

FLUCH DES STRAHD



IMPRESSUM

Leitender Entwickler: Christopher Perkins
Künstlerische Berater: Tracy und Laura Hickman
Entwicklung: Adam Lee, Richard Whitters, Jeremy Crawford
Redaktion: Jeremy Crawford, Kim Mohan, Scott Fitzgerald Gray
Leitende Entwickler D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Künstlerische Leiter: Kate Irwin, Shauna Narciso, Richard Whitters
Grafikdesign: Emi Tanji
Titelbild: Ben Oliver
Innenillustrationen: Dave Allsop, François Beauregard, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Jedd Chevrier, Daarken, Lake Hurwitz, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Ben Oliver, Adam Paquette, Rob Rey, Chris Seaman, Richard Whitters, Kieran Yanner
Karten: François Beauregard, Mike Schley, Ben Wootten

Projektmanagement: Neil Shinkle, Heather Fleming
Produktionsdienstleistungen: Cynda Callaway, Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee, Jefferson Dunlap

Weitere Mitglieder des D&D-Teams: Greg Bilsland, Chris Dupuis, David Gershman, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Ben Petrisor, Hilary Ross, Liz Schuh, Matt Sernett, Nathan Stewart, Greg Tito

Haftungsausschluss: Wizards of the Coast ist nicht verantwortlich für Langzeitfolgen, die durch Reisen durch das Schreckensreich Ravenloft entstehen können. Alsda wären: Lykanthropie, Vampirismus, Totenangst, Angst vor Lebendigem, Schwierigkeiten ohne Nachlicht und einen Heiligen Rächer +5 unterm Kopfkissen einzuschlafen, derweil der quälende Verdacht dich beschleicht, dass Strahd viel zu clever ist, um so einfach besiegt zu werden und dass das alles doch sicher nur ein hinterhältiges Komplott von ihm ist, um seine Macht über die Grenzen von Barovia hinaus zu erweitern. Du hast doch nicht etwa geglaubt, du könntest entkommen, wenn er es nicht so will, oder?

Dieses Buch beruht auf dem 32-seitigen D&D-Abenteuer Ravenloft, welches 1983 von TSR, Inc veröffentlicht wurde. In diesem Modul wurden folgende Personen genannt:

Entwicklung: Tracy und Laura Hickman
Redaktion: Curtis Smith
Grafikdesign: Debra Stubbe
Illustrationen: Clyde Caldwell
Karten: David C. Sutherland III

Auch die folgenden D&D-Bücher haben zum Inhalt dieses Werkes beigetragen:

Expedition to Castle Ravenloft (2006) von Bruce R. Cordell und James Wyatt
I, Strahd: The Memoirs of a Vampire (1993) von P. N. Elrod
Rahasia (1984) von Tracy und Laura Hickman
Realm of Terror (1990) von Bruce Nesmith mit Andria Hayday
"Fair Barovia" aus dem *Dungeon Magazin*, S. 207 (2012) von Claudio Pozas
Van Richten's Monster Hunter's Compendium, Volume One (1999) von TSR, Inc
Van Richten's Monster Hunter's Compendium, Volume Three (2000)

Spieltester: Robert Alaniz,* Mal A'menz,* Glen Ausse, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Anthony Caroselli,* Christopher D'Andrea,* Jason Fransella,* Jeff Galper, Elyssa Grant, Steve Heitke, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Shaun Horner, Donald Jacobs, James Krot, Yan Lacharité,* Jonathan Longstaff,* Michael LeClair, Ray Lillard, Eric Lopez, J.M., Matt Maranda,* Cris McDaniel, Randy Merkel, Lou Michelli,* Mike Mihalas,* Daniel Norton,* Lucas Pierce, Claudio Pozas,* John Proudfoot,* Rob Quillen II, Karl Resch,* Jason Riley, Sarah Riley, Arthur Severance,* Sam Sherry,* Zach Sielaff, David "Oak" Stark,* Jayson Thiry, Steve Townshend,* Kyle Turner,* Will Vaughn, Peter Youngs

*Dieser Tester hat Rückmeldung für seine Spielgruppe gegeben.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Curse of Strahd
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Florian Türkes, Daniel Mayer, Marc Schmitz
Lektorat und Korrektorat: Frauke Forster, Mirko Bader
Layout: Nadine Hoffmann



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM

Projektleiter: Matthew Vaughn
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood
Produzent: John-Paul Brisigotti



AUF DEM TITELBILD

Der Herrscher von Ravenloft erwartet Gäste zum Abendessen, und auch du bist geladen. Ben Oliver erhellt die finstere Vergangenheit des Vampirs Strahd von Zarowitsch, die eine Geschichte des unendlich Bösen ist.



ISBN: 978-1-945625-07-7
Artikelnummer: 73615-G
Deutsche Erstausgabe: 2019

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

INHALT

Vorwort	4	Kap. 10: Die Ruinen von Beres	161	Rictavio	238
Einführung	5	Annäherung an die Ruinen.....	161	Strahd von Zarowitsch.....	239
Das Abenteuer leiten	5	Bereiche von Beres	162	Strahdzombie.....	241
Kasten: Die Nacherzählung eines		Besondere Ereignisse	166	Werrabe	241
Klassikers.....	5	Kap. 11: Van Richtens Turm	167	Wladimir Horngaard	242
Zeichen des Schreckens.....	7	Annäherung an den Turm.....	167	Anhang E: Das Tarokkablatt	243
Kap. 1: Verloren im Nebel	9	Bereiche des Turms	168	Anhang F: Handouts	251
Strahd von Zarowitsch.....	9	Besondere Ereignisse	171	Brief von Koljan Indirowitsch (V. 1).....	251
Die Geschicke Ravenlofts	11	Kap. 12: Weingut Weinmagier	173	Strahds Einleitung.....	251
Kasten: Verwende ein normales		Annäherung an den Weinberg	174	Aus dem Folianten des Strahd.....	252
Kartenspiel	11	Annäherung an die Winzerei	174	Tagebuch von Rudolph van Richten.....	254
Abenteureraufhänger	18	Bereiche des Weinguts.....	176	Brief von Koljan Indirowitsch (V. 2).....	256
Kap. 2: Das Land Barovia	23	Besondere Ereignisse	179	Tagebuch von Argynvost.....	256
Die Lage im Land.....	23	Kap. 13: Der Bernsteintempel	181		
Änderungen an der Magie.....	24	Kasten: Extreme Kälte	181	Karten	
Barovianer.....	24	Bereiche des Tempels.....	183	Barovia*	35
Kasten: Barovianische Namen.....	25	Kasten: Bernsteinsarkophage	191	Lager am Tzer-Tümpel*	36
Kasten: Barovianischer Kalender	26	Besondere Ereignisse	196	Dorf Barovia*.....	42
Vistani	26	Kap. 14: Weilandhügel	197	Kirche.....	46
Zufallsbegegnungen	28	Bereiche des Hügel.....	197	Schloss Ravenloft	
Kasten: Strahds Spione	29	Besondere Ereignisse	200	Karte 1: Ravenloft-Höhe*	Poster
Bereiche von Barovia.....	33	Kap. 15: Werwolfsbau	201	Karte 2: Mauern von Ravenloft*.....	53
Kasten: Das Land Barovia:		Kasten: Reise durch den Nebel.....	201	Karte 3: Hauptebene*.....	55
Gemeinsame Merkmale.....	33	Annäherung an den Bau.....	203	Karte 4: Hof des Grafen*	62
Kap. 3: Das Dorf Barovia	41	Besondere Ereignisse	205	Karte 5: Räume des Weinens*.....	65
Annäherung an das Dorf.....	41	Epilog	207	Karte 6: Türme von Ravenloft*.....	71
Bereiche des Dorfes.....	43	Strahd setzt sich durch	207	Karten 7, 8, 9, 10:	
Besondere Ereignisse	48	Strahd stirbt.....	207	Türme von Ravenloft*	73
Kap. 4: Schloss Ravenloft	49	Anhang A: Charakter-Optionen	209	Karten 11, 12: Speisekammer des	
Zufallsbegegnungen	49	Charakterhintergrund	209	bösen Omens, Gewölbe	
Mauern von Ravenloft	52	Kasten: Monsterjägersausrüstung	209	und Katakomben*	75
Hauptgeschoss.....	54	Schauerlicher Tand.....	210	Aufzugfalle.....	76
Hof des Grafen	61	Anhang B: Todeshaus	211	Fallen in Bereich K73	80
Räume der Wehklage	64	Geschichte.....	211	Vallaki*	97
Türme von Ravenloft	69	Rose und Dorn.....	211	Gasthaus Blauwasser.....	99
Speisekammer der Üblen Vorzeichen	74	Kasten: Stufenaufstieg	211	Bürgermeister-Villa.....	104
Kerker und Katakomben	79	Sidebar: Death House's Features.....	212	Wachterhaus.....	111
Kap. 5: Die Stadt Vallaki	95	Bereiche des Hauses	212	Sargmacherwerkstatt.....	116
Der Weg zur Stadt.....	95	Kasten: Merkmale des Todeshauses.....	217	Vistani-Lager	120
Bereiche von Vallaki	97	Enden	220	Alter Knochenschleifer	127
Besondere Ereignisse	123	Anhang C: Schätze	221	Feste Argynvost: Erdgeschoss und	
Kap. 6: Der Alte Knochenschleifer ..	125	Foliant des Strahd.....	221	Erstes Obergeschoss.....	131
Annäherung an die Windmühle.....	125	Magische Gegenstände.....	221	Feste Argynvost: Zweites Obergeschoss,	
Bereiche der Windmühle.....	126	Anhang D: Monster and NSC	225	Dach und Leuchtfeuer	137
Die Megalithen.....	128	Der Abt.....	225	Kresk*	144
Kap. 7: Feste Argynvost	129	Belebte Objekte.....	225	Abtei Sankt Markovia:	
Der Orden des Silberdrachen	129	Baba Lysaga.....	228	Erdgeschoss.....	149
Kasten: Wiedergänger von Barovia.....	130	Barovianische Hexe.....	229	Abtei Sankt Markovia:	
Annäherung an das Herrenhaus	130	Plage, Baum.....	230	Obergeschoss und Keller	153
Bereiche der Feste Argynvost	130	Esmerelda d'Avenir	230	Zolenka Pass	158
Besondere Ereignisse	142	Isek Strasni.....	231	Baba Lysagas krabbelnde Hütte	163
Kap. 8: Das Dorf Kresk	143	Kasimir Welikow	232	Beres*	164
Bereiche von Kresk.....	143	Madame Eva	233	Van Richtens Turm	170
Bereiche der Abtei.....	147	Mischlingsvolk	234	Weingut Weinmagier.....	175
Besondere Ereignisse	155	Phantomkrieger	235	Bernsteintempel: Obergeschoss.....	182
Kap. 9: Zsolenka-Pass	157	Pidelwick II.	235	Bernsteintempel: Untergeschoss.....	190
Bereiche des Passes.....	157	Rahadin	236	Weilandhügel.....	199
Besondere Ereignisse	159			Werwolfsbau.....	202
				Todeshaus	216

*Enthalten auf der Posterkarte

VORWORT: RÜCKKEHR NACH RAVENLOFT



IR BIEGEN UM DIE ECKE UND VOR UNS STEHT ... ein Vampir!

Aufstöhnend verdrehe ich die Augen.

Es ist 1978, und ich spiele eines meiner ersten D&D-Abenteuer. Mein alter High School-Freund John Scott Clegg leitet die Runde, ein typisches Abenteuer für die Zeit damals. Man erforscht ein Durcheinander

aus verwinkelten Räumen, vermöbelt Monster, die das Pech haben, einem über den Weg zu laufen, durchwühlt alles nach Schätzen und sammelt Erfahrungspunkte.

Nun stehen wir also Zufallsbegegnung Nummer 34 gegenüber: einem Vampir. Keinem der furchtbaren Fürsten der Finsternis, sondern bloß einem unspektakulären, niederen Blutsauger mit ein paar Trefferpunkten und noch weniger Rüstungspunkten. Nichts als ein weiteres Monster, das sich in diesen Kerker verirrt hat.

Ich erinnere mich genau, wie ich damals dachte: Was soll das eigentlich? Dieses Wesen schien so gar nicht zu den Kobolden, den Orks und dem Gallertwürfel zu passen, denen wir bis dahin begegnet waren. Diese Kreatur verdiente sein ganz eigenes Abenteuer. Es verdiente, mehr zu sein, als bloß ein umherstromerndes Monster. Als ich nach jener Runde nach Hause kam, erzählte ich Laura von diesem Gedanken.

Und das war die Geburtsstunde von Strahd von Zarowitsch.

Strahd würde keine Nebenrolle spielen, er verlangte sein eigenes Reich. Und eine tragische Vergangenheit. Laura und ich stürzten uns also in die Nachforschungen zu Vampir-Mythen und -Sagen. Angefangen mit dem alten Schwarzweiß-Streifen mit Bela Lugosi aus dem Jahr 1931 fanden wir bald so viel mehr.

Das erste „moderne“ literarische Werk über Vampire, wurde von John William Polidori verfasst und basierte auf dem Fragment einer Geschichte von Lord Byron. Damals, in der Villa Diodati – einem gemieteten Haus am Genfer See – trafen Byron und Polidori auf Mary Wollstonecraft Godwin und ihren Ehemann Percy Shelley. In einer Juni-Nacht schlug Byron vor, dass sie alle jeweils eine Geistergeschichte schreiben sollten. Aus Mary Shelleys Beitrag sollte später *Frankenstein* entstehen. Die Kurzgeschichte „The

Vampyre“, die 1819 veröffentlicht wurde, war Polidoris Beitrag. Er war Byrons Leibarzt, und so wurde der erste der sogenannten „romantischen“ Vampire, unter Polidoris Hand nach Byrons Vorbild gestaltet.

Byron wiederum – wie auch die fiktiven Vampire, die er inspirierte, von Polidoris Lord Ruthven bis hin zur berühmtesten Schöpfung Bram Stokers – war ein dekadenter Schürzenjäger, ein Trunkenbold der sich unter dem Deckmantel der Romantik verbarg. Er war ein anmutiges und charmantes Ungeheuer – aber nichtsdestotrotz ein Monster. Der romantische Vampir der frühen Jahre des Genres, schlug Frauen nicht nur, er tötete sie sogar. Die niederste Form der Misshandlung in der schlimmsten Art von zerstörerischer Co-Abhängigkeit.

Für Laura und mich war das der Kern des Wesens von Strahd von Zarowitsch – einem selbstsüchtigen Monstrum, dass in Ewigkeit hinter der trügerischen Maske der tragischen Liebe und der Illusion der Erlösung auf sein nächstes Opfer lauert.

Ursprünglich wollten wir das Abenteuer *Vampyr* nennen – nach einer ganzen Reihe von Spielen, die wir Nightventures nannten und die Laura und ich damals, 1978, im Eigenverlag herausgaben. Da das Schloss Ravenloft hieß und unsere Freunde uns jedes Jahr zu Halloween regelrecht anbetelten, „dieses Ravenloft-Spiel“ zu spielen, wurde das am Ende der Titel. Zum Teil habe ich diesem Spiel meine Anstellung 1982 bei TSR, Inc. zu verdanken. Ich sollte Abenteuer für DUNGEONS & DRAGONS schreiben, und schon bald darauf erschien das Abenteuer-Modul *16 Ravenloft*.

Seither haben die Fans von *Ravenloft* Barovia (ein Land, das rein zufällig auch 1947 in einem Bob Hope-Film namens *Where There's Life* vorkommt) aus vielen verschiedenen Blickwinkeln kennengelernt, und es ist auch heute noch eines der beliebtesten DUNGEONS & DRAGONS-Abenteuer aller Zeiten. Während sie ihre unterschiedlichen Versionen durchlebte, haben sich die verschiedenen Entwickler stets bemüht, der Legende von Strahd etwas Neues mitzugeben. Und jedem von ihnen sind wir dafür dankbar.

In den letzten Jahren hat sich das Vampir-Genre so weit von seinen Wurzeln entfernt, dass der heutige Vampir beinahe das vollkommene Gegenteil von dem verkörpert, was er einst war: die Lüge, dass es in Ordnung ist, sich auf ein gewalttätiges Monster einzulassen, denn wenn man es nur genug liebt, wird es sich schon ändern.

Als Laura und ich von Chris Perkins angerufen wurden, um *Ravenloft* zu überarbeiten, hofften wir, dass es uns gelingen würde, die Botschaft der volkstümlichen Vampirsage wieder stärker durchklingen zu lassen. Das talentierte Team bei Wizards of the Coast nahm unsere Vorschläge nicht nur dankend an, sondern verwickelte uns in einen Dialog, der uns ganz neue Einsichten in den Albtraum jenseits der Tore Barovias gewährte.

Nun wollen wir dich erneut einladen, dich uns auf unserem Pfad durch die Svalich-Wälder anzuschließen, wenn du es wagst. Denn hier ist Liebe tragisch und voller Gefahr ... und ein wahres Monster erwartet bereits lächelnd unsere Ankunft.

Tracy Hickman,
im Mai 2015



EINFÜHRUNG

UNTER EINEM STURMUMTOSTEN, WOLKEN-verhangenen Himmel hebt sich eine einsame Gestalt von den Mauern des alten Schlosses Ravenloft ab. Der starre Blick des Vampir-Grafen Strahd von Zarowitsch ist auf das Dorf am Fuße der steilen Felsenklippe unter ihm gerichtet. Ein bitterkalter Wind treibt totes Laub zu ihm herauf und lässt seinen Umhang in der Finsternis wehen. Ein Blitz zerteilt die dunklen Wolken und taucht ihn in ein grelles, weißes Licht. Strahd blickt gen Himmel, wodurch seine kantigen Gesichtszüge und Hände enthüllt werden. Eine Aura der Macht umgibt ihn – und des Wahnsinns. Sein einst stattliches Gesicht ist gezeichnet von einer Tragödie, finsterner als die Nacht selbst.

Das Rollen des Donners erschüttert die Türme der Burg, und das Heulen des Windes wird stärker, als Strahd seinen Blick wieder auf das Dorf richtet. Dort in der Tiefe, doch nicht jenseits seiner Wahrnehmung, hat soeben eine Gruppe von Abenteurern sein Reich betreten. Auf Strahds Zügen zeigt sich ein grausames Lächeln, als sein dunkler Plan sich zu entfalten beginnt. Er wusste, dass sie kommen würden und er weiß auch warum – alles läuft ganz wie geplant. Er, der Herrscher von Ravenloft, wird sich ihrer annehmen.

Ein weiterer Blitz zerreißt die Dunkelheit, während der Donner durch die Türme der Burg hallt. Doch Strahd ist fort. Nur das Heulen des Windes – oder ist es das eines einsamen Wolfes – erfüllt die Nacht. Der Herrscher von Ravenloft erwartet Gäste zum Abendessen, und auch du bist geladen.

DAS ABENTEUER LEITEN

Fluch des Strahd ist eine Gothic-Horror-Story, die als Abenteuer für das Rollenspiel DUNGEONS & DRAGONS und eine Gruppe von vier bis sechs Abenteurern der Stufen 1-10 ausgelegt ist. Eine ausgewogene Auswahl an Charakterklassen ist hier hilfreich, da sich die Abenteurer vielen Herausforderungen stellen müssen, bei denen jede Charakterklasse die Gelegenheit bekommen wird, sich hervorzutun.

DIE NACHERZÄHLUNG EINES KLASSIKERS

Dieses Abenteuer ist eine Nacherzählung des ursprünglichen *Ravenloft*-Abenteuers, das 1983 von TSR, Inc. veröffentlicht wurde. In den Jahren darauf erlangte das Original den Ruf, eines der großartigsten Dungeons & Dragons-Abenteuer überhaupt zu sein, und das führte 1990 schließlich zur Entwicklung der gleichnamigen Kampagnenwelt: Ravenloft, die Domäne des Schreckens.

Das Modul *16: Ravenloft*, von Tracy und Laura Hickman, war bahnbrechend auf dem Gebiet der D & D-Abenteuer, denn es lebte sowohl von der Story, als auch von der Welt, in der es spielte und es besaß einen Gegner, der so vielschichtig wie furchteinflößend war. Schloss Ravenloft, mit ihren beeindruckenden, dreidimensionalen Karten, bleibt bis heute eine der kultigsten und unvergesslichsten aller D&D-Dungeons.

Dieses Buch enthält das ursprüngliche Abenteuer und weiterführendes Material, das in Absprache mit Tracy und Laura Hickman entwickelt wurde. Darin erfahren wir mehr über die Ländereien rund um Schloss Ravenloft, und die dunkle Vergangenheit ihres Herren erscheint in einem ganz neuen Licht. Das Land Barovia entstammt einer vergessenen Welt des D&D-Multiversums, in die dieses Abenteuer einen Einblick gewährt. Eines Tages entrissen Dunkle Mächte Barovia seiner Heimatwelt und verankerten es als ein Reich des Schreckens im Shadowfell.

Dieses Buch ist nur für dich, den Spielleiter gedacht. Wir empfehlen dir, es ganz durchzulesen, bevor du das Abenteuer leitest. Dabei wird davon ausgegangen, dass du das *Players Handbook* (*Spielerhandbuch*), das *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) und das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) der fünften Edition besitzt.

Das *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) enthält die Spielwerte der meisten Monster und Nichtspielercharaktere (NSC) in diesem Abenteuer. Beschreibungen und Spielwerte für neue Monster und NSC finden sich in Anhang D. Wenn der Name einer Kreatur **fettgedruckt** ist, findest du seine Werte im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*). Befinden sich seine Werte in Anhang D, findest du dazu einen Hinweis in der Abenteuerbeschreibung.

Zauber und nichtmagische Ausrüstung, die im Abenteuer erwähnt werden, werden im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben. Magische Gegenstände werden dagegen im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) beschrieben, es sei denn, die Abenteuerbeschreibung verweist auf einen Eintrag im Anhang C.

Texte, die in solchen Kästchen stehen, sollen laut für die Spieler vorgelesen oder mit eigenen Worten für sie wiedergegeben werden, wenn ihre Charaktere einen Ort zum ersten Mal oder unter besonderen, im Abenteuer beschriebenen Umständen betreten. Bei Beschreibungen von Innenräumen oder nächtliche Szenen, gehen wir davon aus, dass die Abenteurer eine Fackel oder andere Lichtquelle benutzen, um den Ort zu erhellen.

DIE GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

Abenteurer aus einem fremden Land finden sich in Barovia wieder, einem geheimnisvollen, von tödlichem Nebel umgebenen Reich, das von dem Vampirmagier Strahd von Zarowitsch regiert wird. Mithilfe eines Stapels Tarokka-Karten, sagt ihnen die Wahrsagerin Madame Eva ihre Zukunft voraus und lenkt sie so auf einen finsternen Pfad, der sie an die verschiedensten Orte Barovias und schließlich zur Vampirjagd im Schloss Ravenloft führen wird.

Madame Evas Volk ist als die Vistani bekannt. Es reist in Planwagen von Welt zu Welt und lockt Fremde in Strahds Domäne.

Barovia ist ein Land der Geister, Werwölfe und anderer fürchterlicher Wesen. In seiner Wildnis verbergen sich viele Geheimnisse, einschließlich der vergessenen Ruinen und Schlachtfelder, die von Strahds Leben als Eroberer künden. Abenteurer, die diese Wildnis erforschen, stoßen dabei auf die Überreste von Strahds Widersachern, nicht alle von ihnen sind jedoch so tot, wie man es eigentlich annehmen sollte.

Für die Bewohner Barovias gibt es kein Entkommen aus diesem rauen Land. Während das Dorf Vallaki bereit zu sein scheint, sich gegen Strahds Diener zu verteidigen, ist es nicht ganz die sichere Zuflucht, die es vorgibt zu sein. Die Abtei des Dorfes Kresk, das nahe der Grenze von Strahds Reich liegt, befindet sich in den Klauen böser, fehlgeleiteter Kreaturen.

Von allen Siedlungen in Strahds Domäne ist das Dorf Barovia die am stärksten geknechtete. Viele seiner Geschäfte sind geschlossen, und seine Bewohner sind mutlos und verzweifelt. Allen ist bekannt, dass Strahd Irena Koljana, die Tochter des Bürgermeisters begehrt. Weder schützen die Dorfbewohner sie, noch fügen sie ihr Schaden zu, um nicht den Zorn des Vampirgrafen auf sich zu ziehen. Nur wenige wissen,

dass Irena eine unheimliche Ähnlichkeit mit Tatjana aufweist, Strahds verstorbener Liebe.

Das Dorf Barovia duckt sich im Schatten von Schloss Ravenloft, Strahds Behausung und Bollwerk. Die Burg steht auf einer hohen Felsnadel, uneinnehmbar und allgegenwärtig. Jede Nacht fliegen Tausende von Fledermäusen auf Nahrungssuche aus. Man erzählt sich, dass sich Strahd zuweilen unter sie mischt. Barovia wird niemals sicher sein, ehe nicht das Böse, das in der Burg haust, vernichtet ist.

Sobald Strahd von den Abenteurern erfährt, behalten er und seine Spione sie im Auge. Zur rechten Zeit lädt Strahd seine „Gäste“ ins Schloss Ravenloft ein. Sein Ziel ist es, sie gegeneinander aufzuhetzen, sie zu quälen und zu töten, wie er es schon mit vielen Besuchern zuvor getan hat. Einige macht er zu untöten Sklaven. Andere stehen nie wieder auf.

Die beste Chance für die Abenteurer, Strahd zu besiegen, besteht darin, seine Geheimnisse zu enthüllen, denn er ist kein gewöhnlicher Vampir. Gelenkt durch die Vorhersagen von Madame Evas Karten müssen sie sein Reich und seine Burg nach magischen Gegenständen durchkämmen, die ihn schwächen oder töten können und gleichzeitig versuchen, am Leben zu bleiben.

Obwohl die Abenteurer entkommen können, wenn es ihnen gelingt, Strahd zu erschlagen, kann er doch nicht für immer vernichtet werden. Barovia ist sein Gefängnis und selbst der Tod kann ihn nicht von seinem Fluch erlösen.

Das Abenteuer endet, wenn Strahd von Zarowitsch oder die Charaktere besiegt wurden. Dein Ziel ist es, Strahd so lange im Spiel zu halten, wie es unter Verwendung aller Fähigkeiten und Ressourcen, die ihm zur Verfügung stehen, nur möglich ist.

AUFBAU DES ABENTEUERS

Die Spannung des Abenteuers hängt im besonderen Maße von den Widerstreit der Entscheidungen ab, die von den Abenteurern getroffen werden sowie den Zielen, die Strahd verfolgt. Das Schicksal Strahds und der Abenteurer ist miteinander verwoben, dieses wird durch das spezielle Verfahren des Kartenlegens dargestellt, wie es in Kapitel 1, „Auf in die Nebel“, beschrieben wird. Bevor du das Abenteuer leitest, solltest du die Karten legen, um zu bestimmen, wo sich verschiedene Gegenstände befinden, die entscheidend für den Fortgang der Geschichte sind und um die Lage eines der Verstecke zu ermitteln, an dem Strahd aufgespürt werden kann.

Kapitel 1 umreißt Strahds Ziele und beschreibt Möglichkeiten, wie die Spielercharaktere in die verfluchte Domäne von Barovia gelockt werden können. Beginnen die Charaktere auf Stufe 1, steht ihnen der Charakter-Hintergrund aus Anhang A zur Verfügung, und du könntest ihre Zeit in Barovia mit dem Mini-Abenteuer „Das Todeshaus“ in Anhang B beginnen.

Kapitel 2, „Die Ländereien Barovias“, bietet einen Überblick über die Domäne und spezielle Regeln für das Land und seine Bewohner, einschließlich der geheimnisvollen Vistani. Die Kapitel 3 - 15 beschreiben Gegenden, die Orten auf der Karte von Barovia in Kapitel 2 entsprechen.

Der Epilog bietet dir Möglichkeiten, wie du das Abenteuer abschließen kannst. Anhang C beschreibt spezielle Gegenstände - sowohl magische, als auch andere - aus dem Abenteuer, und Anhang D enthält die Spielwerte für Strahd und verschiedene NSC und Monster, denen man in Barovia begegnen kann. Anhang E zeigt die Tarokka-Karten, welche die Vistani zum Wahrsagen nutzen, und Anhang F enthält Handouts, die du den Spielern zeigen kannst.

CHARAKTERSTUFEN

Das Abenteuer ist für Charaktere der Stufen 1 – 10 gedacht und enthält Herausforderungen für diese Stufen und höher. Strahd selbst kann auf diesen Stufen eine besonders tödliche Bedrohung darstellen. Es ist davon auszugehen, dass die Charaktere im

Verlauf des Abenteuers in der Stufe aufsteigen, Verbündete gewinnen und magische Gegenstände finden, die den Ausschlag zu Gunsten der Abenteurer geben könnten. Charaktere, die sofort zum Schloss Ravenloft aufbrechen ohne vorher ihre Macht auszubauen, werden sehr wahrscheinlich sterben.

Du kannst für den Sieg über Gegner Erfahrungspunkte vergeben, für das Erreichen von Meilensteinen oder für einen Mix aus beidem. Da es im Abenteuer eher auf soziale Interaktion und Erkundung ankommt statt auf Kämpfe, erleichtert dir die Vergabe von Belohnungen für das Erreichen von Meilensteinen sicher die Arbeit. Angemessene Belohnungen für das Erreichen von Meilensteinen können die Folgenden einschließen:

Artefakte finden. Die Charaktere steigen eine Stufe auf, wenn sie *Strahds Folianten*, das *Sonnenschwert* oder das *Heilige Symbol der Raben* erlangen.

Gegner besiegen. Die Charaktere steigen eine Stufe auf, wenn sie den Hauptgegner eines Ortes besiegen, beispielsweise die Vetteln im Alten Knochenfleifer (Kapitel 6).

Erreichen von Zielvorgaben. Die Charaktere steigen eine Stufe auf, wenn sie etwas Wichtiges erreichen, wie das Entfachen des Leuchtfuers der Feste Argynvost (Kapitel 7), das Ritual des Druiden auf dem Weilandhügel zu vereiteln (Kapitel 14) oder ein Bündnis mit Esmeralda d'Avenir einzugehen (Anhang D).

Anhang B, „Das Todeshaus“, bietet Beispiele für Meilenstein-Belohnungen.

Du solltest wissen, dass das Abenteuer den Helden die gleiche Bewegungsfreiheit bietet, für die auch schon das erste *Ravenloft* berühmt war. Das Kartenlegen im ersten Kapitel und die Entscheidungen der Abenteurer können sie an jeden Ort auf der Karte führen, wo ihre Gruppe durchaus in ein Gebiet geraten kann, für das sie noch nicht stark genug sind. Wenn du sie an Orte führen möchtest, die ihrer Stufe eher angemessen sind, kannst du die Tabelle Gebietseinstufung zur Rate ziehen. Die Spieler sollten dennoch weiterhin das Gefühl haben, dass die Entscheidungen ihrer Charaktere wichtig sind. Manchmal müssen sie dann eben einfach fliehen oder sich verstecken, wenn sie sich zu viel aufgebürdet haben.

Wenn eins der Gebiete im Abenteuer nicht mehr geheimnisvoll oder gefährlich wirkt, kannst du die Tipps aus dem Abschnitt „Zeichen des Schreckens“ zur Rate ziehen, um den Grad der Bedrohung anzuheben. Fühlt sich ein Kampf zu einfach an, kannst du ihn entweder (a) so schnell es geht beenden oder (b) die Gefahr erhöhen, indem du die Trefferpunkte des Gegners maximierst, Monster oder Fallen zufügst oder beides zusammen.

GEBIETSEINSTUFUNG

Stufe	Gebiet	Kapitel
1 - 3	Dorf Barovia	3
4	Dorf Vallaki	5
4	Alter Knochenfleifer	6
5	Dorf Kresk	8
5	Weingut Weinmagier	12
6	Van Richtens Turm	11
6	Weilandhügel	14
7	Feste Argynvost	7
7	Werwolfhöhle	15
8	Zolenka-Pass	9
8	Ruinen von Beres	10
9	Schloss Ravenloft	4
9	Bernsteintempel	13

ZEICHEN DES SCHRECKENS

Ein Windstoß begrüßt die Abenteurer, wie der faulige Geruch eines furchtbaren Ungeheuers, als sie die Stufen eines der Türme von Schloss Ravenloft hinaufsteigen. Als sie sich dem oberen Ende der Treppe nähern, vernehmen sie einen Herzschlag aus der Dunkelheit über ihnen. Kein menschliches Herz, sondern das Herz von etwas Monströsem und Schrecklichem. Das ist typisch für Gothic-Horror: Furcht, die durch die Erwartung und Erkenntnis genährt wird, dass bald etwas wahrhaft Fürchterliches enthüllt werden wird.

Die nachfolgenden Tipps können dir dabei helfen, dieses Abenteuer zu einem wirklich furchterregenden Erlebnis für dich und deine Spieler zu machen.

DAS UNBEKANNTE

Schrecken wird aus der Furcht vor dem Unbekannten geboren. Unsere Angst wird noch verstärkt, wenn uns die Dunkelheit umfängt und wir nichts mehr sehen können oder wenn die Wahrheit hinter einer verschlossenen Tür verborgen ist, von einem Tuch verhüllt oder im lockeren Erdreich vergraben. Es ist nicht das Monster, sondern sein Schatten, das den Schrecken gebiert. Je mehr wir über ein Monster erfahren, umso weniger fürchten wir es, weshalb es so lange wie möglich im Schatten verborgen bleiben sollte. Hier zwei Tricks, wie man die Furcht vor dem Ungewissen steigern kann:

- Wenn es scheint, als hätten die Charaktere alles unter Kontrolle, kann ein plötzlicher Windstoß ihre Fackeln zum Erlöschen bringen und sie in Finsternis hüllen.
- Bevor ein Monster erscheint, nimm dir die Zeit, die Ausdünstungen zu beschreiben, die ihm vorausseilen, die gruseligen Geräusche, die es macht oder den grotesken Schatten, den er an die Wand wirft.

VORAHNUNG

Vorahnung hat etwas mit Hinweisen auf eine schreckliche Wahrheit zu tun, die erst noch enthüllt werden muss. Hier zwei Beispiele:

- Bevor die Charaktere einem Monster begegnen, deute die Gegenwart des Wesens durch Kratzspuren, abgenagte Knochen oder Blutspritzer an.
- Legen die Charaktere eine lange Rast ein, schicke einem von ihnen eine vage Traumvision von etwas, das er erst noch herausfinden oder dem er erst noch begegnen wird.

ALTER

Das düstere Barovia spiegelt seinen untoten Meister wider. Fast alles hier ist alt und verfallen. Wo die Abenteurer auch hingehen, werden sie an Tod, Verfall und ihre eigene Sterblichkeit erinnert. Dieses allgegenwärtige Thema kannst du unterfüttern:

- Nimm dir die Zeit, die verrottenden Balken der Gebäude zu beschreiben, die verblichene und mottenzerfressene Kleidung der barovianischen Landleute, die wurmstichigen Seiten alter Bücher und die verrosteten schmiedeeisernen Umzäunungen und Tore.
- Schaut jemand in einen Spiegel, einen Teich oder eine andere spiegelnde Oberfläche, erblickt er vielleicht eine ältere, kränkliche Version seiner selbst.

LICHT

Eine Geschichte, die immer nur finster ist, wird sehr schnell ermüdend. Sie benötigt zur Abwechslung auch mal einen kleinen Lichtschimmer, der neue Hoffnung aufkeimen lässt. Monster und andere Schrecknisse stehen im Kontrast zu Wesen, die gütig und liebenswert sind und den Charakteren so noch weitere Gründe liefern, gegen die Finsternis an-

zukämpfen. Hier zwei Vorschläge, wie du einer tragischen Geschichte ein paar Fünkchen Licht hinzufügen kannst:

- In einem so tristen Land wie Barovia solltest du dir die Zeit nehmen, um einzeln aufblitzende Momente der Schönheit zu beschreiben. Ein Grab zum Beispiel, auf dem besonders hübsche Blumen wachsen.
- Sorge dafür, dass die Helden Umgang mit NSC haben, die so offen, freundlich und hilfsbereit sind, wie beispielsweise die Martikows in Vallaki oder die Kreskows in Kresk.

VERMENSCHLICHUNG

Unbelebten Dingen menschliche Eigenschaften zuzuschreiben, ist eine Methode, aus etwas Gewöhnlichem etwas Schreckliches zu machen. Ein stöhnendes Haus, der heulende Wind, der zupackende Schlamm oder eine kauernde Truhe sind nicht einfach etwas Alltägliches – sie sind Figuren deiner Geschichte, die Dank ihrer menschlichen Eigenarten um so gruseliger wirken. Fackeln spucken nervös, rostige Scharniere zerreißen die Stille mit einem plötzlichen, gequälten Aufschrei und wabernde Spinnweben locken uns stumm in unseren Untergang. Hier noch ein paar Beispiele:

- Stell dir die Finsternis als eine völlig stille Menschenmenge vor, die den Charakteren überallhin folgt und sie sogar im Schlaf beobachtet.
- Stell dir Bäume als turmhohe Riesen vor, die zwar untätig, aber stets achtsam Wache stehen, während die Charaktere sich völlig auf sich gestellt den Gefahren des Swalitischen Waldes stellen.

DETAILS

In einer Gruselgeschichte weiß man nie, welche Gefahren auf uns lauern werden. Ein lüstern grinsender Wasserspeier könnte entweder ein getarntes Monster oder nur eine teuflische Skulptur sein. Der Spiegel an der Wand könnte ebenso gut jeden erstarren lassen, der sich darin betrachtet oder er ist ein ganz gewöhnlicher Gegenstand. Wenn ein Ding in einer Gruselgeschichte ausführlich beschrieben wird, lenkt das die Aufmerksamkeit auf dieses Objekt, lässt es verdächtig erscheinen und lenkt uns so vielleicht von der wahren Gefahr ab. Hier ein paar Tricks, die du anwenden kannst:

- Beschreibe ein Merkmal oder ein Objekt in einem bestimmten Raum besonders ausführlich. Es muss für den weiteren Verlauf der Geschichte gar nicht wichtig sein.
- Lass den Charakter mit dem höchsten Wert auf passive Wahrnehmung etwas sehen, hören oder riechen, was sonst niemand wahrnimmt.

HUMOR

Es gibt kaum ein merkwürdigeres Paar als Horror und Humor. Spannung kann nicht endlos aufrecht erhalten werden, also wirkt eine Prise Humor oft wie eine kurze Erholungspause, die es dem Schrecken erlaubt, sich von Neuem an uns heranzupirschen und zu überraschen. Lustige Situationen ergeben sich im Verlauf eines Abenteuers zwar meist von selbst, dennoch sollten diese Tipps ganz hilfreich sein, falls du eine Situation einmal etwas auflockern willst:

- Lass NSC (selbst böse) Witze erzählen, gib ihnen eine alberne Stimme oder lass sie sich idiotisch verhalten. Selbst schwarzer Humor ist besser als nichts.
- Wenn ein Held, ein Schurke oder ein Monster eine 1 auf seinen Angriffswurf, Attributswurf oder Rettungswurf würfelt, beschreibe welch ulkiges Missgeschick auf diesen kritischen Patzer folgt. Beispielsweise könnte ein Charakter eine Lampe umstoßen, die daraufhin einen Wandbehang in Brand setzt, obwohl er doch so sehr versucht hat, unäuffällig und leise zu sein.



KAPITEL 1: VERLOREN IM NEBEL



IN UNHEIMLICHER NEBEL UMGIBT BAROVIA und hält seine Bewohner dort fest. Dieses Kapitel versorgt dich mit den notwendigen Informationen, um die Reise der Abenteurer in eben diese Nebel vorzubereiten. Zunächst wird dabei näher auf die Geschichte und die Ziele des Grafen Strahd von Zarowitsch eingegangen, damit du weißt bist, wie sich alles fügte und was die Charaktere erwartet. Im Abschnitt „die Geschicke Ravenlofts“, erfährst du dann alles über das Lesen aus den Tarokka-Karten, und wie dir das helfen wird, den Taten der Abenteurer die angemessene Bühne zu bereiten. Und schließlich erhältst du noch einige Tipps zu Abenteureraufhängern, die dir helfen sollen, die Charaktere in die schreckliche Welt von Barovia hineinzulocken.

STRAHD VON ZAROWITSCH

Die Spielwerte von Strahd von Zarowitsch, einem Vampir und Magier, findest du in Anhang D. Obwohl er fast überall in seiner Domäne auftauchen kann, trifft man ihn immer an jenen Orten an, die von den Karten in diesem Kapitel vorhergesagt werden. Es sei denn, er ist gezwungen, sich in seine Gruft in den Katakomben von Schloss Ravenloft zurückzuziehen.

DIE GESCHICHTE DES VAMPIRS

In seinem früheren Leben war Strahd von Zarowitsch ein Graf, ein Prinz, ein Soldat und ein Eroberer. Nach dem Tod seines Vaters, König Barov, führte Strahd lange, blutige Kriege gegen die Feinde seiner Familie. Die letzten dieser Feinde trieb er mit seiner Armee in einem entlegenen Tal in den Bergen in die Enge, wo er sie alle niedermetzte. Strahd taufte das Tal Barovia, zu Ehren seines verstorbenen Vaters. Seine malerische Schönheit bezauberte ihn so sehr, dass er beschloss, sich dort niederzulassen.

Königin Ravenowia betrauerte den Tod Barovs und fürchtete um Strahd. Der Krieg hatte ihn zunehmend kalt und überheblich werden lassen. Auch darum hielt sie ihren jüngeren Sohn, Sergej, fern vom Schlachtfeld. Strahd blickte eifersüchtig auf die Liebe und Aufmerksamkeit, die seine Mutter seinem kleinen Bruder entgegenbrachte, weshalb er beschloss, in Barovia zu bleiben. Doch der Frieden machte Strahd ruhelos, denn er begann zu spüren, dass seine besten Jahre bereits hinter ihm lagen. Unwillens, das Schicksal seines Vaters zu teilen, begann er mit dem Studium der Magie und schloss einen Pakt mit den Dunklen Mächten des Shadowfell, von denen er sich als Lohn die Unsterblichkeit versprach.

Strahd durchkämmte alle von ihm eroberten Länder auf der Suche nach Magiern und Handwerkern, brachte sie ins Tal von Barovia und befahl ihnen, ein Schloss zu errichten, dass sich mit den prachtvollsten Festungen der Heimat seiner Ahnen messen konnte. Zu Ehren seiner Mutter und auf dieser seine Liebe zu beweisen, taufte Strahd das Schloss auf den Namen Ravenloft. Als der Bau endlich fertiggestellt war, ließ er Mutter und Bruder zu sich nach Barovia kommen, wo sie fortan mit ihm zusammenleben sollten. Zwar erreichte Sergej Ravenloft, doch Ravenowia verschied noch auf der Reise zu dem nach ihr benannten Schloss. Voller Trauer und Enttäuschung legte Strahd den Körper seiner Mutter in der Gruft unter dem Schloss bei und versiegelte sie.

Doch schon bald wendete Strahd seine Aufmerksamkeit Tatjana zu, einer jungen barovianischen Frau aus gutem Hause und von bemerkenswerter Schönheit. Strahd hielt sie für eine angemessene Braut und überschüttete Tatjana mit Geschenken und anderen Aufmerksamkeiten. Trotz Strahds Bemühungen, verliebte Tatjana sich in den jüngeren, warmerzigeren Sergej. Strahd war zu stolz, um dem jungen Glück im Wege zu stehen, bis er dann am Tage ihrer Hochzeit in einen Spiegel blickte und erkannte, welch ein Narr er gewesen war. Er ermordete Sergej, trank dessen Blut und besiegelte so den Pakt mit den Dunklen Mächten. Wie von Sinnen verfolgte er Sergejs Verlobte durch die Schlossgärten, in der festen Absicht, ihr seine Liebe zu gestehen. Doch Tatjana gelang die Flucht, indem sie von einem hohen Balkon in ihren Tod sprang. Dies sah wiederum die verräterische Palastwache als Chance, sich Strahds endgültig zu entledigen und spickte ihn mit Pfeilen.

Doch Strahd starb nicht. Die Dunklen Mächte hielten den Pakt ein, den sie mit ihm geschlossen hatten. Und so verfinsterte sich der Himmel, und Strahd stürzte sich mit rotglühenden Augen auf die Wachen. Er war zum Vampir geworden.

Nachdem er die Wachen abgeschlachtet hatte, erschienen Strahd die Gesichter seiner Eltern in den aufziehenden Gewitterwolken, die voller Verachtung auf ihn herablickten.

ICH BIN URALT. ICH BIN DAS LAND.
*Meine Anfänge verlieren sich in
finsterner Vergangenheit. Ich bin
nicht tot, noch lebe ich. Ich bin der
ewige Untote.*

– Strahds Tagebuch



Er hatte seine Blutlinie ausgelöscht und ganz Barovia zum Untergang verurteilt. Das Schloss und das umgebende Tal verschwanden und wurden in eine von tödlichen Nebeln umgebene Halbebene versetzt. Hier würden Strahd und sein Volk auf ewig gefangen sein.

Er herrscht nun seit Jahrhunderten über Ravenloft. Seit er zum Vampir geworden war, hat er sich einige Geliebte gehalten. Keine davon war im je so teuer wie Tatjana, doch sie alle auf ihre eigene Weise wunderschön. Alle von ihnen hat er in Vampirbrut verwandelt. Obwohl er sich von den unglückseligen Bewohnern Barovias nährt, stillen sie seinen Hunger kaum und spenden ihm keinerlei Trost. Von Zeit zu Zeit werden ihm dazu Fremde aus fernen Ländern in seine Domäne gebracht, mit denen er dann sein vampirisches Katz-und-Maus-Spiel treibt. Strahd genießt diese Momente, denn obwohl diese Fremden nichts sind im Vergleich mit der Eroberung eines Landes, sind sie dennoch nicht leicht zu vernichten und verschaffen ihm so eine willkommene Zerstreuung.

Strahd glaubt, dass der Schlüssel zu seiner Flucht aus Barovia darin begründet liegt, jemanden zu finden, der würdig ist, an seiner Statt zu regieren. Aufgrund seiner Arroganz ist dazu in seinen Augen niemand jemals gut genug. Tief in seinem erkalteten Herzen glaubt er, dass nur ein von Zarowitsch von seinem oder dem Format seines Vaters, niemals die Dunklen Mächte davon überzeugen könnte, ihn freizugeben.

STRAHDS ZIELE

Im Folgenden werden die Ziele beschrieben, die Strahd in diesem Abenteuer verfolgt.

DIE VERWANDLUNG IRINA KOLJANAS

Strahds unerwiderte Liebe für Tatjana hat ihn dazu getrieben, seinen Bruder Sergej zu erschlagen. Vor einiger Zeit erblickte Strahd dann im Dorf Barovia die junge Irina Koljana, was in ihm ein Déjà-vu-Erlebnis auslöste, denn Irina sieht genauso aus wie Tatjana! Jetzt glaubt Strahd, dass Irina die wiedergeborene Tatjana sei, weshalb er sie für sich haben will.

In seinem finsternen Werben hat er Irina bereits zwei Besuche abgestattet. In beiden Fällen hat er sich den Weg in ihr Heim - das Haus ihres Adoptiv-Vaters, dem Bürgermeister des Dorfes Barovia - auf magische Weise erschlichen und von ihrem Blut getrunken. Bei seinem nächsten Besuch plant er, Irina zu töten und zu seiner Vampirbrut-Geliebten zu machen.

In Kapitel 3 erfährst du Näheres über Irina und wo sie im Dorf Barovia zu finden ist.

DIE JAGD NACH RUDOLPH VAN RICHTEN

Obwohl Strahds Hauptaugenmerk darauf liegt, Irina zu seiner Braut zu machen, sind ihm Berichte zu Ohren gekommen, dass der berühmte Vampirjäger Rudolph van Richten nach Barovia gekommen ist. Es braucht zwar schon mehr, als einen lebensmüden, alten Mann, um Strahd das Fürchten zu lehren; dennoch hat er seine Spione ausgesandt, van Richten ausfindig zu machen. Zu gerne würde er dem alten Vampirjäger die Kerker von Schloss Ravenloft vorführen, um dort langsam und genüsslich dessen Willen zu brechen.

Kapitel 5 beschreibt das Dorf Vallaki, wo sich van Richten derzeit unerkannt aufhält.

DIE SUCHE NACH EINEM NACHFOLGER ODER GEFÄHRTEN

Strahd kann die Ankunft von frischem Blut in seiner Domäne spüren. Wenn Neuankömmlinge Barovia betreten, richtet er seine Aufmerksamkeit von Irina Koljana und Rudolph van Richten auf seine neuen Gäste, um herauszufinden, ob einer von ihnen würdig ist, sein Nachfolger oder neuer Gefährte

zu werden (irgendwann beschließt er, dass keiner von ihnen ein Ersatz für den Herrscher von Barovia ist, doch bis er zu diesem Schluss kommt, vergeht einige Zeit).

Strahd achtet besonders auf Abenteurer mit einem ordentlichen Selbstbewusstsein und einer gewissen Ausstrahlung, die dem seinen nahekommst. Seine Angriffe konzentrieren sich auf diese Helden, um herauszufinden, wieviel sie einstecken können. Wenn sie gleich einknicken, verliert er sofort sein Interesse an ihnen. Wenn sie sich aber als widerstandsfähig erweisen und ihm die Stirn bieten, erregt das seine Aufmerksamkeit - ganz besonders dann, wenn der Fremde über ungewöhnliches Wissen oder Schönheit verfügt. Eine solche Person mag kein würdiger Nachfolger für ihn sein, aber sie könnte ihm ein gewisses Amüsement verschaffen, als Strahds neuestes Eigentum.

WIE DU STRAHD SPIELST

Strahd glaubt, dass er seine Seele an das Böse verloren hat. Er fühlt deshalb weder Mitleid noch Bedauern, weder Liebe noch Hass. Er empfindet kein Leid, noch suhlt er sich in Selbstmitleid. Er war zeit seines Lebens davon überzeugt, der Herr über sein eigenes Schicksal zu sein, und an dieser Überzeugung hat sich auch im Untod nichts geändert.

Früher ließ er es gelegentlich zu, dass seine Emotionen ihn von Zeit zu Zeit übermannten. Doch heute, als Vampir, mehr Monster denn Mensch, sind diese Gefühle nur noch ein verblasstes Echo der Vergangenheit. Die Sorgen der Lebenden belasten ihn nicht länger. Allein der Tod Tatjanas verfolgt ihn noch gelegentlich, doch auch diese Erinnerung ruft in Strahd weder Sehnsucht noch Bedauern hervor. Er glaubt, dass ihr Tod unvermeidlich gewesen und dass das, was geschehen ist, nicht ungeschehen gemacht werden kann.

Strahds Lebensziel war stets die Eroberung. Im Untod hat sich daran nichts geändert, nur dass er heute keine Länder, sondern Menschen erobert, gute Seelen verdirbt und jene, die sich ihm dabei widersetzen, vernichtet. Wenn die Charaktere an Strahds Menschlichkeit appellieren wollen, werden sie eine bittere Enttäuschung erleben, denn davon ist fast nichts mehr übrig. Fragen sie Strahd danach, warum er Irina Koljana nachstellt, wird er ihnen eröffnen, dass Tatjanas Seele in Irinas Körper stecke und dass Tatjanas Seele ihm gehöre.

Strahd kann durchaus charmant und subtil sein, wenn er will, insbesondere, wenn sein Gegenüber intelligent oder attraktiv ist. Männer und Frauen, die Schönheit und Schläue besitzen, amüsieren Strahd eine Zeit lang - als Spielzeug, dem er sich bedient und es wieder fortwirft, wie es ihm gefällt.

Wenn er eine Lücke im Zusammenhalt einer Gruppe erkennt, stürzt er sich auf diese Schwachstelle und versucht, einen Keil zwischen die Charaktere zu treiben, indem er dem einen zu Lasten des anderen seine Hilfe anbietet. Spürt er in einer Person das Böse, so gibt er dieser dunklen Ader Nahrung, indem er dem Charakter verspricht, ihn zu einem mächtigen Vampir zu machen, wenn er Strahd dafür hilft, den Rest der Gruppe zu beseitigen. Letztlich hält Strahd dieses Versprechen nicht, sondern verwandelt den Verräter in eine Vampirbrut, unter seiner Kontrolle.

WENN STRAHD ANGREIFT

Strahd ist keiner der Schurken, der erst zum großen Finale erscheint und vorher nur hinter den Kulissen agiert. Ganz im Gegenteil, er reist ganz nach Wunsch an jeden Ort seines Reiches oder in seinem Schloss umher, wobei er den Charakteren so oft über den Weg läuft, wie es ihm nur möglich ist. Die Charaktere können und werden ihm mehrfach begegnen, bevor das große Finale höchstwahrscheinlich an dem Ort stattfindet, den die Karten offenbart haben. Seine Kampfwerte findest du in Anhang D.

Wenn Strahd die Charaktere in Schrecken versetzen will, stattet er ihnen des Nachts oder an stark bewölkten Tagen einen Besuch ab. Wenn sie sich in einem Haus aufhalten, versucht er einen der Charaktere durch Zauber oder List dazu zu bringen, ihn (und gegebenenfalls auch seine Vampirbrut-Begleiter) hereinzubitten. Strahd und seine Gefolgsleute greifen niemals Irina an.

Diese Begegnungen haben den Zweck, die Charaktere zu testen und nicht, sie zu töten. Nachdem er ein paar Runden lang mit ihnen gespielt hat, ziehen sich Strahd und seine Kreaturen zurück. Sollten die Charaktere beschließen zu fliehen, lässt er sie unbehelligt ziehen und weidet sich an ihrer Furcht und dem Wissen, dass er sie gebrochen hat.

DIE GESCHICKE RAVENLOFTS

Die Ereignisse in diesem Abenteuer sind Teil der dunklen Verwicklungen des Schicksals, die ein Wahrsager mittels der Karten eines Tarokka-Spieles vorhersagen kann. Bevor du das Abenteuer beginnst, musst du die Karten nach den folgenden Dingen befragen:

- Strahds Aufenthaltsort im Schloss Ravenloft.
- Die Lage von drei wichtigen Schätzen, die gegen Strahd eingesetzt werden können – *Strahds Tagebuch*, das *Heilige Symbol der Raben* und das *Sonnenschwert*.
- Die Identität eines mächtigen Verbündeten im Kampf gegen Strahd.

Durch das Legen der Karten wird das Abenteuer jedes Mal anders verlaufen.

VERWENDE EIN NORMALES KARTENSPIEL

Wenn du willst, kannst du statt der Tarokka-Karten ein ganz normales Kartenspiel verwenden. Dazu musst du nur die Karten mit Zahlenwerten von den Hofkarten und Jokern trennen. So ergeben sich zwei Kartenstapel: das niedere Spiel (die Zahlen-Karten) und das hohe Spiel (die Hofkarten und Joker).

Niederes Spiel. Jede Farbe im normalen Kartenspiel entspricht einer Farbe im Tarokka-Spiel. Dabei ist das Ass die Tarokka-Karte „1“ und die Karte mit der „10“ stellt die „Meister“-Karte beim Tarokka dar.

Herz = Glyphen
Karo = Münzen

Pik = Schwerter
Kreuz = Sterne

Hohes Spiel. Alle Buben, Damen, Könige und Joker entsprechen Karten im Tarokka-Spiel.

Spielkarte	Tarokka-Karte
Herz-König	Geist
Herz-Königin	Unschuldige
Herz-Bube	Marionette
Pik-König	Dunkelfürst
Pik-Königin	Nebel
Pik-Bube	Henker
Karo-König	Gebrochener
Karo-Königin	Verführerin
Karo-Bube	Bestie
Kreuz-König	Kerker
Kreuz-Königin	Rabe
Kreuz-Bube	Seher
Joker 1	Artefakt
Joker 2	Reiter

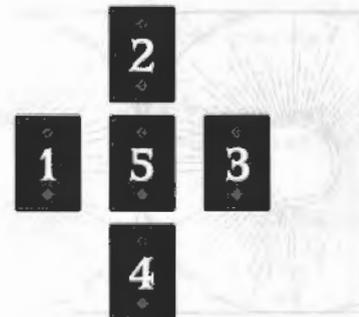
Irgendwann während des Abenteuers werden die Charaktere auf Madame Eva treffen, eine alte Vistani-Wahrsagerin (siehe Kapitel 2, Bereich G), die für sie ebenfalls die Karten legen kann. Ebenso kann ihnen Esmeralda d'Avenir die Karten legen, vorausgesetzt, sie hat ihr Tarokka-Kartenspiel. Esmeraldas Karten sind in ihrem Wagen versteckt (Kapitel 11, Bereich V1).

Anhang E enthält alle Karten des Tarokka-Spieles und beschreibt deren symbolische Bedeutung.

DAS KARTENLEGEN

Lege vor Beginn des Abenteuers die Karten und schreibe dir die Ergebnisse für später auf. Wenn die Charaktere sich dann im Spiel die Karten legen lassen, wiederhole den Vorgang und lies deinen Spielern das Ergebnis laut vor. Ersetze die alten Vorhersagen durch die neuen.

Wenn du bereit bist, die Karten sprechen zu lassen, sortiere zunächst alle Kronen-Karten aus (das hohe Spiel) und mische diese. Mische anschließend den Stapel der verbliebenen Karten (das niedere Spiel) und lege beide Stapel getrennt nebeneinander. Ziehe die drei obersten Karten des niederen Spiels und lege sie, mit dem Gesicht nach unten, auf den Positionen 1, 2 und 3 ab. Ziehe nun die zwei obersten Karten des hohen Spiels und lege sie, ebenfalls verdeckt, auf den Positionen 4 und 5 ab, wie hier zu sehen:



Sobald du alle fünf Karten gezogen und verdeckt abgelegt hast, fahre nach der Reihe mit den folgenden Anweisungen fort.

1. STRAHDS TAGEBUCH

Decke die erste Karte auf und lies laut vor:

Diese Karte erzählt eine Geschichte. Das Wissen über den Uralten macht es euch leichter, euren Feind zu verstehen.

Die Karte bestimmt den Fundort von *Strahds Tagebuch* (Beschreibung in Anhang C). Lies die Textbox für die entsprechende Karte vor, die du im folgenden Abschnitt „Schatzverstecke“ finden kannst.

2. DAS HEILIGE SYMBOL DES RABEN

Decke die zweite Karte auf und lies laut vor:

Die Karte berichtet von einer großen Macht zum Schutz des Guten, ein heiliges Symbol der Hoffnung.

Die Karte bestimmt den Fundort des *Heiligen Symbols des Raben* (Beschreibung in Anhang C). Lies die Textbox für die entsprechende Karte vor, die du im folgenden Abschnitt „Schatzverstecke“ finden kannst.

3. DAS SONNENSCHWERT

Decke die dritte Karte auf und lies laut vor:

Die Karte berichtet von Macht und Stärke. Sie kündigt von einer Waffe der Rache: Eine Klinge aus Sonnenlicht

Diese Karte bestimmt den Fundort des *Sonnenschwerts* (Beschreibung in Anhang C). Lies die Textbox für die entsprechende Karte vor, die du im folgenden Abschnitt „Schatz verstecke“ finden kannst.

4. STRAHDS FEIND

Decke die vierte Karte auf und lies laut vor:

Diese Karte enthüllt jenen, der euch eine große Hilfe in der Schlacht gegen die Finsternis sein wird.

Die Karte bestimmt, wo die Charaktere einen mächtigen Verbündeten finden können. Lies die Textbox für die entsprechende Karte vor, die du im nachfolgenden Abschnitt „Strahds Feind“ finden kannst.

5. STRAHD

Decke die fünfte Karte auf und lies laut vor:

Euer Feind ist eine Kreatur der Finsternis, deren Macht jenseits von Leben und Tod liegt. Sie wird euch zu ihm führen!

Die aufgedeckte Karte bestimmt, wo Strahd vorgefunden werden kann. Lies die Textbox für die entsprechende Karte vor, die du im nachfolgenden Abschnitt „Strahds Aufenthaltsort im Schloss Ravenloft“ finden kannst.

SCHATZVERSTECKE

Die Karten des niederen Spiels bestimmen die Fundorte von *Strahds Tagebuch* (1. Karte), dem *Heiligen Symbol des Raben* (2. Karte) und dem *Sonnenschwert* (3. Karte).

SCHWERTER (PIK)

SCHWERT 1 – RÄCHERIN

Der Schatz liegt im Hause des Drachen, einstmals reinen Händen, die heute befleckt.

Der Schatz ist im Besitz von Wladimir Horngaard in der Feste Argynvost (Kapitel 7, Bereich Q36).

SCHWERT 2 – PALADIN

Ich sehe einen schlafenden Prinzen, einen Diener des Lichts und Bruder der Finsternis. In ihm liegt der Schatz verborgen.

Der Schatz liegt in Sergejs Grab (Kapitel 4, Bereich K85).

SCHWERT 3 – SOLDATIN

Suche in den Bergen. Erklimme den weißen Turm, von goldenen Rittern bewacht.

Der Schatz befindet sich auf dem Dach des Wachturms am Zolenka-Pass (Kapitel 9, Bereich T6).

SCHWERT 4 – SÖLDNER

Was ihr sucht, liegt bei den Toten, unter Bergen aus goldenen Münzen.

Der Schatz befindet sich in einer Gruft im Schloss Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 31).

SCHWERT 5 – MYRMIDONE

Sucht nach der Wolfshöhle in den Hügeln über einem Bergsee.

Der Schatz befindet sich im Schrein der Mutter der Nacht im Werwolfbau (Kapitel 15, Bereich Z7).

SCHWERT 6 – BERSERKER

Finde des Tollwütigen Gruft. Der Schatz liegt darin, unter verkohlten Knochen.

Der Schatz befindet sich in der Gruft von General Krowal „Tollwut“ Grislek (Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 38).

SCHWERT 7 – MASKIERTER

Ich sehe einen gesichtslosen Gott. Er wartet auf euch am Ende einer langen Straße, die sich weit in die Berge windet.

Der Schatz befindet sich im Kopf einer riesigen Statue im Bernsteintempel (Kapitel 13, Bereich X5a).

SCHWERT 8 – DIKTATOR

Ich sehe einen Thron, eines Königs würdig.

Der Schatz befindet sich in der Empfangshalle von Schloss Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K25).

SCHWERT 9 – FOLTERKNECHT

Da ist ein Dorf, mit dem es nicht zum Besten steht. Dort findet ihr ein Haus der Verderbnis, worin ein dunkler Raum voller stummer Geister ist.

Der Schatz befindet sich auf dem Dachboden der Bürgermeister-Villa in Vallaki (Kapitel 5, Bereich N3s).

MEISTER DER SCHWERTER – DER KRIEGER

Was ihr sucht, liegt im Herzen der Finsternis, dem Hort des Bösen: jener eine Ort, an den er zurückkehren muss.

Der Schatz befindet sich in Strahds Gruft (Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 38).

STERNE (KREUZ)

STERN 1 – WANDLERIN

Geht an einen Ort von schwindelerregender Höhe, wo der Stein selbst lebt.

Der Schatz befindet sich auf der Spitze des Nordturms von Schloss Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K60).

STERN 2 – WAHSAGERIN

Sucht jene, die alles sieht. Der Schatz ist in ihrem Lager verborgen.

Der Schatz befindet sich in Madame Evas Lager (Kapitel 2, Bereich G). Wenn sie es ist, die den Charakteren die Karten legt, sagt sie: „Ich glaube, ich habe den Schatz direkt vor der Nase!“

STERN 3 – VERZAUBERIN

Ich sehe eine knieende Frau – eine Rose von großer Schönheit, die weit vor ihrer Zeit gepflückt wurde. Der Herr der Marschen weiß, von wem ich spreche.

Der Schatz befindet sich unter Marinas Denkmal in Beres (Kapitel 10, Bereich U5). Der „Herr der Marschen“ bezieht sich auf Bürgermeister Laszlo Ulrich (Bereich U2), dessen Geist den Weg zum Denkmal weisen kann.

STERN 4 – BANNMAGIERIN

Ich sehe ein gefallenes Haus, bewacht von einem großen Steindrachen. Wendet euch in Richtung der höchsten Gipfel.

Der Schatz befindet sich im Leuchtturm der Feste Argynvost (Kapitel 7, Bereich Q53). „Großer Steindrache“ bezieht sich auf die Statue in Bereich Q1.

STERN 5 – ELEMENTARMAGIERIN

Der Schatz ist verborgen in einem kleinen Schloss unter dem Berg, bewacht von bernsteinernen Riesen.

Der Schatz befindet sich in einem Modell von Schloss Ravenloft im Bernsteintempel (Kapitel 13, Bereich X20).

STERN 6 – HERVORRUFER

Suche nach dem Grab eines ländlichen Magiers. Sein Stab ist der Schlüssel

Der Schatz ist im Grab von Gralmor Flingschnorr versteckt (Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 37).

STERN 7 – ILLUSIONIST

Ein Mann ist nicht, was er zu sein scheint. Er kommt her in einem Jahrmarkts-Wagen. Darin ist das, was ihr sucht.

Der Schatz befindet sich in Rictavios Jahrmarkt-Wagen (Kapitel 5, Bereich N5).

STERN 8 – NEKROMANT

Eine Frau hängt über einem tosenden Feuer. Findet sie und ihr habt den Schatz gefunden.

Der Schatz befindet sich im Studierzimmer von Schloss Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K37).

STERN 9 – BESCHWÖRERIN

Ich sehe ein totes Dorf, vom Fluss begraben, regiert von einem, der großes Übel in die Welt gebracht hat.

Der Schatz befindet sich in Baba Lysagas Hütte (Kapitel 10, Bereich U3).

MEISTER DER STERNE – DER MAGIER

Sucht den Magierturm im See. Lasst euch vom Namen des Magiers und seinem Diener zu dem führen, das ihr sucht.

Der Schatz befindet sich in der obersten Etage von Van Richtens Turm (Kapitel 11, Bereich V7).

MÜNZEN (KARO)

MÜNZE 1 – DRAUFGÄNGER

Ich sehe das Skelett eines toten Kriegers auf einem steinernen Bett, umgeben von Wasserspeiern.

Der Schatz befindet sich in der Gruft von Endorowitsch (Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 7).

MÜNZE 2 – PHILANTHROPIN

Sucht an dem Ort, an dem Krankheit und Wahnsinn sich nähren. Wo einst Kinder Tränen vergossen, liegt noch heute der Schatz.

Der Schatz befindet sich in der Kinderstube der Abtei Sankt Markovias (Kapitel 8, Bereich S23).

MÜNZE 3 – HÄNDLER

Suche nach dem Weinmagier! In Holz und Sand ist der Schatz verborgen.

Der Schatz befindet sich in der Werkstatt des Glasbläfers im Weingut Weinmagier (Kapitel 12, Bereich W10).

MÜNZE 4 – KAUFFRAU

Sucht ein Fass, das einst den feinsten Wein enthielt, von dem nicht ein Tropfen mehr verblieb.

Der Schatz befindet sich im Weinkeller von Schloss Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K63).

MÜNZE 5 – ZUNFTHANDWERKER

Ich sehe einen dunklen Raum voller Flaschen. Es ist das Grab eines Zunfthandwerkers.

Der Schatz befindet sich in der Gruft von Artank Swilowitsch (Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 5).

