagen, da er durch die geöffneten Mäuler in dieser Kammer wieder austreten kann; die Türen indes sehen zwar furchterregend aus, stellen aber absolut keine Gefahr für die Charaktere dar...

51) Treppenfalle

Spieler: Eine Steintreppe führt in die Tiefe, auf der eine wabernde Feuerlohe brennt, die aber merkwürdigerweise keine Hitze abgibt!

Spielleiter: Das Feuer ist natürlich eine Illusion, soll aber auch nur von der eigentlichen Falle ablenken...

Wenn die Charaktere die Flammenwand durchschreiten, so geschieht ihnen nichts; sobald aber einer von ihnen den Fuß auf den Boden am Ende der Treppe stellt, muss er unsanft feststellen, dass auch dieser nur eine Illusion ist und er stürzt in eine Fallgrube!

Dort gesellt er sich zu einigen klappernden Skeletten, die ihn knochentrocken begrüßen... Der dunkle Gang am Fuße der Treppe endet in einer Sackgasse.

52) Knochenkammer

Spieler: Dieser schauerliche Saal ist fast bis zur Decke angefüllt mit wirr durcheinander liegenden Skeletten und allerlei Knochen. Ab und zu geht ein Schaben durch die Knochenhaufen, sie verschieben sich und scheinen eine unheimliche Aktivität zu entwickeln!

Spielleiter: Das Geräusch stammt von Ratten, die unter den Knochen hausen und diese durch ihre Bewegungen verschieben...

53) Leerer Raum

Spieler: Dieser Raum scheint bis auf die obligatorischen Knochen völlig leer zu sein...

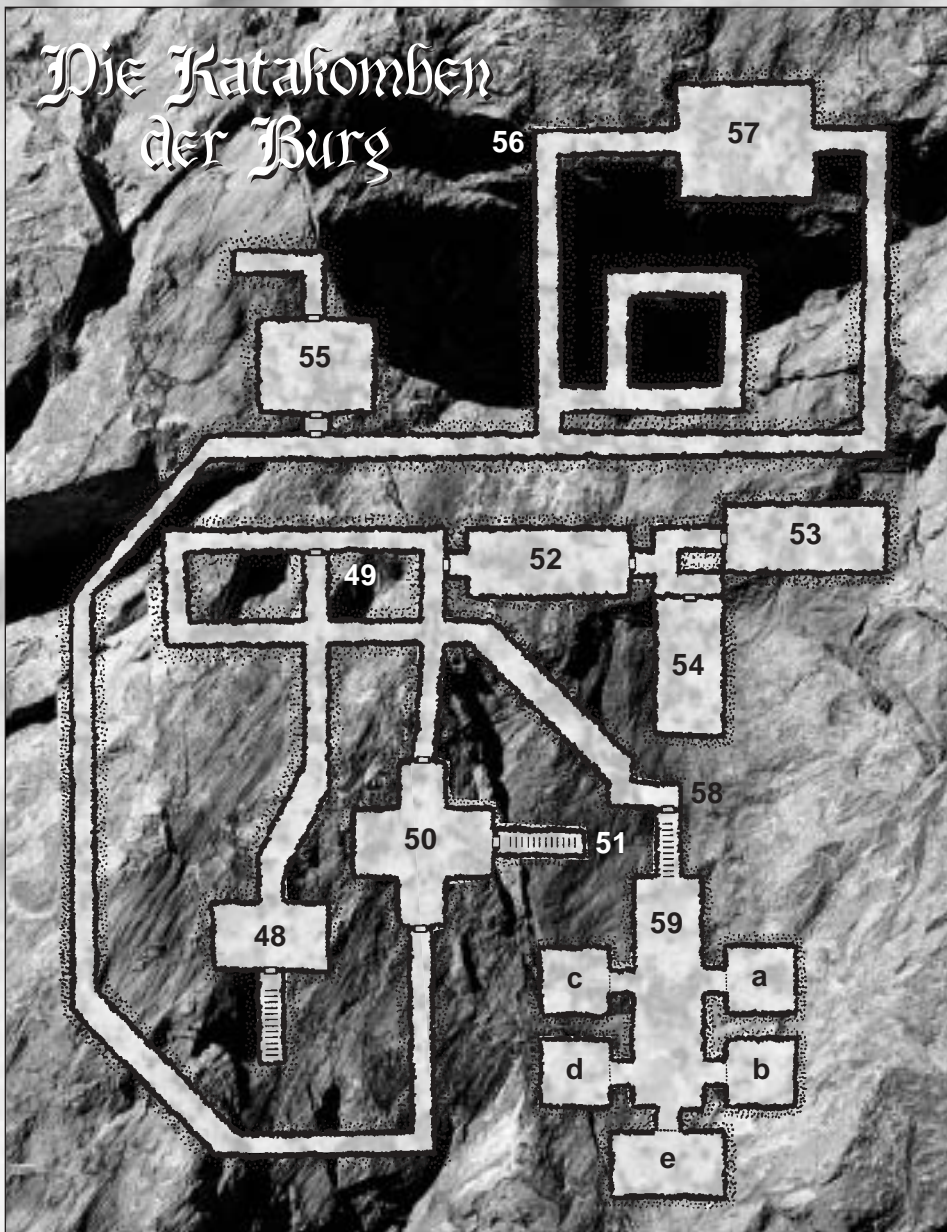
Spielleiter: Tatsächlich hält dieser Raum im Gegensatz zu fast allen übrigen in den Katakomben das, was er verspricht – er ist leer...