MÜNZE 6 – DER BETTLER

Ein verwundeter Elf hat, was ihr sucht. Er geht mit dem Schatz von hinnen, damit sich sein dunkler Traum erfüllt.

Der Schatz ist in Kasimirs Hütte (Kapitel 5, Bereich N9a).

MÜNZE 7 – DIE DIEBIN

Was ihr sucht, liegt am Scheideweg von Leben und Tod, bei den begrabenen Toten.

Der Schatz ist im Friedhof am Fluss Iwlis begraben (Kapitel 2, Bereich F).

MÜNZE 8 – STEUEREINTREIBER

Die Vistani haben, wonach ihr sucht. Ein verlorenes Kind ist der Schlüssel zum Schatz.

Der Schatz ist im Kasscnwagen der Vistani verborgen (Kapitel 6, Bereich N9i). Das „verlorene Kind“ bezieht sich auf Arabelle (siehe Kapitel 2, Bereich L).

MÜNZE 9 – GEIZHALS

Der Schatz befindet sich an einem Ort, der vom Feuer verborgen ist. Sucht nach einem sicheren Ort in einem Schloss.

Der Schatz befindet sich in der Schatzkammer von Schloss Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K41).

MEISTER DER MÜNZEN – SCHURKE

Ich sehe ein Rabennest. Dort ist euer Lohn verborgen.

Der Schatz befindet sich auf dem Dachboden vom Gasthaus Blauwasser (Kapitel 5, Bereich N2q).

GLYPHEN (HERZ)

GLYPHE 1 – MÖNCH

Der Schatz, den ihr sucht, ist hinter der Sonne, im Haus eines Heiligen verborgen.

Der Schatz befindet sich im großen Saal der Abtei von Sankt Markovia (Kapitel 8, Bereich S13).

GLYPHE 2 – MISSIONAR

Ich sehe einen verschneiten Garten, über den eine Vogelscheuche mit sackleinem Grinsen wacht. Achtet nicht auf den Garten, sondern auf den Wächter.

Der Schatz ist in einer der Vogelscheuchen im Garten der Abtei von Sankt Markovia versteckt (Kapitel 8, Bereich S9).

GLYPHE 3 – HEILERIN

Blickt nach Westen. Seht ein Becken, das vom Licht der Weißen Sonne gesegnet ist.

Der Schatz befindet sich in einem Pavillon in der Abtei von Sankt Markovia (Kapitel 8, Bereich S4).

GLYPHE 4 – SCHÄFERIN

Findet die Mutter – sie ist es, die das Böse zur Welt gebracht hat.

Der Schatz befindet sich in der Grabkammer von König Barov und Königin Ravenowia (Kapitel 4, Bereich K88).

GLYPHE 5 – DRUIDE

Ein böser Baum wächst auf dem Hügel voller Gräber, wo die uralten Toten schlummern. Die Raben können euch helfen es zu finden. Sucht den Schatz dort.

Der Schatz befindet sich am Fuß des Gulthias-Baumes (Kapitel 14, Bereich Y4). Jeder wildlebende Werrabe kann die Charaktere an diesen Ort führen.

GLYPHE 6 – ANARCHIST

Ich sehe Wände aus Knochen, einen beinernen Kronleuchter und einen knöchernen Tisch – das alles stammt von längst vergessenen Feinden.

Der Schatz befindet sich im Beinhaus von Schloss Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K67).

GLYPHE 7 – SCHARLATAN

Ich sehe eine einsame Mühle an einem Abgrund. Darin liegt der Schatz.

Der Schatz liegt auf dem Dachboden des Alten Knochen-schleifers (Kapitel 6, Bereich O4).

GLYPHE 8 – BISCHOF

Was ihr sucht, liegt in einem Schatzaufen hinter bernsteinernen Toren.

Der Schatz liegt in der versiegelten Schatzkammer des Bernsteintempels (Kapitel 13, Bereich X40).

GLYPHE 9 – VERRÄTER

Sucht eine wohlhabende Dame. Mit den Knochen eines uralten Feindes hält die loyale Verbündete des Bösen den Schatz hinter Schloss und Riegel.

Der Schatz befindet sich im großen Schlafzimmer des Wachterhauses (Kapitel 5, Bereich N40).

MEISTER DER GLYPHEN – PRIESTER

Was ihr sucht, findet ihr im Schloss, in den Ruinen eines Orts der Andacht.

Der Schatz befindet sich in der Kapelle von Schloss Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K15).

STRAHDS FEIND

Die vierte Karte, die du aus dem Stapel des hohen Spiels ziehst, bestimmt den Aufenthaltsort des NSC, der die Chancen der Charaktere, Strahd zu besiegen, erheblich verbessern kann (einige Karten bieten zwei mögliche Ergebnisse, A und B; in diesem Fall kannst du dich für die Möglichkeit entscheiden, die dir am besten gefällt oder die den Gegebenheiten des Abenteurers am ehesten entsprechen).

Strahd spürt, dass dieser NSC eine Gefahr für ihn darstellt und versucht diese Bedrohung so schnell wie möglich zu beseitigen. Dieser NSC, um wen es sich auch handeln sollte, erhält folgende weitere Aktion:

Inspiration: Während der Charakter sich in Sichtweite von Strahd befindet, verleiht er einem Spieler-Charakter, den er sehen kann, Inspiration.

Jeder NSC, der in diesem Abschnitt beschrieben wird, hat in diesem Abenteuer eine Rolle zu spielen, selbst wenn er keinen eigenen Karteneintrag hat. Für diese gilt, jede Beschreibung ihres Verhaltens in diesem Abschnitt hat Vorrang vor jeder Aussage, die woanders auf diesen Seiten über sie getroffen wird; dieser NSC ist außergewöhnlich.

ARTEFAKT (JOKER 1)

Sucht einen Unterhalter mit einem Äffchen. Dieser Mann ist mehr als es den Anschein hat.

Diese Karte bezieht sich auf Rictavio (siehe Anhang D), der im Gasthaus zum Blauwasser in Vallaki anzutreffen ist (Kapitel 5, Bereich N2). Obwohl er normalerweise nicht geneigt ist, sich den Charakteren anzuschließen, ändert sich seine Einstellung, wenn er davon hört, dass die Karten ihn erwähnt haben. Dann gibt er seine Tarnung auf und stellt sich als Dr. Rudolph Van Richten vor.

Es könnte sein, dass die Charaktere zunächst den Spielzeugmacher von Callaki, Gadolf Blinsky, für den Prophezeiten halten (Bereich N7), weil er sich ein Äffchen als Haustier hält. Wenn sie ihn darauf ansprechen, scherzt er, dass er und das Äffchen „alte Freunde seien“. Doch wenn sie ihn auffordern, sich ihnen im Kampf gegen Strahd anzuschließen, lehnt er höflich ab. Wenn die Charaktere ihm berichten, was die Karten geweissagt haben, gesteht er, dass er das Äffchen von einem halbelfischen Zirkusdirektor namens Rictavio erworben hat.

BESTIE (KARO-BUBE)

Eine Werwölfin hegt insgeheim einen Groll gegen euren Feind. Nutzt ihren Hass zu eurem Vorteil.

Die Karte bezieht sich auf die Werwölfin Zuleika Turanesku (siehe Kapitel 15, Bereich Z7). Sie wird sich den Charakteren anschließen, wenn diese ihr versprechen, ihren Gefährten Emil zu rächen, indem sie den Anführer ihres Rudels töten, Kiril Stojanowitsch.

A. GEBROCHENER (KARO-KÖNIG)

Euer größter Verbündeter wird ein Magier sein. Sein Verstand ist gebrochen, doch seine Zauber sind stark.

Diese Karte bezieht sich auf den Irren Magus vom Berg Baratok (siehe Kapitel 2, Bereich M).

B. GEBROCHENER (KARO-KÖNIG)

Euer größter Verbündeter wird ein Magier sein. Sein Verstand ist gebrochen, doch seine Zauber sind stark.

Diese Karte bezieht sich auf Donavitsch, dem Priester im Dorf Barovia (siehe Kapitel 3, Bereich E5). Er wird sich den Charakteren nicht anschließen, bis sein Sohn, Doru, tot und begraben ist.

DUNKELFÜRST (PIK-KÖNIG)

O, die grausamste aller Wahrheiten: ihr müsst euch dem Bösen in diesem Land alleine stellen!

Es gibt keinen NPC der sich den Charakteren anschließen wird.

A. KERKER (KREUZ-KÖNIG)

Sucht nach einem rastlosen jungen Mann, umgeben von Reichtum und Wahnsinn. Sein Heim ist sein Kerker.

Diese Karte bezieht sich auf Viktor Vallakowitsch (siehe Kapitel 5, Bereich N3t). Wenn er erkennt, dass die Charaktere der Schlüssel zu seiner Erlösung sind, schließt er sich ihnen begeistert an und begleitet sie nach Schloss Ravenloft.

B. KERKER (KREUZ-KÖNIG)

Sucht ein Mädchen, dass in den Wahnsinn getrieben wurde und nun im Haus ihres verstorbenen Vaters eingeschlossen ist. Die Heilung ihres Wahnsinns ist der Schlüssel zu eurem Erfolg.

Diese Karte bezieht sich auf Stella Wachter (siehe Kapitel 5, Bereich N4n). Solange sie nicht von ihrem Wahnsinn geheilt ist, bietet sie den Charakteren keinerlei Vorteile. Hat sie ihren Verstand wieder beisammen, ist Stella froh, ihre verdorbene Familie endlich zurücklassen und sich den Charakteren anschließen zu können.

SEHER (KREUZ-BUBE)

Sucht unter den Vistani nach einem Dämmerelfen. Er hat einen schweren Verlust erlitten und wird von finsternen Träumen verfolgt. Helft ihm, und er wird dafür euch helfen.

Diese Karte bezieht sich auf Kasimir Welikow (siehe Kapitel 5, Bereich N9a). Der Dämmerelf begleitet die Charaktere erst zu Schloss Ravenloft, wenn er sie zuerst zum Bernsteintempel führen konnte, um dort die Mittel zur Wiederbelebung seiner verstorbenen Schwester Patrina Welikowna zu besorgen.

A. GEIST (HERZ-KÖNIG)

Ich sehe einen gefallenen Paladin aus einem in Ungnade gefallenen Ritterorden. Wie ein Geist sucht er die Höhle eines toten Drachen heim.

Die Karte bezieht sich auf den Wiedergänger Sir Godfrey Gwilym (siehe Kapitel 7, Bereich Q37). Obwohl er sich anfänglich wenig geneigt zeigt, die Charaktere zu begleiten, wird er es doch tun, wenn er davon überzeugt werden kann, dass die Ehre des Ordens des Silberdrachen mit seiner Hilfe wieder hergestellt werden kann. Dazu muss ein Wurf auf Charisma (Überzeugung) gegen einen SG von 15 gelingen.

B. GEIST (HERZ-KÖNIG)

Schrecke den Geist des linkischen Ritters auf, dessen Gruft tief unter dem Schloss liegt.

Die Karte bezieht sich auf Herrn Klotz Fielvielski, den Phantom-Krieger (siehe Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 33). Wenn Sir Klotz Strahds Feind ist, verschwindet der Phantom-Krieger nicht nach sieben Tagen, sondern erst, wenn er oder Strahd auf 0 Trefferpunkte gesunken ist.

HENKER (PIK-BUBE)

Suche den Bruder der Braut des Bösen. Man heißt ihn „den Geringeren“, doch er hat eine mächtige Seele.

Die Karte bezieht sich auf Ismark Koljanowitsch (siehe Kapitel 3, Bereich E2). Ismark wird die Charaktere erst nach Schloss Ravenloft begleiten, wenn er sicher sein kann, dass seine Schwester, Irina Koljana, in Sicherheit ist.

A. REITER (JOKER 2)

Ich sehe einen toten Mann von noblem Geblüt, bewacht von seiner Witwe. Flößt dem Leichnam neues Leben ein und er wird euer engster Verbündeter.

Die Karte bezieht sich auf Nikolai Wächter dem Älteren, der tot ist (siehe Kapitel 5, Bereich N40). Wenn die Charaktere den Zauber *Tote erwecken* oder *Auferstehung* auf seinen einbalsamierten Leichnam wirken, wird sich Nikolai (recht-schaffen neutral, männlicher Mensch, **Adeliger**), trotz der Proteste seiner Frau, bereit erklären, ihnen zu helfen, sobald er sich wieder einigermaßen erholt hat. Obwohl seine Familie Strahd stets treu ergeben war, gelangte Nikolai kurz vor seinem Ende zu der Erkenntnis, dass Strahd vernichtet werden muss, soll Barovia gerettet werden.

Wenn die Charaktere nicht die Mittel haben, Nikolai wiederzuerwecken, und Rictavio (siehe Anhang D) von ihrer Lage erfährt, gibt dieser ihnen eine *Schritrolle der Totenerweckung*. Wenn sie im Gasthaus Blauwasser abgestiegen sind, hinterlegt er die Rolle in einem ihrer Zimmer.

B. REITER (JOKER 2)

Ein Mann des Todes namens Arrigal wird seinem dunklen Herrn abschwören, um eurer Sache zu dienen. Vorsicht! Seine Seele ist verdorben.

Die Karte bezieht sich auf den Vistani-Assassinen Arrigal (siehe Kapitel 5, Bereich N9c). Wenn die Charaktere ihm gegenüber die Botschaft der Karte erwähnen, nimmt er sein Schicksal an und begleitet sie. Wenn es den Charakteren gelingt, Strahd zu besiegen, fällt ihnen Arrigal in den Rücken und greift sie an, da er glaubt, dass es ihm bestimmt ist, Barovias neuer Herrscher zu sein.

A. UNSCHULDIGER (HERZ-KÖNIGIN)

Ich sehe einen jungen Mann mit gutem Herzen. Ein Muttersöhnchen! Er ist körperlich stark, aber schwach im Geiste. Sucht ihn im Dorf Barovia auf.

Die Karte bezieht sich auf Parriwimpel (siehe Kapitel 3, Bereich E1). Auch wenn er ein Einfaltspinsel ist, wird er ohne guten Grund nicht nach Schloss Ravenloft reisen. Die Charaktere können ihn überreden, indem sie an sein gutes Herz appellieren. Beispielsweise könnte er dorthin gehen, um vermisste Dörfler zu retten oder das Leben Irina Kolyanas, die sehr schön ist. Die Charaktere müssen sich auch um Bildrath, Parriwimpels Chef kümmern, der dem einfältigen Jungen unter keinen Umständen erlauben wird, zum Schloss zu reisen.

B. UNSCHULDIGER (HERZ-KÖNIGIN)

Sucht die Braut des Bösen!

Die Karte bezieht sich auf Irina Koljana (siehe Kapitel 3, Bereich E4). Ihr Bruder Ismark ist strikt dagegen, dass Irina zum Schloss Ravenloft reist, aber sie besteht darauf, sobald sie von der Botschaft der Karte erfährt. Irina wird die Charaktere allerdings erst dann begleiten, wenn der Körper Koljan Indriowitschs auf dem Friedhof zur Ruhe gebettet ist.

A. MARIONETTE (HERZ-BUBE)

Welch Schrecken ist dies? Ich sehe einen Mann, geschaffen von einem Mann. Alterslos und allein, spukt er in den Türmen des Schlosses umher.

Die Karte bezieht sich auf Pidelwick II (siehe Kapitel 4, Bereich K59 und Anhang D).

B. MARIONETTE (HERZ-BUBE)

Sucht einen Mann der Musik. Einen mit zwei Köpfen. Er lebt an einem Ort des Hungers und der Trauer.

Die Karte bezieht sich auf Clovin Belvieu (siehe Kapitel 8, Bereich S17), den zweiköpfigen Angehörigen des Mischlingsvolks. Clovin dient dem Abt aus Furcht und einem seltsamen Verständnis von Loyalität. Seine Aufgabe ist es, den anderen Angehörigen des Mischlingsvolkes Essen zu bringen, obwohl er sie verabscheut. Wenn der Abt noch lebt, will Clovin nicht den Zorn seines Meisters erregen, indem er ihn verlässt, also wird er sich weigern, mit den Charakteren zu gehen. Stirbt der Abt aber, hat Clovin keinen Grund mehr, in der Abtei zu verharren und begleitet sie gern, wenn sie ihn mit Wein bestechen. Ohne seine Gambe verschafft Clovin der Gruppe keinerlei Vorteile.

NEBEL (PIK-KÖNIGIN)

Eine Vistana durchwandert dies Land allein, auf der Suche nach ihrem Mentor. Sie bleibt nie lange an einem Ort. Sucht sie bei der Abtei von Sankt Markovia, nahe der Nebel.

Die Karte bezieht sich auf Esmeralda d'Avenir (siehe Anhang D). Sie hält sich in der Abtei Sankt Markovia auf (siehe Kapitel 8, Bereich S19) sowie an einigen weiteren Orten in Barovia.

RABE (KREUZ-KÖNIGIN)

Findet den Anführer der Gefiederten, die in den Reben nisten. Er ist zwar alt, doch einen letzten Kampf muss er noch ausfechten.

Die Karte bezieht sich auf Dawian Martikow (siehe Kapitel 12, „Der Weinmagier“). In dem Bewusstsein, dass er der Tyrannei Strahds endlich ein Ende bereiten kann, lässt der alte Werrabe sein Weingut in den fähigen Händen seiner Söhne, Adrian und Elwir. Doch noch ehe er nach Schloss Ravenloft reist, um Strahd gegenüberzutreten, besteht Dawian darauf, sich mit seinem dritten Sohn, Urwin Martikow, zu versöhnen (siehe Kapitel 5, Bereich N2).

A. VERFÜHRERIN (KARO-KÖNIGIN)

Ich sehe ein Mädchen – eine Vistana. Große Eile ist geboten, denn ihr Schicksal steht auf dem Spiel. Findet sie am See!

Die Karte bezieht sich auf Arabelle (siehe Kapitel 2, Bereich L). Sie schließt sich der Gruppe gerne an. Doch wenn sie in ihr Lager (Kapitel 5, Bereich N9) zurückkehrt, weigert sich ihr Vater, Luwasch, sie mitgehen zu lassen.

B. VERFÜHRERIN (KARO-KÖNIGIN)

Ich höre eine Hochzeitsglocke, vielleicht aber auch ein Totengeläut. Es ruft drei in die Abtei in den Bergen, worin ihr eine Frau finden werdet, die mehr ist, als die Summe ihrer Teile.

Die Karte bezieht sich auf Wasilka, den Fleischgolem (siehe Kapitel 8, Bereich S13).

STRAHDS AUFENTHALTSORT IM SCHLOSS RAVENLOFT

Die fünfte Karte, die aus dem hohen Spiel gezogen wird, bestimmt den Schauplatz der finalen Begegnung mit Strahd – dem Ort im Schloss Ravenloft, wo die Charaktere schließlich auf ihn treffen werden. Wenn sie den vorhergesagten Ort zum ersten Mal betreten, befindet sich auch Strahd dort, vorausgesetzt, er wurde zuvor nicht dazu gezwungen, sich in seinen Sarg zurückzuziehen.

ARTEFAKT (JOKER 1)

Er lauert im Dunkeln, wo einst die Morgenröte herrschte – einem heiligen Ort.

Strahd tritt den Charakteren in der Kapelle gegenüber (Bereich K15).

BESTIE (KARO-BUBE)

Die Bestie sitzt auf seinem finsternen Thron.

Strahd erwartet die Charaktere im Empfangssaal (Bereich K25).

GEBROCHENER (KARO-KÖNIG)

Er sucht die Grabstätte des Mannes heim, den er mehr als sonst jemanden beneidete.

Strahd konfrontiert die Charaktere in Sergejs Grabkammer (Bereich K85).

DUNKELFÜRST (PIK-KÖNIG)

Tief im Dunkeln lauert er, an jenem einen Ort, an den er zurückkehren muss.

Strahd tritt den Charakteren in seiner eigenen Grabkammer gegenüber (Bereich K86).

KERKER (KREUZ-KÖNIG)

Er lauert in der Halle der Knochen, in den dunklen Tiefen seines Schlosses.

Strahd erwartet die Charaktere im Beinhaus (Bereich K67).

SEHER (KREUZ-BUBE)

Er erwartet euch am Ort von Weisheit, Wärme und Verzweiflung. Große Geheimnisse liegen hier.

Strahd tritt den Charakteren in seinem Studierzimmer gegenüber (Bereich K37).

GEIST (HERZ-KÖNIG)

Sucht die Grabkammer des Vaters auf.

Strahd erwartet die Charaktere in der Grabkammer von König Barov und Königin Ravenowia (Bereich K88).

HENKER (PIK-BUBE)

Ich sehe eine dunkle Gestalt auf einem Balkon. Mit einem bösen Lächeln blickt sie von dort über das gequälte Land.

Strahd begegnet den Charakteren auf dem Aussichtspunkt (Bereich K6).

REITER (JOKER 2)

Er lauert an jenem einen Ort, an den er zurückkehren muss – einem Ort des Todes.

Strahd tritt den Charakteren in seiner eigenen Grabkammer gegenüber (Bereich K86).

UNSCHULDIGER (HERZ-KÖNIGIN)

Er verweilt bei jenem, dessen Blut sein Schicksal besiegelte, ein Bruder, dessen Licht zu früh erlosch.

Strahd konfrontiert die Charaktere in Sergejs Grabkammer (Bereich K85).

MARIONETTE (HERZ-BUBE)

Sucht in großer Höhe. Findet das schlagende Herz des Schlosses. In seiner Nähe lauert er.

Strahd begegnet den Charakteren an der Spitze des Nordturmes (Bereich K60).

NEBEL (PIK-KÖNIGIN)

Die Karten können nicht erkennen, wo das Böse lauert. Der Nebel verbirgt alles!

Die Karte bietet keinen Hinweis auf den Ort, an dem sich die entscheidende Begegnung mit Strahd ereignen soll. Entscheide du über den Schauplatz im Schloss Ravenloft. Ansonsten bietet Madame Eva den Charakteren an, ihnen erneut die Karten zu legen, sollte ihre Suche mindestens drei Tage lang erfolglos bleiben; jedoch nur, um den Aufenthaltsort ihres Feindes zu bestimmen.

RABE (KREUZ-KÖNIGIN)

Sucht die Grabkammer der Mutter auf.

Strahd erwartet die Charaktere in der Grabkammer von König Barov und Königin Ravenowia (Bereich K88).

VERFÜHRERIN (KARO-KÖNIGIN)

Ich sehe einen geheimen Ort – eine Kammer der Versuchung, verborgen hinter einer Frau von großer Schönheit. Das Böse erwartet euch auf einem Berg von Schätzen.

Strahd erwartet die Charaktere in der Schatzkammer (Bereich K41). Die „Frau von großer Schönheit“ bezieht sich auf das Portrait von Tatjana, das in der Studierstube des Schlosses hängt (Bereich 37), das eine Geheimtür verbirgt, die zur Schatzkammer führt.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Die Ereignisse, die das Abenteuer einleiten, verknüpfen das Schicksal Strahds mit denen der Abenteurer, während sie in seine Domäne eingeladen oder gezwungen werden. Im folgenden Abschnitt werden verschiedene Wege präsentiert, wie es die Abenteurer nach Barovia verschlagen könnte. Wähle den, der dir am besten gefällt.

In „Hilferuf“ tritt ein buntgewandeter Fremder während eines Kneipenbesuchs an die Charaktere heran. Der Fremde überreicht ihnen einen Brief seines Herrn, der sie in das Dorf Barovia einlädt und sie eindringlich um ihren Beistand bittet. Wenn die Charaktere den Köder schlucken, umschließt sie der Nebel, sobald sie sich zu Strahds Domäne aufmachen.

In „geheimnisvolle Besucher“ werden die Charaktere gebeten, eine Bande randalierender Reisender zu vertreiben, die vor Dolchfurt lagern, einer kleinen Stadt an der Schwertküste der Kampagnenwelt der Vergessenen Reiche. Die Reisenden heißen die Charaktere in ihrem Lager willkommen und laden sie ein, sich an ihrem Lagerfeuer zu wärmen, während ihr Ältester die tragische Geschichte eines verfluchten, aber dennoch noblen Prinzen erzählt. Die Charaktere werden vom Feuer in Trance versetzt und erwachen erst wieder, als ihre Vistani-Gastgeber längst mit ihnen auf einer nebligen Straße nach Barovia unterwegs sind.

In „Werwölfe im Nebel“ finden die Charaktere infolge einer Reihe von Werwolfangriffen zusammen. Die Jagd nach dem Rudel der Lykanthropen führt sie in einen Wald, von wo aus sie sich nach Barovia verirren. In diesem Szenario wird davon ausgegangen, dass die fünf Fraktionen der Adventurers League verwendet werden.

In „kriechender Nebel“ durchqueren die Charaktere auf einer einsamen Straße den Wald, als sie überraschend vom Nebel eingeschlossen und in das Land Barovia versetzt werden.

HILFERUF

Die Charaktere beginnen das Abenteuer in einer alten Schenke, die du ganz nach Belieben beschreiben kannst.

Für eine Gruppe erfahrener Abenteurer, wie ihr es seid, ist dies nur eine weitere langweilige Schenke in einem weiteren langweiligen Dorf in irgendeiner namenlosen Provinz. Nur ein belangloser Zwischenstopp zwischen den wahren Herausforderungen des Abenteuerlebens.

Außerhalb der Schenke hat sich seit dem Anbruch des Abends Nebel über das Dorf gelegt. Die Pflasterstraße glänzt feucht, wenn das Licht von Laternen über die glitschigen Steine tanzt. Die feuchte Kälte dringt einem bis in die Knochen und lässt jene Unglücklichen, die so spät noch auf den Straßen unterwegs sind, bis in die tiefste Seele erschauern.

Doch hier in der Schenke ist das Essen deftig und das Bier schäumend und warm. Ein Feuer lodert im Kamin, und der Schankraum ist erfüllt von den fröhlich lärmenden Stimmen der Dorfbewohner.

Plötzlich wird die Tür aufgestoßen, und Stille legt sich über den Raum. Eingerahmt vom Nebel, der von den Straßenlaternen beleuchtet wird, tritt eine Gestalt durch die Tür. Die Schritte seiner schweren Stiefel und das Klimpern seines Geldbeutels durchbrechen die Stille.

Er ist in weite, bunte Kleider gewandet, und sein Hut sitzt ihm schief auf dem Haupt, sodass seine Augen tief im Schatten liegen.



Ohne zu zögern, marschiert er genau auf euren Tisch zu und bleibt breitbeinig, in stolzer Pose, mit vor der Brust verschränkten Armen vor euch stehen.

Mit einem starken, fremdländischen Akzent sagt er: „Ich wurde zu euch gesandt, um euch die Nachricht meines Herren zu überbringen. Wenn ihr Ehrenleute seid, werdet ihr meinem Herrn zur Hilfe eilen, sobald der Morgen anbricht, denn es ist nicht ratsam, den Swalitischen Wald bei Nacht zu betreten!“ Aus seiner Tunika zieht er einen versiegelten Brief, der an euch alle adressiert ist und in einer wunderschönen, schwungvollen Schrift verfasst wurde. Er wirft euch den Brief auf den Tisch. „Nehmt die westliche Straße. Von hier ist es ein Fußmarsch von fünf Stunden, bis zum Swalitischen Wald runter. Dort findet ihr meinen Herrn, in Barovia.“ Unter den stummen Blicken der Dorfbewohner marschiert der Zigeuner an die Bar und sagt zu dem argwöhnischen Wirt: „Füllt die Humpen, samt und sonders! Die Kehlen der Leute scheinen mir ja völlig ausgedorrt zu sein.“ Er lässt einen Beutel voller Gold auf die Theke plumpsen und verlässt ohne ein weiteres Wort die Schänke.

Das Stimmgewirr hebt wieder an, auch wenn zunächst etwas zaghaft. Der Brief liegt vor euch. Das Siegel darauf hat die Form eines Wappens, das ihr noch nie gesehen habt.

Die Charaktere können den Boten jeder Zeit unterbrechen. Sein Name ist Arrigal (neutral böser, männlicher Mensch, **Assassine**), und er ist ein Vistani. Die anderen Schankgäste halten seine Leute für ein freundliches Völkchen, das in Planwagen umherzieht und meist eher für sich bleibt.

Arrigal beschreibt Barovia als ein Tal von großer Schönheit und seinen Herrn als einen außergewöhnlichen Mann. Wenn

die Charaktere Arrigal über die Identität seines Meisters ausfragen, behauptet er Bürgermeister Koljan Indriowitsch zu dienen, obwohl er in Wahrheit in Strahds Dienst steht. Nachdem er den Brief überreicht hat, besteigt Arrigal sein Pferd und reitet davon. Er erwartet nicht, dass die Charaktere ihm folgen.

Das Siegelwappen auf dem Brief ist Strahds, obwohl das die Charaktere nicht wissen können. Zeige den Spielern Strahds Wappen auf Seite 239.

Der Brief, der anscheinend vom Bürgermeister geschrieben wurde, wurde tatsächlich von Strahd verfasst. Wenn die Spieler ihn lesen, zeige ihnen „Koljan Indriowitschs Brief (Version 1)“ aus Anhang F. Der Brief ist ein Köder, um die Abenteurer nach Barovia zu locken. Wenn die Charaktere anbeißen, kommen sie in Bereich A an (siehe Kapitel 2, „Das Land Barovia“).

GEHEIMNISVOLLE BESUCHER

In diesem Abenteueraufhänger wird davon ausgegangen, dass sich deine D&D-Kampagne in oder nahe Dolchfurt abspielt, einer Stadt an der Schwertküste der Vergessenen Reiche. Du kannst die örtlichen Gegebenheiten aber ganz so anpassen, dass sie in deine Kampagne passen.

Fürstin Morwen von Dolchfurt gibt eine Abendgesellschaft – und auch ihr seid geladen. Da ihr schon bei mehreren Gelegenheiten eine wichtige Rolle bei der Verteidiger von Dolchfurt gespielt habt, seid ihr dort wahrlich keine Unbekannten und dürft Fürstin Morwen mit Fug und Recht zu euren Freunden und Gönnern zählen.

Eine kühle Herbstbrise weht durch die Straßen, als ihr euch zur Festung aufmacht.

Während ihr die heiße, würzige Suppe und zarten gegarten Fasan genießt, bemerkt ihr, dass die Herzogin heute Abend noch mürrischer wirkt, als üblich. Schließlich gesteht sie euch ihre Sorgen. Eine Bande von dahergelaufenen Reisenden habe vor den Mauern der Stadt ihr Lager aufgeschlagen. Zunächst hätten sie auch völlig harmlos gewirkt, doch nun seien ihr Gerüchte zu Ohren gekommen, wonach die Bande Dorfbewohner wie Durchreisende belästige und von ihnen Geld und Wein verlange, wobei sie jenen, die keinen Tribut zahlen wollten, androhten sie zu verhexen.

Gestern habe die Herzogin einige Wachen ausgesandt, um die mysteriösen Besucher zu vertreiben, doch es sei ihnen nicht gelungen. Die zurückgekehrten Wachen waren den Besuchern plötzlich wohlgesonnen, und es hatte den Anschein, als seien sie bezaubert worden.

Morwen wünscht keine bewaffnete Auseinandersetzung, möchte den Besuchern aber eine deutliche Botschaft senden, die ihr in ihrem Namen überbringen sollt. „Wenn sie nicht bis zur Morgendämmerung abgezogen sind,“ sagt sie, „werde ich ihre Wagen niederbrennen lassen.“

Die Charaktere werden gebeten, die Nachricht der Herzogin Morwen gleich nach dem Essen zu überbringen.

Das Lager der Reisenden liegt auf einem Hügel jenseits der Tore von Dolchfurt, an der Straße. Die Wachen auf den Mauern haben rund um die Uhr ein Auge auf das Lager.

Sobald sich die Charaktere dem Lager nähern, lies Folgendes vor:

Es dunkelt bereits, da seht ihr einige Männer und Frauen, die sich um ein knisterndes Lagerfeuer versammelt haben. Die Leute sind in fröhlicher Stimmung. Einige von ihnen singen und tanzen um das Feuer herum, während andere sich mit Flaschen und Weinschläuchen zuprosten. Drei Zigeunerwagen stehen kreuz und quer im Lager. An einen nahen Baum angebunden, friedlich grasend, ist ein halbes Dutzend Zugpferde, die mit bunten Pferddecken, Spangen und Troddeln geschmückt sind.

Die Männer und Frauen sind Vistani. Sie haben an Dolchfurt keinerlei Interesse. Ihre Befehle lauten, die Charaktere sicher nach Barovia zu geleiten.

Der Anführer der Gruppe ist Stanimir (CN, männlicher Mensch), ein alter Mann mit den Werten eines **Magus**, der folgende Zauber vorbereitet hat:

Zaubertricks (beliebig oft): *Freundschaft, Licht, Magierhand, Taschenspielerie*

1. Grad (4 Plätze): *Magierrüstung, Person bezaubern, Schild, Schlaf*
2. Grad (3 Plätze): *Einflüsterung, Nebelschritt*
3. Grad (3 Plätze): *Fluch, Geisterross, Vampirgriff*
4. Grad (3 Plätze): *Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut*
5. Grad (1 Platz): *Person beherrschen*

Stanimir wird von seiner Tochter, Damia (CN, weiblicher Mensch, **Spion**), und seinem Sohn, Ratka (CN, männlicher Mensch, **Banditenhauptmann**), begleitet. Neun weitere Vistani (CN, männliche und weibliche Menschen, **Banditen**) stehen unter Ratkas Kommando. Die sechs **Zugpferde** ziehen die Zigeunerwagen, in denen sich der ganze Besitz der Vistani befindet, aber nichts von Wert.

DAS TANZENDE FEUER

Stanimir stellt sich den Charakteren vor und heißt sie in seinem Lager willkommen. Wenn sie ihm die Warnung der Herzogin überbringen, lies Folgendes vor:

Stanimir lacht. „Keine Sorge. Wir wollen uns Fürstin Morwin nicht zum Feind machen. Ich habe euch eine Geschichte zu erzählen. Hört sie euch an, dann verschwinden wir.“

Wenn die Charaktere einwilligen, sich Stanimirs Geschichte anzuhören, bittet er sie, sich um das Feuer zu setzen und seiner Erzählung zu lauschen:

Stanimir füllt seinen Mund mit Wein und spuckt ihn dann ins Feuer. Die Flammen wechseln die Farbe von orange zu grün. Während sie tanzen und sich wiegen, erscheint ein dunkler Schemen inmitten des Lagerfeuers.

„Wir kommen aus einem uralten Reich, dessen Name längst vergessen ist – einem Reich der Könige. Unsere Feinde haben uns aus unserer Heimat vertrieben, sodass wir nun verloren die Straßen bereisen.“

Der Schemen nimmt die Gestalt eines Mannes an, der von seinem Pferd gestoßen wird. Ein Speer steckt in seiner Seite.

Stanimir fährt fort. „Eines Nachts stolperte ein verwundeter Krieger in unser Lager und brach dort zusammen. Wir versorgten seine furchtbare Wunde und stillten seinen Durst mit Wein. Er überlebte. Als wir ihn danach fragten, wer er sei, wollte er nichts sagen. Er wollte nur zurück in seine Heimat, doch wir befanden uns tief im Land seiner Feinde. Wir nahmen ihn als einen der unseren auf und folgten ihm zurück in sein Heimatland. Seine Feinde jagten ihn. Sie sagten, er sei ein Prinz, doch wir gaben ihn nicht auf, selbst als ihre Assassinen über uns herfielen, wie hungrige Wölfe.“

Tief im Feuer seht ihr die dunkle Gestalt, wie sie mit gezücktem Schwert Scharen anderer Schattengestalten zurückschlägt.

„Dieser Mann von königlichem Geblüt kämpfte, um uns zu beschützen, wie wir es auch für ihn taten. Wir brachten ihn sicher nach Hause, und er dankte uns. Er sagte, ich schulde euch mein Leben. Bleibt solange ihr wollt, geht wann immer ihr es wünscht und wisset, dass ihr hier immer in Sicherheit sein werdet.“

Die Gestalt im Feuer überwindet seinen letzten Feind und löst sich dann in eine Wolke aus Rauch und Asche auf.

Stanimirs Miene wird finster. „Ein Fluch hat unseren noblen Prinzen getroffen und ihn in einen Tyrannen verwandelt. Allein wir können noch seine Domäne verlassen. Wir sind weit gereist und haben überall nach Helden wie euch gesucht, die den Fluch unseres finsternen Herren beenden und seiner gequälten Seele ewige Ruhe verschaffen können. Unser Oberhaupt, Madame Eva, weiß alles. Werdet ihr uns nach Barovia begleiten, um mit ihr zu sprechen?“

Diese Vistani weigern sich, den Namen ihres „finsternen Herren“ auszusprechen und geben auch sonst keine weiteren Auskünfte. Wenn die Charaktere aber hartnäckig nach weiteren Einzelheiten fragen, antworten die Vistani, „Madame Eva hat die Antworten, die ihr sucht.“

Wenn die Charaktere sich bereit erklären, sich den Vistani anzuschließen, führen diese sie in Richtung Süden entlang der Handelsstraße. Nach einigen ereignislosen Tagen umschließen die Nebel von Ravenloft die Karawane und bringen

die Charaktere und die Vistani nach Barovia. Danach führen die Vistani sie sicher zu ihrem Oberhaupt, Madame Eva, in Bereich G (siehe Kapitel 2). Die Charaktere kommen in Bereich A an und passieren B, E und F, auf ihrem Weg zu Madame Evas Lager. Wenn die Charaktere ihre Vistani-Gastgeber verlassen, bevor sie dort anlangen, sind sie auf sich selbst gestellt.

Wenn die Charaktere Stanimirs Einladung ausschlagen, sind die Vistani zwar enttäuscht, halten aber ihr Versprechen und reisen ab. Benutze ein bis zwei Tage später den Abenteuer-aufhänger „kriechender Nebel“ oder eine abgewandelte Form davon, um die Charaktere nach Barovia zu locken.

WERWÖLFE IM NEBEL

Für diesen Abenteuer-aufhänger wird davon ausgegangen, dass deine Kampagne in oder nahe Dolchfurt spielt (siehe „geheimnisvolle Besucher“). Außerdem wird davon ausgegangen, dass du die fünf Fraktionen der Adventurers League verwendest.

„Werwölfe im Nebel!“ Diese Warnung habt ihr immer und immer wieder von Bauern, Händlern und sogar von Abenteurern zu hören bekommen. Die Dörfer östlich von Dolchfurt sind Opfer eines Rudels von Werwölfen geworden, die im Nebelwald hausen und an Vollmondnächten über schutzlose Dörfer herfallen. Dabei bleiben sie stets im Schutze des Nebels, der ihnen zu folgen scheint, wohin sie auch gehen. Die Bestien bringen Tod und Zerstörung, schlachten Erwachsene ab und entführen die Kinder, bevor sie sich wieder in die Wälder zurückziehen. Frühere Versuche, der Werwolfbedrohung Herr zu werden, waren nicht von Erfolg gekrönt.

Der Nebelwald liegt 50 Kilometer östlich von Dolchfurt. Bevor die Charaktere auf Abenteuer ausziehen, erhalten diejenigen von ihnen, die Verbindungen zu einer Fraktion haben, weitere Informationen, die im folgenden Abschnitt beschrieben werden. Nimm die Spieler einzeln beiseite und lies ihm den Text seiner jeweiligen Fraktion vor.

DIE HARFNER

Ein Harfner namens Zelraun Brüllhorn kennt einen Schmied, der deine Waffe umsonst versilbern wird. Außerdem versorgt er dich mit hilfreicher Magie.

„Wir streben danach, die Machtlosen zu beschützen,“ sagt er. „Wenn die von den Werwölfen entführten Kinder noch leben, wünsche ich, dass sie in Sicherheit gebracht werden.“

Zelraun Brüllhorn (rechtschaffen neutraler, männlicher Mensch, **Magus**) ist nach Dolchfurt gekommen, um seine Herrin, Herzogin Morwen, zu treffen und ihr die Unterstützung der Harfner anzubieten.

Zelraun überreicht jedem Harfner-Charakter eine *Schriftrolle des Fluchbrechens*. Außerdem hat er eine Vereinbarung mit einem Schmied in Waterdeep getroffen, die Waffen der Charaktere zu versilbern. Die Gruppe kann bis zu sechs Waffen versilbern lassen. Zwanzig Stück Munition zählen dabei als eine Waffe.

Über die Harfner. Die Harfner sind ein Netzwerk von Zauberkundigen und Spionen, die für Gleichheit eintreten und sich im Verborgenen gegen jeglichen Machtmissbrauch ein-

setzen. Ihre Langlebigkeit verdankt die Organisation größtenteils ihrer dezentralisierten, bevölkerungsnahen und äußerst verschwiegene Natur sowie der Eigenständigkeit ihrer Mitglieder. Die Harfner operieren überall in den Vergessenen Reichen, in Form von kleinen Zellen und einzelnen Agenten. Je nach Notwendigkeit teilen sie von Zeit zu Zeit Informationen miteinander. Die Ideologie der Harfner basiert auf Uneigennützigkeit, und ihre Mitglieder rühmen sich ihres Einfallsreichtums und ihrer Unbestechlichkeit.

DER ORDEN DES PANZERHANDSCHUHS

Du triffst dich mit den Oberhäuptern des Ordens des Panzerhandschuhs in der Ordensburg von Waterdeep. Sie haben Ordens-Mitglieder in verschiedenen Gasthäusern östlich von Dolchfurt untergebracht, damit die Bürger sich nicht vor der Nacht fürchten müssen. Jetzt zählen sie darauf, dass du den Bau des Werwolfrudels im Nebelwald ausfindig machst, denn nur dann kann der Orden einen gezielten Angriff organisieren. Während du Vorbereitungen zur Abreise triffst, bietet dir ein Ordensritter namens Lanniver Strayl seinen Segen an.

Lanniver Strayl (RG, männlicher Mensch, **Ritter**), ein gläubiger Gefolgsmann von Tyr, der erst kürzlich in Dolchthal angekommen ist, überreicht jedem Ordensmitglied in der Gruppe einen *Trank des Heldenmuts*.

Über den Orden des Panzerhandschuhs. Von Paladinen und Klerikern des Helm, Torm und Tyr ins Leben gerufen, ist der Orden eine Gruppe engagierter Gleichgesinnter, die von religiösem Eifer oder einem feinen Sinn für Ehre und Gerechtigkeit angetrieben werden. Der Orden ist bereit auszurücken, sobald das Böse sich zeigt, aber auch keinen Augenblick früher. Der Orden schlägt stets schnell und gnadenlos zu, ohne zuvor den Segen der Tempel oder die Erlaubnis der Herrschenden abzuwarten. Der Orden glaubt daran, dass das Böse vernichtet werden muss, bevor es alles überrennt.

DIE SMARAGDENKLAVE

Du musst dich nicht mit anderen aus der Smaragdenklave beraten, um zu wissen, dass die Werwölfe gegen die natürliche Ordnung verstoßen. Um das Gleichgewicht wiederherzustellen, müssen sie ausgemerzt werden. Die Götter der Natur scheinen das ebenso zu sehen, denn sie haben gutes Wetter geschickt und die Spuren der Ungeheuer bewahrt.

Mitglieder der Smaragdenklave erhalten jedes Mal Inspiration, wenn die Gruppe einen Werwolf tötet.

Über die Smaragdenklave. Diese weitverbreitete Gruppierung von Wildnis-Überlebenskünstlern beschützt die natürlichen Ordnung und rottet zugleich unnatürliche Bedrohungen aus. Die meisten Mitglieder sind Druiden, Waldläufer und Barbaren.

Wo auch immer die ungezähmte Natur vorherrscht, findet man auch Zweige dieser Organisation. Die Mitglieder der Smaragdenklave wissen, wie man überlebt und was noch wichtiger ist, sie helfen auch anderen dabei. Sie haben nichts gegen die Zivilisation oder Fortschritt, aber sie haben sich zum Ziel gesetzt, Natur und Zivilisation davon abzuhalten, sich gegenseitig zu vernichten.

DER RAT DER GRAFEN

Ein Vertreter des Rats der Grafen aus Waterdeep namens Eravien Haund kommt nach Dolchfurt und bringt Kunde davon, dass Agenten des Rats nicht nur einen der Werwölfe gefangen nehmen konnten, sondern diesen auch einer gründlichen Befragung unterzogen haben, bevor sie die Kreatur schließlich von ihrem Leiden erlösten.

Eravien Haund (RN, männlicher Mensch, **Adeliger**) teilt mit allen Mitgliedern des Rats der Grafen folgende Informationen, nicht ohne sie zu bitten, diese nicht weiterzugeben:

- Das Werwolfrudel besteht aus beinahe einem Dutzend Mitgliedern. Der Anführer des Rudels ist ein Mann namens Kiril.
- Die Werwölfe stammen aus einem fernen Land namens Barovia. Der Rat der Grafen hat keinerlei Informationen über ein solches Land.
- Die Werwölfe beten eine Gottheit namens Mutter der Nacht an.
- Die Werwölfe kommen und gehen durch eine Art uraltes Portal nach Barovia (diesen Teil hat sich Eravien anhand der vagen Hinweise des gefangenen Werwolfs selbst zusammengereimt).

Eravien glaubt, dass er innerhalb des Rats an Ansehen gewinnen kann, sollte es ihm gelingen, den genauen Standort des „uralten Portals“ ausfindig zu machen, um dieses zu zerstören. Er ist überzeugt davon, dass das Portal nicht nur eine Gefahr für Dolchfurt darstellt, sondern auch für Waterdeep. Jedes Ratsmitglied, das sich bereit erklärt, das Portal zu zerstören, erhält eine *Schrittrolle der Magischen Waffe*. Außerdem verspricht Eravien, die Gruppe mit einem Empfehlungsschreiben auszustatten (siehe „Zeichen von Prestige“, in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterbuchs)*), sobald das Portal zerstört wurde.

Über den Rat der Grafen. Der Rat der Grafen ist ein Bündnis politischer Machthaber, deren Hauptziel der Erhalt der eigenen Sicherheit und des eigenen Wohlstands ist. Die Oberhäupter dieses Bündnisses sind die Herrscher des Nordens und der Schwertküste.

Obwohl die Mitglieder des Rats gelobt haben, ihre Kräfte gegen gemeinsame Bedrohungen zu vereinen, steht für jeden Herrscher Wohl und Wehe seines eigenen Herrschaftsgebietes über dem aller anderen. Agenten des Rats werden größtenteils wegen ihrer Treue ausgewählt und darin geschult, zu beobachten, unauffällig zu sein, Ränke zu schmieden und falls nötig zu kämpfen. Dank ihrer wohlhabenden Gönner tragen sie stets hochwertige Ausrüstung (oft so getarnt, dass sie ganz gewöhnlich aussieht). Agenten des Bündnisses sind oftmals Glücksritter.

ZHENTARIM

Das Schwarze Netzwerk sieht die Bedrohung durch die Werwölfe als Gelegenheit, Herrscher und nervöse Landbesitzer mit Söldnern zu versorgen, um ihr Hab und Gut zu beschützen. Doch mindestens einer deiner Gefährten hegt einen persönlichen Groll gegen die Lykanthropen. Davra Jassur, ein Mitglied der Zhentarim aus Waterdeep, vereinbart ein privates Treffen mit dir.

Davra Jassur (RB, weiblicher Mensch, **Assassine**) fungiert als Anwerber für das Schwarze Netzwerk, ist aber in Wirklichkeit eine Halsabschneiderin, die sich auf diese Weise unliebig

Konkurrenz vom Hals schafft. Ihr Mann, Yarak, war ebenfalls ein Mitglied des Schwarzen Netzwerks. Er eskortierte gerade eine Karawane auf dem Weg von Dolchfurt zum Gasthaus am Weg (ungefähr 100 Kilometer südöstlich von Dolchfurt, entlang der Handelsstraße), als die Werwölfe sie überfielen. Yarak wurde getötet und Davra will Rache; sie will den Kopf des Anführers des Rudels. Leider ist sie „geschäftlich“ zu eingespannt, um sich persönlich um diesen Rachefeldzug zu kümmern, doch würde sich ein anderes Mitglied des Schwarzen Netzwerks dieser Sache annehmen, würde sie ihm einen ganz speziellen Gefallen schulden (siehe „Zeichen von Prestige“, in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Über die Zhentarim. Die Zhentarim sind ein skrupelloses Schattennetzwerk, das seinen Einfluss über die gesamten Vergessenen Reiche ausweiten will. Nach außen hin gibt sich das Schwarze Netzwerk als harmlos. Es bietet die besten und günstigsten Güter und Dienstleistungen, sowohl legal beschafft als auch illegal, um seine Konkurrenz zu unterbieten.

Die Mitglieder der Zhentarim sehen sich selbst gern als große Familie, die sie mit allem versorgt, was sie benötigen. Zugleich gewährt man Mitgliedern die Freiheit, ihren eigenen Reichtum und Einfluss auszuweiten. Insgesamt versprechen die Zhentarim „das Beste vom Besten,“ obwohl der Organisation mehr daran gelegen ist ihre Propaganda zu verbreiten und ihren eigenen Einfluss zu erweitern, als in das Vorankommen ihrer Mitglieder zu investieren.

WILLKOMMEN IN BAROVIA

Strahd benutzt die Werwölfe, um die Abenteurer in seine Domäne zu locken. Die Charaktere können der Fährte der Werwölfe bis in den Nebelwald folgen. Nach Stunden erfolgloser Suche, werden sie von dickem Nebel eingeschlossen.

Der Wald verfinstert sich, und die Bäume scheinen zusammenzurücken, ihre nadelbewährten Äste verschränken sich und sperren die Sonne aus. Der Nebelschleier, der den Boden bedeckt, türmt sich zu einer grauen Nebelwand auf, die euch unheimlich umschließt, bis ihr kaum mehr als ein paar Meter weit sehen könnt. Bald sind sogar die Werwolfspuren verschwunden.

Gleichgültig in welche Richtung sie sich wenden – die Charaktere landen immer auf einem einsamen Pfad, der durch die Wälder verläuft und sie zu Bereich A führt (siehe Kapitel 2). Alternativ kann ihr Übergang nach Barovia auch bei Kresk stattfinden (siehe Kapitel 8).

KRIECHENDER NEBEL

In diesem Szenario lagern die Charaktere im Wald, als sie vom Nebel überrascht und eingeschlossen werden. Sie werden nun nach Barovia transportiert.

Die Wälder sind heute Nacht sehr still, und die Luft ist ungewöhnlich kalt. Euer Lagerfeuer zischt auf, als ein Nebelschleier um euer Lager aufzieht und euch immer näher kommt, je später es wird. Kurz vor Morgengrauen ist der Nebel zu einer dicken Wand geworden, der die Bäume in graue Geister verwandelt. Plötzlich bemerkt ihr, dass dies nicht dieselben Bäume sind, die euch noch am Abend umgeben haben.

Egal in welche Richtung sie gehen, die Charaktere landen immer auf einem einsamen Pfad, der durch die Wälder verläuft und sie zu Bereich A führt (siehe Kapitel 2). Alternativ kann ihr Übergang nach Barovia auch bei Kresk stattfinden (siehe Kapitel 8).

KAPITEL 2: DAS LAND BAROVIA

DAS IDYLLISCHE TAL, DAS IM BALINOKGEBIRGE eingebettet liegt, war vor Strahds Ankunft für diejenigen, die von seiner Existenz wussten, ein Stück vom Himmel. Die Stille des Ortes wurde für immer zerstört, als Strahd einen blutigen Kreuzzug gegen die Feinde seiner Familie anführte, der mit dem Abschlagen Hunderter endete. Von der landschaftlichen Schönheit seiner jüngsten Eroberung beeindruckt und begierig, dem Schatten des Vermächtnisses seines Vaters zu entkommen, machte Strahd das Tal zu seiner Heimat und benannte es Barovia, nach dem verstorbenen König Barov, seinem Vater.

Das jetzt Barovia genannte Land ist nicht länger Teil der Welt, die Strahd einst zu erobern versuchte. Es existiert nun innerhalb einer von Strahds Bewusstsein geformten Halbebene und ist umgeben von tödlichem Nebel. Keine Kreatur kann es ohne Strahds Erlaubnis verlassen, und diejenigen, die es versuchen, gehen im Nebel verloren.

Strahd erlaubt den Vistani, zu kommen und zu gehen, wie sie wollen, da er ihre Lebenslust bewundert sowie ihre Bereitschaft, ihm bei Bedarf zu dienen. Er hat auch eine uralte Schuld bei diesem Volk. Vor Jahrhunderten, als Strahd noch Soldat war, erlitt er in einer Schlacht schwere Verletzungen. Die Vistani behandelten seine Wunden und brachten ihn sicher zu seiner Familie zurück, ohne irgendeine Bezahlung zu verlangen. Sie behaupten, Zaubersprüche zu besitzen, die ihnen erlauben, Strahds Domäne zu verlassen, aber dabei handelt es sich in Wirklichkeit nur um Gebräu ohne magische Kräfte – was sie nicht davon abhält, sie zu einem gesalzenen Preis zu verkaufen.

Eingeborene Barovianer werden schon seit Jahrhunderten von demjenigen terrorisiert, den sie „den Teufel Strahd“ nennen. Nur eine Handvoll von ihnen hat den Willen und den Mut, sich ihm entgegenzustellen. Die Barovianer versammeln sich in den drei Hauptsiedlungen des Tals – die Dörfer Barovia und Kresk sowie die Stadt Vallaki – aus Angst, Wölfen und anderen Tieren zum Opfer zu fallen, die die Wälder durchstreifen. Unter diesen Menschen befinden sich die Hüter der Feder, eine Geheimgesellschaft von Werraben. Da sie auf sich gestellt nicht mächtig genug sind, um Strahd zu besiegen, helfen die Hüter bereitwillig Abenteurern, die in Strahds Domäne stranden.

MEINE ARMEE LIESS SICH IM TAL von Barovia nieder und ergriff im Namen eines gerechten Gottes die Macht über das Volk, aber ohne die Gnade oder Gerechtigkeit eines Gottes.

– Foliant des Strahd

DIE LAGE IM LAND

Auftürmende Gewitterwolken werfen einen grauen Schatten über das Land Barovia. Eine tödliche Stille hängt über den dunklen Wäldern, die ständig von Strahds Wölfen und anderen Gefolgsleuten patrouilliert werden.

Die immergrünen Bäume des Swalitischen Waldes erklettern die Flanken der Berge, die das Tal umschließen. Der höchste dieser Gipfel ist der Berg Baratok, mit seiner schneebedeckten Spitze und seinen zerklüfteten Hängen. Der etwas kleinere Zwilling des Baratok, der Ghakis, ist größtenteils kahl, mit kleinen Baumgruppen hier und da. Zwischen diesen beiden Bergen liegt der Zarowitschsee, der von Strömen eiskalten Wassers gespeist wird, die sich von der Stirn des Baratok ergießen. Auf der Südseite des Sees ruht die Stadt Vallaki, die von einer Palisade umschlossen ist. Westlich der beiden Berge, auf einem Hügel, steht die Abtei Sankt Markovia, um welche herum die Barovianer ein ummauertes Dorf namens Kresk errichtet haben. Zwischen Vallaki und Kresk liegen die Ruinen der Feste Argyvost, der gefallenen Bastion eines Ritterordens, genannt der Orden des Silberdrachen, der von Strahd und seiner Armee ausgelöscht wurde. Östlich der Berge liegt das Dorf Barovia, in Nebel gehüllt und seiner Mauern und Verteidigungen beraubt. Die dunkle Silhouette von Schloss Ravenloft überblickt dieses Dorf von seinem Hochsitz auf einem 300 Meter hohen Felsfeiler, der als der Sockelstein von Ravenloft bekannt ist.

DIE NEBEL VON RAVENLOFT

Ein tödlicher Nebel umgibt das Land Barovia und verschlingt jede Kreatur, die zu fliehen versucht. Sogar fliegende Kreaturen sind von den Effekten des Nebels betroffen, die wie folgt aussehen:

- Einer Kreatur, die ihren Zug im Nebel beginnt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 gelingen, sonst erhält sie eine Stufe Erschöpfung (siehe Anhang A im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*). Diese Erschöpfung kann nicht entfernt werden, solange die Kreatur sich im Nebel befindet.



- Egal wie weit eine Kreatur im Nebel reist, oder in welche Richtung sie sich bewegt, sie läuft im Kreis, so dass sie sich schließlich in Barovia wiederfindet.
- Der Bereich im Nebel ist komplett verschleiert (siehe „Lichtverhältnisse und Sicht“ in Kapitel 8 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*)).

SONNENLICHT IN BAROVIA

Nach dem Willen der Dunklen Mächte scheint die Sonne niemals richtig im Lande Barovia. Sogar tagsüber ist der Himmel von Nebel oder Sturmwolken getrübt, oder das Licht ist merkwürdig gedämpft. Barovianisches Tageslicht ist helles Licht, wird aber für die Zwecke von Effekten und Verwundbarkeiten (wie die eines Vampirs, die mit dem Sonnenlicht verbunden sind), nicht als Sonnenlicht angesehen.

Nichtsdestotrotz tendieren Strahd und seine Vampirbrut dazu, sich den größten Teil des Tags drinnen aufzuhalten. Sie wagen sich nur nachts nach draußen und werden von durch Magie erschaffenem Sonnenlicht wie üblich betroffen.

ÄNDERUNGEN AN DER MAGIE

Das Land Barovia liegt in seiner eigenen Halbebene, isoliert von allen anderen Ebenen, einschließlich der Materiellen Ebene. Kein Zauber – nicht einmal *Wunsch* – erlaubt es einem, aus Strahds Domäne zu entkommen. *Astrale Projektion*, *Teleportieren*, *Ebenenwechsel* und ähnliche Zauber, die zum Zweck gewirkt werden, Barovia zu verlassen, misslingen automatisch, genauso wie Effekte, die Kreaturen in eine andere Ebene der Existenz verbannen. Diese Einschränkungen gelten für magische Gegenstände und Artefakte, welche es erlauben, Kreaturen zu anderen Ebenen transportieren oder zu verbannen. Magie, die den Übergang zur Äthergrenze erlaubt, so wie der Zauber *Ätherische Gestalten* und das Merkmal *Körperlosigkeit* körperloser Untoter, ist die Ausnahme zu dieser Regel. Eine Kreatur, die aus Strahds Domäne heraus die Äthergrenze betritt, wird beim Verlassen dieser Ebene in Strahds Domäne zurückgezerrt.

Für den Zweck von Zaubersprüchen, deren Effekte sich über Ebenengrenzen hinweg verändern oder von ihnen blockiert werden (so wie *Verständigung*), gilt Strahds Domäne als eigene Ebene. Magie, die Kreaturen oder Objekte aus anderen Ebenen herbeiruft, funktioniert in Barovia normal, genauso wie Magie, die einen extradimensionalen Raum betrifft. Jeder Zauber, der innerhalb eines solchen extradimensionalen Raums gewirkt wird (so wie *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus*), ist denselben Einschränkungen unterworfen, wie Magie, die in Barovia gewirkt wird.

Während sie sich in Barovia befinden, erhalten Charaktere Zaubersprüche von andersweltlichen Schutzherrn wie normal. Zusätzlich funktionieren alle Zaubersprüche uneingeschränkt, die Kontakt mit Wesen aus anderen Ebenen herstellen – unter einer Bedingung: Strahd kann spüren, wenn jemand in seiner Domäne so einen Zauber wirkt und kann entscheiden, Empfänger des Zaubers zu werden, so dass er derjenige ist, der kontaktiert wird.

KOSMETISCHE ZAUBERMODIFIKATIONEN

Nach deinem Ermessen kann ein Zauber kosmetisch modifiziert werden, um die Horroratmosphäre zu verstärken. Hier einige Beispiele:

Alarm: Anstatt eines geistigen Klingelns hört der Wirker einen Schrei, wenn der Alarm ausgelöst wird.

Bigbys Hand: Die beschworene Hand ist skelettiert.

Geisterross: Das Ross ähnelt einem skelettierten Pferd.

Irrgarten: Die Oberflächen des Irrgartens der Halbebene bestehen aus miteinander vermörtelten Schädeln und Knochen.

Magierhand: Die beschworene Hand ist skelettiert.

Nebelwolke: Dunstige, harmlose Klauen formen sich im Nebel.

Rarys telepathisches Band: Charaktere, die durch den Zauber verbunden sind, können das Gefühl nicht abschütteln, dass etwas Widerwärtiges sie telepathisch belauscht.

Reittier finden: Das beschworene Reittier ist untot – kein himmlisches Wesen, Feenwesen oder Unhold – und ist immun gegen Merkmale, die Untote vertreiben.

Steinwand: Eine durch den Zauber erschaffene Wand hat grässliche Gesichter in sie hineingeschlagen, als ob gequälte Geister irgendwie im Stein gefangen wären.

Vertrauten finden: Der Vertraute ist untot – kein himmlisches Wesen, Feenwesen oder Unhold – und ist immun gegen Merkmale, die Untote vertreiben.

Wächtergeister: Die Geister erscheinen als phantmartige, skelettierte Krieger.

Weg finden: Der Geist eines Kindes erscheint und führt den Wirker zum gewünschten Ort. Der Geist kann nicht verletzt werden und spricht nicht.

Wiederbeleben: Eine Kreatur, die durch einen Zauber *Wiederbeleben* ins Leben zurückgebracht wurde, schreit bei Wiedererlangen des Bewusstseins, als wäre sie aus einem fürchterlichen Alptraum erwacht.

Windstoß: Ein grässliches Stöhnen begleitet den beschworenen Wind.

AUFERSTEHUNGSAHNSINN

In Barovia sind die Seelen der Toten so eingesperrt wie die Seelen der Lebenden. Sie verfangen sich in den Nebeln und können nicht ins Leben nach dem Tod eingehen.

Wenn ein Humanoider ins Leben zurückkehrt, der mindestens 24 Stunden lang tot war, entweder durch einen Zauber oder auf andere übernatürliche Art, erhält er eine zufällige Form des unbefristeten Wahnsinns, verursacht durch die Erkenntnis, dass sein Geist in Barovia gefangen ist, wahrscheinlich für immer. Um zu bestimmen, wie sich dieser Wahnsinn äußert, würfle auf die Tabelle Unbefristeter Wahnsinn in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*).

BAROVIANER

Nachdem seine Armeen das Tal besetzt und seine Einwohner erschlagen hatten, bevölkerte Strahd die Gegend erneut mit menschlichen Untertanen, die er aus seinen anderen eroberten Ländern zusammengezogen hatte. Als Ergebnis weisen die Barovianer eine breite Vielfalt ethnischer Hintergründe auf.

Barovianer sind tief in ihren Heimen und Traditionen verwurzelt. Sie sind fremden Völkern und Bräuchen gegenüber misstrauisch. Die Art, in der Barovianer mit Fremden umgehen, kann für Neuankömmlinge beunruhigend sein. Barovianer tendieren dazu, offen und wortlos zu starren, und dadurch ihre Missbilligung für das auszudrücken, mit dem sie nicht vertraut sind. Sie sind nicht besonders redselig gegenüber Fremden und sind dabei schon beinahe bewusst unhöflich. Die meisten Barovianer weisen einen Jähzorn auf, der durch ihre übliche Stille hochkocht, wenn sie provoziert werden. Wird einer von ihnen misshandelt, halten sie meistens zusammen (oft gezwungen durch die unheimlichen Umstände ihrer Welt).

Die Barovianer waren einst ein glückliches Volk, doch ihre Geschichte und gegenwärtige Verfassung sind nicht angenehm. Wenn jemand es schafft, das Vertrauen eines Barovianers zu erlangen, hat er einen Freund fürs Leben und einen standhaften Verbündeten gewonnen.

Barovianische Kinder sind keine glücklichen Kinder. Sie werden in einem Umfeld der Furcht erzogen und immer und immer wieder ermahnt, nicht zu weit von ihren Heimen wegzuzwandern oder die Wälder zu betreten. Sie erleben wenig



Hoffnung oder Freude, und ihnen wird eingetrichtert, vor allem den Teufel Strahd zu fürchten.

Barovianische Erwachsene fristen ein kümmerliches Leben. Das sie keinen Kontakt nach außen haben, benutzen sie alte Münzen, die das Profil ihres dunklen Herrn Strahd zeigen, wie er zu Lebzeiten aussah. Sie verstecken ihren wertvollen Nippes in ihren Häusern und kleiden sich im Freien schlicht, um nicht die Aufmerksamkeit von Strahd oder seinen Spionen auf sich zu ziehen.

Barovianer leben in einem geschlossenen Ökosystem. Von jedem barovianischen Erwachsenen wird erwartet, dass er ein Handwerk erlernt oder einer Tätigkeit nachgeht. Barovianer nähen ihre eigene Kleidung, tischlern ihre eigenen Möbel, bauen ihre eigene Nahrung an und machen ihren eigenen Wein. Weil weniger als dreitausend Personen im ganzen Tal leben, ist es nicht einfach, den perfekten Lebenspartner zu finden, also haben die Barovianer gelernt, sich mit dem zufriedenzugeben, den sie bekommen können.

SEELEN UND SCHALEN

Barovianer bestehen aus Fleisch und Blut. Sie werden geboren, sie leben, sie altern und sie sterben. Aber nicht alle von ihnen hat eine Seele – nur etwa einer von zehn.

Wenn ein Wesen mit einer Seele in Barovia stirbt, bleibt diese Seele in Strahds Domäne gefangen, bis sie in einem Neugeborenen wiedergeboren wird. Es kann Jahrzehnte dauern, bis eine körperlose Seele einen Wirt findet, und Barovianer, die über Generationen die gleiche Seele teilen, tendieren dazu, gleich auszusehen. Deswegen sieht Irena Koljana genauso aus wie Strahds geliebte Tatjana – beide Frauen wurden mit derselben Seele geboren.

Strahd braucht loyale Untertanen, um sein Ego zu füttern. Barovianer ohne Seelen sind leere Schalen, die von seinem Bewusstsein erschaffen wurden, um die ortsansässige Bevölkerung aufzufüllen. Obwohl sie körperlich nicht von Barovianern mit Seelen zu unterscheiden sind, neigen sie dazu, frei von Charme und Vorstellungskraft und gefügiger und depressiver als die anderen zu sein. Sie kleiden sich in

triste Gewänder, während beseelte Barovianer Kleidung mit ein wenig mehr Farbe oder Individualität tragen.

Eine barovianische Frau, seelenlos oder nicht, kann Kinder gebären. Ein in Barovien geborenes Kind kann eine Seele haben, selbst wenn ein oder beide Elternteile keine besitzen. Umgekehrt hat das Kind von zwei beseelten Elternteilen nicht zwingend eine eigene Seele. Barovianer ohne Seelen sind weinerliche Leute, die Furcht empfinden, aber weder lachen noch weinen.

BAROVIANISCHE NAMEN

Du kannst die folgenden Listen benutzen, um die Namen barovianischer NSC aus dem Stegreif zu entwickeln:

Männliche Namen: Alek, Andrej, Anton, Balthasar, Bogan, Boris, Dargos, Darsin, Dragomir, Emerik, Falkon, Frederich, Franz, Gargosch, Gorek, Grigorij, Hans, Harkus, Iwan, Jirko, Kobal, Korga, Kristofor, Laszlo, Liwius, Marek, Miroslaw, Nikolaj, Nimir, Oleg, Radowan, Radu, Seras, Sergeij, Stefan, Tural, Walentin, Waltar, Wasili, Wladislaw, Yesper, Zsolt

Weibliche Namen: Alana, Clawdia, Danja, Desdrela, Diawola, Dorina, Drascha, Drilwia, Elisabeta, Fatima, Grilscha, Isabella, Iwana, Jarsinka, Kala, Katerina, Keresa, Korina, Lavinia, Magda, Marta, Mathilda, Monodora, Mirabel, Miruna, Nianka, Nimira, Oliwenka, Ruxandra, Sorina, Terska, Valentina, Wascha, Wensenzia, Wiktorija, Zondra

Familiennamen: Alastroij, Antonowitsch/Antonowa, Barthos, Belasco, Cantemir, Dargowitsch/Dargowa, Diawolow, Diminskij, Dilsnija, Draskoj, Garwiniki, Grejenko, Grosa, Grigorowitsch/Grigorowa, Iwanowitsch/Iwanowa, Janek, Karuschkin, Konstantinowitsch/Konstantinowa, Kreskow/Kreskowa, Krijkskij, Lansten, Lazarescu, Lukresh, Lipsiege, Martikow/Martikowa, Mironowitsch/Mironowna, Moldowar, Nikolowitsch/Nikolowa, Nimirowitsch/Nimirowa, Oronowitsch/Oronowa, Petrowitsch/Petrowna, Polenskij, Radowitsch/Radowa, Rilskij, Stefanowitsch/Stefanova, Strasni, Swilowitsch/Swilowa, Taltos, Targolow/Targolowa, Tyminskij, Ulbrek, Ulrich, Vadu, Voltanescu, Zalenskij, Zalken

Irena Koljana und ihr Bruder Ismark haben beide Seelen, so wie alle Vistani. Welche Barovianer ein Seelen haben und welche nicht, bleibt dir überlassen.

Strahd trinkt regelmäßig vom Blut von Barovianern, die Seelen haben, kann aber keine Nahrung aus dem Blut eines der Seelenlosen ziehen. Er kann auf den ersten Blick erkennen, ob ein Barovianer eine Seele hat oder nur eine unbeseelte Schale ist.

Wenn Strahd besiegt werden sollte, löst sich der Nebel auf, der Barovia umgibt, und es wird den Einwohnern des Tals möglich sein, diesen Ort zu verlassen. Nur diejenigen jedoch, die eine Seele haben, können diesen Ort wahrhaftig verlassen. Seelenlose Barovianer hören auf zu existieren, sobald sie sich aus dem Tal herausbewegen.

BAROVIANER UND NICHTMENSCHEN

Barovianer sind Menschen. Obwohl sie wissen, dass Zwerge, Elfen, Halblinge und andere zivilisierte Völker existieren, haben nur wenige lebende Barovianer solche „Kreaturen“ gesehen und noch weniger mit ihnen interagiert.

Abgesehen von den verschlossenen Dämmerungselfen von Vallaki (siehe Kapitel 5) sind die einzigen Nichtmenschen, mit denen die Barovianer vertraut sind, die Abenteurer, die Strahd in sein dunkles Reich gelockt hat. Barovianer reagieren daher auf nichtmenschliche Charaktere genauso, wie die meisten Menschen in der realen Welt auf elfische, zwergische oder halborkische Abenteurer reagieren würden, die plötzlich die Straße entlanglaufen. Die meisten solchen Außenseiter werden verachtet, gefürchtet oder gemieden.

BAROVIANISCHES ALTES WISSEN

Typische Barovianer kennen gewisse Fakten oder haben eigene Ansichten über ihre Existenz und ihre Umgebung. Dieses alte Wissen ist hier zusammengefasst. Charaktere können diese Informationen erfahren, nachdem sie sich das Vertrauen eines Barovianers verdient haben.

DER TEUFEL STRAHD

Von Strahd und Vampiren glauben die Barovianer Folgendes:

- Strahd von Zarowitsch ist ein Vampir, und er haust in Schloss Ravenloft. Niemand ist im Schloss willkommen.
- Der Teufel Strahd ist ein Fluch, mit dem das Land aufgrund einer vergessenen Sünde der Vorfahren der Barovianer belegt wurde. (Dies ist unwahr, aber die Barovianer glauben es trotzdem.)
- Ein Vampir muss tagsüber in seinem Sarg ruhen. Des Nachts kann er Wölfe und niedere Kreaturen herbeirufen, um seinen Anweisungen zu gehorchen. Ein Vampir kann sich in eine Fledermaus, einen Wolf oder eine Nebelwolke verwandeln. In seiner humanoiden Gestalt kann er dich mit seinem machtvollen Blick beherrschen.
- Ein Vampir kann keine Wohnstatt ohne eine Einladung eines der Bewohner betreten.
- Fließendes Wasser verbrennt einen Vampir wie Säure, und Sonnenlicht lässt einen Vampir in **Flammen** aufgehen.

DAS LAND BAROVIA

Die Barovianer kennen folgende Fakten über ihr Heimatland:

- Jeder, der versucht, das Land Barovia zu verlassen, beginnt im Nebel zu ersticken. Diejenigen, die nicht umkehren, kommen ums Leben.
- Viele Fremde sind über die Jahre nach Barovia gelockt worden, aber sie sterben oder verschwinden alle binnen kurzem.
- Wölfe, Schreckenswölfe und Werwölfe durchstreifen den Swalitischen Wald, und hungrige Fledermäuse füllen des Nachts den Himmel.

BAROVIANISCHER KALENDER

Barovia hat seinen eigenen Kalender, und die Barovianer sind es gewohnt, den Lauf der Zeit in „Monden“ zu messen statt in Monaten. Als eine Maßeinheit der Zeit beginnt jeder Mond zur ersten Nacht eines Vollmondes und dauert einen vollen Mondphasenzyklus. Ein Jahr besteht aus zwölf Monden oder zwölf Mondphasenzyklen.

Strahd wurde 306 geboren. 346 erbte er seines Vaters Krone, Ländereien und Armee. Strahd eroberte das Tal 347, beendete den Bau von Schloss Ravenloft 350. 351 starb er und wurde zum Vampir. Das gegenwärtige Jahr ist 735.

- Das Dorf Barovia liegt am Ostende des Tals. Sein Bürgermeister heißt Koljan Indirowitsch.
- Die Stadt Vallaki liegt im Herzen des Tals. Ihr Bürgermeister heißt Baron Vargas Vallakowitsch.
- Das befestigte Dorf Kresk liegt am Westende des Tals und ist um eine alte Abtei herumgebaut. Der Dorfbürgermeister heißt Dmitrij Kreskow.
- Wein ist das Herzblut Barovias – für manche ist er der einzige Grund, weiterzuleben. Barovianische Wirtshäuser beziehen ihren Wein vom Weingut Weinmagier in der Nähe von Kresk.
- Ein verrückter Magier von großer Macht sucht die Vorberge des Baratok heim. Er ist ein Außenseiter und kein Freund des Vampirs.

GLAUBE UND ABERGLAUBE

Die Barovianer haben einen tief verwurzelten religiösen Glauben und Aberglauben, den sie von einer Generation zur nächsten weitergeben:

- Zwei göttliche Mächte wachen über das barovianische Volk: Der Morgenfürst und Mutter Nacht.
- Bevor der Fluch des Strahd über das Land hereinbrach, wachte der Morgenfürst vom Sonnenaufgang bis zum Sonnenuntergang über das barovianische Volk. Nun hat die Sonne schon jahrhundertlang nicht mehr unverdunkelt geschienen, und der Morgenfürst erhört ihre Gebete nicht länger.
- Die Anwesenheit von Mutter Nacht kann am stärksten zwischen Abenddämmerung und Morgendämmerung gespürt werden, obwohl nächtliche Gebete an sie nicht erhört werden. Viele glauben, dass sie das barovianische Volk verlassen und den Teufel Strahd gesandt hat, um es für die Vergehen seiner Vorfahren zu bestrafen.
- Geister ziehen mitten in der Nacht die Alte Swalitische Straße entlang hinauf nach Schloss Ravenloft. Diese Phantome sind alles, was von Strahds Feinden übrig geblieben ist, und dieses verfluchte Schicksal erwartet jeden, der sich ihm entgegenstellt.
- Die Vistani dienen dem Teufel Strahd. Ihnen alleine ist es gestattet, Barovia zu verlassen.
- Füge niemals einem Raben Schaden zu, damit dich kein Unglück befällt!

VISTANI

Die Vistani (Singular: Vistanā) sind Wanderer, die außerhalb der Zivilisation leben und in von Pferden gezogenen Wohnwagen mit halbrunden Dächern reisen. Diese Wagen werden *Vardos* genannt und wurden von ihnen selbst gebaut. Verglichen mit den Barovianern sind sie **extravagant**. Die Vistani kleiden sich in grelle Gewänder, lachen oft und trinken tüchtig. So sehr sie sich auch in Strahds trostlosem Land zuhause fühlen, wissen sie doch, dass sie es verlassen können, wann immer sie wollen und nicht dazu verdammt sind, die Ewigkeit dort zu verbringen.

Vistani sind Silberschmiede, Kupferschmiede, Kurzwarenhändler, Köche, Weber, Musikanten, Alleinunterhalter, Geschichtenerzähler, Werkzeugmacher und Pferdehändler.

Sie verdienen auch Geld durch Wahrsagerei und Informationshandel. Sie geben alles aus, was sie verdienen, um einen üppigen Lebensstil zu finanzieren, ihr Vermögen als Zeichen des Wohlstands offen zur Schau zu stellen und ihr Glück mit Familie und Freunden zu teilen.

Jede Familie oder jeder Clan der Vistani ist seine eigene kleine Gerontokratie, in der das älteste Mitglied über den Ruheplatz gebietet. Dieser Älteste trägt den Großteil der Verantwortung dafür, Traditionen durchzusetzen, Streitigkeiten beizulegen, den Kurs für die Reisen der Gruppe zu bestimmen und die Lebensart der Vistani zu bewahren. Vistani-Älteste treffen alle wichtigen Entscheidungen, neigen aber, ob aus eigener Wahl oder aufgrund ihres Alters dazu, in kryptischen Rätseln zu sprechen.

Vistani-Familien und Clans sind eng miteinander verbunden. Sie regeln Meinungsverschiedenheiten durch Wettkämpfe, die mit versöhnlichem Singen, Tanzen und Geschichtenerzählen enden. Obwohl sie auf Außenseiter faul und unverantwortlich wirken können, sind die Vistani ernsthafte Leute, die schnell handeln, wenn ihre Leben oder Traditionen bedroht werden. Vistani, die wesentlich Schaden oder Unglück über andere ihrer Art bringen, werden verbannt – die schlimmste Strafe, die ein Vistana sich vorstellen kann, schlimmer noch als der Tod.

STRAHDS VISTANI-DIENER

Während einer von Strahds militärischen Kampagnen, Jahre bevor er zum Vampir wurde, rettete ihn eine Gruppe von Vistani, nachdem er in der Schlacht verwundet worden war. Diese Vistani pflegten Strahd nicht nur wieder gesund, sondern brachten ihn auch sicher wieder nach Hause. Als Belohnung für ihre Großzügigkeit erklärte Strahd, dass alle Vistani das Recht hatten, in seinem Land zu kommen und zu gehen, wie es ihnen gefiel, und dieses Privileg gilt bis zum heutigen Tag. Daher können die Vistani frei durch den Nebel reisen, der Barovia umgibt, ohne Furcht vor Schaden oder darin gefangen zu werden.

Strahd hält sich an seine Schuld den Vistani gegenüber, weil er unter anderem die Lebensart der Vistani beneidet – die Freiheit, dahin zu gehen, wo sie wollen – ihre Hingabe an die Familie und ihren geselligen Geist. Die Gefälligkeit, die er ihnen erweist, ist nicht einfach nur eine Sache der Ehre, sondern auch aus seiner Bewunderung für sie geboren.

In den Jahrhunderten, seit Strahd als Vampir existiert, haben sich viele Vistani von Strahd verderben lassen, bis zu dem Punkt, dass sie ihn als ihren König ansehen. Vistani, die Strahd dienen, sind weniger munter und freundlich als normale Vistani, und ihre Herzen sind mit dunklen Absichten vergiftet. Strahd benutzt sie, um Abenteurer in seine Domäne zu locken und ihn über die Ereignisse auf dem Laufenden zu halten, die in Ländern außerhalb seines Zugriffs geschehen. Diese Vistani werden lügen, um den Vampir zu schützen, und sie fürchten die Konsequenzen, sollten sie ihm nicht gehorchen.

Wenn es darum geht, Informationen über ihren dunklen Meister zu teilen, geben Strahds Vistani sich hilfsbereit, aber die Informationen, die sie vermitteln, sind bestenfalls irreführend und oft trügerisch. Sie erzählen Abenteurern bereitwillig, dass sie einen Zaubertrank besitzen, der

sie vor dem tödlichen Nebel schützt. Obwohl dies eine Lüge ist, versuchen sie ihren falschen Zaubertrank für so viel Geld wie möglich zu verkaufen.

ALTES WISSEN DER VISTANI

Die Vistani kennen gewisse Fakten oder haben gewisse Ansichten über ihr Volk und ihre Umgebung. Dieses verbreitete alte Wissen ist hier zusammengefasst. Charaktere können diese Informationen erfahren, nachdem sie sich das Vertrauen eines Vistana verdient haben.

STRAHD VON ZAROWITSCH

Von Strahd glauben die Vistani Folgendes:

- Strahd entstammt einer königlichen Blutlinie. Er starb vor Jahrhunderten und besteht doch als einer der Untoten fort, er labt sich am Blut der Lebenden. Die Barovianer sprechen von ihm als „der Teufel Strahd“.
- Strahd hat sich viele Gemahlinnen genommen, doch er kannte nur eine wahre Liebe: ein barovianisches Bauernmädchen namens Tatjana. (Die Vistani wissen nicht, was mit ihr geschah.)
- Strahd benannte sein Schloss, Ravenloft, nach seiner geliebten Mutter, Königin Ravenowia. Fremde sind ohne eine Einladung im Schloss nicht willkommen.



DAS LAND BAROVIA

Die Vistani kennen folgende Fakten über Barovia und die Barovianer:

- Strahd eroberte dieses Land vor Jahrhunderten und benannte es nach seinem Vater, König Barov. Strahd benutzt Wölfe, Fledermäuse und andere Kreaturen, um sein ganzes Reich auszuspionieren.
- Barovianer sind einfache, ängstliche Leute. Manche tragen alte Seelen in sich, aber viele nicht. Die Seelenlosen sind einfach zu erkennen, denn sie kennen nichts außer Furcht. Sie haben weder Charme, Hoffnung noch Esprit - und sie weinen nicht.
- Die Alte Swalitische Straße führt durch Strahds Domäne. Drei Siedlungen liegen an der Straße, wie Perlen an einer Schnur: Kresk im Westen, Vallaki im Herzen des Tals und Barovia im Osten. Strahd hat in jeder Siedlung Spione.
- Es gibt eine alte Windmühle an der Straße zwischen dem Dorf Barovia und der Stadt Vallaki. Sie sollte um jeden Preis gemieden werden! (Die Vistani weigern sich, mehr zu sagen.)
- Es ist klug, sich an die Straße zu halten. Wilde Druiden, verlorene Geister und Rudel von Wölfen und Werwölfen suchen den Swalitischen Wald heim.

GLAUBE UND ABERGLAUBE

Die Vistani haben einen tief verwurzelten religiösen Glauben und Aberglauben, den sie von einer Generation zur nächsten weitergeben:

- Die Seelen derer, die in Barovia sterben, können nicht ins Leben nach dem Tod entfliehen. Sie sind Gefangene in Strahds Domäne.
- Manche Vistani-Frauen sind mit Weissagung gesegnet. Von all den großen Vistani-Wahrsagerinnen ist keine mit Madame Eva vergleichbar. Wenn es Wissen über die Zukunft ist, das ihr sucht, wird Madame Eva euch euer Schicksal vorhersagen.
- Eine weissagende Vistana kann nicht ihre eigene Zukunft oder die eines anderen Vistana sehen. Es ist die Last der großen Gabe der Vistani, dass sie ihre eigenen Schicksale nicht vorhersehen können.
- Vistani-Flüche sind mächtig, müssen aber mit großer Vorsicht heraufbeschworen werden. Vistani wissen, dass es schwere Konsequenzen für den haben kann, der einen solchen Fluch ausstößt, jemanden zu verfluchen, der solch eine Strafe nicht verdient.
- Raben tragen verlorene Seelen in sich, also bringt es Pech, einen zu töten. (In Wirklichkeit tragen die Raben keine Seelen in sich.)

VISTANI-FLÜCHE

Ein Vistana, unbenommen seines Alters, kann eine Aktion benutzen, um einen Fluch auszustoßen. Der Fluch hat als Ziel eine andere Kreatur innerhalb von 9 m, die der Vistana sehen kann. Der Vistana kann keinen weiteren solchen Fluch ausstoßen, solange er keine lange Rast beendet hat.

Der Fluch wird als Vergeltung für eine Ungerechtigkeit oder eine Beleidigung ausgesprochen. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gelingen, um dem Fluch zu entgehen. Der SG des Rettungswurfs ist 8 + der Übungsbonus des Vistana + der Charismamodifikator des Vistana. Der Fluch hält an, bis er mit einem Zauber *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie beendet wird. Er endet nicht, wenn das Ziel stirbt. Wenn ein verfluchtes Ziel ins Leben zurückgerufen wird, bleibt der Fluch bestehen.

Wenn der Fluch endet, erleidet der Vistana einen schädlichen psychischen Rückschlag. Die Menge dieses psychischen Schadens hängt von der Schwere des Fluchs ab, der heraufbeschworen wurde.

Der Vistana wählt die Auswirkung des Fluchs aus den folgenden Optionen; andere Vistani-Flüche sind möglich. Alle solchen Effekte fügen, wenn sie enden, dem fluchwirkenden Vistana psychischen Schaden zu:

- Das Ziel ist unfähig, eine bestimmte feinmotorische Handlung durchzuführen, wie z. B. Knoten knüpfen, schreiben, ein Instrument spielen, nähen oder Zaubersprüche wirken, die auf Gesten beruhen. Wenn dieser Fluch endet, erleidet der Vistana 1W6 psychischen Schaden.
- Die Erscheinung des Ziels ändert sich auf unheilvolle, aber rein kosmetische Art. Zum Beispiel kann der Fluch eine Narbe auf dem Gesicht des Ziels erscheinen lassen, die Zähne des Ziels in gelbe Fänge verwandeln, oder dem Ziel schlechten Atem geben. Wenn dieser Fluch endet, erleidet der Vistana 1W6 psychischen Schaden.
- Ein nichtmagischer Gegenstand im Besitz des Ziels (vom SL ausgewählt) verschwindet und kann nicht wiedergefunden werden, bevor der Fluch endet. Der verlorene Gegenstand darf nicht mehr als 1 Pfund wiegen. Wenn dieser Fluch endet, erleidet der Vistana 1W6 psychischen Schaden.
- Das Ziel erhält Verwundbarkeit gegen eine Schadensart nach Wahl des Vistana. Wenn dieser Fluch endet, erleidet der Vistana 3W6 psychischen Schaden.
- Das Ziel hat einen Nachteil bei Attributswürfen und Rettungswürfen, die an einen Attributswert nach Wahl des Vistana gekoppelt sind. Wenn dieser Fluch endet, erleidet der Vistana 3W6 psychischen Schaden.
- Die Einstimmung des Ziels auf einen magischen Gegenstand (vom SL ausgewählt) endet, und das Ziel kann sich nicht auf den ausgewählten Gegenstand einstimmen, bis der Fluch endet. Wenn dieser Fluch endet, erleidet der Vistana 5W6 psychischen Schaden.
- Das Ziel wird blind, taub oder beides. Wenn dieser Fluch endet, erleidet der Vistana 5W6 psychischen Schaden.

BÖSER BLICK

Als Aktion kann ein Vistana eine sichbare Kreatur innerhalb von 3 m um sich herum auswählen. Diese magische Fähigkeit, die die Vistani den *Bösen Blick* nennen, dupliziert Dauer und Effekt der Zauber *Tierfreundschaft*, *Person bezaubern* oder *Person festhalten* (nach Wahl des Vistana), benötigt aber keine körperlichen oder materiellen Komponenten. Der SG des Zauberrrettungswurfs ist 8 + der Übungsbonus des Wirkers + der Charismamodifikator des Wirkers. Wenn dem Ziel der Rettungswurf gelingt, ist der Vistana bis zum Ende des nächsten Zugs des Vistana blind.

Ein Vistana, der den Bösen Blick benutzt, kann ihn erst wieder einsetzen, wenn er eine kurze oder lange Rast beendet hat. Sobald einem Ziel ein Rettungswurf gegen den Bösen Blick eines Vistana gelingt, ist es 24 Stunden lang gegen den Bösen Blick aller Vistani immun.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Gefahren gibt es im Übermaß in Barovia. Würfle alle 30 Minuten (ca. alle 5 oder 6 Hexfelder bei normalen Reisetempo), die die Abenteurer auf Straßen oder in der Wildnis verbringen, eine Zufallsbegegnung aus (würfle nicht, wenn sie innerhalb der zurückliegenden 12 Stunden zwei Zufallsbegegnungen im Freien hatten):

- Wenn die Charaktere sich auf einer Straße befinden, kommt es bei einem Würfelerggebnis von 18 oder höher auf einem W20 zu einer Zufallsbegegnung.
- Wenn die Charaktere sich in der Wildnis befinden, kommt es bei einem Würfelerggebnis von 15 oder höher auf einem W20 zu einer Zufallsbegegnung.

Wenn es zu einer Zufallsbegegnung kommt, würfle abhängig von der Zeit auf der Begegnungstabelle für „Am Tag“ oder „Bei

Nacht“, oder lasse Strahds Spione erscheinen (siehe Kasten „Strahds Spione“).

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AM TAG IN BAROVIA

W12 + W8	Begegnung
2	3W6 barovianische Gemeine
3	1W6 barovianische Späher
4	Fangeisen
5	Grab
6	Falsche Fährte
7	1W4 + 1 Vistani- Banditen
8	Skelettierter Reiter
9	Tand
10	Verstecktes Bündel
11	1W6 Schwärme von Raben (50%) oder 1 Werrabe (siehe Anhang D) in Rabengestalt (50%)
12	1W6 Schreckenswölfe
13	3W6 Wölfe
14	1W4 Berserker
15	Leichnam
16	1W6 Werwölfe in Menschengestalt
17	1 Druide mit 2W6 Zweigplagen
18	2W4 Nadelplagen
19	1W6 Vogelscheuchen
20	1 Wiedergänger

ZUFALLSBEGEGNUNGEN BEI NACHT IN BAROVIA

W12 + W8	Begegnung
2	1 Geist
3	Fangeisen
4	Grab
5	Tand
6	Leichnam
7	Verstecktes Bündel
8	Skelettierter Reiter
9	1W8 Schwärme von Fledermäusen
10	1W6 Schreckenswölfe
11	3W6 Wölfe
12	1W4 Berserker
13	1 Druide mit 2W6 Zweigplagen
14	2W4 Nadelplagen
15	1W6 Werwölfe in Wolfsgestalt
16	3W6 Zombies
17	1W6 Vogelscheuchen
18	1W8 Strahdzombies (siehe Anhang D)
19	1 Irrlicht
20	1 Wiedergänger

Nutze die folgenden Beschreibungen, um dir dabei zu helfen, jede Zufallsbegegnung zu leiten. Die Tabelleneinträge sind alphabetisch geordnet angeführt.

BAROVIANISCHE GEMEINE

Das Geräusch knackender Zweige zieht eure Aufmerksamkeit auf mehrere dunkle Silhouetten im Nebel. Sie tragen Fackeln und Mistgabeln.

Wenn sich die Charaktere leise bewegen und keine Lichtquellen benutzen, können sie versuchen, sich vor diesen Barovianern zu verstecken, die Mistgabeln (+2 zum Treffen) anstelle von Knüppeln tragen und bei einem Treffer 3 (1W6) Stichschaden verursachen.

Barovianische Gemeine verlassen ihre Siedlungen nur selten. Diese Gruppe könnte eine Familie auf der Suche nach einem sichereren Platz zum Leben sein, oder eine verärgerte Meute, die nach den Charakteren sucht oder sich auf dem Weg nach Schloss Ravenloft befindet, um Strahd gegenüberzutreten.

BAROVIANISCHE SPÄHER

Wenn mindestens ein Charakter einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 16 oder höher besitzt, lies vor:

Ihr seht eine dunkle Gestalt, die vollkommen still niederkauert und mit einer Armbrust in eure Richtung zielt.

Wenn mehr als ein Späher anwesend ist, sind die anderen über ein 30 m im Quadrat messendes Gebiet verteilt.

Diese Späher sind barovianische Jäger oder Fallensteller, die nach einem vermissten Dörfiler oder Stadtbewohner suchen. Sobald sie realisieren, dass die Charaktere nicht vorhaben, sie zu töten, senken sie ihre Waffen und bitten um Hilfe dabei, ihre vermisste Person zu finden. Wenn die Charaktere ablehnen, geben ihnen die Späher die Richtung zur nächsten Siedlung und ziehen ohne auch nur ein Lebewohl ab. Sie führen leichte Armbrüste (+4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m) anstatt Langbögen, die bei einem Treffer 6 (1W8 + 2) Stichschaden verursachen.

BERSERKER

Diese wilden Bergbewohner sind von Kopf bis Fuß mit grauem Schlamm bedeckt, was sie im Nebel schwer sichtbar macht und sie in den Bergen, die sie ihre Heimat nennen, leicht ver-

STRAHDS SPIONE

Als unangefochtener Herrscher über Barovia hat Strahd viele Spione, von Schwärmen von Fledermäusen bis zu herumziehenden Vistani, die ihm jeden Tag zur Morgen- und Abenddämmerung Bericht erstatten. Diese Agenten patrouillieren ständig das Land Barovia und berichten ihm alles, was sie sehen.

Jeden Tag und jede Nacht, die die Charaktere in Barovia verbringen, wird einer oder mehrere der Spione des Vampirs nach ihnen sehen und versuchen, mit einem Bericht zu Strahd zurückzukehren. Wenn ein Spion erscheint, bemerken ihn Charaktere, die einen höheren passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) als die Geschicklichkeit (Heimlichkeit) des Spions haben. Ein Spion stellt keine Begegnung dar, wenn die Charaktere sich seiner Anwesenheit nicht bewusst sind. Wenn sie ihn bemerken, ist das Ziel des Spions üblicherweise die Flucht, nicht der Kampf. Ein nachgeordnetes Ziel für einen Spion könnte darin bestehen, sich einen physischen Gegenstand anzueignen – eine Habseligkeit, ein Kleidungsstück oder sogar einen Teil des Körpers eines Charakters, beispielsweise eine Haarlocke – den Strahd benutzen kann, um die Wirksamkeit seines Zaubers *Ausspähung* zu verbessern. Wenn einer von Strahds Spionen von der Gruppe gestellt wird, versucht der Spion, sich einen zugänglichen Gegenstand von einem Charakter zu greifen, bevor er flüchtet. Wenn Strahd solch einen Gegenstands habhaft wird, benutzt er seinen Zauber *Ausspähung*, um so viel wie möglich über die Gruppe zu erfahren, bevor er seinen nächsten Angriff plant, und um zu überprüfen, was seine Spione ihm bereits erzählt haben.

stecken lässt. Während sie so getarnt sind, haben sie einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) zum Verstecken. Charaktere, deren passive Werte in Weisheit (Wahrnehmung) höher sind als das Ergebnis des Berserker bei seinem Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), können den nächsten Berserker entdecken.

Wenn jemand den Berserker entdeckt, lies vor:

Ihr schreckt eine wild aussehende Gestalt auf, die mit grauem Schlamm verkrustet ist und eine krude Steinaxt umklammert hält. Ob es ein Mann oder eine Frau ist, könnt ihr nicht sagen.

Die Berserker meiden zivilisierte Leute. Sie versuchen, sich versteckt zu halten und ziehen sich zurück, wenn sie bemerkt werden, und greifen nur an, wenn sie in die Falle gelockt oder bedroht werden.

DRUIDE MIT ZWEIGPLAGEN

Eine hagere Gestalt mit wildem Haar und nackten Füßen springt euch auf allen Vieren entgegen, sie trägt ein zerschlissenes Gewand aus zusammengenähten Tierhäuten. Ihr könnt nicht sagen, ob es sich um einen Mann oder eine Frau handelt. Sie hält an, schnüffelt und lacht wie ein Verrückter. Der Boden in der Nähe wimmelt von winzigen Zweigmonstern.

Die barovianische Wildnis ist die Heimat von Druiden, die Strahd aufgrund seiner Fähigkeit verehren, das Wetter und die Tiere von Barovia zu kontrollieren. Die Druiden sind wild und gewalttätig, und jeder kontrolliert eine Heerschar von Zweigplagen, die bis zu ihrer Vernichtung kämpfen. Wenn alle Zweigplagen vernichtet sind oder der Druiden mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte einbüßt, flüchtet der Druiden in Richtung des Weilandhügels (Bereich Y).

FALSCHER FÄHRTE

Diese Begegnung findet nur statt, wenn die Charaktere reisen; behandle das Ergebnis anderenfalls als keine Begegnung.

Ihr entdeckt Fußspuren, die die Wildnis durchschneiden.

Böse Druiden haben diese Fährte hinterlassen. Folgt man ihr, gerät man in eine Stachelgrube (siehe „Beispielfallen“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Eine dünne Ebene aus Zweigen und Kiefernadeln verbirgt die Falle, deren Boden mit angespitzten Holzpflöcken ausgekleidet ist.

FANGEISEN

Diese Begegnung findet nur statt, wenn die Charaktere reisen; behandle das Ergebnis anderenfalls als keine Begegnung.

Lass jeden der Charaktere in der vorderen Reihe der Marschordnung einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 ablegen. Wenn er einem oder mehreren gelingt, lies vor:

Ihr bemerkt eine Wolfsfalle, deren stählerne Bügel mit Rost verkrustet sind. Jemand hat das Fangeisen sorgfältig unter einer dünnen Schicht von Kiefernadeln und Streu versteckt.

Barovianische Jäger und Fallensteller legten diese Fallen in der Hoffnung aus, die Wolfspopulation auszudünnen, aber Strahds Wölfe sind zu schlau, um sich in ihnen zu verfangen. Wenn keiner der Charaktere in der vorderen Reihe die Falle bemerkt, tappt ein zufälliges Gruppenmitglied hinein. Regeln für das Fangeisen sind in Kapitel 5, Abenteuerausrüstung, des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)* angeführt.

GEIST

Eine unheilvolle Erscheinung taucht vor euch auf, ihre hohlen Augen dunkel vor Zorn.

Viele Geister gehen in diesem Land um. Dieser besondere Geist ist alles, was von einer Person verbleibt, der von Strahd das Leben ausgesaugt wurde (entscheide, ob es sich um einen Mann oder eine Frau handelt). Er zischt: „Niemand wird je wissen, dass ihr hier gestorben seid.“ Dann greift er an. Wenn es dem Geist gelingt, von einem Charakter Besitz zu ergreifen, führt er seinen Wirt zu den Toren von Ravenloft (Bereich J) und stürzt den Körper seines Wirts in die Schlucht.

GRAB

Diese Begegnung findet nur statt, wenn die Charaktere reisen; behandle das Ergebnis anderenfalls als keine Begegnung.

Ihr stolpert über ein altes Grab.

Es besteht eine Chance von 25 Prozent, dass das Grab intakt ist, und als langgestreckter Erdhügel oder felsiges Steinmal erscheint. Charaktere, die das Grab ausheben, finden die skelettierten Überreste eines in einen Kettenpanzer gekleideten Menschen (ein Soldat). Zwischen den Knochen liegen korrodierte Waffen.

Wenn das Grab nicht intakt ist, ist es entweiht worden. Die Charaktere finden ein flaches Loch, um das Dreck oder Felsen herumliegen und darin ein paar verstreute Knochen.

IRRLICHT

Diese Begegnung findet nur einmal statt. Wenn es noch einmal auftaucht, behandle das Ergebnis als keine Begegnung.

Mehrere hundert Meter entfernt seht ihr einen flackernden Fackelschein durch den Nebel.

Wenn die Charaktere dem Licht folgen, lies vor:

Der Fackelschein bewegt sich unruhig hin und her, während er sich von euch entfernt, aber ihr verliert ihn nie aus den Augen. Ihr bahnt euch schnell, aber vorsichtig euren Weg durch den Nebel, bis ihr auf die Außenwand eines verfallenen Turms stoßt. Die oberen Stockwerke des Bauwerks sind eingestürzt und haben Haufen von Schutt und zerschmettertem Bauholz um den Fuß des Turms hinterlassen. Das schwache Licht bewegt sich durch eine offene Tür im Erdgeschoss, flackert dann und geht aus.

Das Licht ist ein Irrlicht, das die Charaktere in den verfallenen Turm lockt und unsichtbar wird, in der Hoffnung, die Charaktere in ihr Verderben im Inneren zu locken.

Der Boden des Turms besteht aus gestampfter Erde. Sein Innenraum ist geschändete Erde (siehe „Gefahren in der Wildnis“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). An der Innenwand des Turms, gegenüber der offenen Tür, steht eine leere Holztruhe.

Wenn die Charaktere die Truhe berühren, brechen 3W6 Zombies aus dem Erdboden hervor und greifen an. Sobald die Zombies auftauchen, wird das Irrlicht sichtbar und stürzt sich ebenfalls ins Getümmel.

LEICHNAM

Diese Begegnung findet nur statt, wenn die Charaktere reisen; behandle das Ergebnis andernfalls als keine Begegnung.

Ihr findet einen Leichnam.

Würfle mit einem W6, um die Natur des Leichnams zu bestimmen:

- 1–2. Der Leichnam gehörte einem Wolf, der von Speeren und Armbrustbolzen getötet wurde.
- 3–5. Der Leichnam gehörte einem barovianischen Mann, einer Frau oder einem Kind, das eindeutig von Schreckenswölfen in Stücke gerissen wurde. Wenn die Gruppe von den barovianischen Spähern (siehe weiter oben) begleitet wird, erkennen die Späher den Leichnam als die Person, nach der sie gesucht haben.
6. Der Leichnam sieht wie einer der Charaktere aus (zufällig bestimmt), wurde aber seiner Rüstung, Waffen und Wertgegenstände beraubt. Wird er bewegt, schmilzt sein Fleisch davon, bis nur das Skelett übrigbleibt.

NADELPLAGEN

Vorgebeugte Gestalten taumeln durch den Nebel, ihre hageren Körper von Nadeln bedeckt.

Die Wälder wimmeln von Nadelplagen, die den bösen Druiden von Barovia dienen. Wenn die Charaktere sich leise bewegen und keine Lichtquellen benutzen, können sie versuchen, sich vor diesen Plagen zu verstecken.

SCHRECKENSWÖLFE

Ein knurrender Wolf von der Größe eines Grislybären tritt aus dem Nebel hervor.

Der Bereich ist durch den Nebel leicht verschleiert. Wenn mehr als ein Schreckenswolf anwesend ist, lassen die anderen nicht lange auf sich warten und können als dunkle Schemen im Nebel ausgemacht werden. Die Schreckenswölfe von Barovia sind grausame, übergroße Wölfe und Strahds loyale Diener. Sie können nicht bezaubert oder verängstigt werden.

SCHWÄRME VON FLEDERMÄUSEN

Die Stille der Nacht wird vom Schreien von Fledermäusen und dem Flattern winziger schwarzer Flügel zerrissen.

Diese Fledermäuse sind die Diener Strahds. Sie greifen die Charaktere ohne Provokation an.

SCHWÄRME VON RABEN

Eure Anwesenheit in diesem tristen Land ist nicht unbemerkt geblieben. Ein Rabe folgt euch mehrere Minuten lang und hält dabei einen respektvollen Abstand.

Der Rabe krächzt nicht und versucht auch nicht, mit den Charakteren zu kommunizieren. Wenn sie ihn in Ruhe lassen, lies vor:

Weitere Raben beginnen, sich für euch zu interessieren. Nach kurzer Zeit beginnt ihre Anzahl zuzunehmen, und bald beobachten euch Hunderte.

Die Raben fliegen davon, wenn sie angegriffen werden. Wenn sie in Ruhe gelassen werden, geben sie auf die Gruppe Acht und bleiben bei den Charakteren, bis sie Schloss Ravenloft oder eine Siedlung erreichen. Wenn die Charaktere eine Zufallsbegegnung mit feindseligen Kreaturen haben, hilft der Rabenschwarm den Charakteren, indem er ihre Feinde attackiert und ablenkt.

SKELETTIERTER REITER

Durch den Nebel bewegt sich ein skelettiertes Schlachtross mit Reiter auf euch zu, beide in verfallene Kettenpanzer gekleidet. Der skelettierte Reiter hält eine verrostete Laterne hoch, die kein Licht verströmt.

Das menschliche **Skelett** und das **Streitross-Skelett** sind alles, was von einem Ritter und seinem Reittier übrig ist, von denen beide dabei ums Leben kamen, als sie versuchten, durch den Nebel zu entkommen, der Barovia umgibt. Sie sind dazu verdammt, ohne Hoffnung auf Erlösung auf der Suche nach einem anderen Weg hinaus durch das Tal zu reiten. Die Skelette ignorieren die Charaktere, solange sie nicht angegriffen werden.

Wenn sowohl der Reiter als auch sein Reittier vernichtet werden, kann sich diese Begegnung nicht nochmals ereignen. Die Vernichtung eines Skeletts verhindert keine zukünftigen Begegnungen mit dem anderen.

STRAHDZOMBIES

Nicht einmal der unangenehme Nebel kann den Gestank des Todes verbergen, der euch überkommt. Etwas Böses nähert sich, dessen Schritte von knackenden Zweigen verraten werden.

Wenn die Charaktere sich leise bewegen und keine Lichtquellen benutzen, können sie versuchen, sich vor den Strahdzombies zu verstecken. Diese untoten Soldaten dienten einst als Wachen in Schloss Ravenloft. Sie flohen aus dem Schloss, nachdem Strahd zum Vampir wurde, konnten den Zorn ihres Herrn jedoch nicht vermeiden. Sie tragen immer noch Stücke zerschlissener Livreen und greifen die Lebenden an, sobald sie sie sehen.

TAND

Ihr findet etwas auf dem Boden.

Ein zufälliger Charakter findet ein Stück verlorenen Tand. Würfle auf der Tabelle Tand in Anhang A, wähle ein bestimmtes Stück Tand aus der Tabelle aus oder erschaffe eines aus dem Stegreif.

VERSTECKTES BÜNDEL

Diese Begegnung findet nur statt, wenn die Charaktere reisen; behandle das Ergebnis andernfalls als keine Begegnung.

Die Charaktere finden ein in Leder gewickeltes Bündel, das im Unterholz versteckt ist, in einen hohlen Baumstamm gestopft oder im Geäst eines Baums. Wenn sie das Bündel öffnen, lies vor:

Das Bündel enthält einen Satz gewöhnlicher Kleidung in der Größe eines erwachsenen Menschen.

Die Kleidung hat einen tristen barovianischen Stil. Sie gehören einem Werraben oder Werwolf.

VISTANI-BANDITEN

Der Geruch von Pfeifenrauch steigt in der kalten Luft in eure Nasen, und ihr hört Gelächter durch den Nebel.

Diese bösen Vistani marschieren ohne Sorge um ihr Wohlbefinden durch die barovianische Wildnis, rauchen Pfeifen, trinken aus Weinschläuchen und erzählen sich Geistergeschichten. Sie suchen nach Gräbern zum Plündern oder jagen Niederwild. Für den Preis von 100 GM bieten sie an, als Führer zu dienen. Solange diese Vistani sich bei der Gruppe befinden, würfle mit einem W12 statt mit W12 + W8, wenn du Zufallsbegegnungen in der Wildnis bestimmst. Zusätzlich bedrohen Wölfe und Schreckenswölfe die Charaktere nicht, solange die Vistani mit ihnen reisen und nicht ihre Gefangenen sind.

Schätze. Ein Vistani-Bandit trägt einen Beutel, der 2W4 kleine Edelsteine (je 50 GM wert) enthält.

VOGELSCHEUCHEN

Wenn mindestens ein Charakter einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 11 oder höher besitzt, lies vor:

Eine Vogelscheuche torkelt in euer Sichtfeld. Ihre sackleinenen Augen und ihr verzerrtes Gesicht triefen vor Böswilligkeit, und ihr Bauch ist mit toten Raben ausgestopft. Sie hat lange, rostige Messer als Klauen.

Wenn mehr als eine Vogelscheuche anwesend ist, lassen die anderen nicht lange auf sich warten. Wenn keiner der Charaktere einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 11 oder höher hat, überraschen die Vogelscheuchen die Gruppe.

Baba Lysaga (siehe Kapitel 10, Bereich U3) hat diese Vogelscheuchen erschaffen, um Raben und Werraben zu jagen und zu töten. Die Vogelscheuchen sind mit bösen Geistern erfüllt und ergötzen sich daran, jeden zu ermorden, dem sie begegnen.

WERRABE

Dieser Werrabe in Rabengestalt beobachtet die Charaktere aus der Entfernung. Vergleiche das Ergebnis seines Wurfs auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) mit den passiven Werten der Charaktere in Weisheit (Wahrnehmung), um festzustellen, ob er vor der Gruppe versteckt bleibt.

Wenn einer oder mehrere der Charaktere die Kreatur bemerken, lies vor:

Durch den Nebel seht ihr einen schwarzen Vogel über euren Köpfen kreisen. Als er eure Augen auf sich ruhen spürt, fliegt der Rabe davon, aber er ist nach kurzer Zeit wieder zurück und hält seinen Abstand.

Der Werrabe gehört zu einem geheimen Orden namens Hüter der Feder. Wenn die Charaktere ihn nicht bemerken, beschattet sie der Werrabe für 1W4 Stunden. Am Ende dieses Zeitraums, oder früher, wenn die Charaktere sie angreifen, fliegt die Kreatur nach Hause, um zu berichten, was sie gesehen hat.

Wenn die Gruppe eine zweite Zufallsbegegnung mit einem Werraben hat, stellt dieser sich den Charakteren als ein Verbündeter vor und bittet darum, dass sie zum Gasthaus Blauwasser in Vallaki reisen mögen, um „ein paar neue Freunde“ kennenzulernen. Dann fliegt er in Richtung der Stadt davon.

WERWÖLFE

Wenn die Werwölfe in Menschengestalt sind, lies vor:

Eine tiefe Stimme ruft: „Wer da?“ Durch den eisigen Nebel seht ihr einen großen Mann in tristen Kleidern, der einen zerschlissenen grauen Mantel trägt. Er hat zotteliges schwarzes Haar und dicke Koteletten. Er lehnt schwer auf einem Speer und hat ein kleines Bündel Tierpelze über seine Schultern geschlungen.

Wenn die Werwölfe in Wolfsgestalt sind, lies vor:

Ihr hört das Heulen eines Wolfs in einiger Entfernung.

Wie die Werwölfe handeln, hängt von der Gestalt ab, die sie angenommen haben.

Menschengestalt. Werwölfe in Menschengestalt geben vor, Fallensteller zu sein. Wenn mehr als einer anwesend ist, befinden sich die anderen in Hörweite eines Pfiffs.

Sie versuchen, sich mit den Charakteren anzufreunden um festzustellen, ob sie versilberte Waffen tragen. Wenn die Charaktere keine solchen Waffen zu haben scheinen, nehmen die Werwölfe Hybridgestalt an und greifen an. Ansonsten trennen sie sich von den Charakteren und lassen die Sache auf sich beruhen.

Wolfsgestalt. Werwölfe in Wolfsgestalt verfolgen die Gruppe mehrere Stunden lang in sicherem Abstand. Wenn ihre Würfelerggebnisse in Geschicklichkeit (Heimlichkeit) die passiven Werte der Charaktere in Weisheit (Wahrnehmung) übersteigen, greifen die Werwölfe mit dem Überraschungsmoment an, wenn die Charaktere entscheiden, eine kurze oder lange Rast einzulegen. Ansonsten warten sie, bis die Charaktere von einer anderen Zufallsbegegnung geschwächt sind, bevor sie zuschlagen.

Der Werwolfsbau ist ein Höhlenkomplex, der den Baratoksee (Bereich Z) überblickt. Wenn du den Abenteueraufhänger „Werwölfe im Nebel“ benutzt hast, um die Charaktere nach Barovien zu locken, können gefangengenommene Wer-

wölfe gezwungen werden, die Lage ihres Baus preiszugeben, wo sie ihre Gefangenen festhalten.

WIEDERGÄNGER

Eine Gestalt schreitet alleine dahin, mit dem Gang und der Haltung von einem, der keine Furcht kennt. In rostige Rüstung gekleidet, umklammert er ein glänzendes Langschwert in seiner bleichen Hand und cheint bereit für den Kampf.

Aus der Entfernung sieht der Wiedergänger wie ein Zombie aus und kann auch vielleicht mit einem solchen verwechselt werden. Ein Charakter innerhalb von 10 m um den Wiedergänger, dem ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 gelingt, kann die Intelligenz und den Hass in seinen eingefallenen Augen sehen. Der Wiedergänger ist in einen zerrissenen Kettenpanzer gekleidet, der den gleichen Schutz bietet wie eine Lederrüstung.

Der Wiedergänger war ein Ritter des Ordens des Silberdrachen, der bei der Verteidigung des Tals gegen Strahds Armeen vor mehr als vierhundert Jahren ausgelöscht wurde. Der Wiedergänger erinnert sich nicht länger an seinen Namen und durchstreift das Land auf der Suche nach Strahds Wölfen und anderen Schergen und erschlägt sie, sowie er sie sieht. Wenn ihn die Charaktere angreifen, nimmt er an, dass sie mit Stradh unter einer Decke stecken und bekämpft sie bis zu seiner Vernichtung.

Als eine Aktion kann der Wiedergänger zweimal mit seinem Langschwert angreifen, er führt die Waffe mit beiden Händen und verursacht bei jedem Treffer 15 (2W10 + 4) Hiebsschaden.

Wenn die Charaktere sich selbst als Feinde Strahds vorstellen, drängt der Wiedergänger sie, zur Feste Argynvost zu reisen (Kapitel 7) und Wladimir Horngard, den Anführer des Ordens des Silberdrachen, zu überzeugen, ihnen zu helfen. Der Wiedergänger täte nichts lieber, als Stradh zu töten, wird sich aber nicht nach Schloss Ravenloft vorwagen, bevor er den Befehl dazu von Wladimir erhält. Wenn die Charaktere den Wiedergänger bitten, sie zur Feste Argynvost zu führen, tut er das und vermeidet dabei Kontakt mit barovianischen Siedlungen.

WÖLFE

Dieses Land ist die Heimat vieler Wölfe, und ihr Geheul ist im Moment näher als euch lieb ist.

Charaktere haben ein paar Minuten Zeit um sich zu stählen, bevor diese Wölfe angreifen. Sie befolgen den Willen Strahds und können nicht bezaubert oder verängstigt werden.

ZOMIES

Der gottlose Gestank verwesenden Fleisches hängt in der Luft. Vor euch trotten die laufenden, stöhnenden Leichname toter Männer und Frauen umher.

Diese unglücklichen Barovianer sind den Übeln des Lands zum Opfer gefallen und schlurfen nun als ausgehungerte Meute von Ort zu Ort.

DAS LAND BAROVIA: GEMEINSAME MERKMALE

Solange der Text nichts Gegenteiliges besagt, gelten die folgenden Regeln für Türen, Geheimtüren, Schlösser und Netze in diesem Land.

Türen. Eine Holztür kann mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 10 aufgebrochen werden, oder gegen SG 15 wenn die Tür verriegelt oder auf andere Art verstärkt ist. Erhöhe den SG um 5, wenn die Tür aus Stein ist oder um 10, wenn sie aus Eisen ist. Verringere den SG um 5, wenn die Tür aus Eisen oder Bernstein ist, oder wenn die Tür auf irgendeine Art geschwächt ist (so wie Fäulnis oder Korrosion).

Geheimtüren. Wenn es offensichtliche Hinweise auf das Vorhandensein einer Tür gibt, so wie Kratzspuren an einer nahen Wand oder Fußspuren, die zu ihr hin führen, bemerkt ein Charakter mit einem passiven Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher die Geheimtür. Ansonsten erfordert das Finden einer Geheimtür eine Durchsuchung des Bereichs und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15.

Schlösser. Eine Kreatur, die im Umgang mit Diebeswerkzeug geübt ist, kann sie benutzen, um ein typisches Schloss mit einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 zu knacken. Ein typisches Vorhängeschloss kann aufgebrochen werden, indem man es mit einer Wucht- oder Hiebswaffe traktiert und einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 20 ablegt.

Netze. Charaktere können sich durch gewöhnliche und dichte Spinnennetze hindurchbewegen, ohne befürchten zu müssen, festgesetzt oder verlangsamt zu werden. Ein Charakter kann die Netze aus einem Bereich von 3 m im Quadrat als eine Aktion entfernen. Netze, die von Riesenspinnen gewebt wurden, sind eine andere Angelegenheit; siehe „Gefahren in Gewölben“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* zu Regeln für Riesenspinnennetze.

BEREICHE VON BAROVIA

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte von Barovia auf Seite 35 und auf der Posterkarte.

A. ALTE SWALITISCHE STRASSE

Schwarze Wasserpfützen stehen wie dunkle Spiegel auf und neben der schlammigen Straße. Riesige Bäume erheben sich drohend zu beiden Seiten der Straße, ihre Äste verkrallen sich im Nebel.

Wenn die Charaktere die Straße entlanglaufen, kommen sie nach 5 Stunden bei Bereich B an. Wenn die Charaktere in Vistani-Wohnwagen reisen, wird die Reisezeit halbiert.

B. TORE VON BAROVIA

Zwei Paare dieser Tore existieren: eines westlich des Dorfs Barovia und eines östlich des Dorfs.

Der Nebel kriecht aus dem Wald und verschlingt die Straße hinter euch. Vor euch ragen zu beiden Seiten aus den undurchdringlichen Wäldern heraus hohe steinerne Strebe Pfeiler, die sich drohend und grau im Nebel abzeichnen. Riesige eiserne Torhälften hängen links und rechts am Mauerwerk. Tau klammert sich mit kalter Beharrlichkeit an die verrosteten Stangen. Zwei kopflose Statuen bewaffneter Wächter flankieren das Tor, ihre Köpfe liegen nun zwischen dem Unkraut zu ihren Füßen. Sie grüßen euch nur mit Schweigen.

Wenn die Charaktere zu Fuß nähern, schwingen die Tore kreischend auf. Die Tore schließen sich hinter den Charakteren, nachdem sie sie durchquert haben. Wenn die Charaktere in Vistani-Wohnwagen fahren, öffnen sich die Tore vor dem ersten Wagen und schließen sich, sobald der letzte hindurchgefahren ist.

Die östlichen Tore öffnen sich nicht für Leute, die Strahds Domäne zu verlassen versuchen, solange sie nicht von Vistani begleitet werden. Der Nebel tötet jeden Nicht-Vistani, der durch die Tore schreitet oder sie umgeht, während sie geschlossen sind (siehe „Die Nebel von Ravenloft“ weiter oben in diesem Kapitel).

Wenn Strahd besiegt ist, schwingen die Tore von Barovia auf und auf der Straße nach Osten verzieht sich der Nebel.

C. SWALITISCHER WALD

Turmhohe Bäume, deren Gipfel sich im schweren, grauen Nebel verlieren, halten alles ab außer einem gespenstisch grauen Licht. Die Baumstämme stehen unnatürlich nahe zusammen, im Wald herrscht die Stille eines vergessenen Grabes, und doch verströmt er das Gefühl eines nicht artikulierten Schreis.

Wenn die Charaktere in Vistani-Wohnwagen reisen, können sie ohne Zwischenfall zum Dorf Barovia (Bereich E) weiterfahren.

Wenn die Charaktere der Straße zu Fuß folgen, bemerkt das Gruppenmitglied mit dem höchsten passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) Folgendes:

Du bemerkst den Geruch des Todes in der Luft.

Der Charakter kann dem Gestank bis zu seiner Quelle folgen:

Der faulige Geruch führt euch zu einem menschlichen Leichnam, der im Unterholz etwa 4,5 m von der Straße entfernt halb vergraben ist. Der junge Mann scheint ein Gemeiner zu sein. Seine matschigen Kleider sind von Klauenspuren zerrissen und zerfurcht. Krähen haben sich am Körper gelabt, was man leicht an ihren Krallenabdrücken ringsum erkennt. Der Mann ist offensichtlich seit mehreren Tagen tot. Er hält einen zerknitterten Umschlag in einer Hand.

Der tote Mann, Dalwan Olenskij, versuchte mit einem Brief von seinem Herrn aus Barovia zu entkommen, als er auf der Straße von Strahds Schreckenswölfen getötet wurde. Da sie sofort zu Strahd zurückkehren wollten, ließen die Wölfe die Leiche im Wald, sind aber noch nicht zurückgekommen, um ihn zu verspeisen.

Der Brief in Dalwans Hand trägt ein großes „B“ in seinem Wachssiegel. Das Pergament ist abgenutzt und minderwertig. Wenn die Charaktere den Brief öffnen und lesen, zeige den Spielern „Koljan Indriowitschs Brief (Version 2)“ in Anhang F. Der Brief ist auf einen Tag vor einer Woche datiert.

Dalwan wurde instruiert, dem Brief an den Toren zu platzieren, in der Hoffnung, dass Besucher ihn finden und umkehren würden.

Wenn die Charaktere länger im Wald bleiben, hören sie einen einzelnen Wolf weit entfernt im Gehölz heulen. Jede Runde steuert ein weiterer Wolf seine Stimme zum Geheul bei, und das Geräusch kommt der Gruppe immer näher. Wenn die Charaktere nach 4 Runden Geheul noch immer im Wald sind, treffen fünf **Schreckenswölfe** ein und greifen an. Wenn die Charaktere versuchen, Barovia zu verlassen, schließt sich diesen Schreckenswölfen ein Rudel von zwanzig **Wölfen an**. Die Wölfe und die Schreckenswölfe beenden ihre Attacke, wenn die Charaktere zur Straße zurückkehren und sich in Richtung des Dorfs Barovia bewegen (Bereich E).





D. FLUSS IWLIS

Wenn die Charaktere sich diesem Fluss zum ersten Mal auf Sichtweite nähern, lies vor:

Dieser Fluss strömt so klar wie ein blauer Winterhimmel durch das Tal.

Der Fluss ist etwa 15 m breit, und seine Tiefe variiert zwischen 1,50 und 3 m. Steinernen Bogenbrücken spannen sich an zwei Stellen über den Fluss, eine in der Nähe des Dorfs Barovia (Bereich E) und der andere in der Nähe der Tzerfällen (Bereich H).

E. DAS DORF BAROVIA

Kapitel 3 beschreibt das Dorf Barovia und die trostlosen Leute, die dort leben.

F. KREUZWEG AM FLUSS IWLIS

Würfle eine Zufallsbegegnung aus, wann immer die Charaktere Bereich F erreichen, außer, sie werden von Vistani begleitet.

Ein alter Holzgalgen knarrt im Wind, der von den Anhöhen im Westen herunterweht. Ein ausgefranstes Stück Seil tanzt an seinem Arm. Die ausgetretene Straße verzweigt sich hier, und ein Schildpfosten gegenüber des Galgens zeigt in drei Richtungen: DORF BAROVIA nach Osten, TZER-TÜMPEL im Nordwesten und RAVENLOFT/VALLAKI nach Südwesten. Die nordwestliche Straße weist ein Gefälle auf und verschwindet in den Bäumen, während sich die südwestliche Straße an einen ansteigenden Hang schmiegt. Gegenüber des Galgens umschließt eine niedrige, stellenweise bröckelnde Mauer zum Teil einen kleines, nebelverhangenes Gräberfeld.

Die nordwestliche Straße führt hinunter zum Fluss und Bereich G. Die Straße nach Südwesten führt zu Bereich H. Die östliche Straße führt zu einer steinernen Bogenbrücke und weiter zum Dorf Barovia (Bereich E). Wenn die Charaktere mit Vistani reisen, führen die Vistani sie entlang der nordwestlichen Straße zum Vistani-Lager.

Der Galgen steht auf einer 1,50 Meter hohen, morschen Plattform, zu der hölzerne Stufen hinaufführen.

Elf Gräber mit leeren Grabsteinen befinden sich hier. Die vergessenen Leute, die hier begraben liegen, wurden am Galgen gehängt. Charaktere, die die Gräber öffnen, finden verrottete Särge, die schimmelige Knochen enthalten.

DER GEHENKTE

Wenn die Charaktere den Bereich verlassen, lies vor:

Ihr vernehmt ein knarzendes Geräusch hinter euch, das vom Galgen ausgeht. Wo zuvor nichts war, hängt jetzt ein lebloser, grauer Körper am Balken. Die Brise dreht die hinggerichtete Gestalt langsam, so dass sie ihre toten Augen auf euch richten kann.

Ein zufälliger Charakter sieht sich selbst vom Galgen hängen. Die anderen Charaktere sehen einen ihnen unbekanntem Barovianer. Die Leiche sieht echt aus und riecht auch so, und sie löst sich schnell in Nichts auf, wenn sie berührt oder bewegt wird.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist er in einem der Gräber vergraben. Für jedes Grab, das die Charaktere ausheben, gibt es eine kumulative Chance von 10%, den Schatz zu finden.

G. LAGER AM TZER-TÜMPEL

Die Straße verschwindet allmählich und wird von einem kurvigen, schlammigen Pfad durch die Bäume ersetzt. Tiefe Furchen

in der Erde zeugen vom Kommen und Gehen von Wagen.

Der Baldachin aus Nebel und Ästen macht plötzlich weit darüber aufwallenden Wolken Platz. Es gibt hier eine Lichtung, neben einem Fluss, der sich zu einem kleinen See mit mehreren hundert Metern Durchmesser erweitert. Fünf bunte, runde Zelte, jedes mit 3 m Durchmesser, sind außerhalb eines Rings von vier Wohnwagen mit halbrunden Dächern aufgeschlagen. Ein viel größeres Zelt steht nahe dem Seeufer, seine zusammengesackte Form von innen beleuchtet. In der Nähe dieses Zelts trinken acht abgezäumte Pferde und trinken aus dem Fluss.

Die melancholischen Klänge eines Akkordeons beißen sich mit dem Gesang mehrerer buntgekleideter Gestalten um ein Freudenfeuer. Ein Fußweg führt an diesem Lager vorbei weiter und schlängelt sich zwischen dem Fluss und dem Waldrand nach Norden.

Die acht **Zugpferde**, die aus dem Fluss trinken, werden zum Ziehen der Vistani-Wohnwagen benutzt und lassen sich nicht leicht erschrecken.

Wenn die Charaktere von den Vistani zu diesem Lager gebracht werden, bleiben ihre Begleiter im Lager und begleiten die Abenteurergruppe nicht weiter.

Zwölf Vistani (CN männliche und weibliche menschliche **Banditen**) stehen und sitzen um das Feuer herum, erzählen sich Geschichten und schütten Wein in sich hinein. Sie sind betrunken und haben einen Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen. Drei nüchterne Vistani (CN männliche und weibliche menschliche **Banditenhauptmänner**) rasten in drei

der vier Wohnwagen, sind aber schnell in Aktion, wenn Alarm geschlagen wird.

Obwohl die Vistani in diesem Lager mit Strahd unter einer Decke stecken, greifen sie nur an, wenn die Charaktere sie mit Drohungen oder Beleidigungen provozieren. Ansonsten werden den Charakteren Flaschen mit Wein angeboten und sie werden eingeladen, beim Ringelpiez mitzumachen.

Wenn die Charaktere länger im Lager bleiben, fahre bei „Geschichte eines Vistana“ weiter unten fort. Wenn sie es eilig zu scheinen haben, weiterzuziehen, erzählt ihnen einer der Vistani: „Es war vom Schicksal vorherbestimmt, dass Ihr unser bescheidenes Lager besuchen würdet. Madame Eva hat Euer Kommen vorausgesagt. Sie erwartet Euch.“ Der Vistana weist euch dann zum größten Zelt. Wenn die Charaktere in diese Richtung gehen, fahr bei „Madame Evas Zelt“ fort.

GESCHICHTE EINES VISTANA

Wenn die Charaktere sich länger am Feuer aufhalten, gibt einer der Vistani die folgende Geschichte zum Besten:

„Ein mächtiger Magier kam vor über einem Jahr in dieses Land. Ich erinnere mich an ihn, als wäre es gestern gewesen. Er stand genau da, wo ihr jetzt steht. Ein sehr charismatischer Mann, das war er. Er dachte, er könnte das Volk von Barovia gegen den Teufel Strahd vereinen. Er stachelte sie mit Gedanken an Revolte auf und führte sie in großer Zahl zum Schloss.

Als der Vampir erschien, floh die Bauernarmee des Magiers in Todesangst. Ein paar wichen nicht von der Stelle und wurden nie wieder gesehen.

Der Magier und der Vampir bekämpften sich mit Zaubern. Ihre Schlacht wütete von den Innenhöfen Ravenlofts bis zu einem Abhang, der die Fälle überblickt. Ich sah die Schlacht mit meinen eigenen Augen. Donner erschütterte den Berghang, und große Felsen stürzten auf den Magier herab, doch seine Magie beschützte ihn. Blitze vom Himmel trafen den



Magier, und wieder wich er nicht zurück. Aber als der Teufel Strahd über ihn kam, konnte ihn seine Magie nicht retten. Ich sah, wie er dreihundert Meter tief in seinen Tod stürzte. Ich kletterte hinunter zum Fluss, um nach der Leiche des Magiers zu suchen, um zu sehen, ihr wisst schon, ob er etwas von Wert besaß, aber der Iwlis hatte ihn schon fortgespült.“

Der Vistana-Geschichtenerzähler hat sich den Namen des Magiers nicht gemerkt, erinnert sich aber daran, dass er wichtig klang. Wenn die Charaktere noch nicht mit Madame Eva gesprochen haben, drängt der Geschichtenerzähler sie dazu, dies zu tun.

MADAME EVAS ZELT

Wenn die Charaktere entscheiden, Madame Eva zu besuchen, lies vor:

Magische Flammen werfen ein rötliches Glühen auf das Innere dieses Zelts und offenbaren einen niedrigen Tisch, der mit einem schwarzen Samttuch bedeckt ist. Helles Glitzern scheint aus einer Kristallkugel auf dem Tisch zu blitzen, während eine vorgebeugte Gestalt in seine Tiefen späht. Als die alte Frau spricht, knistert ihre Stimme wie trockenes Unkraut. „Endlich seid Ihr angekommen!“ Gackerndes Lachen bricht wie wahnsinnige Blitze aus ihren verhutzelten Lippen hervor.

Madame Eva (siehe Anhang D) spricht den Namen jedes Gruppenmitglieds aus und macht eine Anspielung auf die vergangenen Taten dieses Individuums. Dann fragt sie die Charaktere, ob sie ihnen ihre Geschicke vorhersagen soll. Wenn sie ja sagen, zieht Madame Eva ein abgewetztes Kartenspiel hervor und fährt mit der in Kapitel 1 beschriebenen Sequenz fort. (Wenn die Charaktere sich nicht ihre Geschicke vorhersagen lassen möchten, führe das Spiel mit dem Kartenlegen fort, das du vor Beginn des Abenteuers durchgeführt hast.)

Madame Eva erscheint vielleicht verrückt, aber sie ist tatsächlich listig und geistesscharf. Sie hat zu ihrer Zeit eine hübsche Anzahl Abenteurer getroffen und weiß, dass man ihnen nicht vollständig vertrauen kann. Sie will das Land Barovia vom Fluch des Strahd befreien, und ihr Schicksal ist mit dem des Strahd verwoben (siehe Anhang D für Details). Sie folgt den Anweisungen des Vampirs, wenn sie gerufen wird, und tut nichts, um Strahd zu erzürnen oder Schaden über ihre Vistani zu bringen. Sie leistet niemals Hilfe und bittet niemals darum.

SCHÄTZE

Würfle einmal für jedes Zelt oder jeden Wohnwagen, den die Charaktere durchsuchen, auf der folgenden Tabelle, um zu bestimmen, welcher Schatz gefunden wird:

W20	Schatz
1–10	Keiner
11–13	Sack mit 100 EM (jede Münze mit Strahds Visage im Profil geprägt)
14–16	Beutel, der 4W6 Edelsteine im Wert von je 100 GM enthält
17–19	Sack, der 3W6 billige Schmuckstücke im Wert von zusammen 25 GM und 1W6 feine Schmuckstücke im Wert von je 250 GM enthält
20	Ein magischer Gegenstand (würfle einmal auf die Tabelle für magische Gegenstände B im <i>Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)</i>)

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist er in einem der Vistani-Wohnwagen versteckt. Madame Eva gewährt den Charakteren die Erlaubnis, die Wohnwagen zu durchsuchen, wenn sie darum bitten, und jede solche Suche wirft den Schatz ab.

H. TZERFÄLLE

Wenn die Charaktere Bereich H erreichen, indem sie dem Fußweg vom Vistani-Lager folgen (Bereich G), lies vor:

Ihr folgt dem Fluss zum Grund einer Schlucht, an dessen gegenüberliegendem Ende sich ein Wasserfall in einen Teich ergießt und Wolken kalten Dunstes aufwogen lässt. Eine große Steinbrücke spannt sich beinahe dreihundert Meter über euren Köpfen über die Schlucht.

Wenn die Charaktere sich stattdessen auf der Hauptstraße befinden, lies vor:

Ihr folgt der unbefestigten Straße, während sie sich an den Hang eines Bergs schmiegt, und dann vor einer Bogenbrücke aus flechtenüberzogenem Stein endet, die sich über eine natürliche Kluft spannt. Von schwarzem Moos ummantelte Gargylen thronen auf den Ecken der Brücke, ihre finsternen Gesichter verwittert. Auf der bergigen Seite der Brücke ergießt sich ein Wasserfall in einen beinahe dreihundert Meter tiefer gelegenen, dunstigen Teich. Der Teich speist einen Fluss, der sich in die nebelverhüllten Bäume schlängelt, die das Tal bedecken.

Die Wände der Kluft sind schlüpfrig und steil und können nicht ohne die Hilfe von Magie oder einer Kletterausrüstung erklommen werden.

Die Brücke ist glitschig vor Feuchtigkeit, kann aber gefahrlos überquert werden. Die Straße südlich der Brücke führt den Berghang hinab zu Bereich F; die Straße nördlich der Brücke schneidet durch das Gebirge zu Bereich I.

Die Gargylen auf der Brücke sind harmlose Skulpturen.

I. SCHWARZE KUTSCHE

Sogar hier in den Bergen sind der Wald und der Nebel unentrinnbar. Vor euch spaltet sich die Straße auf und wird nach Westen hin breiter. Dort seht ihr stellenweise Kopfsteinpflaster, was vermuten lässt, dass der östliche Zweig einst eine wichtige Durchgangsstraße war.