54) Grabkammer

Spieler: In diesem Raum steht ein wuchtiger, steinerner Sarkophag auf dem von kunstvoller Hand Reliefs von Untoten dargestellt wurden.

Spielleiter: Die steinerne Platte des Sarkophags ist sehr schwer und kann nur mit einiger Mühe abgenommen werden. In ihm liegt der sehr gut erhaltene Leichnam einer hübschen jungen Frau, nämlich einer sterblichen Gespielin des Vampirs, die nach einem bedauerlichen Zwischenfall mit einer unfähigen

Die Katakomben der Burg



gen Skelettwache verschied. Der einzige Schmuck, den sie trägt, ist die grauenhafte Wunde, die ihren edel geschwungenen Hals fürchterlich entstellt! Wird der Leichnam berührt, so zerfällt er in wenigen Augenblicken mit einem letzten Seufzer zu Staub...

55) Fallenraum

Spieler: Hinter einer Holztür führt eine steinerne Treppe unter einem Torbogen aus Schädeln hinab zu einer zweiten Tür in der Tiefe.

Dahinter wiederum liegt eine Kammer, angefüllt mit Skeletten; eine Tür in der gegenüberliegenden Wand führt wieder hinaus.

Spielleiter: Der Gang hinter dieser Tür führt zu einem toten Ende... Als die Charaktere wieder den Raum betreten erwarten sie dort bereits zehn Skelette, angeführt von einem Gerippe mit einem schwarzen Stirnreif, auf dem unzählige kleine silberne Totenschädel abgebildet sind; das erstarrte Grinsen dieser Gesellen verheißt nichts Gutes und sie

greifen bis zur völligen Vernichtung an und lassen dabei keinen der Charaktere mehr aus dieser Kammer! Falls das Skelett mit dem Stirnreif vernichtet wird, so zerfallen die übrigen wieder zu leblosen Knochenhaufen; wird der Reif von einem lebenden Wesen aufgesetzt, so lässt er sich nicht mehr abnehmen und drückt den Kopf des Trägers so lange zusammen, bis dieser einen grauenhaften Tod stirbt!

56) Gang des Todesboten

Spieler: Als die Charaktere dieses Gangsegment passieren, löst sich hinter ihnen aus der Wand in einiger Entfernung eine dick vermummte Gestalt im Kapuzenmantel und mit Laterne und Sense, deren Schneide in einem unheimlichen blauen Feuer leuchtet.