Wenn Strahd die Charaktere nach Schloss Ravenloft eingeladen hat oder sie auf andere Art in seine Richtung steuern möchte, füge hinzu:

An der Weggabelung steht, nach Osten weisend, eine große, schwarze Kutsche, die von zwei schwarzen Pferden gezogen wird. Die Pferde schnauben Wölkchen aus dampfendem Atem in die frostige Bergluft. Die seitliche Tür der Kutsche schwingt still auf.

Die beiden schwarzen **Zugpferde** stehen unter Strahds Kontrolle. Die Pferde warten darauf, dass die Charaktere sich, so sie es wünschen, in die Kutsche quetschen. Im Inneren ist Platz für acht mittelgroße Kreaturen. Wenn sie sich in die Kutsche setzen, ziehen die Pferde sie die Straße hinunter nach Bereich J. Die Pferde können nicht von ihrem Kurs abgebracht werden, nicht einmal von einem fähigen Fuhrmann.

Charaktere, die nicht in der Kutsche nach Osten reisen wollen, können der Straße nach Nordwesten durch ein Paar eiserner Tore (Bereich B) folgen, die sich bei Annäherung öffnen, und sich hinter ihnen schließen. Oder die Charaktere können entlang der kurvigen Straße nach Süden zur Brücke an den Tzerfällen reisen (Bereich H).

J. TORE VON RAVENLOFT

Der folgende Text geht davon aus, dass die Charaktere vom Bereich I mit der Kutsche ankommen. Verändere den Text wo nötig, wenn die Charaktere auf andere Art ankommen.

Nachdem sie sich durch den Wald und schroffe Berggipfel gewunden hat, biegt die Straße plötzlich nach Osten ab, und die schreckliche, ehrfurchtgebietende Präsenz von Schloss Ravenloft türmt sich vor euch auf. Die Kutsche kommt vollständig zum Halt, vor Zwillingstürmen aus Stein, die von Jahren der Witterung eingerissen wurden. Hinter diesen Wachtürmen befindet sich der Abhang einer 15 m breiten, nebelgefüllten Kluft, die sich in unbekannte Tiefen erstreckt.

Eine heruntergelassene Zugbrücke aus alten, ausgebesserten Holzbohlen führt über die Kluft, zwischen euch und dem Torbogen zum Innenhof. Die Ketten der Zugbrücke klirren im Wind, ihr rostzerfressenes Eisen spannt sich gegen ihr Gewicht. Von oben auf den hohen Mauern starren euch Steingargylen aus leeren Augenhöhlen an und grinsen fürchterlich. Ein morsches Fallgitter aus Holz, grün überwuchert, hängt über dem Eingangstunnel. Hinter diesem Ort stehen die Haupttore von Ravenloft offen. Ein kräftiges, warmes Licht strömt von dort heraus und flutet den Innenhof. Fackeln flackern traurig in Halterungen auf beiden Seiten der offenen Tore.

Die Zugbrücke erscheint solide, aber ein paar ihrer Bohlen fehlen, und sie knirscht und ächzt selbst unter geringem Gewicht. Jedes Mal, wenn eine Kreatur außer Strahd oder einem Pferd, das seine Kutsche zieht, die Brücke überquert, besteht eine Chance von 5 Prozent, dass eine ihrer Bohlen unter dem Gewicht der Kreatur bricht. Wenn eine Bohle bricht, muss der Kreatur ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, oder sie stürzt zum Fuß der Klippen hinab, 300 Meter tiefer. Wenn ein Gefährte sich innerhalb von 1,50 m um die Kreatur herum aufhält und die Hand nach ihr ausstreckt, um sie zu ergreifen, hat die Kreatur einen Vorteil auf den Rettungswurf.

GRÜNER SCHLEIM

Ein Flecken grünen Schleims (siehe „Gefahren in Gewölben“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*) klebt am Fallgitter im Eingangstunnel, und kann mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 bemerkt werden. Der Schleim wird nicht auf Charaktere fallen, die das Schloss betreten, wohl aber auf den ersten Charakter, der es auf diesem Weg verlässt.

K. SCHLOSS RAVENLOFT

Kapitel 4 beschreibt Schloss Ravenloft, Hort des Vampirs Strahd von Zarowitsch.

L. ZAROWITSCHSEE

Am Fuß eines Berges, in den nebligen Wald eingebettet, breitet sich ein großer See aus. Das Wasser ist vollkommen still und dunkel, und es reflektiert die schwarzen Wolken über euren Köpfen wie ein monströser Spiegel.

Wenn die Charaktere tagsüber entlang des Ufers nördlich von Vallaki ankommen, füge hinzu:

Entlang des Südufers sind drei kleine Ruderboote an Land gezogen. Ein viertes Boot ist in der Mitte des Sees zu sehen, darin sitzt eine einsame Gestalt mit einer Angelrute in der Hand.

Jedes Ruderboot kann gefahrlos fünf Leute tragen. Die Person, die auf dem See angelt, ist Bluto Krogarow (NB männlicher menschlicher **Gemeiner**), ein Einwohner von Vallaki. Er ist in eine Trance gefallen und antwortet auf nichts und niemanden, solange er nicht angegriffen wird. Sein Boot ist 120 m vom nächstgelegenen Ufer entfernt. Im Boot liegt gefesselt eine siebenjährige Vistana namens Arabelle (RN weibliche menschliche **Gemeine** mit 2 Trefferpunkten und keinen effektiven Attacken). Sie ist mit Hanfseil verschnürt, in einen Leinensack gewickelt und liegt flach auf dem Boden, so dass vom Ufer aus nichts zu sehen oder hören ist.

BLUTO VERKÖRPERN

Bluto Krogarow ist ein mittelloser Säufer. Er will verzweifelt ein paar Fische fangen und sie im Gasthaus Blauwasser gegen Wein tauschen. Nachdem er eine Woche lang nicht einen einzigen Fisch fing, hat er Arabelle entführt, im Glauben, dass Vistani Glück bringen. Er hat vor, sie dem See zu opfern, in der Hoffnung, dass dieser im Gegenzug ein paar seiner Fische herausgeben wird.

Wenn die Charaktere Bluto vom Ufer aus mehrere Minuten lang beobachten, oder wenn sie auf den See hinausrudern, um ihn zu begrüßen, schmeißt er den Sack ins Wasser, sieht ihm beim Sinken zu und wartet mit der Angelrute in der Hand auf seine Belohnung.

Bluto ist eine leere Hülle von einem Mann, kaum fähig, seine eigenen Handlungen zu verstehen. Er ist unbewaffnet und tut nichts, um den Charakteren beizustehen oder sie zu hindern.

ARABELLE VERKÖRPERN

Charaktere, die rasch handeln, können Arabelle retten, bevor sie ertrinkt. Einem Charakter am Ufer muss ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 gelingen, um sie rechtzeitig zu erreichen. Der SG ist 10 für Charaktere, die mit einem Boot auf den See hinausgerudert sind.

Arabelle hat alabasterweiße Haut und rabenschwarzes Haar. Wird sie gerettet, verlangt sie, zum Lager ihrer Familie vor Vallaki zurückgebracht zu werden (Kapitel 5, Bereich N9). Sie ist sich sicher, dass ihr Vater, Luwasch, den Charakteren dafür eine Belohnung geben wird.

Obwohl sie eine Nachfahrin von Madame Eva mit dem Blut der barovianischen Königsfamilie in ihren Adern ist, ist Arabelle sich ihrer Verbindung zu Strahd nicht bewusst. Sie handelt eher wie eine Erwachsene als ein Kind. Trotz ihres kürzlichen Missgeschicks glaubt sie, dass sie ein großes Schicksal erwartet.

M. DER IRRE MAGUS VOM BERG BARATOK

Diese Begegnung kann sich überall am Fuß des Bergs Baratok ereignen.

Nördlich des Bergsees beginnen die Bäume ihren stetigen Anstieg an den Hängen eines Berges, dessen monolithische Präsenz aus dieser Entfernung bedrückend wirkt. Der Boden hier ist felsig, uneben und ermüdend zu begehen. Selbst die Wölfe scheinen diese Gegend zu meiden. Bald klettert ihr über die Nebeldecke hinaus, die das Tal umfängt. Dunkle Gewitterwolken rollen über euren Köpfen hinweg.

Ihr seht einen Elch, der auf einem etwa 24 Meter entfernten Felsvorsprung steht. Plötzlich nimmt er die Gestalt eines Mannes in einer zerrissenen schwarzen Robe an. Sein Haar und sein Bart sind lang, schwarz und grau gesträht, und seine Augen knistern vor schauriger Macht.

Der Irre Magus vom Berg Baratok (CN männlicher menschlicher **Erzmagus**) kam vor über einem Jahr nach Barovia, um dessen Volk von Strahds Tyrannei zu befreien, aber er unterschätzte Strahds Kontrolle über das Land und die Kreaturen darin. Nach einer Schlacht zwischen ihm und Strahd in Schloss Ravenloft trieb Strahd den Irren Magus in die Berge und stürzte den Magier die Tzerfälle hinab (Bereich H). Der Magier überlebte den Sturz, jedoch ging sein Zauberstecken und sein Zauberbuch verloren. Er zog sich in der Hoffnung ins Gebirge zurück, seine Macht wiederzuerlangen, nur um von der Einsicht in den Wahnsinn getrieben zu werden, dass er keinerlei Hoffnung mehr hat, Strahd zu besiegen oder das Volk des verdammten Reichs zu befreien.

Der Irre Magus hat seinen Namen vergessen und die Welt, aus der er kam. Tatsächlich erinnert er sich an nichts, das vor dem Wahnsinn geschah. Er leidet unter dem Wahn, dass mächtige Feinde ihn jagen und dass deren böse Agenten überall sind und ihn beobachten.

Im Glauben, dass die Charaktere gedenken, ihn zu töten, entfesselt der Irre Magier seine zerstörerische Magie. Während er über sie herfällt, schreit er: „Ihr denkt, meine Magie wäre schwach geworden? Überlegt es euch noch mal!“ Wenn seine Trefferpunkte auf 50 oder weniger reduziert werden, schreit er: „Sagt euren dunklen Herren, dass sie meinen Körper brechen können, aber niemals meinen Geist!“ Dann versucht er, zu entkommen.

Unter normalen Umständen würde ein auf den Irren Magier gewirkter Zauber *Vollständige Genesung* seinen Verstand wiederherstellen, den Wahnsinn beenden und ihm dabei erlauben, sich zu erinnern, dass er kein anderer als Mordenkainen ist, Erzmagus von Oerth und der Anführer einer mächtigen Gruppe von Abenteurern, die der Zirkel der Acht genannt wird. Aber in diesem Fall hat der Irre Magus einen Zauber *Gedankenleere* auf sich selbst gewirkt. Solange dieser Zauber aktiv bleibt, kann seine geistige Gesundheit von keinem Zauber wiederhergestellt werden. Wenn die Charaktere vermuten, dass mächtige Magie sie davon abhält, den Verstand des Irren Magus wiederherzustellen, können sie mit einem gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 den Irren Magus überreden, den Grund preiszugeben, aus dem ihr Zauber misslungen ist. Ein Charakter kann ebenso mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 18 die Ursache des Misslingens des Zaubers feststellen. Der Zauber *Gedankenleere* des Irren Magus hat eine verbleibende Dauer von 3W6 Stunden, nach denen sein Wahnsinn normal kuriert werden kann.

Der Irre Magus hat eine andere Zauberliste als die des Erzmagus im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, und er hat bereits einen Zauberplatz des 1. Grades benutzt, um *Magierrüstung* auf sich selbst zu wirken, einen Zauberplatz des 4. Grades, um *Verwandlung* auf sich selbst zu wirken, einen Zauberplatz des 7. Grades um *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus* zu wirken (siehe „Des Irren Magus' Herrenhaus“) und einen Zauberplatz des 8. Grades, um *Gedankenleere* auf sich selbst zu wirken.

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Schockgriff, Taschenspielerei*

1. Grad (4 Plätze): *Magie entdecken, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Nebelschritt, Spiegelbilder, Spinnennetz*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Fliegen, Gegenzauber*
4. Grad (3 Plätze): *Mordenkainens Treuer Hund, Steinhaut, Verwandlung*
5. Grad (3 Plätze): *Ausspähung, Bigbys Hand, Kältekegel*
6. Grad (1 Platz): *Wahrer Blick*
7. Grad (1 Platz): *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus*
8. Grad (1 Platz): *Gedankenleere*
9. Grad (1 Platz): *Zeitstopp*

DES IRREN MAGUS' HERRENHAUS

Wenn die Charaktere den Irren Magus von seinem Wahnsinn erlösen, lädt er sie in sein „Herrenhaus“ ein. Er führt sie den Berg hinauf zu einem unsichtbaren Torweg, der als Eingang zu seinem extradimensionalen Schlupfwinkel dient und durch die Benutzung des Zaubers *Mordenkainens Herrliches Herrenhaus* erschaffen wurde. Dort bietet er ihnen Nahrung und Zuflucht vor den neugierigen Blicken Strahds und seiner Spione an. Charaktere können hier eine kurze oder lange Rast einlegen, während der sie nicht gestört werden.

Mordenkainen ist mit Welten vertraut, die außerhalb seiner eigenen liegen. Wenn zum Beispiel die Charaktere aus den Vergessenen Reichen stammen und diese Tatsache Mordenkainen gegenüber erwähnen, fragt er sie, ob sie seinen alten Freund Elminster kennen.

Ist Mordenkainen nicht der in Madame Evas Kartenleserei vorhergesagte Verbündete der Gruppe, (siehe Kapitel 1), lehnt er es ab, sich ihnen anzuschließen, wenn er darum gebeten wird. Mit seinem wiederhergestellten Verstand macht er sich auf, seinen verschwundenen Stecken und sein Zauberbuch zu finden und überlässt die Charaktere sich selbst. Er erlaubt ihnen nicht, ihm zu helfen, da er fürchtet, dass sie versucht sein könnten, entweder seinen Stecken oder ein Zauberbuch zu stehlen. (Da er selbst ein Abenteurer ist, weiß er, wie die Verlockungen mächtiger Magie das Schlimmste in Abenteurern hervorbringen können.) Bevor er sie verlässt, erfüllt er sie als Abschiedsgeschenk mit einer *Bezauberung des Heldenmuts* (siehe „Übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass der Irre Magus der Verbündete der Gruppe im Kampf gegen Strahd ist, kann Mordenkainen überredet werden, ihr zu helfen, sobald seine geistige Gesundheit wiederhergestellt ist. Er wird sich ihnen nicht auf ihren Reisen anschließen, aber er wird ihnen in einem Kampf gegen Strahd helfen, wenn sie entdeckt haben, wie der Vampir zu finden ist und wie man ihn vernichten kann.

Mit seiner wiederhergestellten geistigen Gesundheit kann Mordenkainen sogar zu seinen Freunden dickköpfig und schwierig sein, und er duldet keine Narren. Er verbringt normalerweise mehr Zeit mit Zuhören als mit Sprechen, aber wenn er spricht, sind seine Äußerungen akkurat und nicht anzweifeln.

Der Erzmagus hat sich nie seine Zukunft von Madame Eva lesen lassen und hat auch keine Lust dazu, aber wenn ihm vom *Heiligen Symbol der Raben*, dem *Folianten von Strahd* und dem *Sonnenschwert* berichtet wird, besteht er darauf, dass diese Gegenstände sichergestellt werden sollen, bevor er und die Gruppe Strahd gegenüber treten. Wenn Strahd besiegt wird und Mordenkainen überlebt, begleitet der Erzmagus die Charaktere freudig zurück in ihre Welt, wenn sie ihn dazu einladen, auch wenn er sie nur nicht enttäuschen will.

N. STADT VALLAKI

Kapitel 5 beschreibt die Stadt Vallaki.

O. ALTER KNOCHENSCHLEIFER

Kapitel 6 erläutert den Alten Knochenschleifer, eine klapprige Windmühle, die von Vetteln besetzt ist.

P. KREUZWEG AM FLUSS LUNA

Würfle eine Zufallsbegegnung aus, wann immer die Charaktere Bereich P auf ihren Reisen erreichen.

Die Straße kommt an eine X-förmige Kreuzung, mit Abzweigungen nach Nordwesten, Nordosten, Südwesten und Südosten. Die untere Hälfte eines umgeknickten hölzernen Schildpfostens ragt nahe des östlichen Teils der Wegkreuzung schräg nach oben. Die obere Hälfte des Schilds, deren Arme in vier Richtungen zeigen, liegt in der Nähe im Unkraut.

Die Charaktere können leicht herausfinden, wie die obere Hälfte des Schildpfostens auf die untere passt. Wenn die zwei Teile des Schilds wieder richtig zusammengesetzt werden, weisen die Arme auf KRESK und ZOLENKA-PASS im Südwesten hin, BARATOKSEE im Nordwesten, VALLAKI und RAVENLOFT im Nordosten und Beres im Südosten.

Die Alte Swalitische Straße, die zwischen Vallaki (Bereich N) und Kresk (Bereich S) von Nordosten nach Südwesten verläuft, ist weitgehend eben. Etwa 375 m die nordöstliche Abzweigung entlang überquert eine steinerne Bogenbrücke den Fluss Luna.

Die nordwestliche Abzweigung des Kreuzwegs steigt sanft an und wird innerhalb von 750 m zu einem unbefestigten Weg durch die Wälder. Er läuft nach ein paar Kilometern wieder mit der Alten Swalitischen Straße zusammen, aber nicht bevor ihm eine Abzweigung entspringt, die zu van Richtens Turm am Baratoksee (Bereich V) führt. Die südöstliche Abzweigung geht sanft abwärts, während sie dem Fluss in ein Tal folgt. Dieser Pfad endet schließlich an der weitgehend verlassenem, befestigten Ortschaft Beres am Flussufer (Bereich U).

Q. FESTE ARGYNVOST

Kapitel 7 erläutert das verfallene Herrenhaus Feste Argynvost, einst ein Zufluchtsort für den Orden des Silberdrachen, der sich Strahd widersetzte und dabei scheiterte.

R. KREUZWEG AM FLUSS RAVEN

Würfle eine Zufallsbegegnung aus, wann immer die Charaktere Bereich R erreichen.

Dieser Abschnitt der Alten Swalitischen Straße hat mehrere Abzweigungen. Eine Abzweigung geht nach Norden und wird

schnell zu einem unbefestigten Pfad, der zu van Richtens Turm am Baratoksee (Bereich V) führt. Eine Abzweigung geht nach Süden und wird zum Zolenka-Pass (Bereich T), während er sich durch die niedrigeren Berge windet und sich an den Hang des Bergs Ghakis schmiegt. Eine dritte Abzweigung geht nach Westen zum Weingut Weinmagier (Bereich W) und knickt nach Süden ab, während sie sich von einer Straße zu einem Schotterpfad wandelt.

An der Kreuzung der Alten Swalitischen Straße und der Straße zum Weingut steht ein Wegweiser:

Ihr seht einen verwitterten Schildpfosten neben der Straße. Die drei Arme des Schilds zeigen die drei Abzweigungen der Straße entlang. Auf dem Arm, der nach Norden zeigt, steht KRESK, und durch den Wald könnt ihr eine steinerne Bogenbrücke sehen, die sich über einen Fluss spannt. Auf dem Arm, der nach Osten zeigt, steht VALLAKI, und die Straße steigt allmählich in diese Richtung an. Auf dem Arm, der nach Südwesten zeigt, steht Der WEINMAGIER. Die Straße fällt sanft in diese Richtung ab.

S. DAS DORF KRESK

Kapitel 8 besucht das Dorf Kresk und die nahe gelegene Abtei Sankt Markovia.

T. ZOLENKA-PASS

Kapitel 9 erkundet den Zolenka-Pass, der sich an die Flanke des Bergs Ghakis schmiegt.

U. RUINEN VON BERES

Kapitel 10 beschreibt die Ruinen von Beres, einem Dorf am Flussufer, das jetzt die Heimat von Baba Lysaga ist.

V. ALTE SWALITISCHE STRASSE

Kapitel 11 erläutert van Richtens Turm, ein heruntergekommenes Bauwerk, das ursprünglich dem Magier Khazan gehörte.

W. WEINGUT WEINMAGIER

Kapitel 12 beschreibt den Weinmagier, den Weinberg und die Winzerei, die Barovia mit Wein versorgen.

X. DER BERNSTEINTEMPEL

Kapitel 13 vertieft sich in den Bernsteintempel, den Gewölbe-komplex, in dem Strahd sich den Dunklen Mächten hingab.

Y. WEILANDHÜGEL

Kapitel 14 beschreibt den Weilandhügel, eine abgelegene Hügelkuppe, die den Druiden gehört, die Strahd als den Herrn des Landes verehren.

Z. WERWOLFSBAU

Kapitel 15 vertieft sich in den Höhlenkomplex, der der Hauptbau der Werwölfe von Barovia ist.

KAPITEL 3: DAS DORF BAROVIA

DAS DORF BAROVIA IST DER TRAURIGSTE ORT im Land, seine Bewohner haben so viel Angst vor Strahd, dass sie sich nur selten aus ihren Heimen hervorwagen. Das Dorf liegt im Schatten von Schloss Ravenloft, begraben unter Nebel, aber doch unfähig, sich vor dem Blick des Vampirs zu verstecken.

Bis vor Kurzem stattete Strahd Irena Koljana nächtliche Besuche ab, der adoptierten Tochter des Dorfbürgermeisters. Irena trägt die Seele von Strahds geliebter Tatjana in sich und sieht genauso aus wie sie. Strahd beabsichtigt, Irena zu seiner Braut zu machen, sie in einen Vampir zu verwandeln und sie für alle Zeiten in den Schlossgrüften wegzusperren.

ANNÄHERUNG AN DAS DORF

Wenn die Charaktere sich zum ersten Mal dem Dorf nähern, lies vor:

Hohe Konturen zeichnen sich drohend im dichten Nebel ab, der alles umgibt. Der matschige Boden unter euren Füßen macht glitschigem, feuchtem Kopfsteinpflaster Platz. Die hohen Konturen werden als Dorfbehausungen erkennbar. Die Fenster jeden Hauses starren wie Pfützen von Dunkelheit hervor. Kein Ton schneidet durch die Stille, bis auf ein klagendes Schluchzen, das aus der Entfernung durch die Straßen hallt.

Das Schluchzen kommt vom Stadthaus der Irren Marie (Bereich E3). Mit Ausnahme der Bereiche E1 und E2 sind alle Geschäfte im Dorf dauerhaft geschlossen, und aus den ungenutzten Geschäften ist alles Wertvolle geplündert worden. Krallenspuren bedecken die meisten Wände.

Wenn der Nebel sich schließlich verzieht, zeichnet sich Schloss Ravenloft drohend über dem Dorf ab wie eine Lanze, die sich in den Himmel bohrt.

HAUSBEWohner

Wenn die Charaktere eine Wohnstatt außer dem Stadthaus der Irren Marie (Bereich E3) oder dem Herrenhaus des Bürgermeisters (Bereich E4) erkunden, würfle mit einem W20 und schlage in der folgenden Tabelle nach, um die Bewohner des Hauses zu ermitteln.

DIESELBE STIMME, DASSELBE GESICHT, derselbe grazile Körper, sie war die ins Leben zurückgekehrte Tatjana. Ich stand vollkommen neben mir vor Verblüffung.

—Strahd von Zarowitsch
in Ich, Strahd:
Die Memoiren eines Vampirs

BEWOHNER DER HÄUSER IN BAROVIA

W20	Bewohner
1–3	Keine
4–8	2W4 Schwärme von Ratten
9–16	Barovianische Dörfler
17–20	2W4 Strahdzombies (siehe Anhang D)

RATTEN

Ein mit Ratten verseuchtes Haus sieht verlassen aus. Die Ratten sind Diener Strahds und greifen an, wenn die Charaktere das Innere des Hauses erkunden.

BAROVIANISCHE DÖRFLER

Ein Haus barovianischer Dorfler ist das Heim von 1W4 Erwachsenen (RG männliche und weibliche **Gemeine**) und 1W8 – 1 Kindern (RG männliche und weibliche Nichtkämpfer). Charaktere, die an der Tür horkchen, hören leises, gedämpftes Flüstern von drinnen. Diese Dörfler haben kein Interesse daran, mit Fremden zu sprechen und greifen niemals als Erste an, sie fliehen wenn möglich vor Gefahr. In der Nacht kauern sie bei Kerzenschein und haben behelfsmäßige heilige Symbole bei der Hand.

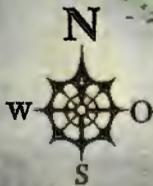
STRAHDZOMBIES

Wenn die Charaktere eine Tür oder ein mit Läden verschlossenes Fenster eines mit Strahdzombies verseuchten Hauses öffnen, überkommt sie der Gestank des Todes. Wenn die Charaktere einzutreten wagen, streben alle Zombies zu ihrem Aufenthaltsort.



Dorf Barovia

(Bereich E)



Ein Feld = 12 Meter

BEREICHE DES DORFES

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte des Dorfs Barovia auf der linken Seite.

E1. BILDRATHS KAUFLADEN

Das spärliche Licht aus diesem Gebäude fällt hinter zu-gezogenen, schweren Vorhängen hervor. Auf einem über der Tür in seinen Scharnieren quietschenden Schild steht: „Bildraths Kaufladen“.

Das Etablissement ist 20 m lang und 12 m breit. Der Eigentümer, Bildrath Cantemir (RN männlicher menschlicher **Gemeiner**) verkauft Gegenstände aus der Tabelle Abenteuer-ausrüstung im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), aber nur Gegenstände mit einem Preis unter 25 GM in der Tabelle, und er verkauft sie zum zehnfachen Preis.

Bildrath handelt mit den Vistani, wenn sie vorbeikommen. Er zieht auch sehr gerne einen Profit aus allen Fremden, die das Pech haben, sich hier wiederzufinden. Er dient seinen eigenen Interessen und bietet keinen Unterschlupf an. Er feilscht nie, da er sagt: „Wenn du es dringend genug willst, bezahlst du auch dafür.“ Er hat keine Konkurrenz im Dorf.

Wenn die Charaktere Bildrath Schwierigkeiten machen, ruft er nach Parriwimpel (RG männlicher Mensch), seinem Neffen und Regalfüller, um ihm aus der Klemme zu helfen. Parriwimpel hat die Spielwerte eines **Gladiators**, außer dass er eine Intelligenz von 6 hat und keinen Schild trägt (RK 14). Parriwimpels richtiger Name ist Parpol Cantemir, aber niemand im Dorf nennt ihn so. Die Muskeln, die unter seinem Lederkittel spielen, sollten ausreichend auf seine Kraft hinweisen. Gleichzeitig ist Parriwimpel einfältig. Er ist seinem Onkel ergeben und wird den Charakteren nicht folgen, solange Bildrath etwas dazu zu sagen hat.

E2. GASTHAUS BLUT DER REBE

Ein einzelner Lichtstrahl zwingt dem Dorfplatz ein wenig Licht auf, seine Helligkeit sieht wie eine solide Säule im dichten Nebel aus. Über der klaffenden Tür hängt wackelig und krumm ein Schild, das dies als das Gasthaus Blut auf der Rebe ausweist.

Das Gebäude der Wirtschaft misst ungefähr 18 Meter im Quadrat. Eine genaue Untersuchung des Schilds offenbart, dass ursprünglich „Blut aus der Rebe“ darauf stand. (Das „s“ wurde durch ein „f“ überschrieben). Dieses einst fein eingerichtete Wirtshaus ist über die Jahre schäbig geworden. Ein loderndes Feuer im Kamin schenkt den wenigen im Haus zusammengekauerten Seelen ein kärgliches Bisschen Wärme. Darunter sind der Kneipier, drei zusammensitzende Vistani und ein Mann namens Ismark Koljanowitsch – der zufällig der Sohn des Bürgermeisters Koljan Indriowitsch ist.

ISMARK ROLLENSPIELEN

Ismark (RG männlicher menschlicher **Veteran**) ist ein junger Mann, der alleine an einem Ecktisch sitzt und an seinem Wein nippt. Die anderen Dörfler nennen ihn „Ismark den Geringeren“, da er den größten Teil seines Lebens im Schatten seines Vaters gelebt hat.

Ismark ist kein typisch verdrießlicher Barovianer. Er lädt die Charaktere ein, sich zu ihm zu gesellen, bietet an, für



ISMARK DER GERINGERE

ihren Wein zu bezahlen, und bittet sie, ihm beim Beschützen seiner Adoptivschwester Irena Koljana zu helfen. Wenn sie zustimmen, zu helfen, bringt er sie zur Residenz des Bürgermeisters (Bereich E4). Er möchte, dass die Charaktere ihm helfen, Irena nach Vallaki zu eskortieren, einem Dorf im Herzen des Tals, außerhalb der Sichtweite von Schloss Ravenloft und (so hofft er) außerhalb von Strahds Reichweite. Ismark weiß, dass es ein Risiko darstellt, Irena woandershin zu bringen, da sie Strahd gegenüber verwundbar ist, wenn sie sich außerhalb ihres Heims befindet, aber ihm wurde versichert, dass Vallaki gut verteidigt ist.

Ismark ist so wortkarg wie alle anderen barovianischen Dörfler, außer er redet über Dinge, die Irena oder Strahd betreffen. Ismark weiß alles, was die anderen Dörfler wissen. Er weiß auch, dass Strahd sich aus einem unbekanntem Grund zu Irena hingezogen fühlt und sie vor allen anderen begehrt.

Wenn du den Abenteueraufhänger „Bitte um Hilfe“ verwendest und die Charaktere Ismark den Brief zeigen, den sie erhalten haben, kennt er die Handschrift des Bürgermeisters gut genug um bestätigen zu können, dass der Brief nicht von seinem Vater verfasst wurde.

Ismark hat den größten Teil seines Erwachsenenlebens mit Waffenübungen verbracht, in der Hoffnung, eines Tages Strahd gegenüberzutreten und ihn töten zu können. Wenn die Charaktere vorschlagen, dass er sie begleitet, stimmt Ismark unter der Voraussetzung zu, dass Irena zuerst zu einem sicheren Ort gebracht wird. So lange Ismark die Charaktere begleitet, fungiert er als Mitglied der Gruppe für den Zweck, den Anteil jedes Charakters an Erfahrungspunkten zu bestimmen (obwohl er selbst keine Erfahrungspunkte erhält).

DIE ANDEREN NSC ROLLENSPIELEN

Benutze die folgenden Informationen, um die anderen NSC im Wirtshaus zu verkörpern.

Arik der Kneipier. Ein pummeliger kleiner Mann namens Arik Lorensk (CN männlicher menschlicher **Gemeiner**) kümmert sich um den Schanktisch. Gedankenlos spült er Gläser, eines

nach dem anderen. Wenn sie alle sauber sind, fängt er von vorne an. Wenn er angesprochen wird, nimmt er Bestellungen für Getränke in einer stumpfen, hohlen Stimme entgegen. Ein kleines Glas Wein kostet 1 KM. Ein Krug Wein kostet 1 SM. Nachdem er die Getränke serviert hat, kehrt Arik zum Gläserespülen zurück. Er ignoriert alle Versuche, ihn zu befragen.

Vistani-Eigentümerinnen. Drei Vistani-Spione (N weibliche Menschen) namens Alenka, Mirabel und Sorvia sitzen an einem Tisch nahe der Vordertür. Sie sind die Eigentümerinnen der Wirtschaft und sorgen dafür, dass alle Gäste ihre Rechnung bezahlen. Ansonsten zeigen sie wenig Interesse an den Charakteren.

Wenn die Charaktere in Begleitung anderer Vistani ankommen, werden sich die Eigentümerinnen viel eher mit ihnen unterhalten und nützliche Informationen weitergeben. Sie schlagen vor, dass die Charaktere Madame Eva besuchen sollten (siehe Kapitel 2, Bereich G), um sich die Karten legen zu lassen.

E3. STADTHAUS DER IRREN MARIE

Ein klagendes Schluchzen schwebt durch die stillen, grauen Straßen und färbt eure Gedanken mit Traurigkeit. Die Geräusche fließen aus einem dunklen, zweigeschossigen Stadthaus.

Das Haus, das etwa 12 Meter im Quadrat misst, ist mit Brettern vernagelt und von innen verbarrikadiert. Die Irre Marie (CN weibliche menschliche **Gemeine**) sitzt mitten auf dem Boden in einer Schlafkammer im Obergeschoss und hält eine missgebildete Puppe umklammert. Sie ist in ihrem Kummer und ihrer Niedergeschlagenheit verloren. Sie nimmt kaum Notiz von irgendjemandem im Raum. Sie sagt nichts in

DIE IRRE MARIE



der Anwesenheit von Zorn, aber sie wird, wenn auch stockend, mit jemandem sprechen, der sie sanft anspricht.

Marie hat ihre geliebte Tochter Gertruda deren ganzes Leben lang in diesem Haus versteckt. Gertruda, jetzt eine Jugendliche, ist vor einer Woche aus dem Haus ausgebrochen und ist seitdem nicht wieder gesehen worden. Ihre Mutter fürchtet das Schlimmste – und hat damit Recht. Siehe Bereich K42 in Kapitel 4 für weitere Informationen zu Gertrudas Schicksal.

Die missgebildete Puppe hat ein merkwürdiges anzügliches Grinsen und trägt ein Sackleinenkleid. Sie gehörte Marie in ihrer Jugend und wurde an Gertruda weitergegeben. Gadof Blinsky, der Spielzeugmacher von Vallaki (siehe Kapitel 5, Bereich N7) hat die Puppe gefertigt. In den Saum des Kleids ist ein ausgefranstes Etikett eingenäht, auf dem die Worte „Kein Spaß, kein Blinsky!“ stehen.

E4. HERRENHAUS DES BÜRGERMEISTERS

Ein ramponiert aussehendes Herrenhaus kauert hinter einem rostigen Eisenzaun. Die Eisentore sind verzogen und geborsten. Das rechte Tor wurde beiseitegeworfen, während das andere träge im Wind schwingt. Das stotternde Quietschen und Scheppern des Tors wiederholt sich in geistloser Präzision. Unkraut erstickt das Grundstück und rückt bedrohlich gegen das Haus selbst vor. Dennoch wurde der Bewuchs entlang der Mauern niedergetrampelt und ein Pfad um den ganzen Grundbesitz herum gebahnt. Tiefe Krallenspuren haben den einst wunderschönen Putz von den Wänden gekratzt. Große schwarze Flecken erzählen von den Feuern, die das Herrenhaus überkommen haben. Nicht eine Scheibe oder Glasscherbe steht in irgendeinem Fenster. Alle Fenster sind mit Brettern vernagelt, jedes mit Flecken dunkler Omen verdeckt.

Charaktere, die das Grundstück begutachten, können mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 11 niedergetrampelt Unkraut um das ganze Herrenhaus herum feststellen und ebenso Dutzende Pfotenabdrücke von Wölfen und menschliche Fußabdrücke. Die Fußabdrücke stammen von Zombies und Ghulen unter Strahds Befehl.

Irena Koljana (RG weibliche menschliche **Adlige** mit 14 Trefferpunkten), die Adoptivtochter des Bürgermeisters, befindet sich im Inneren des Herrenhauses und wird die schwer verbarrikadierte Tür nicht öffnen, bevor sie überzeugt ist, dass diejenigen vor ihrer Tür Strahd gegenüber keine Verpflichtungen haben. Wenn die Charaktere sie überzeugen, entweder durch gutes Rollenspiel oder einen gelungenen Wurf auf Charisma (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 15, oder wenn Ismark bei ihnen ist, öffnet sie die Tür und bittet sie herein.

Wenn die Charaktere das Herrenhaus betreten, lies vor:

Das Innere des Herrenhauses ist gut möbliert, doch das Inventar zeigt Anzeichen starker Abnutzung. Auffällige Merkwürdigkeiten sind die mit Brettern vernagelten Fenster und die Anwesenheit heiliger Symbole in jedem Raum. Der Bürgermeister befindet sich in einem nachgeordneten Empfangszimmer auf dem Boden – er liegt in einem einfachen Holzarg, der von verwelkenden Blumen und einem schwachen Verwesungsgeruch umgeben ist.

Ismark und Irena haben den Sarg selbst angefertigt.

IRENA ROLLENSPIELEN

Irena, eine bemerkenswerte junge Frau mit kastanienbraunem Haar ist zweimal von Strahd gebissen worden. Die Dörfler haben Angst vor ihr und gehen ihr aus dem Weg. Die Charaktere sind Irenas beste Hoffnung für Schutz, daher ist sie unter bestimmten Bedingungen bereit, sie zu begleiten. Obwohl sie sanft erscheint, hat sie einen starken Willen, und sie hilft der Gruppe so gut sie kann dabei, sie zu retten. Sie erinnert sich nicht an ihre frühe Vergangenheit. Sie weiß nicht, wie sie nach Barovia kam oder woher sie kam. Darüber hinaus sind ihre Begegnungen mit Strahd dank seines Vampircharmes verschwommene Erinnerungen, aber sie kann sich klar des lodernenden Hungers in seinen Augen entsinnen.

Sie erzählt den Charakteren, dass Wölfe und andere schreckliche Kreaturen schon wochenlang Nacht für Nacht das Haus angegriffen haben. Das Herz des Bürgermeisters konnte den ständigen Ansturm nicht ertragen, und so starb er vor drei Tagen. Merkwürdigerweise ist das Haus seit seinem Tod nicht mehr angegriffen worden.

Sie sagt, dass niemand im Dorf mutig genug war, Ismark zu helfen, Koljan Indriowitsch für ein anständiges Begräbnis zum Friedhof zu tragen. Irena fragt die Charaktere, ob sie so freundlich wären, Ismark dabei zu helfen, die Leiche Ihres Vaters sicher zu Donawitsch, dem ortsansässigen Priester (Bereich E5) zu bringen. Sie weigert sich, nach Vallaki oder sonst irgendwohin gebracht zu werden, solange der Bürgermeister tot auf dem Boden des Herrenhauses liegt.

E5. KIRCHE

Oben auf einer kleinen Anhöhe, gegen den Fuß des Sockelsteins, der Schloss Ravenloft trägt, steht ein graues, zusammengesacktes Bauwerk aus Stein und Holz. Diese Kirche hat offensichtlich den Ansturm des Bösen jahrhundertlang überstanden und ist mitgenommen und ramponiert. Hinten hinaus erhebt sich ein Glockenturm und flackerndes Licht scheint durch Löcher im ziegelgedeckten Dach. Die Dachsparren spannen sich schwächlich gegen die Belastung.

IREENA KOLYANA



Wenn die Charaktere sich der Kirche nähern, füge hinzu:

Die schweren hölzernen Türflügel der Kirche sind mit Krallenspuren bedeckt und von Feuer verkohlt.

Der Dorfpriester, Donawitsch, lebt hier. Die anderen Barovianer meiden die Kirche aus Gründen, die schnell offensichtlich werden.

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte der Kirche auf Seite 46.

E5A. KORRIDOR

Die Türflügel der Kirche öffnen sich und geben den Blick auf einen 3 m breiten, 6 m langen Korridor frei, der zu einer hell erleuchteten Kapelle führt. Der Korridor ist nicht beleuchtet und stinkt nach Moder. Vier Türen, zwei auf jeder Seite des Korridors, führen zu angrenzenden Kammern.

Ihr könnt sehen, dass in der Kapelle Trümmer verstreut liegen, und ihr hört eine leise Stimme aus dem Inneren ein Gebet rezitieren. Plötzlich wird das Gebet von einem unmenschlichen Schrei übertönt, der von dem Bereich unter dem Holzboden ertönt.

Der Schrei kommt aus der Krypta der Kirche (Bereich E5g). Die leise Stimme, die das Gebet spricht, gehört Donawitsch, dem Priester (siehe Bereich E5f).

E5B. DORUS' SCHLAFKAMMER

Dieser schmutzige, lichtlose Raum enthält ein Holzbett mit einer strohgefüllten Matratze. Über dem Kopfteil des Betts ist ein hölzernes Heiliges Symbol angebracht.

Dieser Raum gehörte einst Doru, Donawitschs Sohn, der in der Krypta (Bereich E5g) eingesperrt ist. Er ist seit über einem Jahr nicht mehr genutzt worden und enthält nichts von Wert.

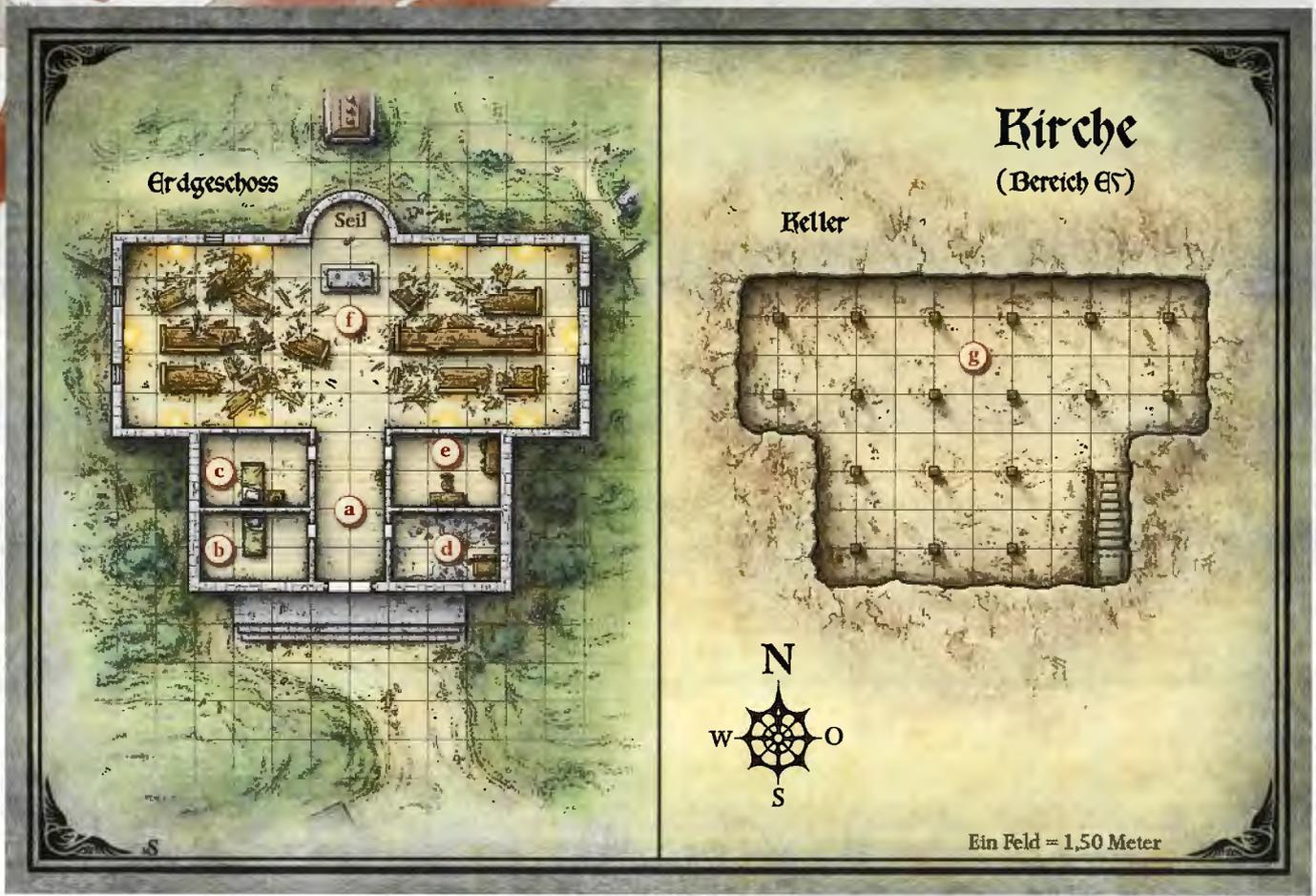
E5C. DONAWITSCHS SCHLAFKAMMER

Dieser schmutzige Raum enthält ein Holzbett mit einer strohgefüllten Matratze, neben dem ein kleiner Tisch ruht, auf dem eine hell brennende Lampe steht. Über dem Kopfteil des Betts ist ein hölzernes, sonnenförmiges Heiliges Symbol angebracht.

Dies ist Donawitschs Raum und er enthält nichts von Wert.

E5D. FALLTÜR

Zeit und Vernachlässigung haben Löcher in die Decke dieses schimmlichen Raums gestoßen, der ein paar zerbrochene Dachziegel inmitten von Wasserpfützen enthält. In einer Ecke ist eine schwere, hölzerne, mit einer Kette und einem Vorhängeschloss versperrte Falltür in den Boden eingelassen. Die qualvollen Schreie eines jungen Mannes können durch die Tür vernommen werden.



Der Schrei kommt aus der Krypta der Kirche (Bereich E5g). Die leise Stimme, die das Gebet spricht, gehört Donawitsch, dem Priester (siehe Bereich E5f). Donawitsch hat den Schlüssel zu dem eisernen Vorhängeschloss verloren. Werden die Kette und die Falltür geöffnet, endet das Geschrei in der Krypta. Die Falltür ist aufgequollen und klemmt in ihrem Rahmen, so dass ein gelungener Stärkewurf gegen SG 12 nötig ist, um sie aufzubekommen. Darunter befindet sich eine Holzterrasse, die 4,50 m nach unten in die Krypta führt (Bereich E5g).

E5E. BÜRO

Ein alter Schreibtisch und Stuhl stehen an der Südwand, ein hölzernes Heiliges Symbol ist über ihnen angebracht – ein strahlender Sonnenaufgang. Ein 3 m langer, an der Nordwand befestigter Eisenstab ist unbedeckt, was auf einen einst dort aufgehängten Wandteppich schließen lässt. An der gegenüberliegenden Wand steht ein Holzschrank mit vier hohen Türflügeln.

Eine leere hölzerne Sammelbüchse ruht auf der Sitzfläche des Stuhls. Die Schreibtischschubladen enthalten ein paar leere Pergamentblätter, zusammen mit einer Handvoll Schreibfedern und ausgetrockneten Tintenfässchen.

Für seine Größe enthält der Schrank sehr wenig. Darin befinden sich ein Zunderkästchen, ein paar Holzkästen voller Kerzen und zwei zerlesene Bücher: *Hymnen an die Morgendämmerung*, ein Band von Gesängen an den Morgenfürsten, und *Die Klinge der Wahrheit: Der Gebrauch von*

Logik im Krieg gegen Diabolistische Irrlehren, wie er von der Ulmistischen Inquisition geführt wird, ein merkwürdiges Buch, das Logikübungen mit reißerischen Beschreibungen Unholde anbetender Kulte vermischt.

E5F. KAPELLE

Die Kapelle liegt in Trümmern, mit umgeworfenen und zerbrochenen Bänken, die über den staubigen Boden verstreut sind. Dutzende Kerzen, die in Kerzen- und Armleuchtern stecken, erleuchten jede staubige Ecke in einem inbrünstigen Versuch, die Kapelle von Schatten zu befreien. Am gegenüberliegenden Ende der Kirche kniet ein Priester in einem bedudelten Messgewand. Neben ihm hängt ein langes, dickes Seil, das sich nach oben in den Glockenturm erstreckt.

Wenn die Charaktere nicht bereits die Krypta betreten haben, füge hinzu:

Von unter dem Kapellenboden hört ihr eine Stimme rufen: „Vater! Ich verhungere!“

Donawitsch (RG männlicher menschlicher **Tempeldiener**) hat die ganze Nacht lang gebetet. Seine Stimme ist heiser und schwach. Er ist, in einem Wort, verrückt. Vor etwas über einem Jahr haben sein zwanzigjähriger Sohn Doru und mehrere andere Dörfler Schloss Ravenloft bei einem Aufstand gestürmt. Sie waren von einem Magier in schwarzen Roben, der aus einem weit

DONAWITSCH



DORU



entfernten Land nach Barovia gekommen war (siehe Kapitel 2, Bereich M, für weitere Informationen über den Magier), dorthin gelockt worden. Nach allem, was man hörte, starb der Magier durch Strahds Hand, und Doru ebenfalls, der als **Vampirbrut** zu seinem Vater zurückkehrte. Donawitsch konnte seinen Sohn in der Krypta der Kirche einsperren, wo er bis heute geblieben ist.

Doru hat nicht getrunken, seit er eingeschlossen wurde, und er schreit rund um die Uhr nach seinem Vater. Währenddessen betet Donawitsch Tag und Nacht in der Hoffnung, dass die Götter ihm eröffnen, wie er Doru retten kann, ohne ihn zu vernichten. Wenn die Charaktere Doru zu erschlagen zu beabsichtigen scheinen, tut Donawitsch sein Bestes, sie aufzuhalten. Wenn Doru stirbt, fällt Donawitsch zu Boden und weint untröstlich, von Verzweiflung übermannt.

Zusätzlich zu dem allen Barovianern bekannten alten Wissen (siehe „Barovianisches altes Wissen“ in Kapitel 2), kennt Donawitsch die folgenden nützlichen Informationen:

- Irena Koljana ist nicht die natürliche Tochter von Koljan Indiwitsch. Obwohl Irina nichts davon weiß, fand Koljan sie am Rand des Swalitischen Waldes nahe des Sockelsteins von Ravenloft. Sie war damals erst ein kleines Mädchen und schien keine Erinnerungen an ihre Vergangenheit zu besitzen. Koljan adoptierte sie und liebte sie von Herzen.
- Jede Nacht um Mitternacht erheben sich die Geister toter Abenteuerer aus dem Friedhof der Kirche und bilden eine stille Prozession, während sie die Straße nach Schloss Ravenloft hinaufgehen. (Siehe „Marsch der Toten“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ am Ende des Kapitels.)

Begräbnis für den Bürgermeister. Wenn die Charaktere Koljan Indiwitschs Leiche zur Kirche bringen, bittet Donawitsch die Charaktere nachdrücklich, ihm dabei zu helfen, den Bürgermeister im Morgengrauen auf dem Friedhof (Bereich E6) zu beerdigen. Während der Beerdigung entbietet Donawitsch dem **Morgenfürsten** Gebete im Austausch für Koljan Indiwitschs Erlösung aus Barovia.

Sobald Koljan unter die Erde gebracht wurde, empfiehlt Donawitsch, Irena so weit wie möglich von Schloss Ravenloft wegzubringen. Er schlägt vor, dass die Charaktere sie zur Abtei Sankt Markovia in Kresk bringen (Kapitel 8) oder, so das nicht gelingt, zur befestigten Stadt Vallaki (Kapitel 5). Donawitsch ist sich nicht bewusst, dass die Abtei, einst eine Bastion des Guten, zu einer Höhle des Bösen geworden ist.

E5G. KRYPTA

Die Krypta der Kirche hat grob behauene Wände und einen Boden aus feuchtem Lehm und Erde. Morsche Holzpfeiler ächzen unter dem Gewicht der hölzernen Decke. Kerzenlicht aus der darüberliegenden Kapelle schlüpft durch die Ritzen und erlaubt euch, eine ausgemergelte Gestalt in der gegenüberliegenden Ecke zu erblicken.

Die Gestalt ist Doru, eine **Vampirbrut**, die von Stradh gesandt wurde, um Donawitsch zu quälen und die Kirche niederzureißen. Doru hungert nach Blut und ist mutig genug, einen einzelnen Charakter anzugreifen. Wenn die Charaktere sich als Gruppe nähern, tut er sein Bestes, ihnen auszuweichen, während er zischt: „Ich kann Euer Blut riechen!“ Wenn sie ihm den Fluchtweg abschneiden, stürzt er sich nach vorne und greift an.

Wenn die Charaktere Doru zurückhalten und ihm entweder Blut versprechen oder ihm drohen, ihn zu vernichten, oder wenn sie ihn töten und dann von den Toten erwecken, berichtet er von den Ereignissen, die zu seinem Untergang führten (siehe Bereich E5f).

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, befindet er sich in einer schimmlichen alten Truhe in der Südwestecke des Raums. Die Truhe ist unverschlossen und nicht mit Fallen gesichert.

E6. FRIEDHOF

Ein Zaun aus Schmiedeeisen mit einem rostigen Tor umschließt ein rechteckiges Grundstück hinter der baufälligen Kirche. Dicht zusammenstehende, vom Nebel verhüllte Grabsteine tragen die Namen lange dahingeschiedener Seelen. Alles scheint ruhig.

Tagsüber ist der Friedhof ein stiller und friedlicher Ort. Jede Nacht um Mitternacht jedoch findet eine geisterhafte Prozession statt (siehe „Marsch der Toten“ weiter unten).

E7. SPUKHAUS

Dieses von Gespenstern heimgesuchte Haus ist in Anhang B, „Todeshaus“, beschrieben.

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder beide der folgenden Ereignisse nutzen, während die Charaktere das Dorf erkunden.

MARSCH DER TOTEN

Jede Nacht um Mitternacht erheben sich einhundert Geister aus dem Friedhof (Bereich E6) und marschieren die Alte Swalitische Straße nach Schloss Ravenloft hinauf.

Ein unheimliches grünes Licht erfüllt den Friedhof. Aus diesem Licht tritt eine geisterhafte Prozession heraus. Unstete Bilder von kühnen, Zweihandschwerter schwingenden Frauen, walderfahrene Männer mit schlanken Bögen, Zwerge mit glitzernden Äxten und archaisch gekleidete Magi mit Bärten und fremdartigen Spitzhüten – sie alle und mehr marschieren aus dem Friedhof fort; ihre Anzahl wächst sekundlich.

Dies sind nicht die Geister hier begrabener Leute sondern die früherer Abenteurer, die beim Versuch starben, Strahd zu vernichten. Jede Nacht versuchen die Abenteurer, ihre Queste zu beenden, und jede Nacht scheitern sie. Sie haben kein Interesse an den Lebenden und können nicht getroffen, verletzt oder bekehrt werden. Sie werden nicht mit den Charakteren kommunizieren.

Sobald sie das Schloss erreichen, marschieren die Geister direkt zur Kapelle (Bereich K15) und die Treppe zum Hohen Turm (Bereich K18) hinauf zur Spitze des Turms (Bereich K59). Dort stürzen sie sich selbst in den Schacht zu den Grüften (Bereich K84) hinunter, wo sie verschwinden.

TRAUMPASTETEN

Dieses Ereignis tritt ein, während die Charaktere sich ihren Weg durch das Dorf bahnen.

Ihr hört das Geräusch von kleinen, hölzernen Rädern, die über feuchten Kopfstein rollen. Ihr verfolgt das einsame Geräusch zu einer vornübergebeugten, in Lumpen gehüllten Gestalt, die einen klapprigen Holzkarren durch den Nebel schiebt.

Morgantha, eine **Nachtvettel** in der Gestalt einer alten Frau, ist vom Alten Knochenschleifer ins Dorf gekommen, um ihre Traumpasteten für 1 SM pro Stück zu verkaufen (siehe Kapitel 6 für eine Beschreibung der Pasteten). Sie geht von Haus zu Haus und klopft an die Türen. Meistens antwortet niemand. Wenn jemand es tut, versucht Morgana, ihre Waren zu verkaufen und bietet den Kunden ein Entkommen aus dem Elend und der Verzweiflung des täglichen barovianischen Lebens an. Wenn die Charaktere sie eine Weile lang beschatten, nimmt sie von einem Haushalt Bezahlung in der Form eines siebenjährigen Jungen namens Lucian Jarow (RG männlicher menschlicher Nichtkämpfer) an. Lucians Eltern flehen Morgana an, ihren Sohn nicht mitzunehmen, aber sie entreißt das weinende Kind ihrem Griff, stopft ihn in einen Sack, bindet ihn auf ihrem Hausiererkarren fest und macht sich lässig zurück auf ihren Weg zum Alten Knochenschleifer.

Morgantha erkennt, dass die Charaktere Fremde sind und tut ihr Bestes, ihnen aus dem Weg zu gehen. Wenn die Charaktere die Freilassung des Kindes fordern, fügt sie sich widerwillig, in dem Wissen, dass sie sich den Jungen später immer noch holen kann. Sie kämpft nur zur Selbstverteidigung und bietet die folgenden Informationen im Austausch für ihr Leben:

- Strahd hat die Herrschaft über das Land und das Wetter, und die Vistani gehören zu seinen Spionen.
- Es gibt ein Vistani-Lager im Westen, am Ufer des Tzer-Tümpels (Kapitel 2, Bereich G) und ein anderes am Stadtrand von Vallaki (Kapitel 5, Bereich N9).
- Strahd hat untote Feinde in Barovia, nämlich die gefallenen Ritter des Ordens des Silberdrachen. Diese Wiedergänger können in einem verfallenen Herrenhaus westlich von Vallaki gefunden werden (siehe Kapitel 7, „Feste Argynvost“).
- Strahds am sorgfältigsten gehütete Geheimnis ist ein Tempel verbotenen alten Wissens, der in den Bergen versteckt liegt (siehe Kapitel 13, „Der Bernsteinempel“). Der Tempel kann erreicht werden, indem man dem langen und verwundenen Zolenka-Pass folgt (siehe Kapitel 9).



KAPITEL 4: SCHLOSS RAVENLOFT

SCHLOSS RAVENLOFT WURDE VON HANDWERKERN, Magiern und Arbeitern, die Strahds Familie loyal ergeben waren, auf den Ruinen einer älteren Festung erbaut. Strahd belohnte den genialen Architekten des Schlosses, der den Namen Artimus trug, mit einer Gruft in den Katakomben des Schlosses. Das Schloss wurde nach Strahds Mutter Ravenowia benannt, die unter ihr begraben liegt.

Die Posterkarte, die diesem Buch beigelegt ist, zeigt das Schloss in Gänze. Karte 1 auf dem Poster zeigt ein Diagramm der Fassade des Schlosses, die anderen Karten zeigen die Innen- und Außenbereiche. All diese Örtlichkeiten sind in diesem Kapitel beschrieben, beginnend mit „Die Mauern von Ravenloft“ auf Seite 52.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Jedes Mal, wenn die Charaktere einen neuen Bereich im Schloss betreten, in dem sich sonst niemand aufhält, bestimme, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Würfle auch für alle 10 Minuten, die sich die Charaktere im Schloss ausruhen.

In den meisten Situationen kommt es zu einer Zufallsbegegnung, wenn du eine 18 oder höher auf einem W20 wirfst. Um zu bestimmen, was die Charaktere antreffen, konsultiere folgende Tabelle:

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN SCHLOSS RAVENLOFT

W12 + W8	Begegnung
2	Esmerelda d'Avenir (siehe Anhang D)
3	Rahadin (siehe Anhang D)
4	1 schwarze Katze
5	1 Besen des belebten Angriffs (siehe Anhang D)
6	1W4 + 1 fliegende Schwerter
7	Blinsky-Spielzeug
8	Unsichtbarer Diener
9	1W4 barovianische Gemeine
10	2W6 krabbelnde Klauen
11	1W6 Schatten
12	1W6 Schwärme von Fledermäusen
13	1 kriechender Strahd-Zombie (siehe Anhang D)
14	1W4 + 1 Vistani-Schläger
15	1W4 Gruftschrecken
16	Stück Tand
17	Riesenspinnen-Kokon
18	1 Barovianische Hexe (siehe Anhang D)
19	1W4 + 1 Vampirbrut
20	Strahd von Zarowitsch (siehe Anhang D)

ICH RIEF NACH MEINER FAMILIE,
die schon lange von ihren uralten
Thronen gestürzt worden waren,
und brachte sie hierher, ins Schloss
Ravenloft.

—Foliant des Strahd

Verwende die folgenden Beschreibungen für die Begegnungen.

BAROVIANISCHE GEMEINE

Ein großer Lärm erfüllt die unheiligen Hallen von Ravenloft. Rufe wie „Tötet den Vampir!“ vermischen sich mit mutigen Stimmen, die „Nie wieder!“ und „In die Gräfte!“ rufen.

Zornige Dorfbewohner, die in das Schloss eingedrungen sind, schwingen Fackeln und Mistgabeln in einer lächerlichen Darbietung der Stärke. Wohin sie sich auch wenden, rufen sie nach Gerechtigkeit. Wenn die Charaktere sie nicht daran hindern, werden sie ihnen folgen. Solange diese Barovianer die Abenteurer begleiten, kommt es bereits bei einer 9 oder höher zu Zufallsbegegnungen.

BAROVIANISCHE HEXE

Ihr hört eine krächzende Frauenstimme, die einen Namen ruft. „Quengelbauch! Quengelbauch, wo bist du? Die Pocken sollen dich holen, du rüdische Katze!“

Durch die Dunkelheit nähert sich ein altes Weib, das einen spitzen schwarzen Hut und ein Gewand aus Sackleinen trägt, das mit Ruß besudelt ist.

Charaktere können versuchen, sich vor der Hexe (die Dunkelsicht hat) zu verstecken oder sie zu überrumpeln. Die barovianische Hexe ist eine der Dienerinnen aus Strahds Behausung in Bereich K56. Sie ruft den Namen ihres Vertrauten, einer schwarzen Katze, die verschwunden ist. Wenn die Charaktere sie konfrontieren, spuckt die alte Schachtel sie an und beginnt einen Zauber zu wirken.



Es kommt nur einmal zu dieser Begegnung. Wenn das Ergebnis noch einmal gewürfelt wird, behandle dies als keine Begegnung.

BESEN DES BELEBTEN ANGRIFFS

Ihr hört ein Kratzen. Aus den Schatten kommt ein Besen, der sich fegend in eure Richtung bewegt, als wäre er von unsichtbaren Händen geführt.

Wenn der Besen sich der Gruppe auf 1,50 m annähert, greift er an.

BLINSKY-SPIELZEUG

Die Charaktere stoßen nur dann auf ein Blinsky-Spielzeug, wenn sie sich durch das Schloss bewegen (nicht, wenn sie rasten); ansonsten behandle dieses Ergebnis als keine Begegnung.

Ihr findet ein weggeworfenes Spielzeug, etwas, das kein Kind lieben könnte.

In winzigen Buchstaben ist ein Werbespruch auf das Spielzeug gestickt oder gedruckt: „Ist kein Spaß, ist kein Blinsky!“ Wirf einen W6, um das Spielzeug zu ermitteln

W6 Spielzeug

- 1 Ein Plüschwerwolf, der mit Sägespänen und winzigen, aus Holz geschnitzten Säuglingen gefüllt ist. Er hat stumpfe Messerklingen als Klauen und ausfahrbare Zähne.
- 2 Eine lächelnde Narren-Marionette mit verworrenen Fäden und winzigen Kupferglocken in der Mütze.
- 3 Eine hölzerne Rätselschachtel mit 15 cm Seitenlänge, in die die Silhouetten von höhnisch grinsenden Gesichtern geschnitzt sind. Die Schachtel klappert, wenn man sie schüttelt. Ein Charakter, der eine kurze Rast lang mit der Schachtel herumspielt, kann herausfinden, wie man sie öffnet, wenn ihm ein Intelligenzwurf gegen SG 20 gelingt. Die Schachtel ist leer, und es ist nicht zu erklären, woher das Klappern kommt.
- 4 Eine gesichtslose Puppe in einem Hochzeitskleid, das durch das Alter vergilbt und zerschissen ist.
- 5 Ein grob sorgförmiger Springteufel, der eine Strahd-Puppe enthält.
- 6 Federbetriebene Holzzähne mit Fängen, weiß bemalt. Wenn die Feder aufzogen (was eine Aktion erfordert) und dann freigegeben wird, schnappen und klappern die Zähne für 1 Minute.

ESMERELDA D'AVENIR

Esmerelda hat den Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich gewirkt und erkundet heimlich das Schloss. Wähle einen Charakter hinten in der Marschreihenfolge der Charaktere aus, und lies seinem Spieler folgenden Text vor:

Du spürst ein sanftes Tippen auf der Schulter, siehst aber nichts hinter dir.

Wenn der Charakter, der von Esmerelda berührt wird, auf alarmierende oder bedrohliche Weise reagiert, flüstert sie schnell: „Hab keine Angst. Wir stehen auf derselben Seite.“

Esmerelda jagt Strahd, doch ihre Bemühungen, den Vampir in die Ecke zu drängen, wurden bislang verhindert, und sie fürchtet, dass sie der Aufgabe nicht gewachsen ist. Wenn die Charaktere sie nicht auffordern, sich der Gruppe anzuschließen, wünscht sie ihnen viel Glück und macht sich auf den Weg (vielleicht bis zu einer späteren Begegnung). Wenn sie sie einladen, mit ihnen zu kommen, prüft Esmerelda das Wissen der Charaktere über Vampire, indem sie ihnen Fragen stellt wie „Habt ihr jemals gesehen, wie ein Vampir seine Gestalt verändert?“ und „Wisst ihr, wie man die regenerativen Fähigkeiten eines Vampirs zunichtemachen kann?“ Was auch ihre Antwort ist, am Ende stimmt sie zu, sie zu begleiten.

Es kommt nur einmal zu dieser Begegnung. Wenn das Ergebnis noch einmal gewürfelt wird, behandle dies als keine Begegnung.

FLIEGENDE SCHWERTER

Aus der Dunkelheit fliegt eine rostige Klinge, gefolgt von einer zweiten!

Wenn die Charaktere auf mehr als zwei fliegende Schwerter stoßen, sind die anderen nicht fern. Diese Waffen schweben durch das Schloss und greifen Eindringlinge an, die in Reichweite ihrer Blindsight kommen.

GRUFTSCHRECKEN

Die Luft wird merklich kälter, und ihr könnt Schritte hören, die sich nähern.

Wenn sich die Charaktere leise bewegen und keine Lichtquellen bei sich tragen, können sie versuchen, sich vor den Gruftschrecken zu verbergen. Diese untoten Soldaten dienten einst als Wachhauptleute in Schloss Ravenloft. Sie tragen noch immer die Überreste von zerfetzten Livrees, und greifen sofort an.

Schätze. Die Gruftschrecken tragen Langschwerter bei sich, bei denen das Wappen von Barovia in die Parierstange gearbeitet ist. Jeder Gruftschrecken hat einen Beutel mit 2W20EM bei sich, jede Münze in Barovia geprägt und mit dem Profil von Strahd von Zarowitsch.

KRABELNDE KLAUEN

Eine Meute abgetrennter Hände, deren mumifiziertes Fleisch von Ruß geschwärzt ist, huscht über den staubigen Boden aus der Dunkelheit.

Die krabbelnden Klauen greifen gemeinsam ein Mitglied der Gruppe an. Während der Verwirrung versucht eine der Klauen, in den Rucksack des Charakters zu kriechen und sich dort zu verstecken. Sie legt einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen die passive Weisheit (Wahrnehmung) des Charakters ab. Wenn die Klaue den Wurf verliert, kann der Charakter sehen, wie sie in den Rucksack eindringt. Wenn die Klaue erfolgreich ist, wartet sie, bis der Charakter eine lange Rast macht, kommt dann hervor und greift an.

KRIECHENDER STRAHD-ZOMBIE

Ihr hört das Todesröcheln von etwas Bösem.

Das Stöhnen kommt von einem Strahd-Zombie, dem beide Beine fehlen, so dass nur noch Kopf, Torso und Arme übrig sind. Er verwendet seine Arme, um sich über den Boden zu schleppen. Der kriechende Zombie hat noch 15 Trefferpunkte übrig.

Wenn sich die Charaktere leise bewegen und keine Lichtquellen verwenden, können sie versuchen, sich vor dem kriechenden Zombie zu verstecken.

RIESENSPINNEN-KOKON

Die Charaktere stoßen nur auf einen Riesenspinnen-Kokon, wenn sie sich im Schloss bewegen (nicht wenn sie rasten); wiederhole ansonsten den Wurf.

Ein weißer Kokon hängt an dicken Netzen von der Decke und scheint etwas Menschenartiges zu enthalten.

Eine Riesenspinne hat diesen Kokon gefertigt. Charaktere, die es schaffen, ihn zu erreichen, können ihn aufschneiden, um zu sehen, was sich im Inneren befindet. Werf einen W6, um den Inhalt des Kokons zu bestimmen:

W6 Inhalt des Kokons

- 1 Eine hölzerne Kleiderpuppe, die ein weißes Gewand trägt.
- 2 Eine **barovianische Hexe** (siehe Anhang D). Sie brüllt wie ein wildes Tier und beginnt, mit Zaubern um sich zu schleudern.
- 3 Ein **Strahd-Zombie** (siehe Anhang D). Er kämpft, bis er getötet wird.
- 4 Ein barovianischer Wahnsinniger (CN männlicher **Gemeiner**). Wenn er befreit wird, beginnt er zu lachen, bis er zum Schweigen gebracht oder mit dem Zauber *Gefühle besänftigen* beruhigt wird. Der Zauber *Schwache Genesung* heilt seinen Irrsinn, woraufhin er versucht, aus dem Schloss zu flüchten.
- 5 Ein **toter Barovianer**, der als Wirt für einen **Schwarm von Insekten** (Spinnen) dient. Die jungen Riesenspinnen (jede ungefähr so groß wie eine Tarantel) kriechen aus dem offenen Mund des Barovianers oder brechen direkt aus seinem geschwellenen Bauch hervor.
- 6 Ein **Vistana-Bandit** (CN, männlich oder weiblich). Der Vistana kennt den Aufbau des Schlosses und hilft den Charakteren, bis Strahd oder weitere Vistani erscheinen. Dann fällt der verräterische Vistana den Charakteren in den Rücken.

RAHADIN

Wenn Rahadin bei einer vorherigen Begegnung getötet oder gefangengenommen wurde, kommt es nicht zu dieser Begegnung. Ansonsten nähert sich Strahds geheimnisvoller Kämmerer leise. Ein Charakter mit passiver Weisheit (Wahrnehmung), die höher ist als Rahadins Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), bemerkt ihn.

„Der Meister wünscht euch zu sehen“, verkündet eine grimmige Stimme in der Dunkelheit.

Rahadin weist die Charaktere zu einem zufälligen Ort im Schloss, den du mit einem Wurf mit einem W6 bestimmst:

W6 Ort

- 1 Kapelle (Bereich K15)
- 2 Audienzsaal (Bereich K25)
- 3 Arbeitszimmer (Bereich K37)
- 4 Turmdach (Bereich K57)
- 5 Weinkeller (Bereich K63)
- 6 Folterkammer (Bereich K76)

Strahd ist nicht tatsächlich an diesem Ort, wenn die Kartenlesung (siehe Kapitel 1) nichts anderes zutage brachte.

Wenn die Charaktere Rahadin bitten, sie hinzuführen, lehnt er ab. Wenn die Charaktere eine Wegbeschreibung erbitten, sagt er ihnen, ob sie nach oben, nach unten oder auf der gleichen Ebene bleiben müssen. Wenn sie ihn angreifen, kämpft er bis zum Tod. Ansonsten geht er erst, wenn sie gegangen sind.

SCHATTEN

Wenn einer oder mehrere Charaktere einen passiven Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) von 16 oder höher haben, lies vor:

Du kannst das Gefühl nicht abschütteln, dass etwas hinter euch ist. Als du zurückschaust, siehst du einen Schatten, groß und reglos, doch es gibt nichts, das den Schatten verursachen könnte.

Wenn mehr als ein Schatten anwesend ist, sind die anderen in der Nähe in der Dunkelheit. Diese untoten Schatten folgen den Charakteren, doch greifen nicht an, wenn sie nicht zuerst angegriffen werden. Sie gehorchen ansonsten Strahds Befehlen.

SCHWARZE KATZE

Die Dunkelheit gibt ein dämonisches Zischen von sich, als eine schwarze Katze aus den Schatten schießt und versucht, euch aus dem Weg zu gehen.

Dieser Vertraute sucht nach seiner Herrin (einer barovianischen Hexe). Er will nichts mit den Charakteren zu tun haben, greift aber an, wenn er in die Ecke gedrängt wird.

Wenn die Charaktere die Katze fangen oder töten, kommt es nicht noch einmal zu dieser Begegnung. Wenn das Ergebnis noch einmal gewürfelt wird, behandle dies als keine Begegnung.

STRAHD VON ZAROWITSCH

Strahd zeigt sich überraschend.

Ein Donnerrollen erschüttert das Schloss, lässt Staub und Spinnweben zittern. Ihr hört eine Stimme: „Guten Abend.“

Jeder Charakter mit einem passiven Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) von weniger als 19 ist überrascht, wenn Strahd scheinbar aus dem Nichts auftaucht. Der Charakter zieht es vor, einen überraschten Charakter anzugreifen, und wählt einen aus, der ihm nahesteht. Ansonsten findest du die Taktik des Vampirs in Anhang D.

SCHWARM VON FLEDERMÄUSEN

Ihr hört einen Donnerschlag, gefolgt vom Flattern kleiner schwarzer Flügel. Plötzlich schießt eine dunkle Wolke aus Fledermäusen auf euch herab!

Diese Fledermäuse sind Diener von Strahd. Sie greifen die Charaktere ohne Provokation an.

TAND

Ein zufällig bestimmter Charakter findet ein Stück Tand. Lies dem Spieler dieses Charakters folgenden Text vor:

Du trittst gegen etwas – ein Stück Tand, das im Staub vergraben ist.

Um zu bestimmen, was der Charakter findet, würfle auf der Tand-Tabelle in Anhang A.

UNSICHTBARER DIENER

Ein merkwürdiger Gegenstand schwebt in euer Blickfeld, als würde er von einer unsichtbaren Kraft getragen.

Dieser unsichtbare Diener wurde von Strahd erschaffen und existiert permanent, falls er nicht zerstört wird (siehe den Zauber *Unsichtbarer Diener* im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*)). Werf einen W6, um zu bestimmen, was der Diener trägt, oder wähle eine der folgenden Möglichkeiten aus.

W6 Gegenstände

- 1 Ein angelaufenes silbernes Tablett mit Deckel (im Wert von 25 GM). Wenn sich ein Charakter dem Diener auf 1,50 m nähert, hebt er den Deckel und präsentiert einige schimmelige Milchbrötchen. Der erste Charakter, der ein solches isst, erhält Inspiration. Bei späteren Begegnungen enthält das Tablett eine **krabbelnde Klaue**, die den Charakter angreift, der ihr am nächsten steht.
- 2 Ein Silberpokal (im Wert von 50 GM), der randvoll mit Wein gefüllt ist. Ein Charakter, der den Wein trinkt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen und erleidet 44 (8W10) Giftschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem Gelingen. Bei zukünftigen Begegnungen funktioniert der Wein wie ein *Heiltrank*.
- 3 Ein goldener Kerzenständer (im Wert von 150 GM) mit drei Armen, die jeweils eine nicht entzündete Kerze halten.
- 4 Ein violettes Taschentuch mit rüschtigen Rändern (im Wert von 1 GM). Bei späteren Begegnungen ist das Taschentuch mit frischem Blut beschmiert.
- 5 Eine Essensglocke aus Kristall (im Wert von 25 GM). Der unsichtbare Diener läutet die Glocke, wenn sich die Charaktere ihm auf 3 m annähern. Das Geräusch lockt 1W4 hungrige **Vampirbruten** (siehe unten) an, die in 1W4 +1 Runden eintreffen.
- 6 Das Zauberbuch eines Magiers, mit einem Schutzumschlag aus schwarzem Samt über dem Ledereinband. Das Buch enthält alle Zauber, die Strahd vorbereitet hat (siehe Anhang D). Bei späteren Begegnungen ist dieses Buch ein nicht-magisches Märchenbuch mit Ledereinband im Wert von 25 GM.

VAMPIRBRUT

Wenn ein Charakter eine passive Weisheit (Wahrnehmung) von 16 oder höher hat, ist die Gruppe nicht überrascht. Lies in diesem Fall vor:

Kreaturen mit bleichem Fleisch huschen über die Decke wie Spinnen. Ihre Augen leuchten rot in der Dunkelheit. Als sie sich nähern, öffnen sich ihre gesprungenen, blutbefleckten Lippen weit und offenbaren scharfe Fänge.

Diese Schergen von Strahd, alles ehemalige Abenteurer, kriechen über die Decke und lassen sich auf arglose Beute fallen. Die Vampirbruten kämpfen, bis sie zerstört sind.

VISTANI-SCHLÄGER

Ihr hört Stimmen mit ausgeprägtem Akzent.

Eine kleine Gruppe Vistani (NB menschliche und weibliche Menschen) behaupten, Gefangene des Vampirs zu sein, die unlängst aus dem Kerker des Schlosses entkommen sind, und bieten an, der Gruppe zu helfen. In Wahrheit sind sie Strahd loyal ergeben und verraten die Charaktere, sobald er auftaucht. Wenn die Charaktere das Angebot annehmen, geben die Schläger vor, Verbündete der Gruppe zu sein, solange sie bei der Gruppe bleiben oder bis Strahd auftaucht. Wenn die Charaktere das Schloss verlassen, begleiten sie die Schläger, da es die Charaktere misstrauisch machen würde, wenn sie im Schloss bleiben würden.

Schätze. Ein Vistani-Schläger hat einen Beutel bei sich, der 2W8 kleine Juwelen enthält (je 50 GM).

MAUERN VON RAVENLOFT

Du findest die Ortlichkeiten K1 bis K6 auf der Karte 2.

K1. VORDERER HOF

Wenn die Charaktere das Schloss betreten, wird das Wetter schlechter. Düsterer Regen beginnt zu fallen und wird im Lauf einer Stunde ein regelrechter Regenguss. Blitze erleuchten immer wieder den Himmel, gefolgt von Donnerrollen, das das Schloss zum Zittern bringt.

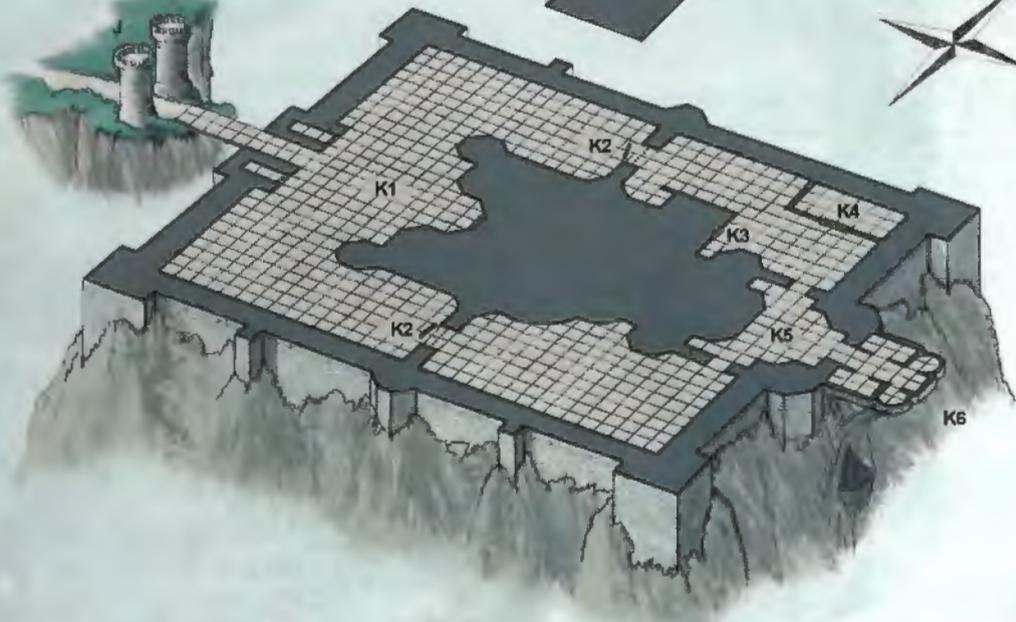
Dichter, kalter Nebel wirbelt über den Hof. Immer wieder durchstoßen Blitze die weinenden Wolken am Himmel, während der Donner die Erde erschüttert. Durch den Regen könnt ihr Flammen sehen, die an beiden Seiten des Haupteingangs des Bergfrieds flackern. Warmes Licht strömt aus dem Eingang auf den Hof. Hoch über dem Eingang erkennt ihr ein rundes Fenster, in dessen Eisenrahmen Scherben aus gebrochenem Glas gekeilt sind.

Die Mauern, die den Hof umgeben, sind 30 m hoch. Die dunklen Türme des Schlosses ragen sogar noch höher auf. Türen in den Tortürmen auf beiden Seiten des Tunneleingangs sind wegen des Regens geschlossen, und ein heulender Wind fegt durch den Hof.

Die offenen Haupttüren in den Bergfried führen in Bereich K7. Das große, zerbrochene Fenster über dem Haupteingang befindet sich 15 m über dem Hof und führt in Bereich K25. Man kann durch das große Fenster keine Lichter sehen.



KARTE 2
Mauern von
Ravenloft



Ein Feld = 3 Meter

TORTÜRME

Jedes äußere Torturm weist eine eisenbeschlagene Tür mit eingebautem Schloss auf.

Charaktere, die durch das Tor eintreten, bewegen sich auf einen Boden aus Pflastersteinen, und ein hohler Turm ragt hoch über sie auf. Die Mechanismen, mit denen die Zugbrücke und das Fallgitter gehoben und gesenkt werden können, füllen beide Türme aus. Der Riegelmechanismus in jedem Turm wird magisch mit einem Wort aktiviert, das nur Strahd kennt. Er kann auch aktiviert werden, wenn erfolgreich *Magie bannen* (SG 14) auf ihn gewirkt wird. Weder die Zugbrücke noch das Fallgitter bewegen sich, bis beide Riegel aktiviert wurden.

K2. TOR IM HAUPTHOF

Zwei Tore, eines im Norden des Bergfrieds und eines im Süden, verhindern leichten Zugang zu dem, was hinter ihnen liegt.

Eine gewaltige Mauer ragt empor und verbindet die Außenmauern des Schlosses mit dem Bergfried. Ein 6 m hoher, 6 m breiter Torbogen erlaubt es, durch die Verbindungsmauer zu treten, ist aber von einem rostigen Fallgitter aus Eisen verschlossen.

Das Fallgitter ist nicht mechanisch fixiert und kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 angehoben werden. Es kann auch mit einem Befehlswort angehoben werden, das nur Strahd und Cyrus Belview (Bereich K62) kennen. Wenn das Fallgitter nicht aufgeheilt oder richtig geöffnet wird, fällt es wieder herab, wenn man es loslässt.

K3. DIENSTBOTENHOF

Dieser Hof nordöstlich der Festung ist von hohen Mauern umgeben. Ein Kutschhaus aus Stein mit aufklappbaren Türen steht still in der Ecke, wo sich die Außenmauern treffen. Gegenüber des Kutschhauses führt eine schmale Holztür, die mit Eisen verstärkt ist, in den Bergfried.

Das Kutschhaus ist in Bereich K4 beschrieben. Die Holztür, die in Bereich K23 führt, ist aufgequollen und klemmt im Rahmen. Ein Charakter kann die Tür mit der Schulter aufzwingen, wenn ihm ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 10 gelingt.

K4. KUTSCHHAUS

Lies den folgenden Text, wenn die Charaktere die Türen zum Kutschhaus öffnen:

Die Doppeltür schwingt auf, und ihr seht eine elegante, schwarze Kutsche mit Glasfenstern und Laternen aus Messing.

K5. KAPELLENGARTEN

Im Schatten des Bergfrieds, hinter aufragenden Zinnen und hohen, vernagelten Buntglasfenstern, versucht ein kleiner Garten zu überleben. Kleine Blumen strecken sich in der Dunkelheit in den Himmel. Zwei große Eisentore blockieren den Weg zu einer Art Aussichtspunkt.

Die großen Eisentore quietschen laut auf rostigen Scharnieren, wenn man sie öffnet. Dahinter liegt Bereich K6.

K6. AUSSICHTSPUNKT

Aus dunklen Regen am Himmel nieselt es die ganze Zeit. Ein Weg aus Pflastersteinen führt zwischen leeren Nebengebäuden hindurch und endet an einem gepflasterten Aussichtspunkt. Der Aussichtspunkt ist von einer niedrigen Steinmauer umgeben, die von nach außen blickenden Gargylen-Gravierungen bedeckt ist.

Wenn ein Charakter über den Balkon blickt, lies vor:

Ein Blitz erleuchtet das elende Dorf Barovia, dessen Dächer unter einer erstickenden Decke aus Nebel 300 m unter euch sichtbar werden.

Wenn ein Charakter mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 15 oder höher über die Mauer blickt, füge hinzu:

Unter der Plattform, auf der ihr steht, ungefähr 30 m weiter unten, ragt ein Bauwerk aus Stein aus der Klippenwand. Drei schmutzverkrustete Fenster sind in darin eingesetzt.

Die Fenster sind so dreckig, dass sie undurchsichtig sind, doch ein Charakter in Reichweite kann den Dreck abkratzen und eine staubige Gruft dahinter erkennen (Bereich K88). Charaktere, die die Fenster vom Aussichtspunkt aus erreichen wollen, müssen 35 m hinabsteigen und sich 6 m unter die Plattform bewegen. Dieser Abstieg ist nicht ohne die Unterstützung von Magie oder Kletterausrüstung möglich. Jeder, der fällt, stürzt 300 m tief.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, schaut er über den Balkon.

HAUPTGESCHOSS

Du findest die Örtlichkeiten K7 bis K24 auf der Karte 3.

K7. EINGANG

Lies den folgenden Text vor, wenn sich die Charaktere aus dem Hof (Bereich K1) nähern:

Die verschnörkelte Außentür des Schlosses steht weit auf. Auf beiden Seiten hängen flackernde Fackeln in Fackelhaltern. 6 m tiefer in der Burg folgt eine zweite Doppeltür.

Wenn sich einer oder mehrere Charaktere, die sich von Bereich K1 aus nähern, den Doppeltüren bis auf 3 m annähern, lies vor:

Die Türen vor euch schwingen plötzlich auf, und ihr blickt in eine große Halle, die von Orgelmusik erfüllt ist.

Wenn sich die Charaktere von Bereich K8 nähern und diesen Bereich noch nicht besucht haben, lies vor:

Zwei Doppeltüren im Westen scheinen einen Ausgang aus dem Schloss darzustellen, oder zumindest in Richtung Ausgang zu führen.

Gleichgültig aus welcher Richtung die Charaktere eintreten, lies Folgendes vor:

Aus der Höhe der Eingangshalle glotzen vier Drachensstatuen auf euch herab. Ihre Augen flackern im Fackelschein.

Wenn jemand außer Strahd diesen Bereich durch die Türen betritt, die an Bereich K8 anschließen, erwachen die Drachen zum Leben, fallen fauchend und spuckend auf den Boden und greifen an. Die Drachen greifen keine Charaktere an, die diesen Bereich aus Bereich K1 betreten und sich nach Osten begeben. Die Drachen sind vier **rote Drachennestlinge**, und sie haben Anweisungen, Gäste das Schloss betreten zu lassen, sie aber am Verlassen zu hindern. Wenn Eindringlinge diesen Bereich verlassen, fliegen die Drachen auf ihre Positionen zurück und verwandeln sich zurück zu Stein. In ihrer Steinform sind sie unempfindlich gegen Waffenschaden. Die Drachen verlassen niemals diesen Raum.

K8. GROSSER EINGANG

Spinnweben hängen zwischen den Säulen, die die gewölbte Decke einer großen, staubigen Halle stützen, welche von prasselnden Fackeln in eisernen Haltern beleuchtet ist. Die Fackeln werfen seltsame Schatten über die Gesichter von acht Steingargylen, die bewegungslos am Rand der Kuppeldecke hocken.

Gesprungene und verblichene Deckenfresken sind von Verfall unkenntlich gemacht. Geschlossene Doppeltüren aus Bronze befinden sich im Osten. Im Norden führt eine breite Treppe in die Dunkelheit hinauf. Ein beleuchteter Korridor im Süden ist von weiteren Bronzetüren verschlossen, durch die ihr traurige und majestätische Orgelklänge vernehmt.

Der südliche Korridor ist in Bereich K9 beschrieben. Die breite Treppe führt empor in Bereich K19.

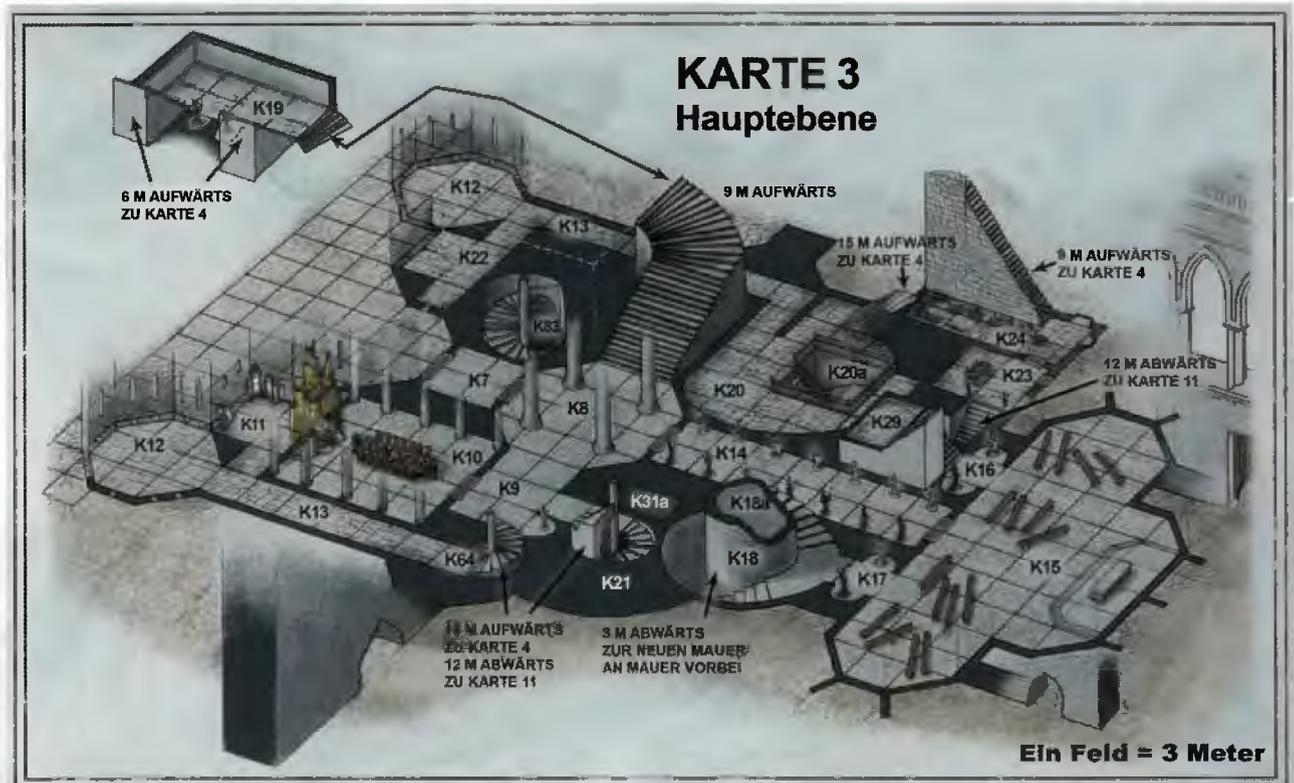
Wenn die Charaktere eingeladen wurden, lies Folgendes vor:

Ein Elf mit brauner Haut und langem schwarzen Haar steigt leise wie eine Katze die Treppe hinab. Er trägt einen grauen Umhang über genietetem Lederrüstung. An seiner Seite hängt ein polierter Krummsäbel von seinem Gürtel. „Mein Meister erwartet euch“, sagt er.

Der Elf ist **Rahadin**, der Kämmerer des Schlosses (siehe Anhang D). Er kämpft nur, wenn er angegriffen wird. Ansonsten führt er die Charaktere in den Speisesaal (Bereich K10), weist sie an, hineinzugehen, schließt die Türen hinter ihnen und zieht sich über die Südliche Turmtreppe (Bereich K12) in Bereich K72 zurück.

ENTWICKLUNG

Nachdem alle Charaktere diesen Raum verlassen haben, greifen die acht **Gargylen** jeden Charakter an, der es wagt, hierher zurückzukehren. Die Gargylen fliegen auch herunter und attackieren, wenn sie angegriffen werden. Wenn die Charaktere angreifen, löscht die aufgewirbelte Luft ihrer Schwingen die Fackeln in den Haltern, so dass die Halle in Dunkelheit fällt, wenn keine andere Lichtquelle vorhanden ist.



K9. GÄSTEHALLE

Fackellicht flackert an den Wänden dieser gewölbten Halle. Im Osten geht ein gewölbter Korridor 6 m weit und endet in einer Wendeltreppe, die nach oben und unten führt. Neben dem Korridor steht eine Rüstung, geölt und glänzend, in Habachtstellung in einer flachen Nische. Im Westen steht eine große Doppeltür leicht offen, und ein stetiges, helles Licht fällt aus der Öffnung. Hinter der Tür ertönt Orgelmusik, und die Melodie, die von Macht und Niederlagen erzählt, klingt bis in die Halle.

Die Rüstung in der Nische ist nur eine normale Ritterrüstung, die sehr gepflegt ist.

Die Treppe führt nach unten in Bereich K61 und nach oben in Bereich K30. Die Doppeltür erlaubt es, Bereich K10 zu betreten.

K10. SPEISEHALLE

Das erste Mal, wenn die Charaktere diesen Raum betreten, lies vor:

Drei gewaltige Kristalleuchter tauchen diesen prachtvollen Raum in helles Licht. Säulen aus Stein ragen an mattweißen Marmorwänden auf und stützen die Decke. In der Mitte des Raums steht ein langer, schwerer Tisch, der mit einem edlen Tischtuch aus Satin gedeckt ist.

Der Tisch ist mit köstlichen Lebensmitteln beladen: geröstete Tiere, die mit schmackhaften Soßen übergossen sind, Wurzeln und Kräuter aller Geschmacksrichtungen und süße Früchte und Gemüse. Für jeden von euch ist der Tisch mit edlem, zerbrechlichem Porzellan und Silber gedeckt. An jedem Platz steht ein Kristallpokal, der eine bernsteinfarbene Flüssigkeit enthält, die einen köstlichen, verlockenden Duft verströmt.

In der Mitte der gegenüberliegenden Westwand, zwischen zwei vom Boden zur Decke reichenden Spiegeln, steht eine gewaltige Orgel. Ihre Pfeifen lassen eine donnernde Melodie erklingen, die von Größe und Verzweiflung erzählt. An der Orgel, mit dem Rücken zu euch, sitzt eine einzelne Gestalt im Umhang in verzückter Ekstase an den Tasten. Die Gestalt hält plötzlich inne, und eine tiefe Stille erfüllt den Speisesaal, als sich die Gestalt langsam zu euch umdreht.

Die Gestalt ist eine Illusion von Strahd. Sie heißt die Charaktere willkommen und lädt sie ein zu speisen. Die Illusion verhält sich wie Strahd und spielt den großzügigen Gastgeber, spricht freundlich und erzählt den Charakteren, dass sie das Schloss frei erkunden dürfen. „Strahd“ könnte über seine Familie sprechen oder etwas über die Geschichte des Schlosses erzählen, doch liefert die Illusion keine nützlichen Informationen über die Bewohner, Schätze oder Gefahren des Schlosses. Sie sagt nur, dass sie nicht viele Gäste empfängt. Der Illusionsvampir spricht nicht länger als 3 Runden mit den Charakteren, wobei er sich niemals von der Orgelbank entfernt.



Wenn die Zeit vorüber ist oder die Illusion angegriffen wird, verschwindet sie mit einem höhnischen Lachen.

In dem Augenblick, in dem die Gestalt verschwindet, beginnt ein heftiger, eisig kalter Wind durch die Halle zu brüllen und löscht alle Flammen. Die Charaktere hören das Quietschen von uralten Scharnieren und die dumpfen Schläge schwerer Türen, die in der Entfernung zugeschlagen werden, eine nach der anderen. Sie hören auch, wie das Fallgitter zufällt und nehmen das müde Stöhnen der alten Zugbrücke wahr, die hochgezogen wird. Auch die Tür in diesen Raum schlägt zu, wenn sie nicht auf irgendeine Weise blockiert wird. Wenn die Charaktere die Türen öffnen, sehen sie, dass alle Fackeln in den Bereichen K7, K8 und K9 erloschen sind.

Die Orgel scheint fest an ihrem Ort verankert und unbeweglich zu sein, aber wenn ein Charakter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 schafft, sieht er Kratzspuren am Boden, die vermuten lassen, dass die Orgel weggeschoben werden kann. Ein Charakter, der versucht, die verschiedenen Tasten und Pedale zu verwenden, entdeckt, dass eines der Pedale, wenn es fest genug getreten wird, die Orgel ungefähr 60 cm nach außen gleiten lässt, so dass eine Geheimtür in der Rückwand offengelegt wird, die in Bereich K11 führt. Weil diese Geheimtür hinter der Orgel verborgen ist, kann man sie erst finden und öffnen, wenn die Orgel aus dem Weg geschoben wird.

Das Essen auf dem Tisch ist köstlich, der Wein delikat.

K11. SÜDLICHER SCHÜTZENPOSTEN

Der Hof des Schlosses ist durch schmale Schießscharten in der Nord- und Westwand sichtbar. An den Wänden lehnen Spiegel verschiedener Größe, einige so groß wie Menschen und andere klein genug, um in einen Rucksack zu passen.

Jede Schießscharte ist 75 cm hoch und 10 cm breit. Die gerahmten Spiegel (insgesamt siebzehn Stück) hingen früher an verschiedenen Wänden im Schloss. Strahd hat sie abnehmen und hier lagern lassen.

Eine Geheimtür in der Ostwand kann aufgezogen werden, um die Rückseite der Orgel in Bereich K10 zu offenbaren. Charaktere können die Geheimtür nicht passieren, solange die Orgel sie blockiert, und die Orgel kann von dieser Seite aus nicht bewegt werden.

K12. SCHÜTZENSTAND

Eine hohe Kuppeldecke krönt den 9 m hohen, achteckigen Raum vor euch. Fresken, die das Alter hat verbleichen lassen, schmücken die Decke, doch ihre Bilder sind unmöglich zu erkennen. Hohe, schmale Schießscharten erlauben den Blick auf den Hof.

Jede Schießscharte ist 75 cm hoch und 10 cm breit.

K13. ZUGANG ZUM SCHÜTZENSTAND

Dieser lange, schmale Korridor verläuft von Ost nach West. Spinnweben füllen den Korridor, so dass man nur einige Fuß weit schauen kann.

K14. HALLE DES GLAUBENS

Diese große Halle ist voll von Staub und erstreckt sich in die Dunkelheit. Spinnennetze hängen von der Kuppeldecke wie Vorhänge, und lebensgroße Statuen von Rittern säumen den Flur auf beiden Seiten. Ihr habt das Gefühl, dass sie euch mit den Augen beobachten.

Die Statuen sind harmlos. Ihre sich bewegenden Augen sind einfache optische Täuschungen.

Doppeltüren befinden sich an beiden Enden des Korridors. Über der Tür, die in Bereich K15 führt, hängt ein Symbol aus gehämmelter Bronze, das wie eine auf- oder untergehende Sonne aussieht.

K15. KAPELLE

Schwaches, farbiges Licht fällt durch hohe, gebrochene und vernagelte Fenster aus Buntglas und erhellt eine uralte Kapelle. Einige Fledermäuse flattern nahe der Spitze der 30 m hohen Kuppeldecke. Ein Balkon verläuft entlang der westlichen Wand, 15 m über dem Boden. In der Mitte des Balkons lungern zwei dunkle Gestalten in hohen Stühlen.

Bänke, die mit dem Staub von Jahrhunderten bedeckt sind, liegen chaotisch verstreut auf dem Boden. Hinter dem Schutt steht ein Altar aus einer Plattform aus Stein. Er wird von einem durchdringenden Lichtstrahl erleuchtet. Die Seiten des Altars tragen Basreliefs von engelsgleichen Gestalten, die von Weinranken umschlungen sind. Das Licht von oben fällt direkt auf eine Silberstatue. Eine verhüllte Gestalt liegt auf dem Altar, und ein schwarzer Streitkolben liegt auf dem Boden nahe ihrer Füße.

Die Gestalt, die auf dem Altar liegt, ist alles, was von Gustav Herrenghast übrig ist, einem rechtschaffenen bösen menschlichen Kleriker, der versucht hat, die *Ikone von Ravenloft* zu erlangen und den Versuch nicht überlebte. Siehe „Schätze“, unten, für mehr Informationen zu der Ikone und Gustavs Besitztümern.

Ein geformtes Steingeländer umgibt den oberen Balkon, der in Bereich K28 beschrieben ist.

SCHÄTZE

Die Statuette auf dem Altar ist ein Artefakt, das die *Ikone von Ravenloft* genannt wird (siehe Anhang C). Jede böse Kreatur, die die Statuette berührt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen und erleidet 88 (16W10) gleißenden Schaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen. Dieser Effekt wirkt nur, wenn die Statuette auf dem Altar steht.

Gustavs Leiche trägt einen schönen, fellgesäumten Umhang, der mit Goldfäden bestickt ist (im Wert von 250 GM) und einen Kettenpanzer, beide nicht magisch. Gustavs Streitkolben ist ein *Streitkolben des Terrors*.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er auf dem Boden hinter dem Altar.

Wenn die Karten zeigen, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, gehört er zu den Fledermäusen, die unter der Decke flattern, oder er steht an einem Ende der Kapelle – eine dunkle Gestalt in der großen Halle.

K16. NÖRDLICHER ZUGANG ZUR KAPELLE

Dieser Raum verbindet einen großen Raum im Osten und eine Treppe im Westen, die nach oben führt. In Nischen in der Nord- und Südwand stehen 2,50 m hohe Skulpturen von Rittern mit Helmen, die muskulös gebaut sind. Schwarze Schatten fallen auf ihre Gesichter.

Die Statuen sind harmlos. Der große Raum im Osten ist die Kapelle. Die Treppe im Westen ist in Bereich K29 beschrieben.

K17. SÜDLICHER ZUGANG ZUR KAPELLE

Dieser Raum verbindet einen großen Raum im Osten und die Plattform einer Treppe im Westen. Links neben der Plattform führen die Treppen hinab in die Dunkelheit. Rechts führen die Treppen nach oben in dicke Vorhänge aus Spinnweben. In Nischen in der Nord- und Südwand stehen 2,50 m hohe Skulpturen von Rittern mit Helmen, die glänzende Schwerter in den Händen halten. Schwarze Schatten fallen auf ihre Gesichter.

Die Statuen sind harmlos. Der große Raum im Osten ist die Kapelle. Die Treppe im Westen ist in Bereich K18 beschrieben.

K18. TREPPE IM HOHEN TURM

Die großen Trittsteine dieser Wendeltreppe, führen um eine steinerne, 6 m durchmessende Spindel, nach oben und unten. Spinnweben hängen kreuz und quer, was es schwierig macht, die Decke zu erkennen. Schwere Balken an der Decke hängen durch, weil sie über Jahrhunderte Gewicht getragen haben.

Die Treppe beginnt in Bereich K84 und führt um eine zentrale Spindel (Bereich K18a) herum, der 90 m zur Spitze des hohen Turms führt (Bereich K59).

Eine vor kurzer Zeit erbaute Wand aus Ziegelsteinen blockiert die Treppe 3 m unter dem Absatz westlich von Bereich K17. Ein Loch in der Wand erlaubt es, dass Gas (oder Vampire in gasförmiger Gestalt) von einer Seite der Mauer zur anderen dringen können. Ein Charakter, der die Wand genau untersucht, kann das Loch mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 entdecken. Die Wand ist zu robust, als dass Charaktere sie niederschlagen könnten, aber sie können innerhalb von 1 Stunde Löcher erschaffen, durch die sie hindurchkriechen können, oder die ganze Mauer innerhalb von 2 Stunden niederreißen.

10 m unter der Ziegelsteinmauer und 15 m über dem Fuß der Treppe hat sich ein kleiner Riss an der äußeren Mauer des Treppenaufgangs gebildet. Der Riss ist 15 cm breit, 25 cm hoch und 30 cm tief; er führt in den Weinkeller des Schlosses (Bereich K63). Charaktere können den Spalt automatisch bemerken, wenn sie die Treppe hinauf oder hinab gehen. Den Riss so weit auszuweiten, dass die Charaktere sich hindurch-

quetschen können, erfordert größere Bauarbeiten und würde mehrere Tage dauern.

Der Schacht, um den sich diese Treppen winden (Bereich K18a) verläuft vertikal von Bereich K59 zu Bereich K84, ohne Löcher oder Hindernisse. Die Innenwand der Treppe, zwischen den Treppen und dem Schacht, ist sehr solide.

K18A. SCHACHT IM HOHEN TURM

Charaktere können diesen Steinschacht mit 3 m Durchmesser und 130 m Höhe von oben oder von unten im hohen Turm betreten (Bereiche K59 oder K84).

Der Schacht ist dunkel und voll von Spinnweben. Ein sausender Wind setzt die Netze in Bewegung. Es ist unmöglich, den Schacht ohne Magie oder Kletterausrüstung zu erklimmen, da es wenige Handgriffe gibt.

Die Fledermäuse in den Katakomben (Bereich K84) fliegen in der Nacht den Schacht empor und verlassen Schloss Ravenloft durch verschiedene Schießscharten und Löcher an der Spitze des Turms (Bereich K59). Nachdem sie gefressen haben, kehren sie auf dem gleichen Weg zurück.

K19. GROSSER ABSATZ

Große Treppen führen nach oben zu einem Absatz, der 6 m breit und 12 m lang ist. Steinbögen stützen in einer Höhe von 6 m eine mit Fresken bedeckte Decke. Die Fresken zeigen Ritter in Rüstung auf Pferden, doch die Details sind so sehr verblichen, dass man sie nicht mehr erkennen kann.

Staub schwebt hier in der Luft. Am Ende der Südwand führt eine Treppe in die Dunkelheit. Zwischen den Treppen befinden sich zwei Nischen, in denen jeweils eine Rüstung steht, die mit dunklen Flecken bedeckt ist. Jede Rüstung umklammert einen Streitkolben, dessen Schlagfläche wie ein Drachenkopf geformt ist. Worte, die in die Bögen über den Rüstungen graviert sind, wurden weggekratzt.

Beide Treppen an der Südwand führen zu Bereich K25. Die große Treppe führt nach unten in Bereich K8. Jeder, der sich vor den Nischen entlang der Südwand bewegt, aktiviert die Rüstungen.

Beide Rüstungen sind mechanische Fallen, die aktiviert werden, wenn auf Druckplatten tritt, die vor ihren Nischen im Boden verborgen sind. Ein Charakter, der an diesem Ort nach Fallen sucht, kann beide Druckplatten entdecken, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt.

Wenn 40 Pfund Gewicht oder mehr auf die Druckplatte gelegt werden, springt die Rüstung an dieser Druckplatte nach vorne, schwingt die Arme und schlägt mit seinem Streitkolben zu. Jede Kreatur, die auf einer Druckplatte steht, wenn die Falle ausgelöst wird, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht 7 (2W6) Wuchtschaden durch die um sich schlagende Rüstung zu erleiden. Nachdem die Rüstung vorgeschungen ist und zugeschlagen hat, zieht sie sich zurück. Die Druckplatte wird nach 1 Minute zurückgesetzt, dann kann die Platte wieder ausgelöst werden.

Die Rüstungen funktionieren wie Marionetten aus Metall. Sie sind ein kleiner Witz, der Besucher eher erschrecken als sie verletzen soll. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann die Druckplatten mit einem Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 deaktivieren. Eine Falle kann auch entschärft werden, indem man seine Rüstung zerstört. Sie hat RK 18, 5 Trefferpunkte und Immunität gegen psychischen Schaden und Giftschaden.

K20. HERZ DES LEIDES

Ein Mosaikboden lässt den ansonsten dunklen, kalten, leeren Turm, der sich über euch erhebt, etwas farbenfroher erscheinen. Eine Wendeltreppe windet sich langsam in die Dunkelheit und führt an der Außenwand entlang. In der Mitte des Raums führt eine andere Treppe nach unten.

Die Treppe in der Mitte des Raums (Bereich K20a) führt in Bereich K71.

Die Wendeltreppe hat kein Geländer und verbindet das Hauptgeschoss der Burg mit allen Ebenen darüber. Erst einmal führt die Wendeltreppe 15 m nach oben zu einem Absatz (auf Karte 4 angegeben), von dem aus ein offener Torbogen in Bereich K13 führt. Östlich der Öffnung ist eine Geheimtür, die eine Leiter verbirgt, die in Bereich K34 führt.

Die Treppe führt weitere 12 m nach oben zu einem weiteren Absatz (auf Karte 5 angegeben), mit Torbögen, die in die Bereiche K45 und K46 führt, und dann weitere 30 m nach oben zu einem Absatz unter dem Herzen des Turms (auf Karte 8 angegeben). Die Treppe windet sich um das Herz und endet an der Oberseite des Turms (Bereich K60).

DAS HERZ

Der Turm, inklusive der Wendeltreppe, ist am Leben. Wenn die Charaktere das erste Mal Fuß auf die Wendeltreppe setzen, lies vor:

Als ihr auf die Wendeltreppe tretet, erstrahlt hoch über euch ein rötliches Licht und wird dann zu einem dumpfen, pulsierenden roten Leuchten. Ihr könnt jetzt sehen, wie gewaltig dieser Turm wirklich ist. Die Wendeltreppe führt die gesamte Höhe des Turms empor. Der Turm, der an seinem Fuß einen Durchmesser von 20 m hat, wird schmaler, je höher er wird. An der Spitze des Turms pulsiert ein rotes Kristallherz in rotem Licht. Über dem Herz führt die Treppe weiter nach oben.

Lass die Charaktere und das Herz des Leides auf Initiative würfeln. Wenn die Charaktere den Turm verlassen und später zurückkehren, können sie einen neuen Initiativwurf ablegen, aber die Initiative des Herzens ändert sich nicht mehr.

Der erwachte Turm erzittert und kippt bei der Initiative des Herzens des Leides. Jede Kreatur, die sich zu Beginn des Zugs des Herzens auf der Treppe befindet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht zum Fuß des Turms zu fallen. Charaktere, die auf der Treppe krabbeln oder auf dem Boden der Treppe liegen, schaffen den Wurf automatisch.

Das Herz des Leides ist ein rotes Kristallherz mit 3 m Durchmesser, das nahe der Spitze des Turms schwebt. Charaktere, die in der Nähe stehen, können Nahkampfangriffe gegen das Herz ausführen, wenn ihre Waffe eine Reichweite von mindestens 3 m hat. Das Glasherz hat RK 15 und 50 Trefferpunkte. Wenn das Herz auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, zerbricht es, und die Kristallscherben werden zu Blut, der auf das Innere des Turms und die Treppe herabregnet. Wenn das Herz des Leides zerstört wird, hört der Turm auf zu beben, und das Innere des Turms wird dunkel. Wenn die Charaktere das Herz zerstören, erhalten sie 1.500 EP.

Strahd und das Herz des Leides sind verbunden, und jeder Schaden, den Strahd erleidet, wird auf das Herz übertragen. Wenn das Herz Schaden absorbiert, der es auf 0 Trefferpunkte bringt, wird es zerstört, und Strahd erleidet allen übrigen Schaden. Das Herz des Leides erhält bei Sonnenaufgang alle Trefferpunkte zurück, wenn es noch mindestens 1 Trefferpunkt übrig hat.

Das Herz des Leides wird vom Willen von Strahd aufrecht erhalten. *Magie bannen* hat keinen Effekt auf das Herz.

Belebte Hellebarden. An den Wänden an den Abschnitten der Treppe nahe am Herzen sind zehn belebte Hellebarden aufgehängt; verwende die Spielwerte für das **fliegende Schwert** aus dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, erhöhe aber den Schaden auf 1W10 + 1 und verringere die RK auf 15. Die Hellebarden greifen jede Kreatur an, die das Herz des Leides bedroht.

Vampirbrut. Strahd spürt, wenn dem Herz des Leides Schaden zugefügt wird, und er schickt vier Vampirbruten, die die Verantwortlichen zerstören sollen. Diese **Vampirbruten** sind ehemalige Abenteurer, die Strahd vor langer Zeit besiegt hat. Sie nutzen ihr Merkmal Spinnenklettern, um an den Wänden des Turms emporzuklettern, und treffen innerhalb von 3 Runden ein.

K20A. TREPPE IM TURMKORRIDOR

Diese Treppe verbindet die Bereiche K20 und K71.

K21. TREPPE IM SÜDTURM

Flackernde Fackeln in Eisenhaltern erleuchten diese Wendeltreppe. Ein kalter Wind fegt die Wendeltreppe hinab und scheint die Hitze der Fackeln selbst abzutöten.

Diese Treppe beginnt in Bereich K73 und führt durch die Bereiche K61, K9, K30 und K35, ehe sie in Bereich K47 endet.

K22. NÖRDLICHER SCHÜTZENPOSTEN

Der Hof des Schlosses ist durch schmale Schießscharten in den Wänden sichtbar.

Jede Schießscharte ist 75 cm hoch und 10 cm breit.

K23. DIENSTBOTENEINGANG

Dämmriges Licht füllt durch ein staubverkrustetes Fenster in der Ostwand. Eine Tür nahe des Fensters führt zum nordöstlichen Hof des Schlosses.

Alles im Raum ist mit Staub überzogen, auch der schwere, große Tisch in der Mitte. Ein dickes Buch liegt offen auf einem Schreibtisch, daneben ein Tintenfass und ein Federkiel. Es gibt eine beschädigte Tür in der Nordwand, und eine Wendeltreppe in der Südwand führt nach unten in die Dunkelheit. An jeder Seite der Treppe steht eine skelettierte Gestalt in glänzendem Kettenpanzer in zusammengesackter Habachtstellung und hält eine rostige Hellebarde.



Die Skelette, die von Cyrus Belview zusammengesetzt wurden (siehe Bereich K62), werden mit Drahtrahmen zusammengehalten und hängen von Haken. Sie stellen keine Gefahr dar.

Die Treppe führt in Bereich K62 hinab. Die östliche Tür, die in den Hof führt, hat sich in ihrem Rahmen gedehnt und kann mit einem Stärkewurf gegen SG 10 aufgezwängt werden. Die nördliche Tür ist gesprungen und hängt in ihren Angeln; dahinter liegt ein weiterer staubgefüllter Raum (Bereich K24).

Das uralte Buch ist verwittert und brüchig, doch die Tinte im Tintenfass ist frisch. Oben auf jeder Seite ist eine Nachricht geschrieben: „Bitte registriert Euch zu Eurem Vorteil und dem Eurer nächsten Verwandten“. Das Buch ist mehr als halb voll mit Namen, alle unlesbar.

K24. DIENSTBOTENQUARTIERE

Zerstörte Möbel und zerrissene Kleidung sind über diesen Raum verstreut, der 6 auf 12 m groß ist. Dämmriges Licht fällt durch zwei dreckverkrustete Fenster in der nordöstlichen Ecke. Eine schmale Treppe ohne Geländert führt die Nordwand empor.

Die Treppe führt in Bereich K34.

HOF DES GRAFEN

Du findest die Örtlichkeiten K25 bis K34 auf der Karte 4.

K25. AUDIENZSAAL

Dämmriges Licht vom Hof fällt durch das gebrochene Glas großer Bleiglasfenster in der Westwand. Dieser gewaltige Hof ist ein Ort der kühlen, unheilvollen Dunkelheit. Leere eiserne Fackelhalter übersäen die Wände. Hunderte von staubigen Spinnweben hängen in der Halle und verbergen die Decke. Direkt gegenüber des Fensters in der Ostwand befindet sich eine Doppeltür. Weiter im Süden führt eine einzelne Tür ebenfalls durch die Ostwand. Treppen an beiden Enden der Nordwand führen nach unten.

Ganz im Süden am Ende der Halle steht ein großer hölzerner Thron auf einem Marmorpodest. Der Thron mit der hohen Lehne zeigt nach Süden, weg vom Großteil des Raumes.

Eine Geheimtür in der Südwand führt zu Bereich K13. Sie ist von Staub und Spinnweben verborgen und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16 wahrgenommen werden.

Beide Treppen an der Nordwand führen nach unten zu Bereich K19. Die Doppeltür im Osten kann aufgezogen werden und führt in Bereich K26. Die Einzeltür in der Ostwand führt zu Bereich K30.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er auf dem Marmorpodest, direkt hinter dem Thron.

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, sitzt er auf dem hölzernen Thron.

K26. WACHPOSTEN

Wenn die Charaktere diesen Korridor durch eine der Doppeltüren betreten, lies vor:

Die Tür öffnet sich und offenbart den Blick auf eine weitere Doppeltür drei Meter vor euch. Zwischen diesen Türen erstreckt sich ein 3 m breiter Korridor nach Norden und Süden. An beiden Enden des Korridors schwebt in der Dunkelheit ein menschliches Skelett, das in rostige Rüstung und ein zeretztes Livree der Schlosswache gekleidet ist.

Die „schwebenden“ Skelette hängen von Haken an der Nord- und Südwand. Die Skelette, die von Cyrus Belview zusammengesetzt wurden (siehe Bereich K62), werden mit Drahtrahmen zusammengehalten und sind harmlos. Hinter dem Skelett an der Nordwand befindet sich eine Geheimtür, die sich aufschließen lässt und in Bereich K33 führt.

Wenn die Charaktere diesen Korridor durch die Geheimtür betreten, die an Bereich K33 angrenzt, sehen sie das Skelett an der Innenseite der Geheimtür hängen, sobald sie sie aufziehen, und können mit einer Lichtquelle oder Dunkelsicht auch das Skelett am anderen Ende des Korridors erkennen.

K27. KÖNIGSKORRIDOR

Dieser 6 m hohe Korridor hat eine dunkle Kuppeldecke, die mit Spinnweben behangen ist. Ein leises Stöhnen, mal in der Tonlage ansteigend, mal fallend, säuselt durch den Korridor. Es klingt nach Traurigkeit und Verzweiflung.

Das Stöhnen ist nur der Wind.

Charaktere, die die Decke untersuchen, können mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 einen Flaschenzug erkennen, der den ganzen Korridor entlang an der Decke verläuft, verborgen von den Spinnweben. Der Flaschenzug wird weiter unten, unter „Flug des Vampirs“, beschrieben.

Auf halbem Weg durch den Korridor ist an der Südseite eine Geheimtür, die aufgezogen werden kann und in Bereich K31 führt.

FLUG DES VAMPIRS

In einem Fach über der westlichen Doppeltür ist eine bekleidete Holzpuppe verborgen, die genau wie Strahd aussieht. Sie trägt einen schwarzen Umhang, und ihre Arme und Klauenfinger sind auf bedrohliche Weise ausgestreckt. Die Puppe ist an einem Seil befestigt, das durch den Flaschenzug entlang der Decke des Korridors verläuft.

Wenn einer oder mehrere Charaktere die Mitte des Korridors erreichen (egal, aus welcher Richtung sie kommen), lies vor:

Ihr hört das Kratzen von Stein auf Stein, dann den kaum wahrnehmbaren Schrei einer Fledermaus. Aus der Richtung des Geräuschs seht ihr das fangzahnbewehrte Gesicht, die ausgestreckten Klauen und den wehenden schwarzen Umhang eines Vampirs, der von oben auf euch herabstürzt! Ein tiefes, kehliges Kichern erfüllt den Korridor.

KARTE 4 Hof des Grafen



Ein Feld = 3 Meter

Das Kratzen ist das Geräusch des sich öffnenden Geheimfachs, und das schrille Quicken ist das Geräusch des Flaschenzugs, der das Gewicht der Holzpuppe trägt, während sie durch die Luft gleitet. Das Kichern ist ein harmlos magischer Effekt ähnlich zu dem, was mit dem Zauber *Taschenspielerei* erzeugt werden kann.

Lass die Spieler Initiative würfeln und leite diese Kampfbegegnung, wobei der „Vampir“ mit Initiative 5 agiert. In seinem Zug fliegt die Puppe über die Charaktere hinweg, 3 m über dem Boden, und hält nicht an, bis er das Ostende des Korridors erreicht. In seinem nächsten Zug dreht er um und fliegt zurück in sein Fach. Die Falle wird nach 1 Minute zurückgesetzt.

Ein Charakter, der die Puppe vom Boden aus angreifen will, braucht eine Reichweite von mindestens 3 m. Die Puppe hat RK 15, 19 Trefferpunkte und ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Sinken ihre Trefferpunkte auf 0, während sie noch in der Luft ist, fällt sie zu Boden.

K28. KÖNIGSBALKON

Ein geschmücktes Steingeländer umschließt diesen langen Balkon, der einen Blick auf Ravenlofts Kapelle erlaubt. Zwei verzierte Throne stehen Seite an Seite in der Mitte des Balkons. Sie sind mit Staub bedeckt und mit Spinnweben behangen. Die Throne zeigen von der Doppeltür weg, die den Zugang auf den Balkon erlaubt.

Zwei **Strahd-Zombies** (siehe Anhang D) sitzen zusammengesunken auf den Thronen. Sie bleiben bewegungslos bis einer von ihnen gestört wird oder sich eine weitere Kreatur in die Reichweite eines der Zombies begibt. Dann greifen sie an.

Der Balkon ist 15 m über dem Boden der Kapelle (Bereich K15) gelegen. Eine Treppe nördlich der Doppeltür führt nach unten in Bereich K29.

K29. KNARRENDER ABSATZ

Diese Treppe besteht aus altem Holz und knarzt, ächzt und stöhnt unter euren Füßen.

Die Treppe führt von Bereich K16 bis Bereich K28. Obwohl sie instabil aussieht, ist sie überraschend robust. Das Knarzen verhindert jedoch, dass jemand auf den Treppen die Kreaturen in Bereich K28 überrascht.

K30. BUCHHALTER DES KÖNIGS

Staubige Schriftrollen und Folianten säumen die Wände dieses Raums. Mehr Schriftrollen und Bücher liegen über den Boden verteilt um vier schwere Holztruhen herum, die mit robusten Eisenschlössern versehen sind. Der einzige freie Bereich des Bodens ist direkt vor den Türen an der Ost- und Westwand.

In der Mitte der Unordnung steht ein großer, schwarzer Schreibtisch. Eine Figur kauert auf einem hohen Schemel und kratzt mit einem trockenen Federkiel auf einer scheinbar endlosen Papierrolle. In der Nähe hängt ein in einer Quaste endendes Seil aus einem Loch in der Decke.

Die Gestalt ist Lief Lipsiege (CB menschlicher **Gemeiner**), ein Buchhalter. Er ist an den schweren Holzschreibtisch gekettet und hat kein Interesse an den Charakteren oder ihren Sorgen. Unter keinen Umständen wird er freiwillig den Raum verlassen. Lief zieht an dem Seil, sollte er bedroht werden. Dazu ist eine Aktion erforderlich.

Wenn das Seil gezogen wird, ertönt ein extrem lauter Gong. Eine oder mehrere Kreaturen treffen 1W6 Runden später ein und greifen alle Charaktere an, die sich dann noch immer im

Raum befinden. Bestimme die Kreaturen zufällig, indem du einen W4 wirfst:

W4	Kreatur
1	1W6 Schatten
2	1W4 Vampirbruten
3	1W4 Gruftschrecken
4	1 Todesalb und 1W4 + 1 Schreckgespenster

Lief wurde vor vielen Jahren von Strahd in seine Dienste gezwungen. Er kümmert sich um die Buchführung für Strahd und verzeichnet die Reichtümer und Eroberungen es Vampirs. Lief ist länger hier als er sich erinnern kann. Er ist mürrisch, weil Strahd ihm nicht erlaubt, alles über seine Schätze zu wissen. Dennoch hat Lief herausgefunden, wo sich einer von Strahds geheimen Schätzen befindet. Wenn er freundlich behandelt wird, kann Lief das Versteck des *Heiligen Symbols der Raben* (siehe Anhang C) verraten, entsprechend dem, was die Karten zeigen. Lief kann eine einfache Karte zeichnen, die den Weg an diesen Ort zeigt. Seine Karte ist geographisch korrekt, doch gibt er zu, dass er keine Gefahren auf dem Weg angibt oder anerkennt. Lief kennt nicht notwendigerweise den direkten Weg zum Symbol.

Lief weiß, dass es einen Schlüssel gibt, der alle vier Truhen öffnet, doch kann er sich nicht erinnern, wo er ihn versteckt hat. Siehe „Schätze“, unten, für weitere Informationen.

Die Westtür führt nach unten in Bereich K25. Die Osttür erlaubt Zugang zur Treppe (Bereich K21), die nach unten in Bereich K9 und nach oben zu einem Absatz vor Bereich K35 führt und dann weiter bis nach Bereich K47 reicht.

SCHÄTZE

Der Raum enthält Hunderte wertloser Bücher und Schriftrollen, die diverse Buchhaltungsmethoden beschreiben. Der erste Charakter, der mindestens 10 Minuten damit verbringt, den Raum zu durchsuchen und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 10 schafft, entdeckt ein Buch mit blutbeflecktem Ledereinband. Die Seiten des Buchs wurden ausgehöhlt, so dass eine Öffnung entstanden ist, in der Lief den Eisenschlüssel versteckt hat, der die vier hölzernen Truhen in diesem Raum aufsperrt.

Zwei der verschlossenen Truhen enthalten je 10.000 KM. Eine dritte Truhe enthält 1.000 GM. Die vierte Truhe enthält 500 PM, verborgen unter einem *Handbuch der körperlichen Gesundheit*.

K31. FALLENMECHANISMUS

Der Geruch von Schmiere und gut geöltem Holz trifft eure Nase, als ihr die Tür öffnet. Dieser 3 auf 6 m große Raum ist voll von komplexen Maschinen, abgesehen von den kleinen Zwischenräumen zwischen den steinernen Zahnrädern, Eisenketten und Flaschenzügen. Auf der anderen Seite der Maschine, im Süden, befindet sich ein rechteckiger Schacht, der aus der Dunkelheit emporsteigt und in diesen Raum führt. An der Westwand ist eine Stahlplatte befestigt, aus der ein Eisenhebel nach unten ragt.

Siehe das Diagramm auf Seite 76. Der Schacht (Bereich K31a) geht 30 m nach unten in Bereich K61 und 12 m nach oben in Bereich K31b. Weitere 12 m darüber ist eine steinerne Falltür in der Decke, die nach Bereich K47 führt.

Wird die Maschine in diesem Raum betätigt, hebt das eine steinerne Aufzugkabine von der Unterseite des Schachts, an diesem Raum vorbei bis zur Decke des Schachts. Siehe Bereich K61 für mehr Informationen zur Aufzugfalle.

Ein Charakter kann 1 Minute damit verbringen, die Maschinen in diesem Raum zu deaktivieren. Die Aufzugfalle funktioniert nicht, bis die Maschine repariert wurde.

Der Eisenhebel in der Westwand befindet sich normalerweise in der unteren Position. Wird er nach oben geschoben, aktiviert das die Falle und hebt den Aufzug. Wird er zurück nach unten geschoben, senkt das den Aufzug, und die Falle wird zurückgesetzt.

Wenn die Aufzugfalle in Bereich K61 aktiviert wird, bewegen sich alle Ketten, Flaschenzüge und Zahnräder in diesem Raum auf einmal. Es dauert 10 Sekunden, die Spitze des Schachts zu erreichen, und die Maschine hört erst auf, wenn der Aufzug seine Reise beendet hat.

Eine Geheimtür in der Nordwand ist von dieser Seite aus leicht zu entdecken (kein Attributswurf notwendig) und führt in Bereich K27.

K31A. AUFZUGSCHACHT

Kalte Luft füllt diesen rechteckigen Schacht, dessen Wände mit Schimmel bedeckt und glattgeschliffen sind. Straffe Eisenketten erstrecken sich den Schacht empor und hinab. Die Glieder der Ketten sind dick und mit Fett überzogen.

Der Schacht ist 50 m hoch. Er beginnt in Bereich K61, steigt 26 m empor zu Bereich K31, weitere 12 m in Bereich K31b, und weitere 12 m in Bereich K47. Wenn die Aufzugfalle aktiviert wird (siehe Bereich K61 für Details), steigt eine



Aufzugkabine mit 3 m Seitenlänge an der westlichen Seite des Schachts hoch. Gleichzeitig sinkt ein solider Steinblock, der als Gegengewicht dient, ebenfalls mit 3 m Seitenlänge an der Ostseite des Schachts hinab. An beiden Steinblöcken sind dicke Eisenketten befestigt, und sie können an ihnen gesenkt und angehoben werden, wie es notwendig ist.

Es ist unmöglich, den Schacht ohne Magie oder Kletterausrüstung zu erklimmen, weil die Wände glatt und glitschig vom Schimmel sind, und die schmierigen Eisenketten sind zu dick und schlüpfrig, um sie zu greifen.

In das Dach des Schachts ist eine steinerne Falltür mit 1,50 m Seitenlänge eingesetzt, die aufgeschoben werden kann, um Bereich K47 zu erreichen.

K31b. SCHACHTZUGANG

Dieser quadratische Raum mit 3 m Seitenlänge erlaubt den Blick auf einen vertikalen Schacht im Süden, der in die Dunkelheit hinabführt und weiter nach oben steigt.

Der Ausblickpunkt ist 38 m über dem Boden des Schachts (Bereich K31a). 12 m weiter unten ist Bereich K31, und 12 m weiter oben befindet sich eine steinerne Falltür, die in Bereich K47 führt.

Eine Tür in der Nordwand ist leicht von dieser Seite aus zu sehen (kein Attributwurf notwendig) und führt in Bereich K39.

K32. ZIMMERMÄDCHEN IN DER HÖLLE

Öllampen erleuchten diese lange, rechteckige Kammer mit eichenvertäfelten Wänden. Fleckiges, vergilbtes, zartes Gewebe hängt ordentlich von acht Himmelbetten. Die Gestalt einer Frau bewegt sich anmutig durch den Raum, staubt Möbel ab und summt leise vor sich hin. Um ihren schlanken, blassen Hals hängt eine goldene Kette mit einem Rubinanhänger.

Das Zimmermädchen, Helga Ruwak, ist eine **Vampirbrut**, die behauptet, die Tochter des Stiefelmachers des Dorfs zu sein, die von Strahd entführt und in seine Dienste gepresst wurde. Sie fleht, wenn nötig auf Händen und Knien, von diesem schrecklichen Ort gerettet zu werden.

Helga schließt sich der Gruppe an, wenn die Charaktere sie einladen. Sie plant die Charaktere anzugreifen, tut dies aber nur, wenn sie eine Gelegenheit sieht, in der sie nicht gegen die ganze Gruppe kämpfen muss. Sie greift auch dann an, wenn Strahd es ihr befiehlt.

Helga spielt die Rolle der unschuldigen Maid in Nöten und zeigt ihre Wildheit nur, wenn sie angreift. Sie ist tatsächlich die Tochter des Stiefelmachers, wie sie behauptet, doch hat sie das Leben des Bösen an der Seite von Strahd ausgewählt.

SCHÄTZE

Helgas goldene Halskette mit Rubinanhänger ist ein Geschenk von Strahd. Die Halskette ist fast fünfhundert Jahre alt und 750 GM wert.

K33. TREPPE ZU DEN KÖNIGSGEMÄCHERN

Dieser dunkle Korridor ist hinter zwei Geheimtüren verborgen.

Der gewölbte Korridor wurde saubergefegt. Eichenpaneele schmücken die Wände bis zu einer Höhe von 1,20 m. An der Ostwand über der Holzvertäfelung befinden sich drei nicht entzündete Öllampen, die je 3 m auseinanderliegen. Eine einfache Holztür ist in die Westwand eingesetzt, und Licht dringt durch die Ritzen. Eine Treppe am Nordende der Westwand steigt in die Dunkelheit empor.

Die Treppe führt 12 m hinab in Bereich K45. Die Tür in der Westwand führt zu Bereich K32.

K34. OBERE DIENSTBOTENQUARTIERE

Schmutzverkrustete Fenster lassen wenig Licht in diesen hoch gelegenen Raum. Gebrochene Betrahmen und zerrissene Stücke von Matratzen übersäen den Boden. Ein großer, staubiger Kleiderschrank, der grob wie ein Sarg geformt ist und in dessen schwarze Türen feenartige Kreaturen geschnitzt sind, steht zwischen zwei gesprungenen, hohen Spiegeln, die an der Südwand hängen. Eine Treppe führt an der Nordwand hinab.

Wenn jemand den Kleiderschrank öffnet, lies vor:

Ein einfaches weißes Kleid, vom Alter vergilbt, fliegt aus dem Kleiderschrank und tanzt in der Mitte des Raums. Das Kleid flattert zur Musik des Sturms.

Sobald jemand das tanzende Kleid berührt, fällt es auf einen leblosen Haufen auf den Boden. Ansonsten tanzt es für immer. Im Kleiderschrank hängen einige verfaulte Dienstoffuniformen, die weder belebt noch wertvoll sind.

In die Südwand ist hinter dem Spiegel, der westlich zum Kleiderschrank hängt, eine Geheimtür eingesetzt. Sie kann aufgezogen werden und offenbart einen Wandschrank voller Staub und Spinnweben, der eine Holzleiter enthält, die 6 m nach oben zu einer weiteren Geheimtür führt, die in das Treppenhaus im Turm (Bereich K20) führt.

Die Treppe führt hinab in Bereich

RÄUME DER WEHKLAGE

Du findest die Örtlichkeiten K35 bis K46 auf der Karte 5.

K35. WACHENDES UNGEZIEFER

Eine Tür aus kunstfertig graviertem Stahl befindet sich am Westende dieses kurzen, dunklen Korridors. Feine Details zeichnen sich deutlich auf der Oberfläche der Türfüllung ab. Die Tür scheint im eigenem Licht zu strahlen und ist von der Zeit unberührt. Auf beiden Seiten der Tür liegen zwei Nischen im Schatten. Eine dunkle, vage menschenförmige Gestalt steht in jeder Nische.

Die dunklen Gestalten sind vier **Schwärme von Ratten**, die übereinander getürmt sind, um grob menschenartig zu erscheinen (zwei Schwärme pro Nische). Diese Ratten stehen

unter Strahds Kontrolle und greifen jeden an, der sich durch diesen Bereich bewegt.

Auf die Stahltür sind Bilder eines menschlichen Königs graviert, der eine Rüstung trägt und auf einem Pferd sitzt, mit einem majestätischen Gebirge und Sternschnuppen im Hintergrund. Winzige Formen von Personen und Wölfen rahmen das Bild.