Spielleiter: Dieser Bote des Todes und Wächter des Vampirs ist immateriell und deshalb auch leicht durchsichtig; er wird den Charakteren immer im gleichen Abstand folgen und dabei mit grabesdüsterer Stimme von sich geben: „Gedenket der Toten, gedenket der To-

ten!“ Sobald der Bote des Todes jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt den Boden der Gruft betritt, wird er fast unmerklich materiell und greift die Charaktere wutentbrannt an! Der Bote des Todes kann nur mit magischen Waffen getroffen werden und es besteht bei einem gelungenen Angriff mit der Sense eine immerhin 25%-Chance, dass das jeweilige Körperteil abgetrennt wird!

57) Thronsaal

Spieler: Eine große Kammer tut sich vor den Charakteren auf, mit wirren Knochenhaufen in allen vier Ecken.

An der Nordwand steht ein Thron, dessen Lehne sich bis zur Decke des Saals erstreckt; er wurde errichtet aus den Gebeinen unzähliger Skelette und auf ihm sitzt ein Gerippe, dessen Augenhöhlen in einem roten Feuer leuchten!

Knirschend ruckt der Schädel nach oben und eine hohle Stimme erfüllt den Raum: „Seid mir gegrüßt, oh Wanderer in den Katakomben des Todes. Ihr werdet mir mein ödes Dasein ein wenig kurzweilig gestalten! Wenn ihr mir dieses Rätsel beantworten könnt, werde ich euch reich belohnen – wenn nicht, werden sich eure Gebeine zu den Knochen in dieser Kammer gesellen! Nun denn, hier das Rätsel: „Was trägt der Wesen schwere Bürde, selbst bis ins Grab hinein mit Würde?“

Spielleiter: Wird das Rätsel gelöst (die Antwort lautet natürlich „Knochen“), so überreicht der Knochenmann den Charakteren eine kleine Flöte, die anscheinend aus einem Knochen geschnitzt worden ist:

„Habt Dank für die Unterhaltung und nehmt dieses Geschenk mit – es hat die Macht, euch zu schützen!“

Danach weicht jegliches Leben aus dem Gerippe, das einst ein Feind des Vampirs war, der mit seinem makabren Humor diesem nach seinem Tode neues, untotes Leben eingehaucht hat...

Die Flöte besitzt vier Löcher: Wird auf dem ersten Loch geblasen, so erschallt ein Ton, der jedes Skelett im Umkreis mit einer 50%igen Chance zerstört; das zweite Loch ruft zwei Gerippe herbei, die unter dem permanenten Befehl des Benutzers stehen. Die Magie des dritten Flötenlochs vertreibt schwächere Untote aus dem Bereich des Flötenspiels; beim vierten Loch erscheint ein Wall aus reinem Sonnenlicht um den Anwender, der so lange Bestand hat, wie dieser einen Ton hervorzubringen imstande ist. Dieses Licht hat die Macht, alle untoten Kreaturen fernzuhalten! Alle Eigenschaften der Flöte (bis auf die zweite) können einmal pro Tag angewandt werden; wird auf meh-



rerer Löchern gleichzeitig gespielt, geschieht nichts – falls jedoch ein Charakter so tolldreist sein sollte, alle auf einmal zu benutzen, so löst sich augenblicklich sein Fleisch von den Knochen und ein Skelett mit einer Flöte in der Hand fällt klappernd zu Boden! Die Magie dieses Artefakts ist in diesem Falle auch dahin...

Wird das Gerippe auf dem Thron zerstört oder sein Rätsel nicht gelöst, so erhalten die Gebeine der Sitzgelegenheit ein unheimliches Eigenleben und in wenigen Momenten stehen nicht weniger als einhundert Skelette bereit, die Frevler zu vernichten!

58) Geheimtür

Spieler: Der Gang endet plötzlich vor einer Wand, an der Hunderte von Schädeln aufgestapelt sind...