K36. SPEISESAAL DES GRAFEN

Staub dringt in eure Lungen ein. Ein süßer, doch unangenehmer Geruch von Verfall füllt den Raum, in dessen Mitte ein langer Eichentisch steht. Eine Staubschicht bedeckt die Tischplatte und das edle Porzellan und Silber. In der Mitte des Tisches neigt sich ein großer, mehrstöckiger Kuchen stark zu einer Seite. Die einst weiße Glasur ist vom Alter grün geworden. Spinnweben hängen wie staubiges Spitzengewebe an allen Seiten des Kuchens herab. Eine kleine Puppe, die eine gutgekleidete Frau zeigt, schmückt die Spitze des Kuchens. Darüber hängt ein von Spinnweben eingesponnener Kronleuchter aus Schmiedeeisen. Ein Bogenfenster an der Südwand ist von schweren Vorhängen verhangen. In einem hölzernen Gestell am Fenster steht eine staubige Laute. Still in der südwestlichen Ecke steht eine große, mit Spinnweben bedeckte Harfe.

Der Hochzeitskuchen ist über vier Jahrhunderte alt und wird von Strahds Willen in seinem augenblicklichen verfallendem Zustand bewahrt. Die Figur des Ehemanns auf der Spitze des Kuchens wurde vor langer Zeit auf den Boden geworfen.

Ein Charakter, der den staubigen Boden untersucht, findet die Figur mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10. Wenn die Charaktere den Ehe-

mann aus dem Raum bringen und später wiederkehren, lies Folgendes vor:

Wallende Vorhänge ziehen euren Blick aufs Fenster, das nach außen aufgebrochen wurde. Über den Boden sind Brocken des schimmlichen Kuchens verstreut, als wäre etwas daraus hervorgebrochen.

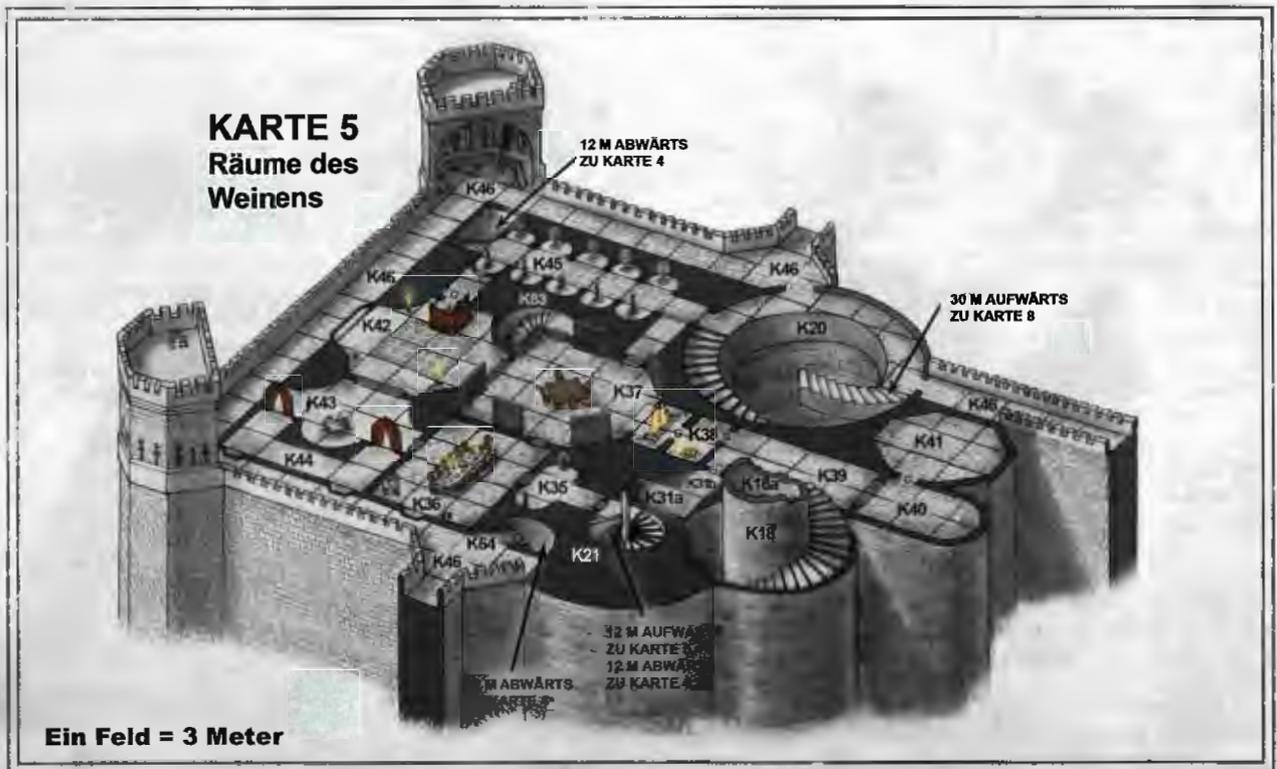
Es gibt zwei Erklärungen für den zerplatzten Kuchen und das kaputte Fenster. Wähle die aus, die du gruslicher findest:

- Strahd hat den Kuchen zerstört und das Fenster zerbrochen, damit die Charaktere glauben, etwas Schreckliches sei entkommen und würde sie nun verfolgen.
- Strahds Hass nahm körperliche Gestalt an, brach aus dem Kuchen (dem Symbol von Sergejs und Tatanas wahrer Liebe) und entkam durch das Fenster. „Strahds Hass“ hat die Spielwerte eines **unsichtbaren Pirschers** und versucht den Charakter zu töten, der die Figur des Ehemanns bei sich trägt.

Der Raum hat Holztüren in der Nord- und Westwand, und eine verzierte Stahltür in der Ostwand (siehe Bereich K35 für Details).

Die Harfe ist 2 m hoch, wiegt etwa 300 Pfund, und besteht aus dunklem, fleckigen Holz, in das Bilder von Hasen und Rosen geschnitzt sind. Die gespannten Saiten bestehen aus Darm.

Ein Charakter, der die Harfe spielt und einen Wurf auf Charisma (Auftreten) schafft, stellt sich gut genug an, um den Geist von Pidelwick zu beschwören, einen kleinen, schwächlichen Mann, der als Narr gekleidet ist, mit einer klingelnden Glocke am Ende seiner spitzen Eselsmütze. Er fragt: „Warum habt ihr mich von jenseits des Grabes gerufen?“ Unabhängig von der Antwort lobt er den Charakter für sein gutes Spiel und sagt: „In meiner Gruft unter der Burg werdet ihr einen Schatz finden, der einem solchen Talent wie dem euren angemessen ist! Möge er euch helfen, diesen



dunklen Ort zur Ruhe zu bringen.“ Wenn die Charaktere daran denken, ihn nach seinem Namen zu fragen, antwortet der Narr „Pidelwick“. Wenn er gefragt wird, wie er gestorben ist, antwortet er humorlos: „Ich bin die Treppe hinuntergefallen.“ Wenn Pidelwick II (siehe Bereich K59) die Gruppe begleitet, deutet der Geist auf das Uhrwerksebenbild und sagt: „Er hat mich die Treppe hinuntergeschubst.“

Wenn der Geist von Pidelwick nichts mehr hinzufügen hat, verschwindet er und erscheint nicht wieder. Wenn die Charaktere den Geist angreifen, erwidert er den Angriff.

SCHÄTZE

Die Laute ist zwar mit Staub bedeckt, doch hat sie sich dem Zahn der Zeit widersetzt. Sie ist ein magisches *Bardeninstrument*, das *Doss-Laute* genannt wird.

K37. ARBEITSZIMMER

Ein loderndes Herdfeuer füllt diesen Raum mit Wogen aus rotem und bernsteinfarbenem Licht. Die Wände sind mit uralten Büchern und Folianten gesäumt, deren lederne Einbände gut geölt und durch vorsichtige Verwendung gut konserviert wurden. Alles hier ist ordentlich. Der Steinbogen ist unter einem dicken, luxuriösen Teppich verborgen. In der Mitte des Raums steht ein großer, niedriger Tisch, dessen Oberfläche spiegelnd glatt gewachst und poliert wurde. Auch das Schüreisen in seinem Halter neben dem lodernden Feuer wurde poliert. Große, gepolsterte Divane und Sofas sind über den Raum verteilt. Zwei Stühle aus burgunderfarbenem Holz mit gepolsterter Sitzfläche und Lehne aus Leder stehen in Richtung Herd. Ein großes Gemälde hängt über dem Kamin in einem schweren, vergoldeten Rahmen. Das unruhige Licht des Feuers erhellt das sorgfältig gemalte Portrait. Es ist ein genaues Ebenbild von Ireena Koljana.

Dieser Raum hat mehrere Ausgänge, darunter eine große Doppeltür in der Westwand, eine Tür an jedem Ende der Nordwand, und eine Tür im Süden.

Das Gemälde über dem Kamin zeigt Tatjana, eine wunderschöne junge Frau mit rotbraunem Haar. Strahd hat das Gemälde vor mehr als vierhundert Jahren in Auftrag geben lassen, um seine Geliebte zu beeindrucken. Der Umstand, dass Ireena Koljana genau wie Tatjana aussieht, beweist Strahd, dass beide Frauen mit derselben Seele geboren wurden.

Die Rückwand des Kamins enthält eine Geheimtür, die man öffnen kann, indem man das Schüreisen aus dem Halter nimmt. Das Feuer muss gelöscht werden, um sicher an die Tür zu kommen. Ansonsten erleidet eine Kreatur, die den Kamin zum ersten Mal in ihrem Zug betritt oder ihren Zug dort beginnt 5 (1W10) Feuerschaden und gerät in Brand. Bis jemand eine Aktion ausführt, um die Flammen um die Kreatur zu löschen, erleidet sie zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (1W10) Feuerschaden. (Der Feuerschaden ist zusätzlich zu dem Schaden durch das Stehen im Kamin.) Die Geheimtür erlaubt es, Bereich K38 zu betreten.

SCHÄTZE

Der wahre Schatz hier ist Strahds Büchersammlung, insgesamt über eintausend einzigartige Folianten. Die Sammlung ist 80.000 GM wert. Es wäre allerdings eine Herausforderung, sie zu transportieren.

Wirf einen W12 und schlage in der folgenden Tabelle nach, um das Thema eines zufällig gewählten Buchs zu bestimmen.

W12 Buch

1	Werk eines Alchemisten
2	Bestiarium voller seltsamer Tiere
3	Biographie eines vergessenen Königs oder einer Königin
4	Buch voller exotischer Rezepte
5	Heraldikbuch
6	Buch der Militärstrategie
7	Epischer Roman
8	Leitfaden für edle Weine
9	Häretischer Text
10	Historischer Text
11	Gedichtsammlung
12	Theologischer Text

TELEPORTZIEL

Charaktere, die aus Bereich K78 an diesen Ort teleportieren, landen vor dem Gemälde von Tatjana.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er auf dem Kaminsims unter dem Portrait von Tatjana.

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, sitzt er zurückgelehnt auf einem der Polsterstühle und starrt ins Feuer.

K38. FALSCHER SCHATZKAMMER

Auf dem Boden dieses verräucherten Raums steht eine geschlossene Truhe, die von Haufen aus Gold-, Silber- und Kupfermünzen umgeben ist. Die Beschläge und Klauenfüße der Truhe zeigen große Kunstfertigkeit.

An der Ostwand sind zwei Fackelhalter angebracht. Der südliche Fackelhalter enthält eine Fackel mit verziertem Metallgriff. Der andere ist leer. Ein Skelett in aufgebrochener Ritterrüstung lehnt an einer Wand. Die rechte Hand des Skeletts ist an seiner Kehle, die linke hält die passende Fackel aus dem leeren Halter.

Die Münzen in der fallenbestückten Truhe machen insgesamt 50 GM, 100 SM und 2.000 KM aus. Die Truhe wiegt 40 Pfund und ist nicht verschlossen. Wenn sie geöffnet wird, entlässt sie eine Wolke aus Schlafgas, die den Raum füllt. Alle Kreaturen in dem Raum müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht für 4 Stunden gelähmt zu sein. Wenn alle Charaktere Opfer des Gases werden, werden sie von den Hexen gefunden, die in Bereich K56 hausen, und dann in Bereich K50 geschleppt, wo sie unverletzt zurückgelassen werden. Wenn auch nur ein Charakter dem Gas widersteht, erscheinen die Hexen nicht.

Das gepanzerte Skelett auf dem Boden ist alles, was von einem Abenteurer übrig ist. Die Leiche hat nichts von Wert.

GEHEIMTÜREN

Dieser Raum ist hinter zwei Geheimtüren verborgen.

Die Geheimtür im Westen ist in die Rückwand des Kamins (Bereich K37) eingesetzt und kann von diesem Raum aus aufgezogen werden, indem man einen einfachen Riegelmechanismus anhebt (der mit dem Schüreisen im Arbeitszimmer verbunden ist). Es ist möglich, dass ein Charakter diese Geheimtür unabsichtlich öffnet, indem er das Schüreisen in Bereich K37 betätigt. Charaktere können die Geheimtür ansonsten normal ausfindig machen, doch zeigt kein erfolg-



TATJANA

reicher Wurf den Mechanismus an, mit dem sie geöffnet werden kann. Das kann nur durch Ausprobieren herausgefunden werden, oder wenn die Charaktere den Mechanismus mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie umgehen.

Die Geheimtür am Nordende der Ostwand ist versiegelt. Wird die Fackel aus der Hand des Skeletts genommen und in den leeren Halter gesteckt, schwing die Geheimtür nach innen auf und öffnet den Zugang in Bereich K39. Wird die Fackel aus dem Fackelhalter entfernt, schließt sich die Geheimtür und wird verriegelt, so wie zuvor. Charaktere können diese Geheimtür normal ausfindig machen, doch zeigt kein erfolgreicher Wurf den Mechanismus an, mit dem sie geöffnet werden kann. Das kann nur durch Ausprobieren geschehen, oder wenn die Charaktere den Mechanismus mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie umgehen.

K39. HALLE DER NETZE

Dieser uralte Korridor erstickt unter Spinnennetzen, die von einem freien Weg entlang der Mitte unterbrochen sind.

Der Korridor hat eine Bogendecke in 6 m Höhe, die hinter dicken Netzen verborgen ist. Am Ostende steht eine Doppeltür aus verzierter Bronze. Die Doppeltür kann aufgezo-gen werden und führt in Bereich K40.

Der Großteil des Korridors ist voller Riesenspinnennetze (siehe „Gewölbegefahren“ in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen“ des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Charaktere, die vom freien Pfad durch die Netze abkommen, laufen Gefahr, stecken-zubleiben.

GEHEIMTÜREN

Am Westende des Korridors befinden sich zwei Geheimtüren.

Die Geheimtür in der Westwand kann von dieser Seite aus nicht geöffnet werden, außer mit Magie (wie dem Zauber *Klopfen*). Siehe Bereich K38 für mehr Informationen zu dieser Geheimtür. Wenn die Charaktere aus Bereich K38 durch diese Tür treten, schließt und verriegelt sie sich hinter ihnen, wenn sie sie nicht aufhalten.

Eine schmale Geheimtür am Westende der Süd-wand ist hinter einer Masse aus Netzen verborgen. Wenn diese Netze entfernt werden, können Charaktere nach der Geheimtür suchen und finden sie bei einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15. Die Tür kann aufgezo-gen werden und führt in Bereich K31b.

K40. GLOCKENTURM

Ihr könnt den Regen und Donner draußen hören, und die Luft hier ist kalt und feucht. Vorhänge und Schleier aus Netzen füllen den Raum, so dass man nur schwer einschätzen kann, wie breit und tief er ist. Ein einzelner schmaler Pfad führt durch die dunkle Mitte des Raums, wo ein Seil von oben herabhängt.

Das Seil ist an einer großen Glocke befestigt, die in 15 m Höhe in einem Holzrahmen hängt. Wenn die Charaktere an dem Seil ziehen oder versuchen es zu erklimmen, ertönt ein lautes, langgezogenes „GONG“. Das Geräusch lässt fünf **Riesenspinnen** aus ihren Netzen fallen und angreifen. Die Spinnen greifen nur an, wenn sie angegriffen werden oder die Glocke ertönt.

Der Großteil des Glockenturms ist voller Riesenspinnennetze (siehe „Gewölbegefahren“ in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen“ des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Charaktere, die in sie stolpern, laufen Gefahr, stecken-zubleiben. Am Westende der Nordwand befindet sich hinter dichten Netzen eine Geheimtür, die in Bereich K41 führt.

K41. SCHATZKAMMER

Diese achteckige Schatzkammer ist frei von Staub und Spinnweben. Die Kuppeldecke in 12 m Höhe ist schwarz bemalt und funkelt, ein Abbild von Sternen in unvertrauten Konstellationen. Kaum in das Gewölbe hinein passt ein quadratischer Turm, mit 6 m Seitenlänge und 9 m Höhe, mit Schießscharten an allen Seiten und einem Dach mit Zinnen.

Die Kuppeldecke ist mit getrocknetem Pech überzogen. Die „Sterne“ sind Splitter von leuchtendem Kristall, die ins Pech eingesetzt sind, je so hell wie eine Kerzenflamme. Dank des „Sternenhimmels“ ist das Gewölbe dämmrig beleuchtet.

Die geplünderten Reichtümer von Strahds geheimen Hort liegt in diesem Adamanturm, der tatsächlich eine *Daerns flotte Festung* ist. (Siehe dazu Kapitel 7, „Schätze“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Nur Strahd kennt das Kommandowort, um ihre Form und Größe zu verändern, was erst möglich ist, wenn alle Schätze aus dem Inneren entfernt worden sind. Nur Strahd kann die beiden Zutrittswege öffnen: eine versiegelte Adamanttür im Fuß des Turms an der Nordseite, und eine Adamantfalltür auf dem Dach.

Die Schießscharten des Turms sind 10 cm breit und 60cm hoch, und die Mauern der Festung sind 7,50 cm dick. Charaktere, die ihre Größe verringern oder eine gasförmige Gestalt annehmen können, können den Turm durch diese Schlitzbetreten.

SCHÄTZE

Das Erdgeschoss der *Daerns flotten Festung* enthält 50.000 KM, 10.000 SM, 10.000 GM, 1.000 PM, 15 ausgewählte Edelsteine (je 100 GM), und ein *Schild +2*, der mit einem stilisierten Silberdrachen verziert ist, das Emblem des Ordens des Silberdrachens (siehe Kapitel 7). Der Schild flüstert seinem Träger Warnungen zu, was einen Bonus von +2 auf Initiative liefert, wenn der Träger nicht kampffähig ist.

Das Obergeschoss des Turms enthält 10 Schmuckstücke (je 250 GM) in einem Sack aus rotem Samt, einen *Alchemiekrug*, einen *Helm der Pracht*, ein *Zepher des Paktbewahrers +1* und eine nicht verschlossene Holzkiste mit vier Fächern, die jeweils einen *Trank der mächtigen Heilung* enthalten.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er auf den Münzen im Erdgeschoss im Turm.

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, hockt er auf dem Turm.

K42. KÖNIGSSCHLAFZIMMER

Süße Düfte wehen aus diesem sanft beleuchteten Raum.

Ein großes Bogenfenster an der Westwand ist von schweren, roten Vorhängen abgedeckt, deren goldene Quasten im Licht von drei Kerzenständern funkeln, die auf kleinen Tischen im Raum stehen. Hohe, weiße Kerzen brennen in einem hellen, beständigen Licht.

Ein großes Bett, das einen Himmel aus Seidenvorhängen hat, steht mit dem Kopfteil an der Nordwand. Ins Kopfteil ist mit großem Können ein großes „Z“ geschnitzt. Zwischen den Laken und der Bettwäsche aus Samt und Seide liegt eine junge Frau in einem Nachthemd. Eine ihrer zierlichen Pantoffeln ist am Fuß des Bettes auf den Boden gefallen.

Bogenförmige Doppeltüren führen im Süden und Osten aus dem Raum.

Das Fenster ist in vier große Glasscheiben unterteilt, die jeweils in einen Rahmen aus Blei gefasst sind. Die beiden äußeren Bereiche verfügen über kleine Eisenscharniere, sodass sie geöffnet werden können, sowie eiserne Riegel, die sie fixieren, wenn sie geschlossen sind. Die Fenster erlauben einen Blick auf die Brustwehr (Bereich K46).

Die Gestalt auf dem Bett ist Gertruda (NG menschliche **Gemeine**), die Tochter der Irren Marie (siehe Kapitel 3, Bereich E3). Gertruda ist sich keiner Gefahr für sich selbst bewusst, besonders durch Strahd, der sie bezaubert hat. Sie ist behütet aufgewachsen und durfte als Kind niemals das Haus verlassen. Sie ist irgendwann ausgebüxt und hat sich zum Schloss aufgemacht, angelockt von seiner Majestät.

Gertruda ist eine unschuldige Frau, und die Jahre, die sie eingeschlossen verbracht hat, haben ihr Realitätsgefühl verzerrt. Entsprechend sieht sie das Leben wie ein Märchen. Wenn sie eine Entscheidung fällen muss, trifft sie immer die einfachste. Sie ist so naiv, dass sie eine Gefahr für sich und andere darstellt. Zu ihrem Glück hat Strahd sie noch nicht gebissen, doch plant er es. (Wenn er es tun kann, während die Charaktere hilflos zusehen müssen, umso besser.)

Neben dem Bett, in die Nordwand eingesetzt, befindet sich eine Geheimtür. Sie kann aufgeschoben werden und



GERTRUDA

führt in einen staubigen Korridor mit einer ähnlichen Geheimtür am Ende einer Nische (siehe Bereich K45 für Details). Gertruda weiß nichts von der Existenz dieser Geheimtür.

K43. BADEZIMMER

Rote Satinvorhänge hängen in Torbögen an beiden Enden der Südwand in diesem dunklen Raum. Zwischen ihnen, in der Mitte des Raums, steht eine große, verzierte Eisenwanne mit Klauenfüßen. Die Wanne ist voller Blut.

Beide verhangene Torbögen führen in Bereich K44.

GEQUÄLTER GEIST

Der Geist von Waruschka, einem Zimmermädchen, sucht diesen Raum heim. Sie nahm sich das Leben, als Strahd begann, von ihr zu trinken, so dass er nicht die Gelegenheit bekam, sie in eine Vampirbrut zu verwandeln.

Das Blut in der Wanne ist nicht real, sondern eine Manifestation von Waruskas gequältem Geist. Wenn das Blut irgendwie gestört wird, lies vor:

Eine blutdurchtränkte Kreatur bricht aus der Wanne hervor und heftet sich manisch gackernd an die Decke. Blut sickert aus ihrem bleichen Fleisch, ihren knöchigen Gliedern und ihrem strähnigem Haar, als sie davonhuscht.

Die Kreatur, die aus der Wanne hervorbricht, ist nicht realer als das Blut. Sie kann nicht verletzt werden und greift nicht an. Sie huscht über die Decke und verschwindet durch einen der Torbögen in Bereich K44. Dort ist sie nicht mehr zu sehen.

K44. WANDSCHRANK

Die Wände hier sind mit Eisenhaken gesäumt, an denen schwarze Umhänge und formelle Kleidung hängen. Zwei Bogenfenster an der Südwand sind von schweren Vorhängen verhangen.

28 Umhänge und 16 Sätze edler Kleidung werden hier gelagert. Rote Satinvorhänge hängen in den Torbögen, die diesen Wandschrank mit dem angrenzenden Badezimmer (Bereich K43) verbinden.

K45. KORRIDOR DER HELDEN

Dunkle Nischen säumen die Wände dieses langen Korridors. Die Decke ist eingestürzt, so dass Geröll über den Boden verstreut ist. Über euch sind die Dachbalken von Ravenloft offengelegt. Blitze aus den dunklen Wolken am Himmel erleuchten den Korridor in unregelmäßigen Abständen und erhellen die Gesichter der lebensgroßen menschlichen Statuen in den Nischen. Jedes Gesicht ist in Angst erstarrt.

Die zehn Statuen, die diesen Korridor säumen, bilden uralte Helden ab. In Wahrheit sind die Gesichter der Statuen stoisch und ausdruckslos, doch wenn ein Blitz sie erleuchtet, wechselt ihr Ausdruck zu absolutem Grauen, bis der Korridor wieder dunkel wird.

Die Statuen sind mit den Geistern von Strahds Ahnen erfüllt, die alle das Ende ihres Geschlechts betrauern. Jeder Geist beantwortet eine Frage, wenn er direkt angesprochen wird. Die Antworten der Geister sind immer kurz und vage, und es besteht eine Chance von 20 Prozent, dass sie falsch sind.

Die Treppe im Westen führt 12 m in Bereich K33 hinab. Ein offener Torbogen im Osten zeigt einen Turmabsatz (einen Teil von Bereich K20).

K46. BRUSTWEHR

Ihr steht auf einem 3 m breiten Laufgang, der den Großteil des Bergfrieds umschließt. Das Nieseln setzt sich fort, unterbrochen von gelegentlichen Donnerschlägen und Blitzen. Weit unter der Brustwehr befinden sich die glänzend nassen Pflastersteine des Hofes.

Der Laufgang verläuft entlang der Vorderseite des oberen Abschnitts des Bergfrieds. Mit Zinnen versehene Laufgänge erstrecken sich vom Bergfried aus nach Norden, Süden und Osten zur Außenmauer des Schlosses. (Siehe Karte 2 für die Länge und Position der Schlossmauern.) Alle Fenster, die von diesem Bereich in den Bergfried führen,

sind geschlossen und verriegelt, können aber mühelos zerbrochen werden.

Wenn sich die Charaktere länger als 5 Minuten auf der Brustwehr oder auf den Schlossmauern aufhalten, begegnen sie **Strahds belebter Rüstung** (siehe Anhang D) auf einer Patrouille. Sie patrouilliert Tag und Nacht die Außenmauern von Ravenloft und die Brustwehr. Unter dem verdunkelten Himmel werden Charaktere mit **Dunkelsicht** vermutlich eher den Lärm der nahenden Rüstung hören als sie sehen.

Die Rüstung kann nicht ausgeschlachtet werden, wenn sie auf 0 Trefferpunkte gebracht wird.

TÜRME VON RAVENLOFT

Du findest die Örtlichkeiten K47 bis K60 auf der Karte 6.

K47. PORTRAIT VON STRAHD

Ihr erreicht einen dunklen Absatz, der 3 m breit und 6 m lang ist. Ein kalter Windzug zieht die Wendeltreppe am Nordende der Ostmauer herab und pfeift wehklagend durch den Raum, ehe er die Treppen im Süden hinab fegt.

Ein aufwendig gestalteter, quadratischer Teppich bedeckt den Boden im Süden. In die Westwand ist eine eisenbeschlagene Holztür eingesetzt, vor der sich auf dem Boden eine hölzerne Falltür befindet. An der Nordwand über der Falltür befindet sich das gerahmte Portrait eines gutaussehenden, gut gekleideten Mannes mit einem gelassenen, doch durchbohrendem Blick.

Der Teppich ist tatsächlich ein **Teppich des Erstickens**. Er greift Kreaturen an, die keine Untoten sind und sich über ihn bewegen, versuchen, ihn zu bewegen oder anderweitig zu stören. Unter dem Teppich befindet sich der nackte Steinboden.

Die hölzerne, quadratische Falltür hat eine Seitenlänge von 1,20 m und verfügt über versenkte Eisenscharniere und einen Eisenring gegenüber den Scharnieren. Wird der Ring hochgezogen, öffnet das die Tür. Unter der Falltür sehen die Charaktere eines von zwei Dingen: entweder einen 50 m tiefen Schacht (Bereich K31a), oder, wenn die Aufzugfalle aktiviert wurde (siehe Bereich K61), eine Aufzugkabine aus Stein mit einer geheimen Luke an der Oberseite.

Das Portrait an der Wand zeigt Strahd von Zarowitsch, ehe er ein Vampir wurde. Selbst als er noch am Leben war, hatte er einen besonders blassen Teint. Die Augen des Portraits scheinen die Charaktere zu beobachten und ihnen zu folgen, während sie den Bereich erkunden. Der Bilderrahmen ist an die Wand genietet und kann nicht entfernt werden, ohne ihn zu zerstören.

Wenn die Charaktere den Teppich oder das Bild angreifen, oder versuchen, einen der Gegenstände zu entfernen, greift das **Wachportrait** (siehe Anhang D) an.

K48. NEBENTREPPE

Diese Wendeltreppe ist dunkel und staubig.

Diese Wendeltreppe steigt von Bereich K47 vorbei an Bereich K54 in Bereich K57 empor.



K49. SALON

Als der Donner den Turm zum Erzittern bringt, ächzen schwere Balken unter dem Gewicht der Decke. Drei verzierte Laternen hängen an Ketten von diesen Balken und geben ein dämmriges Leuchten ab. Die geschwungene Wand ist mit drei Fenstern aus Bleiglas in Stahlrahmen versehen. Ein Bücherregal steht an der Ostwand zwischen zwei Türen. Üppige, gepolsterte Stühle und Sofas sind über den Raum verteilt. Die Bezüge sind im Alter verblichen, und die Muster, die sie einst trugen, sind kaum mehr zu erkennen. Auf einem Sofa lungert ein gutaussehender Mann herum, dessen Kleidung zwar elegant, doch zerschlissen und verblichen ist.

Der junge Mann auf dem Sofa ist Escher, eine schneidige **Vampirbrut**, der Strahd in der Vergangenheit seine Gunst gezeigt hat. Escher fühlt sich in letzter Zeit etwas vernachlässigt und hat sich hierher zurückgezogen, bis sich Strahds Stimmung bessert. Wenn er angegriffen wird, wirft er sich aus dem Fenster und landet wie eine Katze auf dem Dach des Bergfrieds (Bereich K53). Er führt Verfolger direkt zu Strahd, wo auch immer sich der Fürst des Schlosses gerade aufhält (und unabhängig davon, ob die Charaktere bereit sind, sich Strahd zu stellen).

Im Gespräch zeigt Escher große Geistesschärfe, der aber ein leicht melancholischer Unterton innewohnt. Unter seiner spitzbübischen Laune verbirgt sich seine Angst davor, dass Strahd ihn langweilig findet und ihn in die Katakomben (Bereich K84) sperren könnte, mit Strahds anderen abgelegten Gefährten.

Die Bleiglasfenster sind mit Eisenscharnieren versehen und können geöffnet werden. Sie können von innen verschlossen werden, sind aber im Augenblick nicht verschlossen. Das Bleiglas erlaubt keine allzu gute Aussicht. Wenn die Charaktere ein Fenster öffnen und es offenstehen lassen, besteht eine Chance von 50%, dass eine **Vampirbrut**, die an der Außenseite der Turmmauer herumkrabbelt, das offene Fenster bemerkt und nachsehen kommt.

Die Bücher im Regal sind nichts wert und den Charakteren keine Hilfe. Einige der Titel im Bücherregal lauten *Einbalsamierung: Die Verlorene Kunst, Leben unter den Untoten: Wie man es übersteht, Das Einmaleins des Burgenbaus* und *Die Ziegen der Balinokberge*.

SCHÄTZE

Am dritten Finger seiner linken Hand trägt Escher einen Platinring, in den winzige Dornen und Rosen graviert sind (im Wert von 150 GM). Um seinen Hals trägt er einen Anhänger aus Gold und Rubin (im Wert von 750 GM).

K50. GÄSTEZIMMER

Ein großes Bett steht in der Mitte des Raums. Seine vier Eckpfosten stützen einen schwarzen Himmel mit Goldbesatz. Mehrere bequeme Diwane stehen im Raum verteilt. Es gibt eine beschlagene Tür in der Westwand und eine kleinere, nicht beschlagene Tür in der Ostwand.

Am Tag gibt es in diesem Bereich keine Gefahr. Wenn die Charaktere aber versuchen, in der Nacht hier eine kurze Rast einzulegen, dann wird die Rast von der Ankunft von 1W4 barovianischen Hexen aus Bereich K56 unterbrochen. Sie versuchen, die Gruppe mit dem Zauber *Schlaf* auszuschalten. Eine Hexe zieht sich in Bereich K56 zurück, wenn sie verwundet wird.

K51. WANDSCHRANK

Der kleine holzvertäfelte Raum stinkt nach Moder und hat eine 3 m hohe Decke. Eisenhaken säumen die Wände, und ein staubiger schwarzer Umhang hängt von einem Haken in der Mitte der Südwand.

Es ist ein gewöhnlicher Umhang. Die Hexen in Bereich K56 haben ihn hier abgelegt, um sich zu merken, welcher Haken die geheime Falltür in der Decke öffnet.

Man kann die Falltür nach einer Durchsuchung des Raums und einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 entdecken. Die Falltür zu entdecken ermöglicht es nicht automatisch, den Öffnungsmechanismus zu entdecken. Die Tür hat ein verstecktes Schloss und kann geöffnet werden, indem man an dem Haken zieht, an dem der schwarze Umhang hängt. Sobald die Falltür entdeckt wurde, kann sie geöffnet werden, indem man an dem Haken zieht. Alternativ kann man sie mit Diebeswerkzeug, dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie knacken. Sie schwingt nach unten, wenn sie geöffnet wird.

KARTE 6 Türme von Ravenloft



Ein Feld = 3 Meter

K52. SCHORNSTEIN

Aus dem steil geneigten Dach des Schlosses erhebt sich ein dünner Schornstein mit 1,50 m Durchmesser 10 m über die Spitze des Dachs. Rauch strömt aus dem Schlussstein mit Eisenzacken.

Der Kamin führt 20 m nach unten in den lodernnden Kamin in Bereich K37. Eine Kreatur, die ihren Zug im Schornstein beginnt, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden.

K53. DACH

Regen spritzt gegen das durchhängende Schrägdach. Blitze erleuchten Gargylen, die auf den erhöhten Enden des Dachs sitzen, mit ihrem grässlichen Blick für immer auf den Hof gerichtet, der in schwindelnder Tiefe unter ihnen liegt.

Wenn ein Charakter versucht, sich über das Dach zu bewegen, lies vor:

Einige der uralten Dachschildeln rutschen sofort unter den Füßen weg, fallen in die nebelverschleierte Dunkelheit. Jede fallende Kachel schlägt mit einem hohlen Klacken auf Pflastersteinen der Brustwehr oder des Hofes darunter auf.

Ein Charakter muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 schaffen, um sich über das Dach zu bewegen. Der Wurf gelingt automatisch, wenn der Charakter krabbelt. Wenn der Wurf um 5 Punkte oder mehr misslingt, rutscht der Charakter vom Rand des Dachs und stürzt 12 m auf die Brustwehr des Schlosses (Bereich K46).

K54. VERTRAUTENRAUM

Die niedrige Decke dieses Raums mit 6 m Seitenlänge drückt auf euch herab. Zerrissene und gebrochene Sofas liegen auf Haufen, die wirr über den Raum verstreut sind. Tiefe Klauenspuren bedecken die Hartholzmöbel, und die einst üppigen Polster wurden in Fetzen gerissen. Aus den dunklen Schatten inmitten des Gerölls starren euch drei Paar grüner Augen an.

Die drei **Katzen** sind Vertraute der Hexen in Bereich K56. Wenn die Vertrauten die Charaktere hier sehen, erfahren die Hexen von ihrer Gegenwart.

K55. ELEMENTRAUM

Schwere Balken stützen die Decke dieses großen Raums, dessen Außenwände gebogen sind, um der Form des Turms zu folgen. Dämmriges Licht fällt durch die eckigen Stahlgitter zweier Bleiglasfenster herein. Mehrere Tische stehen in diesem Raum, schwer beladen von Stapeln von Glasgefäßen und Flaschen, die alle beschriftet sind.

Die beschrifteten Glasbehälter enthalten verschiedene Elemente, die die Hexen in ihren üblen Gebräuen und Ritualen verwenden. Die Etiketten beschreiben Gegenstände als „Molchsauge“, „Fledermaushaar“, „Schneckenherz“ und „Froschatem“. Es gibt keine Zaubersäfte unter den Flaschen und Gefäßen.

Die Bleifenster sind mit Eisenscharnieren versehen und können geöffnet werden. Sie sind im Augenblick von innen heraus verschlossen. Wenn die Charaktere ein Fenster öffnen und es offenstehen lassen, besteht eine Chance von 50%, dass eine **Vampirbrut**, die an der Außenseite der Turmmauer herumkrabbelt, das offene Fenster bemerkt und nachsehen kommt.

Charaktere, die den Raum durchsuchen, bemerken zahlreiche Stiefelabdrücke im Staub, sowie eine kurze Spur im Staub auf dem Boden, die von der nordöstlichen Ecke des Raums zur östlichsten Tür führt. Sie sieht aus, als wäre etwas Schweres über den Boden in Richtung Tür geschleppt worden.

Es gibt eine geheime Falltür in der nordöstlichen Ecke des Bodens. Aufgrund der deutlichen sichtbaren Spur durch den Staub lässt sich die Falltür ohne Attributswurf finden. Wenn dreimal an die Falltür geklopft oder getippt wird, öffnet das einen geheimen Riegel, so dass die Falltür aufschwingt. Bereich K51 liegt darunter. (Es gibt keinen Attributswurf, der es dem Charakter erlaubt, den Trick zum Öffnen der Tür herauszufinden. Sie können die Information von den Hexen erhalten, oder den Zauber *Weissagung* oder ähnliche Magie verwenden.)

K56. KESSEL

Charaktere, die vor der Tür in diesen Raum stehen, können einen stechenden Geruch aus dem Inneren wahrnehmen.

Wenn die Hexen in diesem Raum nicht gewarnt wurden, dass die Charaktere kommen, können die Charaktere ihr grausiges Meckern hören. Wenn die Charaktere die Tür leicht öffnen, sehen sie die unten beschriebene Szenerie:

Grün leuchtende Dampffahnen steigen aus dem fetten, schwarzen Kessel in der Mitte dieses dunklen, erdrückenden Raums auf. Um den Kessel halten sich mehrere ausgemergelte Frauen in schmutzigen schwarzen Roben auf. Diese Hexen sitzen auf hohen Holzschemeln, und ihr verfilztes Haar ist in ihre schwarzen, spitzen Hüten gefüllt. Sie wechseln sich dabei ab, Zutaten in den Kessel zu werfen, finstere Anrufungen zu sprechen und manisch zu gackern.

Wenn die Hexen wissen, dass die Charaktere kommen, lies stattdessen Folgendes vor:

Grün leuchtende Dampffahnen steigen aus dem fetten, schwarzen Kessel in der Mitte dieses dunklen, erdrückenden Raums auf. Um den Kessel stehen sieben hohe Holzschemel.

Die **barovianischen Hexen** (siehe Anhang D), die in diesem Bereich hausen, haben geschworen, Strahl zu dienen und im Gegenzug arkane Macht zu erhalten. Sieben Hexen sind anwesend, wenn die Charaktere eintreffen, abzüglich denen, die sie vielleicht in Bereich K50 angetroffen und besiegt haben. Wenn die Hexen die Charaktere erwarten, wirken sie *Unsichtbarkeit* und verbergen sich lautlos in den Ecken

des Raums, in der Hoffnung, dass der Kessel ihre Beute in den Raum locken wird. Auch wenn sie es vorziehen, auf Entfernung mit ihren Zaubern anzugreifen, können sie magische Klauen mit dem Zauber *Gestalt verändern* wachsen lassen.

Wenn der Kessel von jemanden berührt wird, der außerdem das richtige Kommandowort („Gorah!“) spricht, erhitzt er auf magische Weise alle darin platzierten Flüssigkeiten und bleibt 3 Stunden lang heiß, oder bis das Kommandowort erneut von jemanden innerhalb von 1,50 m um den Kessel gesprochen wird. Sobald dieses Merkmal des Kessels verwendet wurde, kann er erst zum nächsten Sonnenaufgang wieder aktiviert werden.

Gefangene Hexen bieten Informationen für ihr Leben und ihre Freiheit an, und können gezwungen werden, das Kommandowort zur Aktivierung und Deaktivierung des Kessels zu verraten. Sie wissen auch, wie man die Falltür in Bereich K55 öffnet.

SCHÄTZE

Jede Hexe trägt einen *Heiltrank* bei sich, den sie selbst gebraut hat. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 30 Prozent, dass der Trank „verdorben“ ist und tatsächlich ein *Trank des Giftes* ist.

Vom Eingang aus ist der kleine Tisch hinter dem Kessel nicht sichtbar. Darauf liegt ein geöffnetes Zauberbuch, das scheinbar bei Berührung auseinanderfällt. Das Buch ist böse. Jede nicht-böse Kreatur, die es berührt oder ihren Zug mit dem Buch in ihrem Besitz beginnt, erleidet 5 (1W10) psychischen Schaden. Das Buch enthält folgende Zaubersprüche:

1. Grad: *Brennende Hände, Hexenpfeil, Magie entdecken, Magierrüstung, Nebelwolke, Person bezaubern, Schlaf, Schutz vor Gut und Böse, Strahl der Übelkeit, Tashas Fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbarer Diener*
2. Grad: *Arkane Schloss, Dolchwolke, Dunkelheit, Klopfen, Nebelschritt, Selbstveränderung, Unsichtbarkeit, Vergrößern/Verkleinern*

K57. TURMDACH

Dieses Turmdach mit 18 m Durchmesser ist mit einer Brüstung umgeben. Eine schlanke Steinbrücke ohne Geländer überspannt die Kluft zwischen diesem Turm und dem etwas höheren Turm im Norden. Im Osten ragt der hohe Turm von Ravenloft in den Himmel, ohne ersichtliche Öffnung auf dieser Ebene. Schwarze, brodelnde Wolken lassen Regen von oben herniedergehen.

Der Hof liegt 60 m weiter unten, das Dach 25 m. Ein Steingeländer umschließt eine steinerne Wendeltreppe, die in den Turm hinabführt.

K58. BRÜCKE

Ein starker Wind weht über diese schmale Brücke aus Stein und Ziegeln. Die alten Eisengeländer der Brücke sind vor Jahren verrostet, so dass sie jetzt keine Handgriffe mehr hat.

Die Brücke verbindet die Bereiche K20 und K57. Der Wind ist nicht stark genug, um Kreaturen von der Brücke zu wehen, doch eine Kreatur, die Schaden erleidet, solange sie auf der Brücke steht, muss einen Geschicklichkeitsrettungs-

wurf gegen SG 10 schaffen, um nicht 18 m auf das Dach des Bergfrieds zu stürzen.

K59. HOHE TURMSPITZE

Wenn die Charaktere die Treppe emporsteigen, um die Turmspitze zu erreichen, lies vor:

Die Wendeltreppe endet schließlich an einem 1,50 m breiten Laufsteg, der den Schacht umschließt. In der Mitte des höchsten Stockwerks des Turms fällt ein Loch mit 4,50 m Durchmesser in das kalte Herz von Ravenloft selbst herab. Kalter Wind strömt aus dem Schacht und lässt euch schauern. Schießscharten säumen die Wände, und alte Balken stützen ein steinernes, kegelförmiges Dach. Ein Balken und ein Teil des Dachs sind eingestürzt, so dass ein klaffendes Loch entstanden ist, das dem Sturmhimmel ausgesetzt ist.

Das Loch im Boden stellt die Mündung eines umschlossenen Schachts (Bereich K18a) dar, der 150 m hinab in die Katakomben des Schlosses (Bereich K84) führt.

PIDELWICK II

In den Dachbalken versteckt sich **Pidelwick II** (siehe Anhang D). Ein Charakter bemerkt Pidelwick II mit einem passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung), der seinen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erreicht oder übertrifft. Wenn Pidelwick II bemerkt wird, lies vor:

Etwas lauert zwischen den Dachbalken – ein kleiner, dürrer Mann, nicht viel größer als ein Kind. Ein Blitz erleuchtet sein Gesicht, das wie ein grinsendes Kürbislicht bemalt ist.

Auch wenn er wie ein zierlicher Mann mit Gesichtschminke und einem Narrenkostüm erscheint, ist Pidelwick II tatsächlich eine Uhrwerkkopie des echten Pidelwicks, der in den Katakomben begraben ist. Die dunkle Farbe auf seinem Gesicht ist Ruß.

Wenn die Charaktere Pidelwick II im hellen Licht sehen, lies vor:

Es ist offensichtlich, dass das, was ihr seht, kein kleiner Mann ist, sondern eine Parodie eines Mannes. Das Ding ist keine Kreatur aus Fleisch und Knochen, sondern ein Konstrukt aus gefärbtem Leder, das zusammengenäht und eng über einen artikulierten Rahmen gespannt ist. Ihr hört das leise Rollen und Klicken von Zahnrädern.

Pidelwick II kann nicht sprechen und hat kein ausdrucksvolles Gesicht, also verlässt er sich vor allem auf Handgesten und einfache Diagramme, wenn er kommunizieren will. Er versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht lesen oder schreiben.

Wenn die Charaktere das Uhrwerkkabbild gütig behandeln, begleitet es sie und versucht sein Möglichstes, hilfreich und unterhaltsam zu sein. Er kennt sich im Schloss aus und kann als schweigsamer Führer dienen.

Wenn ein oder mehrere Charaktere gemein zu Pidelwick II sind, wächst seine heimliche Abneigung gegen sie, und irgendwann, wenn die Gruppe oben an einer Treppe steht, schubst er das verantwortliche Gruppenmitglied die Treppe

KARTE 10 Hoher Turm Spitze



KARTE 9 Nordturm Spitze



15 M AUFWÄRTS
ZU KARTE 9



6 M ABWÄRTS
ZU KARTE 7

KARTE 8 Türme von Ravenloft



20 M AUFWÄRTS
ZU KARTE 8
20 M ABWÄRTS
ZU KARTE 6

KARTE 7 Türme von Ravenloft



Ein Feld = 3 Meter

hinunter. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht zum Ende der Treppe zu fallen, und 1W6 Wuchtschaden pro 3 m zu erleiden.

K60. NÖRDLICHE TURMSPITZE

Wenn die Charaktere die Treppe emporsteigen, um die Turmspitze zu erreichen, lies vor:

Die Treppe endet in einem dunklen und trostlosen Raum mit Handfesseln an den Wänden. In der Mitte des Raums steht ein Bett mit Holzrahmen, das mit ledernen Fesseln versehen ist. Am Fuß des Bettes steht eine verschlossene Eisentruhe, dessen Deckel mit einem Emblem geschmückt ist.

Eine Holzleiter führt zu einer Falltür in der Decke. Dünne Rinnsale von Wasser tropfen durch das verfallende Holz der Falltür, so dass eine Pfütze um den Fuß der Leiter entstanden ist.

Die Decke hier ist 3 m hoch. Die Handfesseln sind verrostet und können leicht von den Wänden gerissen werden. Die Falltür in der Decke führt zum Dach des Turms (Bereich K60a).

Das Emblem im Deckel der Eisentruhe ist Strahds Familienwappen. (Zeige den Spielern Strahds Wappen auf Seite 239. Cyrus Belview (siehe Bereich K62) hat die Truhe hier verstaut, damit sie sicher ist.

SCHÄTZE

Die Eisentruhe ist verschlossen, und Cyrus Belview in Bereich K62 hat den Schlüssel. Die Truhe enthält eine juwelenbesetzte Goldkrone (im Wert von 2.500 GM) auf einem Seidenkissen.

TELEPORTZIEL

Charaktere, die sich von Bereich K78 an diesen Ort teleportieren, erscheinen in der Mitte des Raums.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er in der Eisentruhe.

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, steht er neben der Eisentruhe.

K60A. NÖRDLICHES TURMDACH

Ein kalter Wind begrüßt auch auf dem Turmdach. Die regennassen Pflastersteine sind von einem Ring aus steinernen Zinnen mit 6 m Durchmesser umgeben. Die Donnerwolken über euch formen sich plötzlich in das schreckliche Antlitz Strahds. Das Gesicht gibt ein grausiges Stöhnen von sich, als tausend Fledermäuse aus seinem aufgerissenen Mund fliegen und auf den Turm herabschießen.

Charaktere, die auf dem Dach bleiben, werden von zehn Schwärmen von Fledermäusen angegriffen, die innerhalb von 3 Runden eintreffen. Wenn die Charaktere in den Turm hinabsteigen, folgen ihnen die Fledermäuse nicht und fliegen stattdessen in den hohen Turm (Bereich K18a) und nisten in den Katakomben (Bereich K84).

Der Hof liegt 80 m weiter unten, das Dach 40 m.

SPEISEKAMMERN DER ÜBLLEN VORZEICHEN

Du findest die Örtlichkeiten K61 bis K72 auf der Karte 11.

K61. AUFZUGFALLE

Siehe Bereich K31 und das dabei abgebildete Aufzugfallen-Diagramm, ehe du diese Begegnung leitest.

Dieser staubige, 3 m breite, 10 m lange Korridor hat eine flache, 3 m hohe Decke. Im Süden führt eine mit Spinnennetzen behangene Wendeltreppe nach unten in die Dunkelheit. Das Nordende des Korridors endet vor einer Holztür.

Dieser Korridor enthält eine Aufzugfalle, die ausgelöst wird, wenn mindestens 400 Pfund Druck auf den 3 mal 3 m großen Abschnitt des Bodens in der Mitte des Korridors ausgeübt werden (mit F auf der Karte markiert), oder wenn der Hebel in Bereich K31 betätigt wird. Eine Gruppe von Abenteuern, die sich in enger Formation den Korridor entlang bewegt, ist vermutlich schwer genug, um die Falle auszulösen.

Ein Charakter, der nach Fallen sucht, während er den Korridor durchquert und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt die Fugen im Boden, den Wänden und der Decke, die andeuten, dass der mittlere Abschnitt nicht mit dem Rest des Korridors verbunden ist. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 10 schafft, erkennt, dass die Falle von hier aus nicht entschärft werden kann.

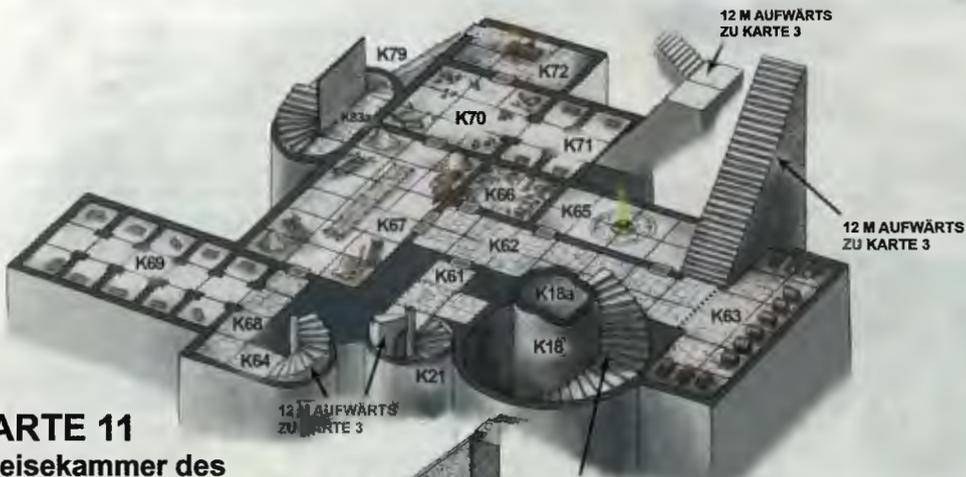
Die mittleren 3 m des Korridors sind eine geschickt verborgene Aufzugkabine, die im Norden und Süden offen ist, so dass sie ein Teil des Korridors zu sein scheint. Wenn die Falle ausgelöst wird, fallen zwei stählerne Fallgitter mit unglaublicher Geschwindigkeit von der Decke, um die Kabine abzuriegeln, was die Kreaturen, die die Falle ausgelöst haben, einsperrt. Einen Augenblick später wird der abriegelte Aufzug empor in die westliche Hälfte des 6 m breiten, 50 m hohen Aufzugschachts (Bereich K31a) geschossen, begleitet von den Geräuschen von drehenden Zahnrädern und rasselnden Ketten. Magisches Schlafgas füllt die Kabine, während sie aufsteigt, und eine darin gefangene Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht bewusstlos zu werden, wie unter dem Zauber *Schlaf*.

Zur gleichen Zeit, in der der Aufzug aufsteigt, sinkt ein als Gegengewicht dienender 3 m großer Würfel aus Granit an schweren Ketten in der östlichen Hälfte des Schachts hinunter. Der gewaltige Block landet sanft auf dem Boden des Schachts und füllt den zuvor leeren Bereich mit 3 auf 3 m neben der vorherigen Position des Aufzugs. Der Block wiegt Tausende von Tonnen und pulverisiert alles in dem Bereich, wenn er zum Stillstand kommt.

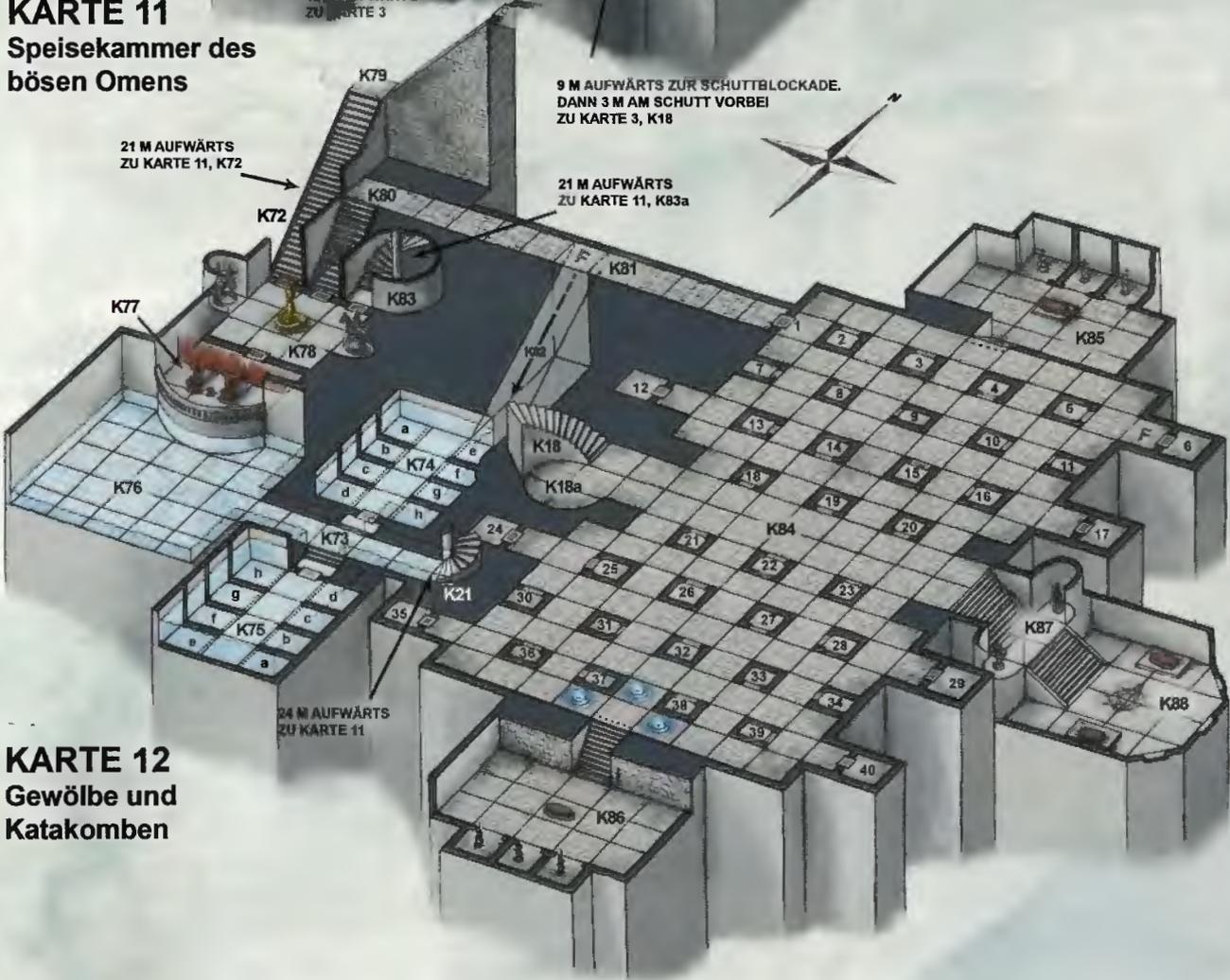
Sobald der Aufzug aufzusteigen beginnt, werden die Fallgitter verriegelt und können nicht angehoben werden. Die Mauern des Schachts schließen fast bündig an die Kabine an; nur einige Zentimeter sind zwischen den Fallgittern und den Schachtwänden frei.

Alle Kreaturen, die im Aufzug gefangen sind (auch wenn sie bewusstlos sind) müssen auf Initiative würfeln. Die Kabine braucht 1 Runde, um die Spitze des Schachts zu erreichen und endet direkt unter Bereich K47. Jede Kreatur im Inneren hat einen Zug, um zu handeln, ehe die Kabine plötzlich zum Stehen kommt. Die Initiativewerte bestimmen die

KARTE 11
Speisekammer des bösen Omens



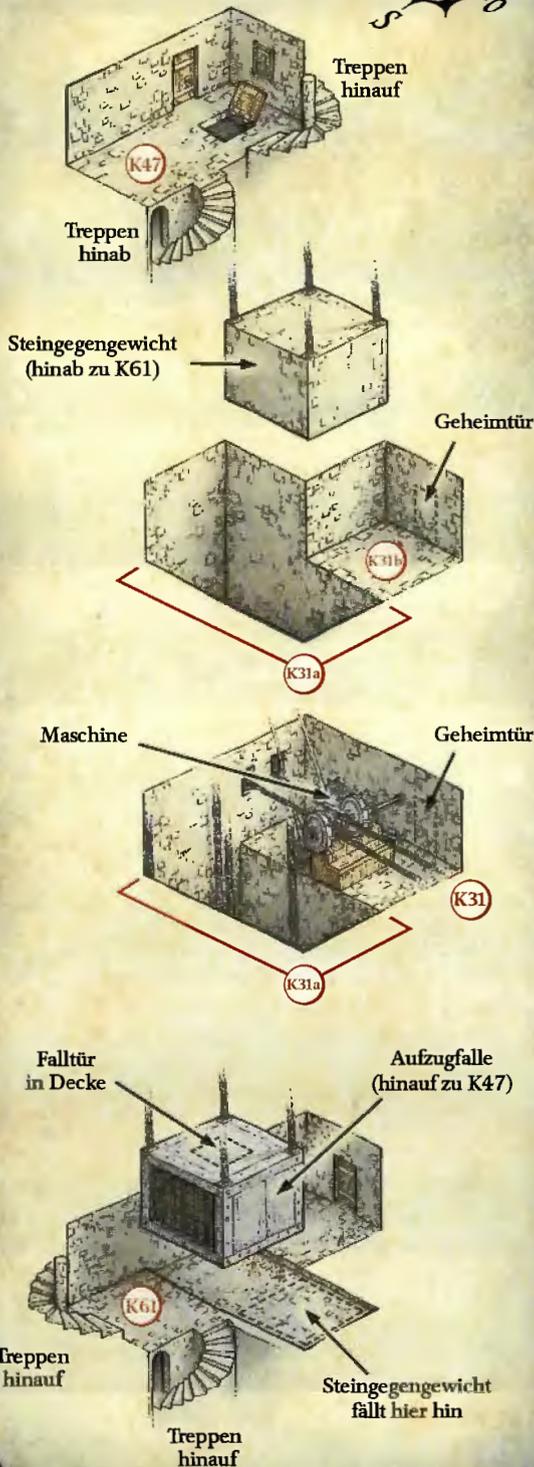
KARTE 12
Gewölbe und Katakomben



Ein Feld = 3 Meter

Aufzugfalle

(Bereich K31 und K61)



Reihenfolge, in der die Personen handeln. Nicht bewusstlose Gruppenmitglieder können tun, was sie wollen. Sie könnten einen Ausweg suchen, schlafende Gruppenmitglieder wecken, Zauber wirken oder andere Aktionen ausführen. Bewusstlose Charaktere können nichts tun.

Ein Charakter, der eine Aktion verwendet, um die Decke des Aufzugs zu untersuchen, findet mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 eine geheime Falltür. Die Falltür öffnet sich nach unten.

Erreicht der Aufzug das obere Ende des Schachts, muss jede Kreatur, die sich auf der Oberseite des Aufzugs befindet, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht zerquetscht zu werden. Der Charakter erleidet 44 (8W10) Wuchtschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, oder halb so viel bei einem erfolgreichen. Sobald der Aufzug zum Stehen kommt, ziehen sich die Fallgitter zurück.

Der Aufzug bleibt an der oberen Position des Schachts, bis der Hebel in Bereich K31 wieder auf die untere Position eingestellt wird. Wenn das passiert, wird die Falle innerhalb von 1 Runde zurückgesetzt; die Fallgitter werden eingefahren, und die Aufzugskabine fährt zu ihrer Position am Grund des Schachts hinab, während der Steinblock bis ganz nach oben gezogen wird. Wenn der Aufzug den Boden erreicht, steigen die Fallgitter wieder.

ENTWICKLUNG

Das Geräusch des Aufzugs kann überall im Schloss gehört werden. Charaktere, die im Aufzug gefangen sind oder schlafen, werden leichte Beute für Strahd, der sie über die Falltür in Bereich K47 erreichen kann.

K62. DIENSTBOTENQUARTIER

Diese Halle ist von Totenstille erfüllt. Schwere Balken stützen eine abgesackte, 3 m hohe Decke. Nebel bewegt sich über den Boden und verschleiert alles, was weniger als 90 cm über dem Boden ist. Ein riesiger Schatten schlurft über die Decke, als sich eine dunkle Figur entschlossen den Korridor entlang in eure Richtung bewegt.

Die Gestalt, die sich nähert, ist Cyrus Belview, ein Angehöriger des **Mischlingsvolks** (siehe Anhang D) und Strahds treuer Diener. Er ist 1,45 m groß, scheint aber wegen seiner gebeugten Haltung kleiner zu sein. Er hat die Merkmale Scharfes Gehör und Scharfer Geruchssinn. Seine linke Gesichtshälfte ist mit Echschuppen bedeckt, und er hat die Ohren eines Panthers. Sein linker Fuß sieht wie der einer Ente aus, und seine Arme haben Flecken aus schwarzem Hundefell.

Das Licht im Korridor entspringt einer Laterne auf dem Boden hinter Cyrus. Wenn die Charaktere ihre eigenen Lichtquellen haben, sieht Cyrus sie, aber er wird nicht zuerst angreifen. Er trägt eine Garnschlinge um seinen Hals, von der ein Eisenschlüssel und ein dekorativer Holzanhänger hängen, in den ein lackierter menschlicher Augapfel eingesetzt ist. Der Schlüssel öffnet die Eisentruhe in Bereich K60. Der Holzanhänger ist ein **Vettelauge**, den die Nachtvettel Morgantha (siehe Kapitel 6) Cyrus gegeben hat, damit sie Strahd ausspionieren kann. Cyrus weiß nicht, dass die Halskette magisch ist. Siehe den Kasten „Vettelzirkel“ im Vettel-Eintrag im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für Informationen über das **Vettelauge**.

Der arme, alte Cyrus ist offensichtlich wahnsinnig. Er dient dem Meister seit unzähligen Jahren und ist ihm treu ergeben. Cyrus versucht die Charaktere dazu zu bringen,

sich in ihr „Zimmer im Turm“ (Bereich K49) zurückzuziehen. Wenn sich die Charaktere nicht sicher sind, wovon er redet, bietet er an, sie dorthin zu bringen.

Wenn die Charaktere Cyrus folgen, sagt er ihnen, dass sie nahe bei ihm bleiben sollen, während er sie durch die Südtür nach Bereich K61 führt und dort absichtlich die Aufzugfalle auslöst. Cyrus gibt sein Bestes, um nicht dem Schlafgas zum Opfer zu fallen, während die Kabine den Schacht emporsteigt (Bereich K31), und er hat einen Vorteil auf den Rettungswurf. Wenn er noch bei Bewusstsein ist, wenn die Aufzugskabine das obere Ende des Schachts erreicht, öffnet Cyrus die Falltür zu Bereich K47 und führt die Charaktere entweder in Bereich K49 oder schleppt sie dorthin, wenn sie bewusstlos sind. Nachdem er Charakteren, die bei Bewusstsein sind, versichert hat, dass der „Meister in Kürze erscheinen wird“, begibt sich Cyrus die Treppe hinab in die Küche (Bereich K65).

Wenn die Charaktere nicht in ihr Zimmer gehen, schüttelt Cyrus den Kopf und kehrt zur Arbeit zurück, um in Bereich K65 sein Abendessen zuzubereiten. Wenn die Charaktere ihm seinen Schlüssel abnehmen, schreit er „Der Meister wird nicht erfreut sein!“ und beginnt zu stöhnen und seinen Kopf zu schlagen. Es ist offensichtlich, dass er außer sich ist. Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 reicht aus, um ihn dazu zu bringen, den Zweck des Schlüssels zu verraten, die Position der Eisentruhe und ihren Inhalt.

Wenn er nicht bedroht wird, kichert Cyrus immer wieder ohne erkennbaren Grund vor sich hin. Er erzählt auch gerne in den unpassendsten Momenten schlechte Witze.

Treppen am Ostende der Nordwand führen in Bereich K23 empor.

An der Ostwand verläuft ein rostiges, aber robustes Fallgitter aus Eisen, das den Weg zu Bereich K63. (Wenn die Charaktere durch das Fallgitter schauen, lies den Kasten für Bereich K63 vor.) Das Fallgitter hat 2,50 cm dicke Gitterstäbe, die 10 cm auseinander stehen. Das Fallgitter kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 angehoben werden.

Die Doppeltür am Westende des Korridors besteht aus schweren Planken und ist mit Eisen beschlagen. Sie führt in Bereich K67.

K63. WEINKELLER

Bogenförmige Rahmen aus Stein bilden eine niedrige, feuchte Decke über diesem Weinkeller. Große Fässer säumen die Wände. Ihre Bänder sind verrostet und ihr Inhalt schon lange auf den Boden vergossen. Einige hungriger Ratten hausen hier, doch bei eurem plötzlichen Erscheinen ziehen sie sich in die Schatten zurück.

Die Ratten sind harmlos. Cyrus Belview (siehe Bereich K62) behandelt sie wie Haustiere.

Charaktere, die den Raum durchsuchen, finden einen Riss am Südennde der Westwand. Der Riss ist einen guten Zentimeter breit, 13 cm hoch und 30 cm tief; er führt in Bereich K18.

WEINFÄSSER

Alle zwölf großen Fässer hier stehen hier auf der Seite in schweren hölzernen Klammern. Drei Fässer stehen an der Nordwand, sechs an der Ostwand, und drei an der Südwand. Verschnörkelte Buchstaben sind in die Oberseite jedes Fasses gebrannt und geben den Namen des Weinguts an, sowie den Namen des Getränks im Fass.

Nördliche Fässer. Alle drei dieser Fässer sind verrottet und leer. Der Name des Getränks ist Champagne du le Stomp.

Östliche Fässer. Fünf der Fässer sind verrottet und leer. Der Name des Weins, der in die Deckel gebrannt ist, ist Roter Drache Spätlese. In der Innenseite des sechsten Fasses befindet sich ein Fleck gelber Schimmel (siehe „Gewölbe-gefahren“ in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen“ des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Ein Charakter, der das Fass genau untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 schafft, kann den gelben Schimmel in Spalten zwischen den Brettern des Fasses sehen. Wenn das Fass aufgebrochen wird, gibt der gelbe Schimmel eine Sporenwolke ab.

Südliche Fässer. Zwei dieser Fässer sind verrottet und leer. Der Name des Getränks, der in die Deckel gebrannt ist, ist Purpurtraubenmost Nummer 3. Im mittleren lebt ein violett eingefärbter **schwarzer Blob**, der hervorkommt, wenn das Fass aufgebrochen wird.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er in einem der leeren Fässer an der Nordwand. Cyrus Belview hat ihn dort versteckt.



K64. WACHTREPPE

Das langgezogene, hohle Stöhnen des Winds haucht diesem ansonsten tristen Treppenhaus den Anschein von Leben ein.

Die Treppe beginnt in Bereich K68 und führt an Bereich K13 vorbei in Bereich K46.

K65. KÜCHE

Ein schrecklicher Gestank der Verwesung füllt diesen dampfend-heißen Raum. Ein riesiger Topf blubbert über einem lodernden Feuer im Zentrum, dessen grüner, schlammiger Inhalt vor sich hin brodelte. Die gegenüberliegende Wand ist mit Haken bedeckt, von denen viele große Küchenwerkzeuge hängen, von denen einige mühe-los auch als Folterinstrumente genutzt werden könnten.

Wenn ein Charakter in den Topf schaut, erheben sich drei menschliche **Zombies** aus den blubbernden Tiefen und greifen an. Die Zombies werden langsam zu Tode gekocht, und jeder hat nur noch 13 Trefferpunkte übrig. Wenn Cyrus Belview (siehe Bereich K62) hier ist, wenn die Zombies angreifen, packt er eine schwere Keule und versucht sie wieder in den Topf zu prügeln. Cyrus erklärt, dass er einfach nicht mehr der Koch ist, der er einmal war, und dass seine Mahlzeiten heute oft außer Kontrolle geraten.

K66. BUTLERQUARTIER

Dieser quadratische Raum mit 6 m Seitenlänge ist von Wand zu Wand mit Unordnung gefüllt. Ein langes, durchhängendes Bett steht an einer Seite unter einem riesigen, verblichenen Wandteppich, der Schloss Ravenloft zeigt. Staubige Laternen stehen an verschiedenen Flecken, und helle Vorhänge sind ohne Muster über den Raum verteilt. Tausende Schrottteile bedecken den Boden. Gebrochene Schwerter, verbeulte Schilde und Helme liegen in Haufen herum.

Cyrus Belview (siehe Bereich K62) nutzt diesen Raum als seinen Schlafplatz. Es gibt hier nichts von Wert.

Wenn Cyrus die Gruppe begleitet, bemerken die Charaktere, dass er ihre Ausrüstung liebkost und vor sich hin kichert. Cyrus sammelt seit Jahren die Ausrüstung toter Abenteurer. Er freut sich darauf, seine Sammlung zu vergrößern, nachdem Strahd mit den Charakteren fertig ist.

K67. HALLE DER KNOCHEN

Diese ehemalige Kantine für die Schlosswachen ist jetzt entweihter Boden (siehe „Wildnisgefahren“ in Kapitel 5, „Abenteurerumgebunden“, im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*)).

Dunkle Flecken bedecken den Boden dieses Bereichs. Große Eichentische, vernarbt und abgenutzt, liegen wie Spielzeuge über den Raum verstreut. Ihr Holz ist zerquetscht und gesplittert. Sie wurden durch Möbel ersetzt, die sich aus menschlichen Knochen zusammensetzen.

Die Wände und die 6 m hohe Kuppeldecke sind von kränklich gelber Farbe, nicht weil sie verblichen oder abgenutzt sind, sondern weil sie mit Knochen und Schädeln geschmückt sind, die auf morbide dekorative Weise angeordnet sind, so dass der Raum wie eine Kathedrale wirkt. Vier gewaltige Haufen von Knochen nehmen die Ecken dieses Beinhauses ein, und Girlanden von Schädeln gehen von diesen Haufen zu Kronleuchtern aus Knochen, die von der Decke hängen, über einem langen Tisch, der aus Knochen besteht und in der Mitte des Raums steht. Zehn Knochenstühle, die mit dekorativen Schädeln behangen sind, umgeben den Tisch, auf dem verziertes Knochengefäß steht, das wie eine Schale geformt ist.

Die Türen im Norden und Süden sind von Knochen bedeckt, doch die mit Stahl verstärkte Doppeltür in der Mitte der Ostwand ist das nicht. Über den östlichen Türen ist der Schädel eines Drachen aufgehängt.

Cyrus Belview (siehe Bereich K62) hat dieses gewaltige Kunstwerk aus den Knochen von toten Dienern und erschlagenen Abenteurern erschaffen. Er hat viele Jahre gebraucht. Die Knochen und Schädel werden mit grauem Mörtel und weißer Paste zusammengehalten. Die dunklen Flecken sind alte Blutflecken, die hier verursacht wurden, als Strahd die Überreste seiner Schlosswache jagte und tötete.

Der Drachenschädel über der Osttür gehörte Argynvost (siehe Kapitel 7), einem Silberdrachen, der von Strahd und seiner Armee im Tal getötet wurde, ehe Schloss Ravenloft gegründet wurde. Der Schädel wiegt 250 Pfund.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er auf dem Knochentisch.

Wenn die Karten zeigen, dass es hier zu einer Begegnung mit Strahd kommt, sitzt er bequem an einem Ende des Tisches und hält den Schädel eines lange toten Feindes.

K68. WACHENKORRIDOR

Dieser 3 m breite, gewölbte Korridor ist kalt und feucht. Die Kälte scheint von einem offenen Torbogen in der Westwand auszugehen.

Der Torbogen führt in Bereich K69. Eine Tür am Nordende des Korridors führt in Bereich K67. Im Süden endet der Korridor am Fuß einer Treppe (Bereich K64), die nach oben führt.

K69. WACHENQUARTIERE

Kränkliche, gelbe Flechten bedecken die Decke dieses kalten, feuchten, 3 m breiten Durchgangs, der von Ost nach West verläuft. An beiden Seiten des Durchgangs öffnen sich Nischen mit 3 m Seitenlänge, die verrottende Pritschen, Lumpen und die skelettierten Überreste von Schlosswachen enthalten. Totenstille erfüllt den Korridor.

Die gelben Flechten sind harmlos. Wenn einer oder mehrere Charaktere den Mittelpunkt dieses Korridors erreichen, springen zehn menschliche **Skelette** aus den Nischen hervor und greifen an.

K70. GEFREITENHALLE

Dieser Raum mit 9 m Seitenlänge ist völlig verwüstet. Verstreute Möbel liegen in Haufen vor den Wänden. Zerbrochene Knochen liegen zwischen verbeulten und zermalmtten Ritterrüstungen. Schilde und Schwerter ragen aus den Wänden, als wären sie mit gewaltiger Kraft hineingetrieben worden.

Zwei Türen stehen an der Nord- und Südwand gegenüber. Ein dunkler Torbogen führt durch die Ostwand.

Nachdem Strahd in einen Vampir verwandelt wurde, zogen sich mehrere Mitglieder der Schlosswache in diesen Raum zurück, doch Strahd stellte sie und schlachtete sie in einer brutalen Zurschaustellung seiner Macht ab. Um einen der Schilde oder Schwerter aus der Wand zu entfernen, ist ein Stärkewurf gegen SG 10 nötig. Keiner der Gegenstände hier ist wertvoll.

K71. GEFREITENQUARTIERE

Dieser dunkle Durchgang reicht 6 m weit und ist mit einem Torbogen im Westen und einer nach oben führenden Steintreppe im Osten verbunden. Am Nordende und im Süden befinden sich vier Nischen mit 3 m Seitenlänge, die mit verrottenden Pritschen und dreckigen Lumpen übersät sind. Die Decken hier sind mit gelben Flechten bedeckt.

Die gelben Flechten sind harmlos. Hinter dem Torbogen im Westen liegt Bereich K70. Die Treppe (Bereich K20a), die an der Ostwand emporführt, führt zu Bereich K20.

SCHÄTZE

Drei der Nischen enthalten nichts von Wert. Ein loser Pflasterstein in der südöstlichen Nische verbirgt ein Loch im Boden, in dem sich ein schimmlicher Sack mit 150 KM befindet. In die Münzen wurden das Profil von Strahd von Zarowitsch geprägt. Ein Charakter, der die Nische durchsucht, findet den losen Stein mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10.

K72. BÜRO DES KÄMMERERS

In diesem dunklen Raum herrscht absolute Ordnung. Ein großer Tisch steht hier, und der Stuhl, das Tintenfass und der Federkiel liegen akkurat an ihrem Platz. Lanzen, Schwerter und Schilde mit dem barovianischen Wappen hängen in Reih' und Glied an den dunklen, eichenvertäfelten Wänden.

Wenn **Rahadin** (siehe Anhang D) noch nicht besiegt wurde, wartet er hier auf die Ankunft der Charaktere, um sie zu töten.

Ein Schattendämon sucht ebenfalls diesen Raum heim. In der Runde nachdem die Charaktere Rahadin angreifen, springt der Dämon hervor und attackiert den ihm am nächsten stehenden Charakter von hinten. Der Charakter bemerkt den Dämon nicht, wenn seine passive Weisheit (Wahrnehmung) nicht den Wurf des Dämons auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erreicht oder übertrifft. Rahadin und der Schattendämon kämpfen, bis einer tot ist.

Eine Geheimtür ist in das Nordende der Westwand eingesetzt. Sie kann aufgezogen werden und führt zu einer staubigen, mit Spinnweben gefüllten Treppe aus uraltem, abgenutztem Stein (Bereich K79), die in die Dunkelheit hinabführt.

KERKER UND KATAKOMBen

Du findest die Örtlichkeiten K73 bis K88 auf der Karte 12.

K73. KERKERKORRIDOR

Der folgende Vorlesetext geht davon aus, dass die Charaktere über die Treppe im Osten (Bereich K21) hierher gelangen. Passe ihn entsprechend an, wenn sie diesen Korridor aus einer anderen Richtung betreten.

Die Stufen führen in das schwarze, reglose Wasser hinab, das einen gewölbten Korridor vor euch füllt. Die Wasseroberfläche ist wie dunkles, spiegelndes Glas, nur unregelmäßig unterbrochen vom leisen Platschen eines Tropfens, der von der Decke fällt. 6 m vor euch führen bogenförmige Türen von beiden Seiten des Korridors ab. In jedem bogenförmigen Durchgang ist eine eiserne Tür, geschlossen und zum Teil unter Wasser. Ihr hört einen schwachen Hilferuf von der südlichen Tür.

Das Wasser ist im Korridor 90 cm tief und undurchsichtig. Die Stufen auf beiden Seiten des Korridors führen weitere 60 cm nach unten, ehe sie an Eisentüren im Norden und Süden enden.

Der Boden unter dem Wasser ist nicht so fest, wie man erwarten würde. Es gibt einen sicheren Weg um mehrere gewichtsempfindliche Falltüren (siehe das Diagramm Fallen in Bereich K73), doch das Wasser macht es unmöglich, die Falltüren zu sehen. Für je 10 Pfund Gewicht auf einer Falltür besteht eine Chance von 5 Prozent, dass sie sich öffnet. Die 3 m tiefe Grube unter jeder Falltür enthält eine magische Teleportationsfalle, die aktiviert wird, wenn sich die Falltür öffnet. Jede mittelgroße oder kleinere Kreatur stürzt dann in die Grube und wird in eine Zelle teleportiert (entweder Bereich K74 oder K75, je nachdem, was das Diagramm zeigt).

Wenn ein Charakter eine Falle auslöst, sehen andere Charaktere im Korridor eine Explosion von Luft und Wasser um den auslösenden Charakter emporschießen (Luft, die in der Grube gefangen war, wird plötzlich freigesetzt, wenn sich die Falltür öffnet). Der auslösende Charakter ist plötzlich nicht mehr zu sehen. Einen Augenblick später schließt sich die Falltür und lässt nur einen Wirbel zurück, der langsam verschwindet. Sie öffnet sich erst wieder, wenn 24 Stunden vergangen sind. Bis dahin ist auch die Teleportationsfalle wieder aufgeladen.

Charaktere, die den Teleportationsfallen zum Opfer fallen, werden in Kerkerzellen teleportiert, die mit Eisenstangen verriegelt sind und unter 1,50 m brackigem Wasser liegen (Bereiche K47 und K75).

K74. NÖRDLICHER KERKER

Die rostige Eisentür, die diesen Korridor mit Bereich K73 verbindet, ist unter 1,50 m Wasser getaucht und erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik), um sie zu öffnen.

Eine schimmelige Zimmerdecke hängt 90 cm über dem reglosen, schwarzen Wasser, das diesen Kerkerkorridor füllt. Das Wasser ist 1,50 m tief. Quadratische Zellen mit 3 m Seitenlänge, deren Eingänge mit Eisengittern verschlossen sind, säumen beide Seiten des Korridors. Eine der Zellen ist dämmrig beleuchtet.

Der Korridor ist 12 m lang. Von ihm gehen acht Zellen ab, vier auf jeder Seite. Licht fällt aus Zelle K47h.

Eine Tür mit Scharnieren, die aus 2,50 cm dicken, rostigen Eisenstangen besteht, die 10 cm voneinander entfernt sind, mit horizontalen Querstreben, die 15 cm voneinander entfernt sind, verriegelt jede Zelle. Jede Tür ist mit einem Eisenschloss versehen. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann versuchen, das Schloss zu knacken, was 1 Minute und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 erfordert. Der Wurf wird mit Nachteil abgelegt, wenn der Charakter versucht, das Schloss von der Zelle aus zu knacken. Wenn der Wurf misslingt, kann der Charakter es wieder versuchen.

Ein Charakter kann eine verriegelte Tür aufzwängen, wenn ihm ein Stärkewurf gegen SG 25 gelingt.

Strahd besucht den Kerker manchmal, um zu sehen, ob jemand hier gefangen wurde. Er kann eine Zelle betreten, indem er seine Nebelgestalt annimmt.

K74A. VERGESSENER SCHATZ

Diese Zelle ist mit einer Teleportationsfalle in Bereich K73 verbunden. Charaktere, die die Zelle betreten, können spüren, wie sich Münzen unter ihren Füßen bewegen.

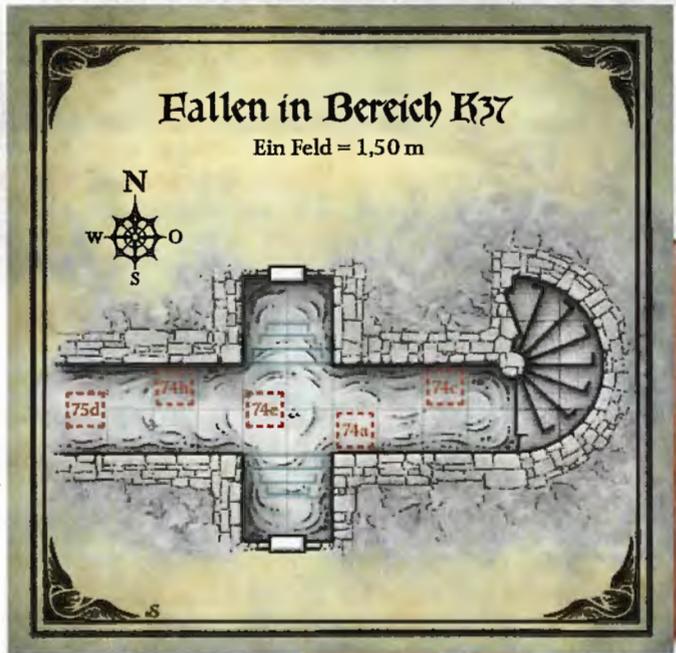
Schätze. Über den Boden der Zelle sind 3.000 EM verstreut. Auf die Münzen wurden das Profil von Strahd von Zarowitsch geprägt. Ein Charakter kann jede Minute hundert Münzen aufsammeln.

K74B. VERGESSENER SCHATZ

Die verrostete Tür dieser Zelle steht leicht offen.

Charaktere, die die Zelle betreten, können spüren, wie sich Münzen unter ihren Füßen bewegen.

Schätze. Über den Boden der Zelle sind 3.000 PM verstreut. Auf die Münzen wurden das Profil von Strahd von



Zarowitsch geprägt. Ein Charakter kann jede Minute hundert Münzen aufsammeln.

K74C. VERWESENDER LEICHNAM

An den Gitterstäben dieser ansonsten leeren Zelle hängt die verwesende Leiche eines männlichen Halbelfen, der in Lederrüstung gekleidet ist.

Diese Zelle ist mit einer Teleportationsfalle in Bereich K73 verbunden.

Schätze. Eine Durchsichtung der Leiche fördert ein Langschwert in einer Scheide und zwei Gürteltaschen zutage, von denen eine fünf Edelsteine (je 50 GM) und die andere einen *Trank des Heldenmuts* enthält.

K74D. LEERE ZELLE

Diese Zelle enthält nichts von Interesse.

K74E. ENDE DER REISE

Diese Zelle ist mit einer Teleportationsfalle in Bereich K73 verbunden.

Geheimtür. Eine Geheimtür befindet sich 1,50 m über dem Boden der Nordwand dieser Zelle. Die Geheimtür kann von dieser Seite aus nicht ohne den Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden. Hinter der Geheimtür befindet sich ein Schacht aus poliertem, schwarzem Marmor, der nach oben führt (Bereich K82).

K74F. LEERE ZELLE

Diese Zelle enthält nichts von Interesse.

K74G. GRAUSCHLICK

Am Boden dieser Zelle haftet ein **Grauschlick**, der jeden angreift, der den Raum betritt. Solange der Schlick unter Wasser ist, ist er praktisch unsichtbar.

K74H. VERLORENES SCHWERT

Eine leuchtende Klinge ist unter dem Wasser hinten in der Zelle zu sehen.

Diese Zelle ist mit einer Teleportationsfalle in Bereich K73 verbunden.

Schätze. Die Quelle des Leuchtens ist ein intelligentes, rechtschaffen gutes *Kurzschwert +1* (Intelligenz 11, Weisheit 13, Charisma 13). Es verfügt über Gehör und normale Sicht mit einer Reichweite von 36 m. Es kommuniziert, indem es der Kreatur, die es trägt oder führt, Emotionen überträgt.

Der Daseinszweck des Schwertes ist es, gegen das Böse zu kämpfen. Das Schwert hat folgende zusätzlichen Eigenschaften:

- Das Schwert gibt konstant helles Licht in einem Radius von 4,50 m ab, und dämmriges Licht in einem zusätzlichen Radius von 4,50 m. Das Licht erlischt nur, wenn das Schwert zerstört wird.
- Eine rechtschaffen gute Kreatur kann sich innerhalb von 1 Minute auf das Schwert einstimmen.
- Solange der Träger des Schwertes darauf eingestimmt ist, kann er das Schwert nutzen, um den Zauber *Kreuzfahrermantel* zu wirken. Sobald diese Eigenschaft des Schwertes verwendet wurde, kann sie erst zum nächsten Sonnenaufgang wieder benutzt werden.

K75. SÜDLICHER KERKER

Die rostige Eisentür, die diesen Korridor mit Bereich K73 verbindet, ist unter 1,50 m Wasser getaucht und erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik), um sie zu öffnen.

Eine schimmelige Zimmerdecke hängt 90 cm über dem reglosen, schwarzen Wasser, das diesen Kerkerkorridor füllt. Das Wasser ist 1,50 m tief. Quadratische Zellen mit 3 m Seitenlänge, deren Eingänge mit Eisengittern verschlossen sind, säumen beide Seiten des Korridors. Aus einer der Zellen hört ihr eine raue Stimme, die „Wer ist da?“ sagt.

Der Korridor ist 12 m lang. Von ihm gehen acht Zellen ab, vier auf jeder Seite. Die Stimme kommt aus einer der Zellen ganz im Süden (Bereich K75a).

K75A. GEFANGENER

Ein kräftiger junger Mann umklammert die Gitterstäbe seiner Zelle, während er sich bemüht, seine Zähne vom Klappern abzuhalten. Seine Kleidung ist zerfetzt, und er ist von Kopf bis Fuß durchnässt.

Der Mann ist Emil Toranescu, ein **Werwolf** mit 72 Trefferpunkten. Er behauptet, ein Bewohner von Vallaki zu sein, der von Schreckenswölfen ins Schloss gejagt wurde. Er fleht die Charaktere an, ihn zu retten, und bietet im Austausch seine Hilfe an.

In Wahrheit hat Strahd Emil hier als Strafe eingesperrt, weil er für Unfrieden in seinem Werwolfrudel gesorgt hat (siehe Kapitel 15). Emil will Strahd unbedingt seinen Wert beweisen und belohnt die Charaktere, wenn sie ihn befreien, indem er

sie bei einer guten Gelegenheit angreift. Emil wendet sich nicht gegen die Charaktere, wenn sie behaupten, Verbündete seiner Frau Zuleika zu sein (siehe Kapitel 15, Bereich 27). In diesem Fall versucht er das Schloss zu verlassen, um sich mit ihr zu vereinen, und bleibt nur bei den Charakteren, bis sich die Gelegenheit ergibt, sie zu verlassen.

K75B. VERGESSENER SCHATZ

Charaktere, die die Zelle betreten, können spüren, wie sich Münzen unter ihren Füßen bewegen.

Schätze. Über den Boden der Zelle sind 2.100 EM verstreut. Auf die Münzen wurden das Profil von Strahd von Zarowitsch geprägt. Ein Charakter kann jede Minute hundert Münzen aufsammeln.

EMIL
TORANESCU



K75C. LEERE ZELLE

Diese Zelle enthält nichts von Interesse.

K75D. TOTER ZWERG

Diese Zelle ist mit einer Teleportationsfalle in Bereich K73 verbunden. Die skelettierten Überreste eines Zwergenkämpfers liegen am Boden der Zelle, umschlossen von einer rostigen Ritterrüstung. Das nicht-magische Kriegsbeil des Zwergs liegt in der Nähe. Es ist noch verwendbar.

K75E. LEERE ZELLE

Diese Zelle enthält nichts von Interesse.

K75F. Toter Magier

An die Rückwand dieser Zelle ist eine ausgemergelte Gestalt in blauer Robe gekettet. Ihre dünnen Arme sind weit ausgestreckt, und der Kopf nach vorne geneigt. Langes, graues Haar hängt vor dem Gesicht des toten Mannes herab.

Die skelettierte Gestalt ist alles, was von einem menschlichen Magier übrig ist, den Strahd gefangen hat und langsam ausbluten ließ. Es hängt noch immer Fleisch an den Knochen des Magiers, und die Stichwunden der Fänge des Vampirs sind auf seinem Hals zu sehen.

K75G. HÄNGENDER BARDE

In das Dach der Zelle ist ein verrosteter Flaschenzug aus Eisen gehämmert, durch den ein Seil gezogen ist, das mit einem der Querbalken der Gittertür verbunden ist. Kopfüber von dem Flaschenzug hängt ein Mann, speckig und kräftig gebaut, in einer eng sitzenden Lederrüstung. Seine Stiefel sind direkt unter dem Flaschenzug mit Seil gebunden, seine fleischigen Hände sind hinter dem Rücken gefesselt, und sein Kopf ist unter Wasser. Er bewegt sich nicht.

Strahd hat diesen menschlichen Barden von der Decke gehängt, um zu sehen, wie lange er den Kopf über Wasser halten konnte. Der Mann wurde schwächer und ertrank. Auf dem Boden der Zelle, unter der hängenden Leiche, liegt eine zerschmetterte Leier.

K75H. LEERE ZELLE

Diese Zelle enthält nichts von Interesse.

K76. FOLTERKAMMER

Dunkle, niedrige Objekte ragen aus dem reglosen, brackigen Wasser, das diesen Raum mit 15 m Seitenlänge füllt. Von der Decke hängen Ketten, die wie dicke, schwarze Fäden eines Spinnnetzes aussehen. Ein Balkon an der Nordwand überblickt den Raum. Zwei große Throne stehen darauf, dahinter hängt ein roter Samtvorhang.

Die Decke ist 5 m über der Wasseroberfläche, und das Wasser ist 90 cm tief. Der Balkon im Norden ist 2 m über der Wasseroberfläche, 3 m über dem Boden.

Wenn sich die Charaktere den „dunklen, niedrigen Objekten“ im Wasser nähern, lies vor:

Die dunklen Objekte im Wasser erweisen sich als Streckbänke, eiserne Jungfrauen und andere Foltergeräte. Die Skelette ihrer ehemaligen Opfer liegen noch in ihnen, ihre Kiefer in lautlosen Schreien erstarrt.

Sobald sich ein oder mehrere Charaktere mehr als 3 m in den Raum begeben, erheben sich sechs **Strahd-Zombies** langsam aus dem Wasser. Ihre schleimgrauen Arme peitschen aus dem Wasser, als sie angreifen.

K77. BEOBACHTUNGSBALKON

Zwei große, hölzerne Throne stehen auf diesem Balkon. Hinter den Thronen hängt ein roter Samtvorhang, der 9 m lang ist. Die Decke hier ist 3 m hoch.

Der Raum geht hinter dem Vorhang weitere 3 m bis zu einer Wand weiter, in deren Mitte eine Tür eingesetzt ist.

K78. FEUERSCHALENRAUM

Dieser quadratische Raum hat eine Seitenlänge von 9 m und eine 6 m hohe flache Decke. Eine steinerne Feuerschale brennt in der Mitte des Raums, doch ihre hohen, weißen Flammen geben keine Hitze ab. In den Rand der Feuerschale sind sieben becherförmige Vertiefungen geschnitten, die gleichmäßig um den Rand verteilt sind. In jeder Vertiefung befindet sich ein kreisrunder Stein, doppelt so dick wie ein menschlicher Augapfel und aus buntem Kristall. Keine zwei Steine haben dieselbe Farbe.

Darüber hängt eine Sanduhr mit Holzrahmen, so groß und breit wie ein Zwerg, 3 m über der Feuerschale. Sie ist an der Decke mit schweren Ketten befestigt. Der ganze Sand steckt im oberen Teil der Sanduhr und kann sich scheinbar nicht nach unten bewegen. In leuchtenden Buchstaben ist ein Vers in der Gemeinsprache auf den Fuß der Sanduhr geschrieben.

Zwei 2,70 m hohe Eisenstatuen von Rittern auf Pferderücken, bereit, mit gezogenen Schwertern vorzustürmen, stehen sich in tiefen Nischen gegenüber. Die Feuerschale steht zwischen ihnen.

Die beiden Statuen sind **Eisengolems**. Jedes Pferd samt Reiter gilt als eine Kreatur, und sie können nicht voneinander getrennt werden. Die Golems verlassen diesen Raum unter keinen Umständen, und sie greifen nur unter bestimmten Umständen an (siehe den Abschnitt „Entwicklungen“, unten).

Die Sanduhr hat RK 12 und 20 Trefferpunkte, und sie ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Sie ist empfindlich gegenüber Schallschaden. Wenn die Sanduhr auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, zerbricht das Glas, so dass der Sand auf den Boden fällt. Die magische Schrift auf dem Fuß der Sanduhr besagt folgendes:

Wirf ins Feuer einen Stein:

Lila? Auf Berges Gipfel wirst du sein.

Orange bringt dich zur Schlosses Spitz

Rot, wenn dir Wissen nützt

Grün wo Särge sind verstaubt

Indigo zu des Meisters Braut

Blau zur Magie alter Geister

Gelb zur Gruft des Meisters

Die Flamme der Feuerschale ist magisch und gibt keine Wärme ab. Wird erfolgreich **Magie bannen** (SG 16) auf die Flamme gewirkt, verlöscht sie für 1 Stunde. Das Feuer wird permanent gelöscht, wenn die Feuerschale zerstört wird. Die Feuerschale hat RK 17 und 25 Trefferpunkte, und sie ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Sie hat Resistenz gegen jeden anderen Schaden.

Die Steine im Rand der Feuerschale sind rot, orange, gelb, grün, blau, indigo und violett. Wird ein Stein in die



Feuerschale geworfen, wechseln die Flammen von weiß zur Farbe des Steins, und der Sand beginnt durch die Sanduhr zu fallen. Jede Kreatur, die die farbige Flamme berührt, wird zu einem Ort in Strahds Domäne teleportiert, entsprechend der Farbe.

Flammenfarbe	Teleportziel
Rot	Arbeitszimmr (Bereich K37)
Orange	Nördliche Turmspitze (Bereich K60)
Gelb	Strahds Gruft (Bereich K86)
Grün	Sargmacherwerkstatt (Kapitel 5, Bereich N6f)
Blau	Bernsteintempel (Kapitel 13, Bereich X42)
Indigo	Abtei der Heiligen Markovia (Kapitel 8, Bereich S17)
Violett	Zolenka-Pass (Kapitel 9, Bereich T4)

Nach 5 Runden läuft der Sand durch, und die Farbe der Flamme wird wieder weiß. Wenn dies geschieht, erscheint der Sand sofort wieder in der oberen Hälfte der Sanduhr (vorausgesetzt, die Sanduhr ist intakt), und der Stein, der ins Feuer geworfen wurde, erscheint wieder im Rand der Feuerschale.

ENTWICKLUNGEN

Wenn die Feuerschale, die Sanduhr oder einer der Golems angegriffen wird, schlagen die Türen des Raums magisch zu und verriegeln sich (wenn sie nicht aufgehalten oder aufgekeilt werden), und die Golems werden belebt und greifen an. In der ersten Runde füllen die Golems den Raum mit ihrem giftigen Odem, der aus den Mündern der Pferde strömt. (Jede Kreatur im Raum muss zwei Rettungswürfe ablegen, einen für jede Odemwaffe.) In folgenden Runden führt jeder Golem einen Angriff mit seinem Schwert aus und einen Hiebangriff mit seinen Hufen. Wenn keine Kreaturen mehr im Raum sind, die die Golems bekämpfen können, kehren sie in ihre Nischen zurück, und die Türen werden entriegelt. Eine Tür aufzuzwingen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25. Jede Tür hat RK 15 und 25 Trefferpunkte, und sie ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

K79. WESTLICHE TREPPE

Diese Treppe aus uraltem Stein ist glattgeschliffen. Dichter Staub bedeckt die Stufen, und Spinnweben füllen den Durchgang.

Die Treppen steigen über eine horizontale Entfernung von 12 m in einem Winkel von 45 Grad empor und führen zu einem Absatz mit 3 m Seitenlänge. Eine zweite Treppe führt in einem ähnlichen Winkel weitere 9 horizontale Meter nach Osten und endet vor einer Geheimtür, die in Bereich K72 führt.

ABSATZ:

In den Absatz ist unter Jahren von Staub eine *Glyphe des Schutzes* graviert. Wenn die Charaktere den Staub wegwischen, kann jemand die Glyphe mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 entdecken.

Die Glyphe wird ausgelöst, wenn sich das erste Mal eine lebende Kreatur über sie bewegt. Dabei wird der Zauber *Mächtiges Trugbild* ausgelöst, der eine Illusion von Strahd

von Zarowitsch beschwört, die entweder halb auf der Treppe nach Bereich K72 oder halb auf der Treppe nach unten zu Bereich K78 erscheint, so dass der Vampir sich vor dem auslösenden Charakteren befindet. Wenn „Strahd“ erscheint, lies vor:

Ein kränklicher Nebel füllt die Treppe vor euch und verdichtet sich zur Gestalt des Vampirs Strahd, dessen Augen vor Zorn lodern. „Ihr habt meine Gastfreundschaft überstrapaziert“, sagt er. „An welche Götter ihr auch glauben mögt, sie können euch hier nicht retten!“

Lass die Charaktere auf Initiative würfeln. Alle Angriffe oder Zauber, die „Strahd“ treffen, gehen durch ihn hindurch, was zeigt, dass es sich um eine Illusion handelt. Bei Initiative 0 kichert der illusionäre Vampir und löst sich auf wie eine Wachspuppe in einem Freudenfeuer, so dass keine Spur zurückbleibt, und die Glyphe verschwindet.

K80. ZENTRALE TREPPE

Wenn die Charaktere diesen Bereich durch die Tür am Fuß der Treppe betreten, lies vor:

Die Türen öffnen sich knarrend und offenbaren eine Steintreppe zwischen zwei Wänden aus Mauerwerk. Es liegt wenig Staub auf den Treppen, doch leichter Nebel weht von oben die Treppe herab.

Wenn die Charaktere diese Treppe von der Oberseite der Treppe betreten, lies vor:

Der grob behauene Korridor endet an einer Steintreppe, die im Süden nach unten führt. Die Treppen sind auf beiden Seiten von Wänden aus rauem Mauerwerk umgeben und relativ staubfrei. Sie führen nach unten und enden vor einer einzelnen Tür.

Die Treppen führen in einem Winkel von 45 Grad über eine horizontale Entfernung von 6 m hinab und verbinden die Bereiche K78 und K81.

K81. TUNNEL

Dieser Tunnel ist in den Sockelstein von Ravenloft selbst geschnitten. Seine Oberfläche ist glatt, die Decke kaum 1,80 m hoch. Ein ständiger Nebel schränkt die Sicht auf wenige Meter ein.

Charaktere, die Erfahrung mit Steinbearbeitung haben, können erkennen, dass dieser Durchgang relativ neu angelegt ist, verglichen mit anderen Bereichen von Ravenloft. Der Tunnel ist 40 m lang, und schließt am Ostende mit einer Steintür ab.

Nähe der Mitte des Tunnels befindet sich eine Falltür, die unter einer Nebelschicht verborgen ist. Charaktere können die Falltür nicht passiv entdecken, doch eine aktive Suche mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 kann sie ausfindig machen. Wenn

die Falltür mit einem Eisenstachel oder einer anderen Mitte aufgespreizt wird, öffnet sie sich, ebenso, wenn 100 Pfund Gewicht oder mehr auf ihr platziert werden. Wenn sich die Falltür öffnet, rutscht jeder, der auf ihr steht, in den Marmorschacht darunter (Bereich K82). Die Falltür wird dann zurückgesetzt.

K82. MARMORRUTSCHE

Wenn einer oder mehrere Charaktere durch die Falltür in Bereich K81 fallen, lies vor:

Ihr fallt in einen Schacht aus poliertem schwarzem Marmor und rutscht in die Dunkelheit hinab.

Der Schacht führt von einer Falltür in Bereich K81 durch eine von einer Seite passierbare Geheimtür in einer überfluteten Zelle (Bereich K74e). Charaktere, die bis ganz nach unten rutschen, werden in der Zelle abgesetzt, erleiden aber keinen Schaden. Die Rutsche hat keine Handgriffe und ist zu rutschig, um ohne die Unterstützung von Magie erklimmen werden zu können.

K83. WENDELTREPPE

Hinter der Tür ist eine dunkle Wendeltreppe.

Die Wendeltreppe beginnt in Bereich K78, führt zu einem Absatz bei Bereich K83a empor, und dann weiter zu Bereich K37.

K83a. ABSATZ DER WENDELTREPPE

Dieser Absatz, eine Erweiterung von Bereich K83, ist auf Karte 11 angegeben.

Dieser 9 m lange Korridor verbindet zwei Wendeltreppen, von denen eine nach oben und die andere in die Tiefen von Schloss Ravenloft führt. Von einer Eisenstange, die an die Ostwand genietet ist, hängt ein staubiger Wandteppich mit 3 m Seitenlänge, der Ritter auf Pferden zeigt, die unter einem blutroten Himmel über ein Schlachtfeld stürmen. Der vordere Ritter reitet auf einem schwarzen Pferd und trägt einen fellbesetzten schwarzen Umhang, dunkelgraue Rüstung und einen Helm mit Visier, der wie ein Wolfskopf geformt ist. Sein Schwert leuchtet im Licht der Sonne.

Die Treppen am Nordende der Westwand führen zu einer Tür hinab, die in Bereich K78 führt. Die Treppe am Südenende der Westwand führt nach oben und endet vor einer Tür zu Bereich K37.

SCHÄTZE

Der Wandteppich zeigt Strahds Vater König Barov, der seine furchterregenden Ritter in die ruhmreiche Schlacht führt. Der Wandteppich wiegt 10 Pfund und ist intakt 750 GM wert. Wenn er beschädigt wird, solange er sich im Besitz der Gruppe befindet, ist er wertlos, bis er ausgebessert wird.

K84. KATAKOMBENHALLE

Tief unter dem Bergfried von Ravenloft breitet sich eine uralte Halle aus, deren niedrige Kuppeldecke von breiten, hohlen Säulen gestützt wird, bei denen es sich offensichtlich um Gräfte handelt. Spinnweben hängen schlaff in der modrigen Luft. Ein dichter Nebel wabert über den Boden, der von stinkendem Unrat bedeckt ist. Die schwarze Decke bewegt sich.

Die Katakombenhalle füllt einen Bereich, der sich von Ost nach West ungefähr 35 m und von Nord nach Süd ungefähr 55 m erstreckt. Der Boden ist mit mehreren Handbreit Fledermauskot bedeckt. Jeweils 3 m breite Gänge mit gewölbten Decken führen zwischen den 3 mal 3 m großen Säulen/Gräften hindurch. Die Decke ist 6 m hoch. Das Gebiet hat fünf Zu- und Ausgänge:

- Die Tür neben Gruft 1 (die in Bereich K81 führt).
- Ein versperrter Torbogen im Norden (der in Bereich K85 führt).
- Ein versperrter Torbogen im Süden (führt in Bereich K86, ist aber mit Teleportationsfalle geschützt).
- Ein versperrter Torbogen im Osten (der in Bereich K87 führt).
- Die Treppe im hohen Turm (Bereich K18) oder der Schacht (Bereich K18a) im Westen.

Jede Gruft ist mit einer gemeißelten „Tür“ aus Stein verschlossen – eigentlich eine passgenau sitzende Steinplatte, die 90 cm breit, 1,50 m hoch und 75 cm dick ist. Wird eine Steinplatte entfernt oder zurückgesetzt, ist das eine Aktion und erfordert einen Stärkewurf gegen SG 15.

Jede Gruft enthält die Überreste der Person oder Personen, deren Grabinschrift auf die Vorderseite der Platte graviert ist. Die Gräfte sind in den folgenden Abschnitten beschrieben, und die Grabinschriften sind unter der Zahl der Gruft kursiv angegeben.

Wenn es nicht anders beschrieben ist, enthält jede Gruft eine Bahre, die 90 cm hoch und 1,80 m lang ist und aus Marmor besteht. Auf jeder Gruft ruht ein in Lumpen gekleidetes Skelett.

Die Katakombenhalle ist das Zuhause Zehntausender Fledermäuse. Die Fledermäuse hängen während des Tages hier und fliegen bei Nacht durch den zentralen Schacht des hohen Turms (Bereich K18a) hinaus, um in der Nacht zu jagen. Sie greifen Eindringlinge nur an, wenn sie provoziert werden oder Strahd es ihnen empfiehlt. Wenn ein oder mehrere Fledermäuse in einem 3 mal 3 m großen Bereich auf der Karte angegriffen werden oder Ziel eines schädlichen Zaubers werden, bilden sich 2W4 **Schwärme von Fledermäusen** und greifen an. In diesem Bereich können sich dann bis zum nächsten Sonnenaufgang keine weiteren Schwärme bilden, danach jedoch erscheinen mehr Fledermäuse, um die getöteten zu ersetzen.

TELEPORTATIONSFALLEN

Unsichtbare Teleportationsfallen befinden sich zwischen den Gräften 37 und 38, zwischen Gruft 37 und der Wand südlich davon, und zwischen Gruft 38 und der Wand südlich davon. Die Fallen können nur mit dem Zauber *Magie entdecken* aufgespürt werden, der eine Aura der Beschwörungsmagie um die betroffenen Bereiche zeigt. Auch wenn die Fallen nicht entschärft werden können, kann eine

erfolgreich Anwendung von *Magie bannen* (SG 16) ihre Magie für 1 Minute unterdrückt, so dass sich Charaktere sicher durch ihren Bereich bewegen können. Eine Falle wird auch unterdrückt, wenn sie ganz oder zum Teil im Bereich eines *Antimagischen Felds* liegt.

Diese Teleportationsfallen bilden einen schützenden Ring um den Eingang zu Strahds Gruft (Bereich K86). Jede Kreatur, die einen dieser Bereiche mit 3 mal 3 m Größe betritt, wird sofort wegteleportiert, und wechselt die Position mit einem der Gruftschrecken in Gruft 14. Der Gruftschrecken materialisiert sich an der vorherigen Position der Kreatur und greift alle lebenden Kreaturen an, die er wahrnimmt.

GRUFT 1

Hier ruhen jene, die den Weg von Schmerz und Qual beschreiten

Die Steintür ist nicht mit einer Gruft, sondern einem behauenen Tunnel aus Stein (Bereich K81) verbunden.

GRUFT 2

Artista DeSlop – Deckenmalerin des Hofes

Die gewölbte Kuppeldecke dieser Gruft trägt ein Bild von Teufelchen, die Sträuße aus bunten Blumen halten. Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Unter einer Knochenhand hält sie eine Holzkiste.

Die Kiste ist unverschlossen. Sie enthält sieben Pinsel mit Holzgriffen und sieben kleine Fläschchen mit getrockneten Farben.

GRUFT 3

Dame Isolde Yunk (Isolde die Unglaubliche): Händlerin mit Antiquitäten und Importen

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Auf dem ganzen Boden liegen Haufen von alten Körben, Feuerschalen, eingerollten Wandteppichen, Kerzenleuchtern, Stühlen, Truhen, Kochutensilien, Fackeln, Vorhangstangen, Karaffen, Tellern, Krügen, Lampen, Schriftrollenröhren, Trinkbechern und Zunderdosen. Nichts davon sieht wertvoll aus. Ein alter Kronleuchter baumelt von der Kuppeldecke.

Charaktere könnten Stunden damit verbringen, die Gruft zu durchsuchen. Auch wenn die Antiquitäten hier viel Geld einbringen könnten, sind sie kaum die Mühe wert, sie zu transportieren.

GRUFT 4

Fürst Ariel du Plumette (Ariel der Schwere)

Wenn die Charaktere die Tür zu dieser Gruft öffnen, lies vor:

Die Erscheinung eines großen, dicken Mannes bildet sich in der dunklen Gruft. Seine Augen sind von wildem Wahnsinn erfüllt. Große, künstliche Schwingen entfalten sich auf seinem Rücken.

Prinz Ariel war ein schrecklicher Mann, der unbedingt fliegen wollte. Er befestigte künstliche Schwingen an einem Geschirr und erfüllte die Apparatur mit Magie, doch die Apparatur konnte sein Gewicht nicht tragen, und er stürzte vom Sockelstein von Ravenloft in den Tod. Sein böser **Geist** greift die Charaktere sofort an. Wenn Ariel es schafft, Besitz von einem Charakter zu ergreifen, erklimmt der Wirt den hohen Turm (Bereich K18), bis er die Spitze (Bereich K59) erreicht und schleudert sich dann den zentralen Schacht des Turms (Bereich K18a) hinab, wobei er den ganzen Weg nach unten „Ich kann fliegen!“ schreit.

GRUFT 5

Artank Swilowitsch: Freund und Mitglied der Barovianischen Winzergilde

Der schwache Geruch von Wein schlägt euch entgegen. Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Tausende leerer Weinflaschen sind im darum herum aufgetürmt und bedecken den ganzen Boden.

Das Etikett einer jeden Flasche zeigt, dass sie von der Winzerei Weinmagier stammt, und die Etiketten nennen die Weine, die enthalten sind: Champagne du le Stomp, Roter Drache Spätlese oder Purpurtraubenmost Nummer 3.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er unter den Weinflaschen begraben. Ein Charakter, der unter den Flaschen sucht, findet den Schatz automatisch.

GRUFT 6

Heilige Markovia: Tot für immer

Der Bodenabschnitt mit 3 mal 3 m Größe vor dieser Gruft ist eine Druckplatte, die vier Giftpfeile abfeuert, die in winzigen Löchern in der Nordwand verborgen sind. (Siehe „Beispielfallen“ in Kapitel 5, *Abenteurerumgebungen*, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* für die Regeln zu dieser Falle.) Die Falle wird zurückgesetzt, wenn das Gewicht angehoben wird, und kann insgesamt viermal ausgelöst werden, ehe der Vorrat an Pfeilen verbraucht ist.

Wenn die Tür zur Gruft geöffnet wird, lies vor:

Die Gruft riecht nach Rosen. Die Überreste auf der Marmorplatte sind zerfallen, mit Ausnahme eines Oberschenkelknochens.

Wenn die Charaktere die Überreste der Heiligen Markovia stören, füge hinzu:

Eine gespenstische Gestalt erscheint über dem Staub, so schwach, dass man kaum mehr als einen Teil eines Gesichts erkennen kann. Von dieser Erscheinung ertönt ein schwaches Flüstern: „Der Vampir muss zerstört werden. Verwende mich als deine Waffe.“ Damit verschwindet sie.

Schätze. Der Zauber *Magie entdecken* zeigt, dass der Oberschenkelknochen eine Aura der Hervorrufungsmagie ausstrahlt. Siehe Anhang C für weitere Informationen zum *Oberschenkelknochen der Heiligen Markovia*.

GRUFT 7

Die Steintür der Gruft liegt auf dem Boden, die Inschrift ist vom Nebel verhüllt. Die Gruft klafft auf. Ein Schädel, einige Knochen und einige rostige Rüstungstücke liegen auf einer Marmorplatte mit einem grinsenden Steingargyl auf jedem Ende.

Die Grabinschrift auf der Tür besagt „Endorowitsch (Endorowitsch der Schreckliche): Was das Blut von hundert Kriegen nicht vermochte, das gelang dem Hass einer Frau.“

Endorowitsch war ein skrupelloser Soldat und selbstherrlicher Adeliger, der eine Frau namens Marya liebte, doch sie liebte einen anderen Mann. Als Marya und ihr Geliebter speisten, gab Endorowitsch Gift in das Weinglas des Mannes. Die Gläser wurden vertauscht, und stattdessen trank Marya das Gift. Der Geliebte wurde für den Mord an Marya erhängt und an der Kreuzung des Ivlisflusses begraben (Kapitel 2, Bereich F). Endorowitsch kam nie über seine Schuldgefühle hinweg, und von seinem Wahnsinn berührt, tötete er viele in seiner Lebenszeit.

Endorowitschs Geist ist in einem der **Gargylen** gefangen. Wenn jemand die Knochen auf der Platte stört, erwacht einer der Gargylen und greift an. Wenn der Gargyl auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, bewegt sich Endorowitschs Geist in den zweiten Gargyl, der dann erwacht und angreift. Beide Gargyle haben die maximalen Lebenspunkte (77). Sobald der zweite **Gargyl** zerstört ist, geht Endorowitsch in die ewige Ruhe über.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er in einem Geheimfach unter Endorowitschs Überresten. Sobald die Knochen weggeräumt sind, kann das Fach ohne Attributswurf entdeckt und geöffnet werden.

GRUFT 8

Herzogin Dorfnia Dilisnya

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. An der Wand hängt eine wunderschöne Steppdecke, die ein königliches Festmahl zeigt.

Die Decke ist magisch konserviert, aber nicht wertvoll.

GRUFT 9

Pidelwick – Narr von Dorfnia

Ein kleines Skelet, das die Überreste eines Narrenkostüms trägt, liegt auf einer kurzen Marmorplatte in der Mitte der Gruft.

Wenn Pidelwick II (siehe Bereich K59) bei der Gruppe ist, weigert er sich, die Gruft zu betreten. Die Platte in der Gruft ist 1,20 m lang (anstelle der üblichen 1,80 m). Die Knochen auf der Platte gehören dem lange toten Narren von Herzogin Dorfnia Dilisnya (siehe Gruft 8).

Schätze. Wenn die Charaktere diese Gruft erkunden, nachdem sie den Geist von Pidelwick in Bereich K36 getroffen haben, finden sie eine kleine, flache Holzkiste auf der

Marmorplatte neben Pidelwicks Knochen. Die Kiste enthält vollständige *Karten der Illusionen*.

GRUFT 10

Herr Leonid Kruschkin (Herr Lee der Zermalmer): Er war größer als das Leben und liebte seinen Schmuck

Ein übergroßes Skelett, das in Schmuck und Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer langen Marmorplatte in der Mitte der Gruft. An der Platte lehnt ein blutbefleckter Kriegshammer, der von Spinnweben bedeckt ist.

Herr Lee war deutlich über 2,10 m groß. Sein Kriegshammer könnte die Charaktere interessieren, aber er ist harmlos und nicht magisch.

Schätze. Drei juwelenbesetzte Halsketten (im Wert von 750 GM) liegen auf Herrn Lees Skelett.

GRUFT 11

Tasha Petrovna – Heilerin der Könige, Licht im Westen, Dienerin, Gefährtin

Ein Skelett in zeretzten Priestergewändern liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Die Kuppeldecke ist mit einer prachtvollen Sonne bemalt.

Kreaturen, die Schaden durch Kontakt mit Sonnenlicht erleiden würden (wie Vampire) haben einen Nachteil bei allen Attributswürfen, Angriffswürfen und Rettungswürfen, solange sie in der Gruft sind.

Schätze. Um den Hals des Skeletts ist ein sonnenförmiges heiliges Symbol gelegt (im Wert von 25 GM). Ein Charakter mit guter Gesinnung, der das heilige Symbol aufhebt, hört eine gespenstische Frauenstimme. Sie flüstert die folgende Botschaft:

„Es gibt ein Grab im Westen, mit Rosen, die niemals sterben werden, an einem Ort, von Heilern erbaut, in einem Dorf namens Kresk. Wenn alles zu Dunkelheit wird, berühre mit diesem heiligen Symbol das Grab, um das Licht und einen lange verlorenen Schatz zu rufen.“

Die Botschaft bezieht sich auf den Grabstein in der Abtei der Heiligen Markovia (Kapitel 8, Bereich S7).

GRUFT 12

König Troisky - Der Dreigesichtige König

Es gibt keine Knochen auf der Marmorplatte in dieser Gruft, nur einen Stahlhelm mit einem Visier, das wie ein zorniges Gesicht geformt ist.

Der Helm hat drei gleichmäßig verteilte Visiere, die wie menschliche Gesichter aussehen - eines traurig, eines glücklich und eines zornig. Nur das zornige Gesicht ist von der Tür der Gruft aus sichtbar. König Troisky trug seinen dreigesichtigen Helm in der Schlacht, was ihm den Beinamen der Dreigesichtige König eingebracht hat. Der Helm ist nicht magisch und wiegt 10 Pfund.

Die Platte, auf der der Helm liegt, ist gewichtsempfindlich. Wenn der Helm von der Platte entfernt wird, ohne dass sofort ein Gegengewicht von 10 Pfund hinzugefügt wird, strömt Giftgas aus dem hohlen Innenraum der Steinplatte und füllt die Gruft. Ein Charakter, der die Platte nach Fallen absucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 schafft, bemerkt winzige Löcher im Marmorfuß der Platte. Aus diesen Löchern strömt das Gas.

Eine Kreatur, die sich im Raum aufhält, während das Gas ausströmt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen und erleidet 22 (4W10) Giftschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen.

GRUFT 13

König Katsky (Katsky der Strahlende): Herrscherin, Erfinderin, selbsternannte Zeitreisende

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Zwischen den Knochen ist ein verkorktes Trinkhorn sichtbar, weiterhin ein dicker Beutel und ein seltsam aussehendes Zepter aus Metall und Holz. Über den Knochen hängt, gehalten von an der Kuppeldecke befestigten Drähten, ein hölzernes Fluggerät, das aussieht, als ob es sich aus faltbaren Drachenschwingen zusammensetzt, die mit Lederriemen, Metallschnallen und straffen Lederhäuten versehen sind.

Das verkorkte Trinkhorn ist ein wasserdichtes Pulverhorn, das mit Schießpulver gefüllt ist, und das „seltsam aussehende Zepter“ ist eine Muskete. Der dicke Beutel enthält 20 silberne Murneln (Silberkugeln für die Muskete). Mehr Informationen zu Feuerwaffen und Sprengstoffen findest du in Kapitel 9, „Spielleiterwerkstatt“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*.

Gleiter. Jede kleine oder mittelgroße Kreatur kann den Drachenschwingen-Gleiter tragen. (Es dauert 1 Minute, den Gleiter an- oder abzulegen.) Er kann nicht mehr als 80 Pfund tragen, doch ist das nicht offensichtlich. Ein Charakter, der den Gleiter untersucht, kann das Maximalgewicht ermitteln, wenn ihm ein Intelligenzwurf gegen SG 15 gelingt.

Wenn der Träger leicht genug ist (inklusive Ausrüstung), kann die Apparatur zum Gleiten verwendet werden, aber nur in weite offenen Bereichen, wo es Platz zum Manövrieren gibt. Der Träger kann schweben, indem er von einer erhöhten Position abspringt, oder indem er hoch springt, um von ebenem Boden abzuheben. Solange der Träger schwebt, erhält er eine Flugbewegungsrate gleich seiner Schrittbewegungsrate, mit den folgenden Einschränkungen: außer in einem starken Aufwind kann der Gleiter keine Höhe gewinnen, und der Gleiter sinkt 30 cm für je 3 m horizontaler Entfernung, die er zurücklegt. Am Ende des Flugs landet der Träger auf seinen Füßen, und der Gleiter ist intakt. Wenn der Träger versucht, schneller zu sinken, zerbricht der Gleiter und der Träger fällt.

Der Gleiter hat RK 12, 1 Trefferpunkt und eine Spannweite von 4,50 m. Jeglicher Schaden zerbricht den Gleiter, so dass er nicht mehr zu verwenden ist. Der Zaubertrick *Ausbessern* kann den Schaden reparieren, vorausgesetzt, alle zerbrochenen Stücke sind vorhanden.

GRUFT 14

Stahbal Indi-BhaKein Herrscher hatte je einen treueren Freund. Hier liegt seine Familie in Ehren.

Wenn die Charaktere die Tür zu dieser Gruft öffnen, lies vor:

Ein Schacht mit 3 m Seitenlänge führt hinab in die Dunkelheit. Das Geräusch von langsam tropfendem Wasser hallt den Schacht empor.

Charaktere, die Dunkelsicht oder eine ausreichende Lichtquelle haben, können sehen, dass der Schacht 12 m nach unten führt, zu einer Art Gewölbe tief im Sockelstein von Ravenloft. Steine ragen in regelmäßigen Abständen aus dem Schacht und bieten Hand- und Fußgriffe. Die Steine sind allerdings rutschig, und ein Charakter, der versucht, die Wand ohne Magie oder Kletterausrüstung zu erklimmen, muss einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 schaffen.

Gewölbe. Wenn die Charaktere den Boden des Schachts erreichen, lies vor:

Am Grund des Schachts ist ein feuchtes Gewölbe mit einer 3 m hohen Decke. Der Raum ist seltsam geformt und riecht nach verwesendem Fleisch. Fünfzehn Steinsärge stehen im Gewölbe, alle mit den Köpfen nach Norden gerichtet. Der Boden ist mit menschlichen Knochen und rostigen Schwertern bedeckt.

Wenn ein Charakter von einer der Teleportationsfallen, die Strahds Gruft beschützen (Bereich K86) in einen Sarg teleportiert wird, lies dem Spieler des Charakters folgendes vor:

Ein Lichtblitz explodiert um dich herum, und dann wirst du in völlige Dunkelheit geschleudert, liegst plötzlich in einem engen Raum voller Staub.

Dieses Gewölbe enthält fünfzehn **Gruftschrecken** (einen pro Sarg), abzüglich derer, die wegteleportiert wurden (siehe „Teleportationsfallen“ zu Beginn dieses Abschnitts). Um einen Sargdeckel anzuheben, ist eine Aktion und ein Stärkewurf gegen SG 15 notwendig.

Jeder Gruftschrecken bleibt inaktiv, bis er wegteleportiert oder der Sargdeckel geöffnet wird. Dann greift er an.

Die Knochen und rostigen Schwerter bedecken den Boden bis zu einer Höhe von 15 cm. Es handelt sich um die Überreste von Dienern, die geschworen haben, Stahbal Indi-Bhaks Familie zu rächen. Wenn ein Gruftschrecken in diesem Gewölbe getötet wird, fügen sich einige der Knochen zusammen und bilden 2W6 belebte menschliche **Skelette**. Diese Skelette greifen Eindringlinge sofort an, aber haben keine Fernkampfangriffe. Es sind genug Knochen und Schwerter im Raum, dass sich auf diese Weise einhundert Skelette bilden können.

GRUFT 15

Khazan: Sein Wort war Macht

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. In die Augenhöhlen des Schädels wurden schwarze Opale eingesetzt, und er hat Bernsteinsplitter anstatt Zähnen.

Khazan war ein mächtiger Erzmagier, der die Geheimnisse des Lichtums entschlüsselt hatte, später versuchte, ein Demilich zu werden und dabei scheiterte. Weder sein Schädel noch seine Knochen stellen eine Gefahr dar, doch die Juwelen, die in den Schädel eingesetzt sind, sind wertvoll.

Schätze. Die schwarzen Opalauge des Schädels sind je 1.000 GM wert. Der Schädel hat auch acht Bernsteinzähne im Wert von jeweils 100 GM.

Jede Kreatur, die in der Gruft steht und laut den Namen „Khazan“ ausspricht, lässt den Sockelstein von Ravenloft beben, während sich ein *Zauberstecken der Macht* über der Marmorplatte materialisiert und dort schwebt. Die erste Kreatur, die den *Zauberstecken der Macht* ergreift, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen und erleidet 44 (8W10) Blitzschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen. Danach kann der *Zauberstecken der Macht* normal gehalten und verwendet werden. Wenn niemand den Stecken innerhalb von 1 Runde nach seinem Erscheinen greift, verschwindet er und kehrt niemals zurück.

GRUFT 16

Elsa Fallon von Twitterberg (Beliebte SchauspielerIn): Sie hatte viele Anhänger

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Neun flache Nischen sind in die umgebenden Wände geschnitten. Die Rückwand einer jeden Nische ist mit dem Ganzkörperbild eines gutaussehenden Mannes bemalt. Einige der Männer tragen edle Kleidung, andere Rüstung. Am Fuß eines jeden Gemäldes liegt ein Schädel auf einem Haufen Knochen.

Die Knochen in den Nischen gehören zu Elsas neun Gefährten. Es gibt hier nichts von Wert.

GRUFT 17

Herr Sedic Spinwitowitsch (Admiral Spinwitowitsch): Auch wenn er verwirrt war, errichtete er die größte Marinemacht, die jemals in einem landumschlossenen Territorium erschaffen wurde

Ein 3,30 m langes Begräbnisboot dominiert diese Gruft und ist diagonal in den verfügbaren Raum gekeilt. Auf dem Boot liegt ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, um das Hunderte von Goldmünzen aufgehäuft sind.

Die Münzen bestehen aus golden bemaltem Ton und sind wertlos. Das Begräbnisboot, das in der Gruft zusammengesetzt wurde, ist zu groß um durch die Tür zu passen.

GRUFT 18

Die Steintür dieser Gruft wurde vorsichtig zu einer Seite gelegt. Durch den wirbelnden, ewigen Nebel lassen sich frisch gravierte Buchstaben sehen, die die Worte „Irena Koljana: Ehefrau“ bilden.

Die Gruft ist leer und wurde saubergefegt. Hier will Strahd Irena einschließen, wenn er sie in eine Vampirbrut verwandelt hat.

GRUFT 19

Artimus (Erbauer des Bergfrieds): Ihr steht im Monument für sein Leben

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft.

Die Gruft enthält nichts von Interesse.

GRUFT 20

Sascha Ivlskova – Ehefrau

Netze, so dick und blass wie Leinen, bedecken eine wohlgeformte weibliche Gestalt, die auf einer Marmorplatte in der Mitte dieser staubigen, mit Spinnweben gefüllten Gruft liegt. Ihr hört eine Stimme aus der Dunkelheit.

„Meine Liebe, bist du gekommen, um mich zu befreien?“

Die Frau erhebt sich, und die Tücher aus Spinnweben haften auf grausige Weise an ihr.

Diese **Vampirbrut** ist eine alte Ehefrau von Strahd. Sobald sie erkannt hat, dass die Charaktere nicht ihr Ehemann sind, reißt Tasha ihre Spinnweben wie ein ungeliebtes Hochzeitskleid von sich und greift an.

GRUFT 21

Patrina Welikowna – Braut

Die Kreatur in der Gruft greift sofort an, wenn die Tür geöffnet wird.

Aus der Dunkelheit kommt ein grausiges Antlitz, eine gespenstische Elfenmaid, die vom Grauen einer untoten Existenz verzerrt worden ist. Sie heult, und das bloße Geräusch krallt sich in eure Seele.

Die gespenstische Elfe ist eine **Todesfee**, die die Charaktere sofort angreift und augenblicklich ihr Geheult verwendet. Sobald die Todesfee erwacht ist, kann sie sich frei durch Schloss Ravenloft bewegen, kann sich aber nicht mehr als 7,50 km von der Gruft entfernen.

Im Leben war Parina Welikowna eine Dämmerungselfe, die viel über die schwarzen Künste gelernt hatte und Strahds Macht fast ebenbürtig war. Sie fühlte eine große Verbindung zu ihm und bat ihn, dieses Band mit einer dunklen Hochzeit zu vereidigen. Angezogen von ihrem Wissen und ihrer Macht stimmte Strahd zu, doch ehe er Patrina die ganze Lebenskraft entziehen konnte, steinigten ihre eigenen Leute sie zu Tode, aus Gnade und um Strahds Pläne zu vereiteln. Strahd verlangte und erhielt Parinas Leiche. Sie wurde dann die Todesfee, die hier gefangen ist.

Wenn die Todesfee auf 0 Trefferpunkte fällt, wird sie körperlos. Patrinas Geist kann allerdings nicht ruhen, bis sie förmlich mit Strahd verheiratet ist; die Todesfee bildet sich 24 Stunden später in ihrer Gruft neu. Wird der Zauber *Weihen* auf die Gruft gewirkt, verhindert das, dass die Todesfee zurückkehrt, solange der Zauber wirkt.

Schätze. Lies den folgenden Text, wenn die Charaktere Patrinas Gruft durchsuchen:

In der Mitte der Gruft liegt ein in Lumpen gehülltes Skelett auf einer Marmorplatte, umgeben von Tausenden von Münzen.

Patrinas Gruft enthält 250 PM, 1.100 GM, 2.300 EM, 5.200 SM und 8.000 KM. Die Münzen sind von unterschiedlicher Herkunft. Auf die Platin- und Elektrum Münzen ist Strahds Gesicht im Profil geprägt. Unter den Münzen ist Patrinas Zauberbuch versteckt, das über einen geschnitzten Holzeinband verfügt. Es enthält alle Zauber, die für den **Erzmagus** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben sind.

Entwicklung. Wenn sie von ihrem Bruder zum Leben erweckt wird (siehe „Kasimirs dunkle Gabe“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ in Kapitel 13) kehrt Patrina (NB Dämmerungselfe) als **Erzmagus** ohne vorbereitete Zauber zurück. Wenn die Charaktere ihr Zauberbuch haben, bittet sie sie freundlich, es zurückzugeben, damit sie ihre lange vergessenen Zauber vorbereiten und Strahd zerstören kann (eine Lüge). Wenn die Charaktere gehorchen, vergibt sie ihnen ihre Güte, indem sie so viel über sie in Erfahrung bringt, wie möglich, ehe sie ihre eigenen Ziele verfolgt.

GRUFT 22

Herr Erik Vondenkröten

Ein vergoldeter Mann liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte dieser anderweitig leeren Gruft.

Herr Erik Vondenkröten war ein wohlhabender Adelige, dessen letzter Wunsch war, dass seine Leiche in geschmolzenes Gold getaucht wird.

Schätze. Die dünne Schicht Gold kann von Herr Eriks vertrocknetem Leichnam geschält werden und ist 500 GM wert.

GRUFT 23

Das erste Mal, wenn die Charaktere auf diese Gruft stoßen, sehen sie einen ihrer Namen (zufällig bestimmt) in die Tür geätzt. Wird die Gruft geöffnet, entlässt das einen grauisigen Gestank von Verfall und zeigt, dass eine Leiche auf der Marmorplatte liegt. Die Leiche sieht wie der Charakter aus, dessen Namen auf der Tür steht. Wenn die Leiche berührt wird, schmilzt sie, und die Inschrift verblasst. Bei späteren Besuchen ist die Gruft nicht markiert und leer.

GRUFT 24

Ivan Ivlskowsch, Held des Winterhundrennens: Das Rennen mag an den Schnellsten gehen, doch die Rache gehört den Verwandten des Verlierers

Ein Skelett, das in Fetzen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Die Wände und die Decke sind mit Gips bedeckt, der so bemalt ist, dass die Gruft aussieht, als würde man in einem immergrünen Wald stehen, umgeben von Schnee. Der Gips ist abgeblättert und an vielen Stellen heruntergefallen, was die Illusion zerstört.

Die Gruft enthält nichts von Interesse.

GRUFT 25

Stefan Gregorowitsch: Erster Ratgeber von König Barov von Zarowitsch

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Die meisten Knochen erscheinen staubig und vernachlässigt, doch der Schädel ist poliert.

Der Zauber *Magie entdecken* zeigt, dass Stefans Schädel eine Aura der Nekromantie ausstrahlt. Solange der Schädel in der Gruft bleibt, beantwortet er bis zu fünf Fragen, die man ihm stellt, als wäre der Zauber *Mit Toten sprechen* auf ihn gewirkt worden. Diese Eigenschaft lädt sich jeden Morgen bei Sonnenaufgang auf. Im Leben war Stefan weder aufmerksam noch gut informiert. Wenn der Schädel über Strahd oder Schloss Ravenloft befragt wird, sind alle Informationen, die er liefert, unwahr.

GRUFT 26

Intree Sik-Valoo: Er lehnte Reichtum ab, für Wissen, dass er in den Himmel mitnehmen konnte

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Die meisten Knochen erscheinen staubig und vernachlässigt, doch der Schädel ist poliert.

Der Zauber *Magie entdecken* zeigt, dass Intrees Schädel eine schwache Aura der Nekromantie ausstrahlt. Solange der Schädel in der Gruft bleibt, beantwortet er bis zu fünf Fragen, die man ihm stellt, als wäre der Zauber *Mit Toten sprechen* auf ihn gewirkt worden. Diese Eigenschaft lädt sich jeden Morgen bei Sonnenaufgang auf. Im Gegensatz zu Stefan Gregorovich in Gruft 25 war Intree sehr gebildet und scharfsinnig. Wenn der Schädel über Strahd oder Schloss Ravenloft befragt wird, sind alle Informationen, die er liefert, wahr.

GRUFT 27

Der Gruft fehlt die Tür.

Drei **Riesenwolfsspinnen** haben diese ansonsten leere Gruft übernommen. Die Spinnen verursachen keine Geräusche und greifen jeden an, der sich vor die geöffnete Tür der Gruft begibt.

GRUFT 28

Bascal Ofenheiß – Meisterlicher Koch

Ein in weißes Leinen gehülltes Skelett liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft und hält eine Glocke an die eingefallene Brust. Auf dem Schädel sitzt eine hohe Kochmütze.

Wenn die Glocke in der Gruft geläutet wird, fegt magisches Feuer durch die Gruft und versengt Koch Ofenheiß' Knochen. Eine Kreatur in der Gruft muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen und erleidet

22 (4W10) Feuerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen. Jede Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, wird in Brand gesetzt und erleidet 5 (1W10) Feuerschaden in jedem ihrer Züge, bis sie oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um die Flammen zu löschen.