Bei einer genaueren Untersuchung fällt den Charakteren ein Schädel an der Nordwand auf, in dessen Augenhöhlen zwei Rubine funkeln.

Spielleiter: Werden die Rubine entfernt, so können die Charaktere durch die leeren Augenhöhlen eine Treppe entdecken, die hinter der Wand liegt und in die Tiefe führt!

Wird der Schädel selbst gedreht, so klappt die Wand beiseite und gibt den dunklen Weg nach unten frei.

Dummerweise ruft schon das Entfernen der Rubine einen weiteren Wächter des Vampirs auf den Plan, nämlich einen „Geflügelten Tod“; auf einmal ertönt Flügelschlagen, das sehr rasch näherkommt! Ein von ledernen Fledermausflügeln, die an den Schläfen aus dem Kopf ragen, getragener schwarzer Totenschädel mit rotglühenden Augen kommt um die Gangecke geflogen und greift blitzschnell an!

Diese furchterregende Kreatur ist ein schrecklicher Gegner, denn sie ist unglaublich schnell, besitzt nekromantische Zauber und ist hochintelligent!

Außerdem besteht bei einem erfolgreichen Agriff dieses untoten Monsters eine 25%-Chance, dass der betroffene Körperteil innerhalb kürzester Zeit beginnt, zu verfaulen; nur ein hochgradiger Heilzauber kann diesen Effekt rückgängig machen!

59) Gruft

Spieler: Eine blutrote marmorne Treppe führt in eine ebenfalls mit Marmor ausgekleidete Gruft hinab.

Ringsum an den Wänden stehen in einer den Charakteren völlig unbekannt Sprache Worte in Runenschrift, die besser nie gesprochen worden wären.

Fünf eiserne Fallgitter versperren die Zugänge zu den separaten Grabstätten derer von Rodloff.

Spielleiter: Die Gitter sind alle sehr schwer und können nur von mehreren Charakteren gleichzeitig angehoben werden; dahinter liegt jeweils eine Grabkammer und in jeder Kammer steht ein reich mit Gold und Edelsteinen verzierter Sarkophag. Die Wände dieser Räume sind aus weißem Marmor, mit zahlreichen Reliefs verziert, auf denen die (Un)taten des hier ruhenden Grafen gewürdigt werden.

Die Grabkammern:

Kammer a) Im Sarkophag liegt Graf Morlock von Rodloff; von ihm ist nur noch das Skelett erhalten, bekleidet mit zerfallenen Gewändern.

Kammer b) Hier liegt Graf Ichtorr von Rodloff – sein Schädel fehlt.

Kammer c) Hier ruht Graf Mabruk von Rodloff; nach dem Öffnen des Sarkophags erhebt er sich als ein mächtiger Untoter, der die Charaktere wutentbrannt und bis zu seinem „endgültigen“ Tod angreift!

Kammer d) Dies ist Graf Urro; sein gut erhaltener Körper zerfällt vor den Augen der Charaktere zu Staub; übrig bleiben einige wertvolle Ringe...

Kammer e) Hierbei handelt es sich um den Sarkophag des derzeitigen Herrschers der Zwingburg, Graf Dooldarkesh; die Steinplatte des Sarkophags liegt nicht ganz auf.

In diesem grausigen Behältnis liegt, in einem Zauberschlaf gefangen, die entführte Serettin; nur ein machtvoller Gegenzauber oder der Tod des Vampirs kann sie erwecken (was ein gewitzter Moddermaster eventuell als Aufhänger für ein weiteres Abenteuer nutzen könnte)..!

Anmerkung für alle Moddermaster:

Die zugehörigen Werte der in diesem „MMM“-Abenteuer auftauchenden Kreaturen finden sich auf der Regelwerk-CD des Rollenspielsystems.

Zu bestellen bei:

kh_zapf@yahoo.de

Über 400 Seiten eines der schönsten Pulp-Rollenspielsysteme aller Zeiten erwarten dich...