Schätze. Unter die Kochmütze ist ein Göffel aus Elektrum mit einem juwelenbesetzten Griff (im Wert von 250 GM) gestopft.

GRUFT 29

Baron Eisglaze Drüf

Als ihr die Tür öffnet, wird die Luft um euch herum so kalt wie die kälteste Hölle, die man sich vorstellen kann.

Jede Oberfläche in der Gruft ist mit dickem, bräunlichem Schimmel bedeckt. Ein Fleck brauner Schimmel (siehe „Gewölbegefahren“ in Kapitel 5, „Abenteurerumgebungen“, im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) füllt die Gruft. Charaktere innerhalb von 1,50 m um die offene Tür der Gruft sind betroffen.

Wenn der braune Schimmel getötet wird, können sich Charaktere durch die schimmelige Kruste graben und finden die Knochen von Baron Drüf auf einer Marmorplatte.

Schätze. Unter dem braunen Schimmel neben den Knochen des Barons liegt eine *Glücksklänge* mit einem verbleibenden Wunsch. Wenn eine Kreatur den Wunsch verwenden will, um aus Barovia zu entkommen versagt der Zauber. Wenn eine Kreatur das Schwert verwendet, um Strahds Vernichtung zu erbeten, zerstört der Wunsch Strahd nicht, sondern teleportiert ihn herbei.

GRUFT 30

Präfekt Cyril Romulitsch (geliebt von König Barov und Königin Ravenowia): Hohepriester des Heiligsten Ordens

Eine Marmorplatte in der Mitte der Gruft präsentiert ein in rote Gewänder gehülltes Skelett, das ein goldenes heiliges Symbol in einer Knochenhand hält. Die Kuppeldecke 4,50 m über dem Boden ist so bemalt, dass sie wie ein Wipfeldach mit hellem Herbstlaub aussieht. Ein schmaler Steinsims umgibt die Gruft auf einer Höhe von 3 m über dem Boden. Darauf sitzen ein Dutzend Steinrabben, die ihre Augen auf die Marmorplatte gerichtet haben.

Die Rabben sind unheimlich, doch harmlos.

Schätze. Das goldene heilige Symbol des Präfekts ist mit winzigen Edelsteinen besetzt und 750 GM wert. Wird das heilige Symbol von einer bösen Kreatur berührt, wird es von einem hellen Licht verzehrt, dass allen Kreaturen innerhalb von 1,50 m 11 (2W10) gleißenden Schaden zufügt. Charaktere, die mit der barovianischen Religion vertraut sind, erkennen das Symbol als das des Morgenfürsten.

GRUFT 31

Wir kennen nur seinen Wohlstand

Diese Gruft ist leer. Die Wände sind bemalt und zeigen Berge aus Goldmünzen.

Der Boden der Gruft ist tatsächlich die Abdeckung einer 9 m tiefen Stachelgrube. Die Abdeckung öffnet sich, wenn 100 Pfund oder mehr darauf platziert werden. Sie bricht in der Mitte auf, von Ost nach West, und ihre Türen sind federelagert. Nachdem ein oder mehrere Opfer in die Grube gefallen sind, schlägt die Abdeckung zu. (Siehe „Beispielfallen“ in Kapitel 5, „Abenteurerumgebungen“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* für die Regeln zu verriegelnden Gruben und Stachelgruben.) Die Stacheln am Boden der Grube bestehen aus Eisen, sind aber nicht vergiftet.

Schätze. Ein menschliches Skelett (die Überreste eines toten Abenteurers), das in Resten von Lederrüstung gekleidet ist, liegt zwischen den Stacheln am Fuß der Grube. Eine gebrochene Laterne und ein rostiges Brecheisen liegen in der Nähe. An den Ledergürtel der Leiche sind 15 m Hanfseil, ein Dolch in einer Scheide, ein Beutel mit 25 PM und eine Holzröhre mit Korken, die eine *Zauberschriftrolle* des *Schutzkreises* enthält.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er neben dem Skelett am Boden der Grube.

GRUFT 32

Die Tür zu dieser Gruft trägt keinen Namen und keine Inschrift. Die Gruft ist leer, mit Ausnahme von zwei Nischen in der Rückwand. Über den Nischen sind folgende Worte graviert: Sterbliche Narren Ihr sollt hier verharren

Wird *Magie entdecken* gewirkt, zeigt der Zauber, dass beide Nischen starke Auren der Beschwörungsmagie ausstrahlen. Kreaturen, die die östliche Nische der Gruft betreten, werden in die östliche Nische von Strahds Gruft teleportiert (Bereich K86). Tritt man in die westliche Nische dieser Gruft, hat das keine Auswirkungen, doch jede Kreatur, die sich aus der westlichen Nische von Bereich K86 teleportiert, erscheint hier.

GRUFT 33

Herr Klotz Fielvielski: Er fiel in sein eigenes Schwert

In der Mitte der Gruft, auf einer Marmorplatte, liegen menschliche Knochen auf der leeren Hülle einer rostigen Ritterrüstung. Durch die Brustplatte der Rüstung ist ein Langschwert getrieben.

Weder Herr Fielvielskis Rüstung noch sein Langschwert sind magisch oder wertvoll.

Wird das Schwert aus der Rüstung gezogen, erscheint Herr Fielvielski als **Phantomkrieger** (siehe Anhang D), dankt dem, der seine Waffe herausgezogen hat, und erklärt sich bereit, für die nächsten sieben Tage an der Seite der Charaktere zu kämpfen. Herr Fielvielski starb Jahre bevor Strahd ein Vampir wurde, also weiß der Phantomkrieger nichts von Strahds Sturz oder dem Fluch, unter dem Barovia leidet.

GRUFT 34

König Dostron der Höllengeborene

In der Mitte dieser Gruft steht ein 2,10 m langer vergoldeter Sarkophag, dessen Deckel das Abbild eines schreienden Königs trägt, der eine Krone mit Hörnern trägt. Hinter dem Sarkophag ragt ein ausgestopfter Eulenbär auf, den Schnabel zu einem Brüllen geöffnet, die Klauen erhoben.

König Dostron war vor langer Zeit Herrscher dieses Landes, lange vor Strahds Ankunft. Er behauptete, von einem Herzog der Neun Höllen abzustammen, und seine Taten wurden seiner Abstammung gerecht. Sein Sarkophag besteht aus in Form geschlagenem Blei und ist mit Gold umfasst (siehe „Schätze“, unten). Der Deckel kann mit einem Brecheisen oder ähnlichem Werkzeug aufgebrochen werden, doch im Inneren befindet sich nichts als Staub. Der ausgestopfte Eulenbär wurde erst vor kurzer Zeit zum Dekor der Gruft hinzugefügt, ein Geschenk an Strahd, das hier gelandet ist. Er sieht fast lebendig aus, ist aber harmlos.

Ein unsichtbares **Teufelchen** sitzt auf dem Eulenbär. Wenn jemand versucht, den Sarkophag zu öffnen, sagt das Teufelchen in der Gemeinsprache: „Ich an Eurer Stelle würde das nicht tun!“. Das Teufelchen ist magisch an König Dostorns Überreste gebunden und muss sie noch für mehrere Jahrhunderte bewachen, ehe sein Vertrag erfüllt ist. Er ist nicht verpflichtet, den Inhalt der Gruft zu schützen (wird also nicht angreifen), und er erfreut sich daran, Lügen zu erzählen und Streiche zu spielen. Beispielsweise warnt es die Charaktere, dass der Sarkophag mit Fallen geschützt ist, und dass man einen darin gefangenen Höllenschlundteufel befreit, wenn man den Deckel öffnet.

Schätze. Charaktere, die sich die Zeit nehmen, das Gold vom Sarkophag zu ziehen, können Edelmetall im Wert von 500 GM gewinnen, was 10 Pfund wiegt.

GRUFT 35

Herr Jarnwald der Trickser: Der Scherz ging auf seine Kosten

Ein Gestank wie von einem Schlachthaus füllt diese leere Gruft.

Der Boden hier ist eine Illusion, die eine 6 m tiefe Grube verbirgt. Die Seiten der Grube sind glattpoliert; eine Kreatur ohne Kletterbewegungsrate kann sich nicht ohne Magic oder Kletterausrüstung an ihnen bewegen. Am Boden der Grube sitzen sechs ausgehungerte **Ghule**. Eine permanente **Stille** unterdrückt alle Geräusche in der Grube. Die Stille kann gebannt werden, wie auch der illusionäre Boden (SG 14 für beides).

Schätze. Herr Jarnwald wurde hier „begraben“, mit anderen Worten, er wurde in die Gruft geschubst und von den Ghulen verschlungen. Was von ihm übrig ist, liegt hier verstreut auf dem Boden: einige Kleidungssetzen, einige Zähne und ein Siegelring mit einem stilisierten „J“ (im Wert von 25 GM).

GRUFT 36

Klauenspuren haben den Namen auf der Gruft der Tür unkenntlich gemacht.

Ein Skelett, das in Lumpen gehüllt ist, liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft.

Die Gruft enthält nichts von Interesse.

GRUFT 37

Gralmor Nimbelnobs — Sehr gewöhnlicher Magier

Auf der Marmorplatte liegt die Leiche eines Mannes mit langem, weißen Bart. Seine Haut haftet an seinem Schädel und seinen Knochen, und er trägt eine staubige rote Robe. An seine Brust hat er einen hölzernen Stecken gedrückt, der an einem Ende einen Messingknopf hat, am anderen Ende einen aus Marmor.

Der Stecken ist ein nicht-magischer Kampfstab.

Eine Untersuchung der Marmorplatte zeigt eine flache, konkave Vertiefung an einem Ende. Wenn die Marmorspitze von Gralmors Stecken in die Vertiefung gesteckt wird, schwebt die Platte 1,50 m nach oben, wodurch ein Fach darunter offenbart wird (siehe „Schätze“, unten). Die Platte sinkt nach 1 Minute langsam wieder nach unten. Wenn das Messingende in die Vertiefung gesteckt wird, erleidet der Träger des Steckens 22 (4W10) Blitzschaden.

Schätze. Das Fach unter der Platte enthält ein kleine Lederhülle mit drei *Zauberschriftrollen* (*Blitz*, *Feuerball* und *Kältekegel*).

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er in dem Fach mit den anderen Schätzen.

GRUFT 38

General Kroval „Verrückter Hund“ Grislek (Meister der Jagd): Anführer von Bluthunden und Menschen

Wenn die Charaktere die Gruft in diese Tür öffnen, lies vor:

Der Gestank von Schwefel und verbranntem Fell strömt aus dieser Gruft. In der Dunkelheit seht ihr drei Paar leuchtend roten Augen.

Drei **Höllenhunde** springen vor und greifen an. Sie kämpfen bis zum Tod. In der Runde nach dem Angriff erscheint General Grileks **Todesalb** aus der Gruft und gibt den Hunden Befehle auf Infernalisch. Sobald diese bösen Kreaturen erschlagen wurden, können die Charaktere die Gruft genauer untersuchen.

Stücke von verkohlten Knochen liegen auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. Zwischen den Knochen liegen die Überreste eines geborstenen Speers mit einem silbernen Kopf. Die Wände und Kuppeldecke der Gruft sind mit versengten Wandbildern bedeckt, die Legionen von Infanterie und Kavallerie zeigen, die auf einem Schlachtfeld aufeinanderprallen.

Der Zaubertrick *Ausbessern* kann den Speer reparieren, der in drei Stücke von ungefähr gleicher Länge zerbrochen ist. Wird er repariert, kann er als versilberter, nicht-magischer Speer verwendet werden.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, befindet er sich in einem Geheimfach unter Grisleks Überresten. Sobald die Knochen weggeräumt sind, kann das Fach ohne Attributswurf entdeckt und geöffnet werden.

GRUFT 39

Beucephalus, das Wunderpferd: Mögen die Blüten farbenfroher leuchten, wo er wandelt

Die Tür in diese Gruft ist größer als alle anderen, 1,80 m breit und 2,40 m hoch. Soll die Steinplatte entfernt oder zurückgesetzt werden, erfordert das einen Stärkewurf gegen SG 20. Wenn die Tür geöffnet wird, lies vor:

Trockene, heiße Luft und Rauch wallen aus der Gruft, als ein schwarzes Pferd mit flammender Mähne und lodernden Hufen hervortritt. Rauch strömt aus seinen Nasenlöchern, als es sich auf einen Angriff vorbereitet.

Der **Nachtmahr** Beucephalus ist Strahds Ross. Er hat 104 Trefferpunkte. Wenn die Charaktere ihn erschlagen, wird Strahd sie gnadenlos verfolgen. Wenn das Ross das Schloss verlassen will, fliegt es den zentralen Schacht des hohen Turms empor (Bereich 18a) und verlässt ihn durch das Tor im Turmdach (Bereich K56).

GRUFT 40

Tatsaul Eris – Letzter seiner Linie

Ein in Lumpen gehülltes Skelett liegt auf einer Marmorplatte in der Mitte der Gruft. An der Nord-, Ost- und Südwand stecken drei nicht entzündete Fackeln in eisernen Haltern.

Wenn eine Kreatur diese Gruft das erste Mal betritt, gehen die Fackeln in Flammen auf und brennen weiter, bis sie verlöscht sind oder jemand sie löscht.

Eine Untersuchung des Schädels und der Knochen zeigt, dass sie Kopien aus Gips sind.

K85. SERGEJS GRUFT

Ein Fallgitter ist im Torbogen in diese Gruft herabgesenkt. Soll das Fallgitter angehoben werden, erfordert das einen Stärkewurf gegen SG 25.

Weißer Marmorstufen führen in eine Gruft hinab, die eine gewölbte Decke mit 9 m Höhe hat. Eine Stille, die Ruhe vor dem Sturm, ist hier zu spüren. In der Mitte der Gruft stützt eine weiße Marmorplatte einen Sarg mit kunstvollen Intarsien. In die Platte ist ein Name eingraviert: Sergej von Zarowitsch. Im Norden, hinter dem Sarg, befinden sich drei Nischen. Eine wunderschön geschnitzte Statue steht in jeder Nische, ein atemberaubender junger Mann, der von zwei Engeln flankiert wird, und sie sehen so poliert und neu aus wie an dem Tag, an dem sie hier platziert wurden. Ein Eisenhebel ragt aus der Südwand, westlich des Eingangs der Gruft.

Wird der Hebel gezogen, hebt das das Fallgitter bis zur Oberseite der Treppe. Wird der Hebel nach unten gezogen, senkt das das Fallgitter.

Der Sarg öffnet sich mühelos bei der Berührung einer rechtsschaffenen guten **Kreatur**. Ansonsten ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 15 notwendig. Sergejs Fleisch wurde magisch konserviert, und auf den ersten Blick sieht es aus, als würde er in seinem Sarg nur tief schlafen.



ESCHER UND DIE
DREI BRÄUTE

SCHÄTZE

Sergejs einbalsamierter Körper trägt eine *Ritterrüstung +2*.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er im Sarg neben Sergejs Leiche.

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, liegt er weinend auf Sergejs Sarg.

K86. STRAHDS GRUFT

Ein Fallgitter ist im Torbogen in diese Gruft herabgesenkt. Soll das Fallgitter angehoben werden, erfordert das einen Stärkewurf gegen SG 25.

Schwarze Marmorstufen führen in eine dunkle Gruft hinab, die eine gewölbte Decke mit 9 m Höhe aufweist. Die Essenz des Bösen erfüllt die Luft. Ihr könnt frisch umgegrabene Erde riechen. Im Schmutz des Bodens liegt ein glänzend schwarzer Sarg aus gewachstem Holz. Die Beschläge des Sargs bestehen aus glänzendem Messing, der Deckel ist geschlossen. Südlich des Sargs befinden sich drei düstere Nischen. Ein Eisenhebel ragt aus der Nordwand, östlich des Eingangs der Gruft.

Wird der Hebel gezogen, hebt das das Fallgitter bis zur Oberseite der Treppe. Wird der Hebel nach unten gezogen, senkt das das Fallgitter.

Unter der Erde nahe der östlichen Wand der Gruft befinden sich drei **Vampirbruten**-Bräute, die in schmutzige Kleider gehüllt sind und dreckverkrusteten Schmuck tragen (siehe „Schätze“, unten). Sie erheben sich und greifen jeden an, der sich Strahds Sarg nähert.

Der Zauber *Magie entdecken* zeigt, dass die westliche und östliche Nische eine Aura der Beschörungsmagie ausstrahlt. Die mittlere Nische ist nicht magisch.

Kreaturen, die die westliche Nische betreten, werden sofort in die westliche Nische der Gruft 32 in Bereich K84 teleportiert. Tritt man in die östliche Nische dieser Gruft, hat das keine Auswirkungen, doch jede Kreatur, die sich aus der östlichen Nische von Gruft 32 teleportiert, erscheint hier.

SCHÄTZE

Strahd hat seinen drei Bräuten viele luxuriöse Geschenke gemacht.

Ludmilla Vilisewitsch trägt ein schmutziges weißes Hochzeitskleid, ein goldenes Diadem (im Wert von 750 GM) und zehn goldene Armbänder (im Wert von je 100 GM).

Anastrasya Karelova trägt ein dreckiges und zerfetztes rotes Hochzeitskleid, ein Kopftuch aus schwarzer und blutroter Seite, in das Edelsteine eingewebt sind (im Wert von 750 GM) sowie eine Platinhalskette mit einem Opalanhänger (im Wert von 1.500 GM).

Volenta Popofsky trägt ein verblichenes goldenes Hochzeitskleid, eine Platinmaske, die wie ein Totenkopf geformt ist (750 GM) und zehn Platinringe, in die Edelsteine eingesetzt sind (im Wert von je 250 GM).

TELEPORTZIEL

Charaktere, die sich von Bereich K78 an diesen Ort teleportieren, erscheinen unten an den Treppen, gerade innerhalb der Gruft.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er in der mittleren Nische.

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, ist er in seinem Sarg, bereit, jeden anzugreifen, der den Deckel öffnet.

K87. WÄCHTER

Der folgende Text geht davon aus, dass sich die Charaktere aus Bereich K84 nähern. Wenn sie jedoch aus Bereich K88 kommen, sollte die Erwähnung von nach unten führenden Treppen auf nach oben führende Treppen geändert werden.

Breite Treppen führen zu einem Absatz hinab, der von zwei Nischen flankiert ist. In jeder Nische steht eine bronzene Statue eines Kriegers, der einen Speer hält und bis zur 9 m hohen Decke reicht. Ein sanfter blauer Vorhang aus Licht fließt zwischen den beiden Nischen. Schwach auf der anderen Seite des Vorhangs sind weitere nach unten führende Treppen zu sehen.

Der Vorhang hat keinen Effekt auf Kreaturen, die sich von Osten nach Westen bewegen (von Bereich K88 nach Bereich K84).

Eine rechtschaffene gute Kreatur, die sich von West nach Ost durch den Vorhang bewegt, kann das ohne Schwierigkeiten tun, doch Kreaturen anderer Gesinnungen werden zurück zur Oberseite der Treppe hinter ihnen teleportiert. Eine kleine Kreatur kann sich hinter und um eine der Bronzestatuen quetschen, um den Lichtvorhang zu umgehen.

K88. GRUFT VON KÖNIG BAROV UND KÖNIGIN RAVENOWIA

Diese Gruft ist von gedämpfter Stille erfüllt. Hohe Buntglasfenster dominierten die Ostwände, so dass schwaches Licht auf die beiden Särge fallen kann, die auf weißen Marmorplatten stehen. Der Sarg an der Nordwand trägt den Namen König Barovs von Zarowitsch, und der an der Südwand den von Königin Ravenowia von Roeyen. In die Kuppeldecke in 9 m Höhe sind wunderschöne Goldmosaiken eingesetzt.

Die Buntglasfenster sind so schmutzig an der Außenseite, dass sie fast undurchsichtig sind. Die Fenster gehen nicht auf, aber können leicht eingeschlagen werden. Jeder, der nach oben durch ein Fenster blickt, kann 35 m darüber den steinernen Aussichtspunkt des Schlosses erkennen (Bereich K6). Jeder, der hier aus einem Fenster fällt, stürzt 300 m in die Tiefe zum Fuß des Sockelsteins von Ravenloft.

Es wäre eine lange und mühsame Arbeit, das Gold von der Decke dieser Gruft zu entfernen, und wenig rentabel.

Der nördliche Sarg enthält ein wunderschön geformtes, lebensgroßes Wachsebenbild von Strahds Vater König Barov. Die Knochen des alten Königs liegen in einem Fach neben diesem Abbild.

Der südliche Sarg enthält das Skelett von Strahds Mutter Königin Ravenowia. (Die Magie, die ihre irdischen Überreste konservieren sollte, versagte vor Jahren.) Ein zerfetztes weißes Leinentuch bedeckt ihre Knochen.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er auf Königin Ravenowias Sarg.

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in diesem Bereich zu einer Begegnung mit Strahd kommt, ist er rasend vor Zorn und Verzweiflung.

KÖNIG BAROV UND
KÖNIGIN RAVENOWIA



KAPITEL 5: DIE STADT VALLAKI

DIE STADT VALLAKI, AN DEN UFERN DES Zarowitschsees gelegen, scheint ein sicherer Zufluchtsort gegen das im Swalitischen Wald lauernden Grauens, wenn nicht gegen Strahd selbst zu sein. Die Stadt liegt außer Sicht von Schloss Ravenloft und scheint auf den ersten Blick nicht so finster (oder unterdrückt) wie das Dorf Barovia weiter im Osten. Charaktere, die Zeit in Vallaki verbringen, bemerken allerdings schnell, dass es hier keine Freude gibt, nur falsche Hoffnung, die Strahd selbst fördert.

Vallaki wurde von einem Vorfahren des heutigen Bürgermeisters der Stadt, Baron Vargas Vallakowitsch, gegründet, nicht lange nachdem Strahds Armeen das Tal erobert hatten. Die Vallakowitschs haben königliches Blut in ihren Adern und wurden lange als der Zarowitsch-Linie überlegen betrachtet. Baron Vallakowitsch hat sich selbst eingeredet, dass Hoffnung und Freude die Schlüssel zu Vallakis Erlösung sind. Er glaubt, dass, wenn er alle Einwohner in Vallaki glücklich machen kann, er sich dadurch Strahds Griff entziehen und in die vergessene Welt zurückkehren zu können. Daher veranstaltet er ein Fest nach dem anderen, um die Einwohner aufzumuntern. Doch die meisten Vallakier betrachten diese Feiern als zwecklose, bedeutungslose Angelegenheiten, die vermutlich eher Strahds Zorn wecken als den Funken der Hoffnung zu entzünden.

Bei seiner letzten Feier ließ Baron Vallakowitsch die Stadtbewohner eine Parade durch die Stadt abhalten, mit mehreren abgetrennten Wolfsköpfen auf Speißen. Die nächste Veranstaltung, die der Bürgermeister das Fest der Brennenden Sonne nennt, steht kurz bevor (siehe den Abschnitt „Besondere Ereignisse“ am Ende dieses Kapitels). Verwitterte Girlanden von früheren Festen hängen noch an den Traufen der Gebäude in Vallaki, und die Arbeit an einer großen Bastonne, die am Tag des Fests auf dem Stadtplatz in Brand gesteckt werden soll, hat bereits begonnen. An den Tagen vor dem Fest hat Baron Vallakowitsch begonnen, örtliche Unruhestifter zu verhaften und sie an den Pranger zu stellen, damit seine Bemühungen nicht von jenen mit „wenig Hoffnung oder Glaube“ zunichte gemacht werden können.

ES LEUCHTET KEIN LICHT IN
den Augen der Männer, die
von diesem Land leben. Sie
sind so tot wie die Toten.

—Strahd von Zarowitsch

DER WEG ZUR STADT

Wenn sich die Charaktere Vallaki nähern, lies vor:

Die Alte Swalitische Straße schlängelt sich in ein Tal, das von dunklen, unheilvollen Bergen im Norden und Süden umschlossen ist. Die Wälder werden lichter und zeigen eine düstere Bergsiedlung, die von einer hölzernen Palisade umgeben ist. Dichter Nebel drückt sich gegen diese Wand, als suche er nach einem Weg hinein, um die schlafende Stadt zu überrumpeln.

Die staubige Straße endet vor soliden Eisentoren, hinter denen zwei dunkle Gestalten zu erkennen sind. In den Boden auf beiden Seiten der Straße vor den Toren sind ein halbes Dutzend Piken gerammt, auf die Wolfsköpfe gespießt sind.

Eine 4,50 m hohe Mauer umgibt die Stadt, und die vertikal angeordneten Stämme sind mit dicken Seilen und Mörtel zusammgehalten. Das obere Ende jedes Stammes wurde angespitzt. Hölzerne Gerüste sind an der Innenseite der Palisade auf 3,60 m Höhe angebracht, so dass die Wachen dort über die Wand linsen können.

STADTTORE

Drei hohe Tore aus Eisenstangen führen in die Stadt:

- Das Nordtor wird manchmal das Zwarowitschtor genannt, oder das „Tor zum See“, weil es zum Zarowitschsee führt (Kapitel 2, Bereich L).
- Das Westtor wird als Abendrötetor bezeichnet, auch wenn keine lebende Person in Vallaki jemals einen ungetrübten Sonnenuntergang gesehen hat. Einige verlassene Hütten säumen die Straße vor diesem Tor.
- Das Osttor ist auch als Frühetor bekannt, oder, wie einige Anwohner es nennen, als Trübsaltor.



Schwere Eisenketten mit eisernen Vorhängeschlössern halten die Tore bei Nacht geschlossen. Am Tag sind die Tore geschlossen, aber normalerweise nicht verriegelt.

Zwei **Stadtwatchen** (RG menschliche Männer und Frauen) stehen direkt hinter jedem Tor. Anstelle von Speeren tragen sie Piken (Reichweite 3 m, 1W10 + 1 Stichschaden bei einem Treffer). Diese Waffen sind lang genug, um Kreaturen durch die Stäbe des Tors anzugreifen. Die Watchen begrüßen alle Besucher misstrauisch, besonders wenn sie bei Nacht eintreffen. Wenn die Charaktere bei Nacht eintreffen, müssen ein oder zwei von ihnen erst einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 20 schaffen, um die **Watchen** zu überzeugen, das Tor zu öffnen und sie einzulassen.

Wenn es an einem der Tore zu Ärger kommt, rufen die Watchen dort „Zu den Waffen!“ Ihre Rufe hallen durch ganz Vallaki, so dass die ganze Stadt innerhalb weniger Minuten alarmbereit ist. Vallaki hat 24 menschliche **Watchen**, von denen die Hälfte zu jedem Zeitpunkt im Dienst ist (sechs stehen an den Toren, sechs patrouillieren die Mauern). Die Stadt kann auch eine Miliz von fünfzig tauglichen menschlichen **Gemeinen** aufstellen, die mit Keulen, Dolchen und Fackeln bewaffnet sind.

HAUSBEWohner

Wenn die Charaktere ein Wohnhaus außer der Bürgermeister-Villa (Bereich N3) erkunden, wirf einen W20 und schau in der folgenden Tabelle nach, um die Bewohner zu bestimmen:

W20	Bewohner
1-3	Niemand
4-5	2W4 Schwärme von Ratten
6-18	Vallakische Städter
19-20	Vallakische Kultisten

RATTEN

Ein Haus, das von Ratten befallen ist, scheint zunächst verlassen zu sein. Die Ratten sind Diener von Strahd und greifen die Charaktere an, wenn sie das Innere des Hauses erkunden.

STÄDTER

Ein Haus von vallakischen Städtern enthält 1W4 Erwachsene (RG männliche und weibliche menschliche **Gemeine**) und 1W8 - 1 Kinder (RG männliche und weibliche menschliche Nichtkämpfer). Jeder, der an der Tür lauscht, hört Gespräche aus dem Inneren. Städter werden nicht freiwillig Fremde in ihr Haus einlassen, doch sprechen sie mit den Charakteren aus der Sicherheit ihrer geschlossenen Türen oder während sie in ihrer Diele stehen.

KULTISTEN

Eine Kultzuflucht enthält 2W4 vallakische Erwachsene (RB männliche und weibliche **Kultisten**) und einen **Kultfanatiker** (RB, männlich oder weiblich), der die Gebete anführt oder Opferrituale koordiniert. Diese Kultisten beten zu Teufeln und betrachten Dame Fiona Wachter (siehe Bereich N4) als ihre spirituelle Anführerin.

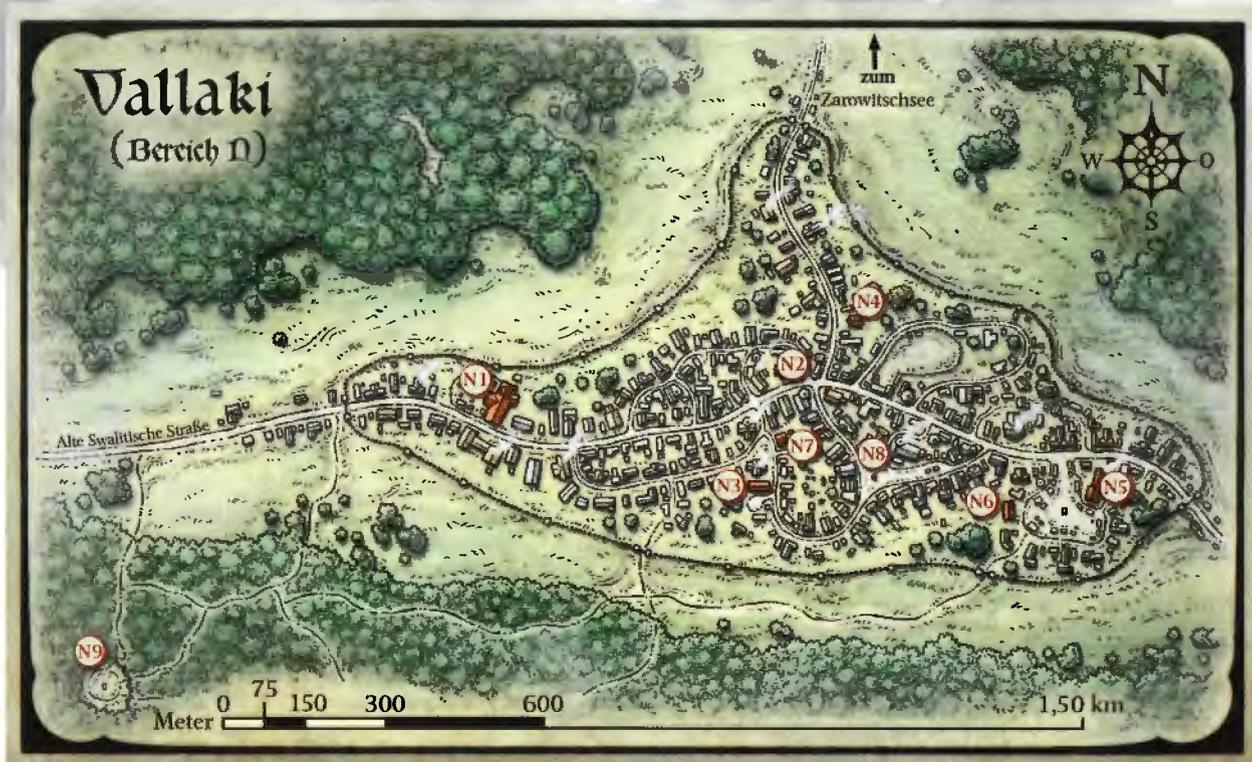
ALTES WISSEN AUS VALLAKI

Neben den Informationen, die alten Barovianern bekannt sind (siehe „Barovianisches Altes Wissen“ in Kapitel 2) kennen die Vallakier die folgenden lokalen Informationen:

- Das Gasthaus Blauwasser (Bereich N2) bietet für Besucher Nahrung, Wein und einen Schlafplatz. Ein Fremder

mit spitzen Ohren wohnt dort. Er kam aus einem fernen Land nach Barovia und ritt auf einem Karnevalswagen in die Stadt.

- Der Bürgermeister Baron Vargas Vallakowitsch hat beschlossen, dass das Fest der Brennenden Sonne in drei Tagen auf dem Stadtplatz (Bereich N8) abgehalten werden wird. Das vorherige Fest, das er das Wolfskopfgelage nannte, war vor weniger als einer Woche.
- Vallaki hat seit mehreren Jahren mindestens ein Fest pro Woche erdulden müssen. Einige Vallakier glauben, dass die Feiern den Teufel Strahd fernhalten. Andere denken, sie bieten keinerlei Schutz oder Vorteil. Die meisten betrachten sie als zermürbende Angelegenheiten.
- Wer schlecht über die Feste spricht, wird vom Bürgermeister beschuldigt, mit dem Teufel Strahd im Bund zu stehen und verhaftet. Einige werden an den Pranger gestellt (Bereich N8), während andere in die Bürgermeister-Villa gebracht werden, damit der Baron sie von ihrem Bösen reinigen kann.
- Der Handlanger des Bürgermeisters, Isek Strasni, hat eine gewalttätige Vorgeschichte und eine teuflische Deformierung: einen monströsen Arm, mit dem er Feuer beschwören kann. Die Furcht vor Isek hält die Feinde des Barons in Schach.
- Niemand hasst den Bürgermeister mehr als Herrin Fiona Wachter, die oft folgendermaßen zitiert wird: „Ich würde eher einem Teufel als einem Wahnsinnigen dienen.“ Ihr gehört ein altes Haus in der Stadt (Bereich N4), doch verlässt sie ihr Anwesen nur selten. Ihre beiden erwachsenen Söhne Nikolai und Karl gelten als Unruhestifter. Herrin Wachter hat auch eine wahnsinnige Tochter, die sie wegsperrt. Der Bürgermeister konfrontiert Fiona oder ihre Nachkommenschaft nicht, weil er Angst vor Herrin Wachter hat, deren Familie alte Verbindungen mit Strahd hat.
- Es wurden immer wieder violette Lichtblitze gesehen, die vom Dachboden der Bürgermeister-Villa ausgingen.
- Wölfe und Schreckenswölfe streifen durch die Wälder und haben keine Angst davor, Reisende auf der Alten Swalitischen Straße anzugreifen. Schwer bewaffnete Gruppen von Jägern und Fallenstellern haben es geschafft, mehrere der Wölfe zu töten, doch es kommen immer mehr nach.
- Es ist zu gefährlich, in der Zarowitschsee (Kapitel 2, Bereich L) zu fischen, doch die Drohung vor Strahds Wölfen hat Bluto Krogarow, den Stadtsäuer, nicht daran gehindert, es zu versuchen. Er zieht jeden Morgen los und kehrt jeden Abend zurück, hat aber seit einer Weile keine Fische mehr gefangen.
- Es gab in letzter Zeit einige Sichtungen des Irren Magus vom Berg Baratok (Kapitel 2, Bereich M). Die Leute haben gesehen, wie er sich am Nordufer des Zarowitschsees herumtrieb und Blitze ins Wasser feuerte, um Fische zu töten. (Wenn die Charaktere daran interessiert scheinen, diesen Magus zu treffen, empfehlen die Ortsansässigen, dass sie die Fischerboote am Südufer des Sees verwenden, weil es kürzer und viel weniger gefährlich ist als um den See herum zu laufen.)
- Es gibt ein Vistani-Lager in den Wäldern südwestlich der Stadt (Bereich N9). Die Vistani sind nicht besonders freundlich. Vistani sind in Vallaki nicht willkommen.
- Westlich der Stadt befindet sich ein heimgesuchtes Anwesen (siehe Kapitel 7, „Feste Argyrivost“). Die Legende sagt, dass dort vor langer, langer Zeit ein Drache starb.
- Südlich der Stadt ist ein Dorf, das vor Jahrzehnten verlassen wurde. Der Bürgermeister habe eine schreckliche Missetat begangen und Strahds Zorn erweckt.



BEREICHE VON VALLAKI

Die folgenden Bereiche entsprechen den Markierungen auf der Karte von Vallaki.

N1. KIRCHE ST. ANDRAL

Dieses Buch enthält keine Karte der Kirche. Sollte eine nötig werden, gehe davon aus, dass die Kirche den gleichen Aufbau hat wie die im Dorf Barovia (Kapitel 3, Bereich E5), doch ohne das unterirdische Gewölbe.

Diese krumme, jahrhundertalte Steinkirche hat einen gewölbten Kirchturm an der Rückseite und Mauern, die mit gebrochenen, schmutzigen Buntglasfenstern gesäumt sind, die fromme Heilige abbilden. Ein Zaun aus Schmiedeeisen umschließt einen Garten aus Grabsteinen neben der Kirche. Ein leichter Nebel kriecht um die Gräber.

Diese Kirche ist dem Morgenfürsten geweiht und nach St. Andral benannt, dessen Knochen einst unter dem Altar ruhten (siehe den Abschnitt „Knochen von St. Andral“).

Vater Lucian Petrowitsch (RG männlicher menschlicher **Priester**) leitet die Kirche und tut sein Möglichstes, um die Stimmung zu heben. Er wird von einem Waisenkind und Messdiener namens Yeska (RG männlicher menschlicher Nichtkämpfer) unterstützt. Ein kräftiger Junge mit ständig in Falten gelegter Stirn namens Miliwoj (siehe unten) kümmert sich um das Gelände und hebt Gräber aus.

In der Nacht halten sich in der Kirche 2W6 + 6 verängstigte vallakische Erwachsene (RG männlichen und weiblichen menschlichen **Gemeinen**) und 2W6 gleichermaßen verängstigte vallakischen Kindern (RG männlichen und weiblichen menschlichen Nichtkämpfern) auf. Vater Lucian bietet seiner nächtlichen Gemeinde Gebete und das Versprechen von St. Andrals Schutz. Ein Mitglied von Vater Lucians nächtlicher Gemeinde ist eine traurige, alte Frau namens Willemina

Rikalowa. Ihr Sohn, der Schuhmacher Udo Lukowitsch, wurde eingesperrt, weil er sich gegen den Bürgermeister (siehe Bereich N3m) ausgesprochen hat. Sie betet darum, dass ihr Sohn bald freigelassen wird.

Miliwoj (N menschlicher **Gemeiner**) ist selten ohne Schaufel zu sehen, die er wie eine Keule schwingt. Passe seine Werte wie folgt an:

- Seine Stärke ist 15 (+2).
- Sein Nahkampf-Waffenangriffsbonus beträgt +4, und er verursacht 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden, wenn er mit dem stumpfen Kopf seiner Schaufel trifft.

Miliwoj verachtet die Proklamationen des Bürgermeisters („Alles wird gut sein!“) und ist frustriert, weil er seine jüngeren Geschwister nicht beschützen kann. Er will frei von Barovias Fluch sein, sieht aber keine Hoffnung, diesem Land zu entkommen.

KNOCHEN VON ST. ANDRAL

Bis vor kurzer Zeit wurde die Kirche von den Knochen von St. Andral vor der Ausbeutung durch Strahd geschützt. Sie waren in einer Gruft unter dem Hauptaltar der Kirche verwahrt. Aber jetzt ist die Kirche in Gefahr, weil jemand vor einigen Nächten in die Gruft eindrang und die Knochen stahl. Bis vor kurzer Zeit war Vater Lucian die einzige Person in Vallaki, die von den Knochen wusste, doch er erinnert sich daran, sie vor über einem Monat gegenüber Yeska erwähnt zu haben, um den ängstlichen Jungen zu beruhigen. Nachdem die Knochen gestohlen worden waren, fragte Vater Lucian Yeska, ob er sonst jemanden von den Knochen erzählt hat. Der Knabe nickte, wollte aber keinen Namen nennen.

Der Schuldige ist Miliwoj, den Vater Lucian zurecht verdächtigt. Aber der Priester wollte Miliwoj bislang nicht konfrontieren, weil der Junge so temperamentvoll ist. Vater Lucian hat den Diebstahl noch nicht gemeldet, weil er fürchtet, dass die Neugier für Unruhe sorgen könnte und er das Fest des Bürgermeisters nicht ruinieren will. Wenn die Gruppe einen Kleriker oder Paladin mit guter Gesinnung enthält, erwähnt Vater Lucian den Diebstahl, in der Hoffnung, dass



MILIVOJ

die Charaktere Unterstützung bieten können. St. Andrals Gruft ist ein Raum mit 3 m Seitenlänge und 1,50 m Höhe unter der Kapelle. Um die Gruft zu erreichen verwendete Miliwoj seine Schaufel, mit der er die Bodendielen

der Kapelle aufstammt. (Die Bretter wurden seitdem ersetzt.) Wenn ein Charakter Miliwoj konfrontiert und einen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 schafft, gibt er zu, dass Yeska ihm von den Knochen erzählt hat. Er gibt auch zu, dass er die Information an Henrik van der Voort weitergegeben hat, den örtlichen Sargbauer (Bereich N6) und die Knochen für Henrik gestohlen hat, im Austausch für Geld, um seinen jüngeren Schwestern und Brüdern zu helfen.

Der Diebstahl der Knochen hat die Kirche anfällig gegenüber Angriffen durch Strahds Schergen gemacht (siehe den Abschnitt „St. Andrals Festmahl“ am Ende dieses Kapitels). Wenn die Knochen an ihre Ruhestätte zurückgebracht werden, wird St. Andrals Kirche wieder zu heiligem Boden, als wäre das Gebäude mit dem Zauber *Weihen* geschützt.

N2. GASTHAUS BLAUWASSER

Grauer Rauch wabert aus dem Kamin dieses großen, zweistöckigen Holzgebäudes mit Steinfundament und abgesacktem Schindeldach, auf dem mehrere Raben sitzen. Ein bemaltes Holzschild hängt über dem Haupteingang und zeigt einen blauen Wasserfall.

Das Gasthaus Blauwasser ist Vallakis Hauptversammlungsort für die Einwohner, besonders bei Nacht. Der Wirt Urwin Martikow sieht das Gasthaus als Zufluchtsort vor dem Bösen des Landes. Sollte es zu Ärger kommen, können die Fenster und Türen von innen verriegelt werden.

Ein Bett für die Nacht kostet 1 EM. Charaktere, die etwas zu essen wollen, erhalten heiße rote **Rübensuppe** und frisches Brot ohne Aufpreis. Ein gekochtes **Wolfssteak** kostet 1 EM.

Das Gasthaus bietet einen halben Liter **Purpurtraubenmost** Nummer 3 für 3 KM an, oder einen halben Liter des besseren **Roter Drache Spätlese** für 1 SM. Urwin ist verletzt, wenn sich die Charaktere über die Weine beschweren, da seine Familie sie macht.

Der Weinvorrat des Gasthauses ist fast verbraucht, und die letzte Lieferung von der Winzerei Weinmagier ist überfällig. Wenn die Charaktere behaupten, Abenteurer zu sein, fragt Urwin sie, ob sie so gütig sein könnten, herauszufinden, was die letzte Lieferung verzögert. Er verspricht ihnen freie Kost und Logis, wenn sie mit dem Wein zurückkehren.

HÜTER DER FEDER

Urwin Martikow (RB menschlicher Mann) ist ein **Werrabe** (siehe Anhang D) und ein hochrangiges Mitglied der Hüter der Feder, einer Geheimgesellschaft von Werraben, die sich Strahd widersetzt. Urwins Ehefrau und Geschäftspartnerin Danika Dorakowa (RG weiblicher Mensch) ist ebenfalls ein **Werrabe**, so wie ihre beiden Söhne Brom und Bray. Die Jungen haben nur jeweils 7 Trefferpunkte und sind mit elf und neun zu jung, um effektive Kämpfer zu sein.

Zu jedem Zeitpunkt halten sich 1W4 weitere **Werraben** (Mitglieder der Hüter der Feder) im Gasthaus auf, entweder auf dem Dach in Rabengestalt oder im Inneren in Menschengestalt. Diese Werraben sind loyale Freunde der Martikows und helfen dabei, das Gasthaus zu beschützen.

Wenn die Charaktere das Vertrauen der Werraben in Vallaki gewinnen, werden die Hüter der Feder auf sie achtgeben. Das nächste Mal, wenn die Charaktere in ernsthafte Schwierigkeiten geraten, kannst du eine Gruppe von 1W4 **Werraben** auftauchen lassen, um sie zu retten oder ihnen anderweitig zu helfen.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn dir die Karten zeigen, dass im Gasthaus ein Schatz versteckt ist, offenbaren die Hüter der Feder nicht, wo der Schatz ist, bis sie sich sicher sind, dass die Charaktere ihn beschützen können. Um ihre Fähigkeiten auf die Probe zu stellen, gibt Urwin den Charakteren folgende Aufgabe:

Urwin nimmt euch zur Seite und spricht leise. „Mein Weinvorrat ist fast aufgebraucht, und die nächste Lieferung ist überfällig. Ich gebe euch, was ihr sucht, wenn ihr mir meinen Wein bringt. Das Weingut und die Winzerei sind einige Meilen westlich von hier. Folgt einfach der Alten Swalitischen Straße und den Schildern.“

Urwin erwähnt dabei nicht, dass sein streitlustiger Vater Davian Martikow das örtliche Weingut und die Winzerei Weinmagier besitzt (Kapitel 12). Es herrscht Streit zwischen Urwin und seinem Vater (den Urwin und Danika als „die alte Krähe“ bezeichnen). Auch wenn Urwin das Weingut mühelos selbst besuchen könnte, betrachtet er den Umgang mit seinem Vater als würdige Prüfung für die Kompetenz der Charaktere, und er hält sich an sein Versprechen, wenn sie ihre Queste abschließen und mit der Weinlieferung zurückkehren.

Urwin schickt einen **Werraben** in Rabengestalt los, um den Fortschritt der Charaktere aus der Entfernung zu beobachten. Wenn die Charaktere in Schwierigkeiten geraten, erstattet der Werrabe Urwin sofort Bericht.

N2A. BRUNNEN

Ein 90 cm hoher Steinring umgibt den Schlund dieses 12 m tiefen, mit Moos ausgekleideten Brunnens. Das Gasthaus bezieht Trinkwasser aus dem Brunnen.

N2B. AUSSENTREPPE

Eine hölzerne Treppe grenzt an die Außenwand des Gasthauses an und führt zu den Gästequartieren im Obergeschoss (Bereiche N2l und N2m). Die robusten Holztüren oben an der Treppe können von innen verriegelt werden.

Gasthaus Blauwasser

(Bereich Ω2)



Ein Feld = 1,50 Meter

N2c. SCHANKRAUM

Feuchte Umhänge hängen von Haken in der Eingangsnische. Das Gasthaus ist voll mit Tischen und Stühlen, zwischen denen sich schmale Wege schlängeln. Ein Tresen erstreckt sich entlang der Wand, unter einem Balkon, der mit einer hölzernen Treppe erreicht werden kann, die an die Nordwand angrenzt. Ein weiterer Balkon hängt über dem Eingang im Osten. Alle Fenster sind mit dicken Läden und Riegeln versehen. Laternen hängen über dem Tresen und stehen auf Tischen. Sie tauchen den Raum in dumpf orangefarbenes Licht und werfen Schatten an die Wände, von denen die meisten mit Wolfsköpfen verziert sind, die auf Holzplatten montiert sind.

Die Doppeltür, die in den Schankraum führt, kann von innen verrammelt werden.

Auf Gestellen und in Nischen hinter dem Tresen sind drei Weinfässer gestellt, die alle drei Viertel leer sind. Zwei der Fässer enthalten Purpurtraubenmost Nummer 3 (einen billigen Wein) und das dritte Roter Drache Auslese (einen ordentlichen Wein). Ein Zapfhahn aus Messing ist in jedes Fass gehämmert.

Danika Mantikow kümmert sich um den Tresen, ihr Mann ist in der Küche unterwegs (Bereich N2e). Ihre Jungs Brom und Bray laufen umher und geraten leicht zwischen die Füße von Leuten.

Zwischen Morgengrauen und Mittag sind hier keine Gäste, und die Martikows sind oben in ihren Schlafzimmern (Bereiche N2o und N2p) oder auf dem Dachboden (Bereich N2q). Von Mittag bis zur Abenddämmerung halten sich 2W4 ortsansässige Gäste im Schankraum auf (RG männliche und weibliche **Gemeine**).

Zwischen Abenddämmerung und Mitternacht halten sich 2W8 Vallakier hier auf. Außerdem ist eine oder mehrere der folgenden Personen in dieser Zeit hier.

Wolfsjäger. Szoldar Szoldarowitsch und Yevgeni Kruschkin (N männliche menschliche **Kundschafter**) sind örtliche Jäger, die Gäste des Gasthauses Blauwasser sind Sie töten Wölfe und verkaufen das Fleisch, um zu überleben, und ihre Arbeit ist gefährlich und blutig. Beide Männer sind grimmig und haben einen leidgeprüften Ausdruck in den Augen.

Diese beiden sind düstere Gesellen, aber sie lassen selten eine Gelegenheit verstreichen, Geld zu verdienen. Wenn die Charaktere nach Führern oder Informationen über das Land Barovia suchen, können Szoldar und Yevgeni eine Hilfe sein. Sie haben keine Angst davor, Vallakis schützende Mauern tagsüber zu verlassen, und sie kennen den Wald sehr gut. Sie sind bereit, für 5 GM pro Tag als Führer zu dienen, oder eine Wegbeschreibung zu wichtigen Landmarken zu geben, wenn die Charaktere ihnen ein Getränk ausgeben. Sie halten es für närrisch, bei Nacht in dieses „verfluchte Reich“ zu reisen, und tun es nur, wenn ihre Bezahlung exorbitant ist (100 GM oder mehr).

Bei seltenen Gelegenheiten und nur, wenn er etwas Wichtiges zu sagen hat, spricht Szoldar seine Gedanken frei aus, während Yevgeni seinen Freund mit weniger Worten wiederholt. Szoldar hat für jeden Wolf, den er getötet hat, eine Kerbe im Bogen, während Yevgeni jedes Mal, wenn er einen Wolf tötet, einen neuen Flicker zu seinem Wolfsfellmantel hinzufügt. Beide Männer haben Familien, verbringen aber den Großteil ihrer Zeit zusammen, wobei sie entweder ihre Sorgen ertränken oder in den Wäldern jagen. Die meisten der Wolfsköpfe, die die Wände des Gasthauses verzieren, sind das Ergebnis ihrer Arbeit.

SZOLDAR
SZOLDAROWITSCH



YEVGENI KRUSCHKIN

Wachter-Brüder. Nikolai und Karl Wachter (N männliche menschliche **Adelige**) sind Brüder edler Abstammung. Sie sind ungehobelte Trunkenbolde, die immer auf Ärger aus sind, doch sind sie schlau genug, keine Kämpfe mit gut bewaffneten Fremden anzuzetteln. Ihre Mutter Fiona Wachter (siehe Bereich N4) ist eine einflussreiche Persönlichkeit in der Stadt, doch ihre Söhne reden nie von ihr. Sie hören lieber den Charakteren zu, wenn diese über ihre Abenteuer berichten oder davon, wie sie Vallaki vom Wahnsinn des Bürgermeisters befreien wollen.

Rictavio. Der einzige Gast, der im Augenblick im Blauwasser untergekommen ist, ist ein farbenfroh gekleideter halbfischer Barde, der den Namen **Rictavio** verwendet – eine falsche Identität, die der legendäre Vampirjäger Rudolph van Richten (siehe Anhang D) angenommen hat. Er unterhält die Tavernengäste mit Geschichten, die so unerhört sind, dass sie kaum zu glauben sind, doch er versichert, dass sie wahr sind. Rictavio behauptet, der Direktor eines Karnevals aus einem fernen Land zu sein. Er wohnt seit fast einem Monat im Gasthaus, wobei er Urwin Martikows Großzügigkeit und gutes Wesen ausnutzt. Als er ankam, war er in Begleitung eines Affen namens Piccolo. Der Affe war im Gasthaus nicht willkommen, also gab Rictavio ihn dem örtlichen Spielzeugmacher (siehe Bereich N7).

Rictavio gibt zu, dass er kein musikalisches Talent besitzt, doch schafft er es dennoch, die Ortsansässigen mit Geschichten von weit entfernten Orten zu unterhalten. Zweimal am Tag, zur Morgen- und Abenddämmerung, verlässt er das Gasthaus mit einigen Äpfeln und einem gekochten Wolfssteak, das er in ein Taschentuch wickelt. Er behauptet, das Essen sei für seinen stämmigen Freund, den „besitzlosen Spielzeugmacher“ (Bereich N7) und seinen Affen. Tatsächlich sind die Äpfel für sein Pferd Drusilla (Bereich N2f) und das Steak für seinen gefangenen Säbelzahntiger (Bereich N5).

Während seines Aufenthalts im Gasthaus sammelt Rictavio insgeheim Informationen über die Hüter der Feder und ver-

sucht die Identitäten aller Werraben in der Stadt herauszufinden. Er versucht auch so viel er kann über die Vistani zu erfahren, besonders die, die im Lager vor der Stadt leben (Bereich N9). Sobald er zum Schluss gekommen ist, dass sie mit Strahd verbündet sind, wird er seinen zahmen Säbelzahniger auf sie zu hetzen, mit oder ohne Unterstützung der Werraben.

Rictavio trägt einen *Hut der Verkleidung* und einen *Ring der Gedankenabschirmung*, um seine Identität zu verbergen. Er hat einen Eisenschlüssel bei sich, der die Tür zu seinem Karnevalswagen (Bereich N5) öffnet.

N2D. WEINLAGER

Dieser Korridor enthält drei mit Vorhängen verhangene Nischen sowie einen größeren Bereich voll mit Weinfässern.

Die Martikows lagern hier ihren Wein. Hinter den roten Vorhängen befinden sich drei Nischen, die jedes ein halbleeres Weinfass enthält, das auf der Seite auf einem Holzgestell steht. Zwölf leere Weinfässer sind hier in Zweierstapeln nahe der Tür zur Küche (Bereich N2e) gestapelt. In alle Fässer ist der Name Weinmagier gebrannt.

Neun der fünfzehn Fässer, davon zwei in den Nischen, tragen auf der Seite unter dem Namen des Weinguts folgende Kennzeichnung: Purpurtraubenmost Nummer 3. Sechs der fünfzehn Fässer, darunter eines in den Fässern in den Nischen mit Vorhang, haben einen anderen Namen: Roter Drache Spätlese.

Die Doppeltür, die nach draußen führt, kann von innen verriegelt werden.

N2E. KÜCHE

Dieser Raum sieht wie die Küche von jemanden aus, der es liebt zu kochen. Hier stehen Stapel von Töpfen, an den Wänden hängen Kochutensilien und Regale voller Zutaten, und allerlei angenehme Gerüche würzen die Luft. Zwei Laternen hängen über einem soliden Werk Tisch aus Pinienholz in der Mitte der Unordnung. Ein Topf Suppe blubbert auf dem Herd.

Urwin Martikow, der die meisten Mahlzeiten zubereitet, hält sich während des Tages hier auf. Manchmal unterstützen ihn seine beiden Jungs, doch sind sie schnell abgelenkt. Ein Küchenschrank an der Ostwand enthält das meiste Geschirr und Besteck des Gasthauses. Nichts davon ist wertvoll. Eine Tür in der Westwand führt nach draußen und ist normalerweise von innen verriegelt.

Eine Geheimtür am Westende der Südwand kann aufgeschoben werden und enthüllt eine Holzterrasse, die nach oben in Bereich N2i führt.

N2F. STALL

Die hölzernen Schiebetüren an der Westwand dieses Raums sind mit einer Eisenkette mit Schloss verschlossen. Urwin hat den Schlüssel zu dem Schloss bei sich. Die Türen im Norden und Süden können von innen verriegelt werden, sind aber normalerweise nicht verschlossen.

Ihr hört das Krächzen von Vögeln und das traurige Wiehern eines Pferdes, als ihr in den Stall späht. Der Stall ist sauber und gepflegt. Eine der Boxen enthält eine graue Stute. Eine kleine Tür ist in die Ostwand eingesetzt, und eine Holzleiter gewährt Zugang zu einem Dachboden darüber. Auf dem Holzgeländer, das den Dachboden umgibt, sitzt ein Dutzend Raben.

Jeder Charakter, der ein Pferd hat, kann es hier für 1 SM pro Nacht abstellen. Die graue Stute ist ein **Zugpferd** namens Drusilla, und sie mag Äpfel. Das Pferd gehört Rictavio (siehe Bereich N2c).

Die kleine Tür in der Ostwand kann aufgezogen werden und führt in Bereich N2g. Der Dachboden ist in Bereich N2h beschrieben.

N2G. LAGER

Dieser kleine Raum liegt unter einer Holzterrasse (Bereich N2i). Von hölzernen Haken hängen Sättel und Zaumzeuge für zwei Pferde. In einer unverschlossenen Holztruhe liegen ein Dutzend Hufeisen, ein hölzerner Hammer und ein Haufen Hufeisennägel.

N2H. RABENHORT

Dämmriges Licht fällt durch zwei dreckverkrustete Fenster herein und zeigt zwei Heuhaufen, aus denen Mistgabeln ragen. Raben herrschen über diesen Dachboden. Ihr könnt Hunderte von ihnen erkennen.

Charaktere, die den Dachboden gründlich durchsuchen, finden drei Mistgabeln und eine verschlossene Holztruhe unter einem Heuhaufen (siehe „Schätze“, unten), neben einer Geheimtür. Wenn die Charaktere mit der Truhe herumspielen, sammeln sich die Raben zu vier **Schwärmen von Raben** und greifen an. Wenn zwei Schwärme getötet werden, flieht der Rest. Ansonsten beenden sie ihren Angriff, wenn die Charaktere die Truhe in Frieden lassen. Wenn der Kampf länger als 3 Runden anhält, hören Urwin Martikow und zwei andere Werraben den Lärm und sehen nach (in menschlicher Gestalt).

Eine Geheimtür in der Rückwand des Dachbodens kann aufgeschoben werden und enthüllt ein Schlafzimmer (Bereich N2p) dahinter. Kein Attributswurf ist notwendig, um die Geheimtür zu entdecken, weil das Licht im Raum dahinter durch die Fugen fällt.

Schätze. In der Truhe sind 140 EM, 70 PM, zwei *Elixiere der Gesundheit*, drei *Heiltränke* und ein *grauer Trickbeutel*. Auf die Münzen ist das Antlitz von Strahd von Zarowitsch geprägt.

N2I. GEHEIME TREPPE UND KORRIDOR

Eine Holzterrasse im Norden führt 4,50 m nach unten zu einem Absatz. Ein Fenster erleuchtet schwach einen kurzen, holzvertäfelten Korridor, der von Westen nach Osten verläuft.

Gäste werden nicht über den **geheimen** Korridor des Gasthauses informiert. Rictavio weiß, dass er existiert, weil er gehört hat, wie die Martikow-Jungen die Geheimtür nahe seines Zimmers (Bereich N2n) geöffnet und geschlossen haben.

An jedem Ende dieses Bereichs ist eine Geheimtür, die leicht vom Inneren des Korridors zu entdecken sind (kein Attributswurf notwendig). Die nördliche Geheimtür, unten an der Treppe, kann aufgezo- gen werden und führt in die Küche (Bereich N2e). Die östliche Geheimtür kann aufgezo- gen werden und zeigt einen Balkon (Bereich N2j) dahinter, von dem aus man den Schankraum sehen kann.

N2J. GROSSER BALKON

Ein hölzerner Balkon erstreckt sich die volle Länge des Schankraums entlang, umschlossen von einem Holzgeländer, in das Rabenmotive geschnitzt sind. Die vielen Laternen des Schankraums beleuchten die Dachbalken und werfen unheilvolle Schatten auf die spitze Decke.

Der Boden des Balkons liegt 4,50 m über dem Boden des Schankraums.

Eine Geheimtür in der Westwand kann aufgeschoben werden und enthüllt einen holzvertäfelten Korridor (Bereich N2i) dahinter.

N2K. GÄSTEBALKON

Dieser 6 m lange Balkon bietet eine gute Aussicht auf den Tresen und hat ein Holzgeländer, in das Rabenmotive geschnitzt sind. Die vielen Laternen des Schankraums beleuchten die Dachbalken und werfen unheilvolle Schatten auf die spitz zulaufende Decke.

Der Boden des Balkons liegt 4,50 m über dem Boden des Schankraums.

N2L. GÄSTEZIMMER

Diese beiden Zimmer haben identische Möbel.

Zwei gemütliche Betten mit Truhen am Fußende stehen in den Ecken dieses Raums mit 4,50 m Seitenlänge. Auf dem Bett liegt ein Haufen von Wolfsfellen. Zwischen den Betten liegt eine Lampe unter einem mit Läden geschlossenen Fenster auf einem Tisch. Zwei hohe, schwarze Kleiderschränke stehen an der Wand neben der Tür.

Die Tür in diesen Raum kann von Innen verschlossen werden, und jeder Gast erhält einen Schlüssel. Urwin und Danika haben Ersatzschlüssel. Die Truhe und der Kleiderschrank sind leer und für die Gäste gedacht.

N2M. GÄSTEZIMMER

Vier einfache Betten mit Strohmattentzen säumen die Nordwand dieses gut beleuchteten Raums. Jedes Bett hat eine eigene Truhe am Fußende, in der man Kleidung und andere Besitztümer lagern kann. Ein Tisch und vier Stühle stehen in der Ecke gegenüber der Tür. Eine Öllaterne auf dem Tisch brennt mit heller, gelber Flamme.

Die Tür in diesen Raum kann von innen verschlossen werden, und jeder Gast erhält einen Schlüssel. Urwin und Danika haben Ersatzschlüssel. Die Truhen sind leer und für die Gäste gedacht.

N2N. PRIVATES GÄSTEZIMMER

Rictavio hat einen Schlüssel für diesen Raum, den er immer verschlossen hält. Urwin und Danika haben Ersatzschlüssel. Das Schloss der Tür kann geknackt werden, doch ist Diskretion notwendig, weil die Tür vom Schankraum darunter klar zu sehen ist.

Das kleine Gästezimmer enthält ein Bett, das mit Wolfsfellen beladen ist, eine Truhe am Fußende, einen hohen Kleiderschrank und einen Schreibtisch mit dazugehörigem Stuhl. Eine Öllaterne auf dem Schreibtisch steht neben einem in rotes Leder gebundenem Tagebuch.

Rictavio schläft hier von Mitternacht bis zum Morgen. Am Morgen verlässt er das Zimmer, um nach seinem Pferd (Bereich N2f) und seinem Wagen (Bereich N5) zu sehen und kehrt zur Mittagsstunde ins Gasthaus zurück. Zwischen Mittag und dem Abend besteht eine Chance von 40 Prozent, dass er hier ist; ansonsten ist er im Schankraum (Bereich N2c). In der Abenddämmerung verlässt er den Schankraum, um sich wieder um sein Pferd und seinen Wagen zu kümmern, dann kehrt er in sein Zimmer zurück, um die Nacht zu schlafen.

Rictavio ist zu schlau, als dass er Dinge, die wertvoll oder verdächtig sind, in diesem Zimmer lassen würde. Die Truhe und der Kleiderschrank enthalten nichts als einfache Kleidung und Reisekleidung.

Rictavios Tagebuch. Das Tagebuch auf dem Schreibtisch ist eine List, die Rictavio erschaffen hat, um die Illusion zu wahren, dass er ein Schausteller auf der Suche nach neuen Darbietungen für seinen Reisekarneval ist. Seine Einträge erwähnen oft Gespräche mit Drusilla (das Tagebuch erwähnt aber nicht, dass dies der Name von Rictavios Pferd ist) und berichtet von vielen langen und anstrengenden Reisen mit dem Wagen. Rictavio hat auch über die verschiedenen „Kuriositäten“ geschrieben, die er auf seinen Reisen gesehen hat, darunter:

- Ein „Werhasen“-Kind (ein Junge, der sich in der Nacht des Vollmonds in einen Hasen verwandelt).
- Eine halborkische Frau namens Gorabacha, die Eisenketten durchnagen konnte.
- Eine riesige, menschenfressende Pflanze mit bemerkenswerter Singstimme.
- Ein miteinander verbundenes Goblin-Zwillingspaar.
- Einen kleinen Mann ohne Beine namens Filmore Stunk, der ganze Weinfässer austrinken konnte, ohne betrunken zu werden.

N2O. ZIMMER DER JUNGEN

Eine große, bemalte Spielzeugtruhe steht zwischen zwei kleinen, gemütlichen Betten. Bilder von fliegenden Raben sind auf die Wände über der Holzvertäfelung gemalt.

Brom und Bray Martikow verbringen nicht viel Zeit in diesem Zimmer. Die Spielzeugtruhe enthält Haufen von vernachlässigten Spielzeugen, die viele den Werbespruch „Ist



kein Spaß, ist kein Blinsky!“ tragen. Die Spielzeuge enthalten Folgendes:

- Ein Miniatur-Marionettentheater mit Marionetten passender Größe, die einen König, eine Königin, einen Prinzen, eine Prinzessin, einen Henker, einen Steuereintreiber, einen Dorfdeppen, einen Vampir und einen Vampirjäger abbilden.
- Ein grellbunter Spielzeug-Vistani-Wagen mit Holzpferd und voll mit winzigen Vistani-Figuren.
- Zwei bemalte Narrenmasken, eine mit einer bösen Grimasse, die andere mit verängstigtem Gesicht.
- Ein Holzkreis, der mit Bildern von Vogelscheuchen bedeckt ist, die Kinder durch den Wald hetzen.
- Eine ausgestopft (echte) Fledermaus an Marionettenfäden.

Eine verborgene Falltür in der 2,40 m hohen Decke führt in einen geheimen Dachboden (Bereich N2q).

N2p. SCHLAFZIMMER

Zwei Nachttische stehen an beiden Seiten eines Betts mit Holzrahmen und rotem Seidenhimmel. Gegenüber dem Bett hängt ein Wandteppich, der ein wunderschönes Gebirgstal zeigt. Die anderen Wände werden von einem Kamin und einem Kleiderschrank dominiert.

Urwin und Danika ziehen sich jeden Abend in dieses Zimmer zurück, ehe sie auf den Dachboden gehen (Bereich N2q), wo sie schlafen. Dieser Raum dient nur dem Anschein und enthält nichts von Wert.

Eine Geheimtür am Westende der Südwand kann aufgezogen werden und führt in den Dachboden des Stalls dahinter (Bereich N2h).

Eine verborgene Falltür in der 2,40 m hohen Decke führt in den geheimen Dachboden (Bereich N2q).

N2q. GEHEIMER DACHBODEN

Dieser 3 m breite, 10 m lange Dachboden hat eine nach Osten abfallende Decke, an der höchsten Stelle 2,40 m, an der niedrigsten 1,50 m. Vier Nester aus Stroh bedecken den Boden, und eine verschlossene Eisenkiste steht an der Nordwand. Eine kleine, quadratische Öffnung in der Südwand führt nach draußen. Zwei Falltüren mit eisernen Scharnieren sind in den Boden eingesetzt.

Die Martikows schlafen hier bei Nacht in ihrer Hybridgestalt. Die Öffnung in der Südwand ist gerade groß genug für einen Raben oder eine andere winzige Kreatur. Die Werraben können diese Öffnung als Fluchtweg verwenden.

Die Kiste ist unter „Schätze“, unten, beschrieben.

Zwei Falltüren, die auf dem Boden deutlich sichtbar sind, können aufgezogen werden und führen in die direkt darunter gelegenen Schlafzimmer (Bereiche N2o und N2p).

Schätze. Urwin hat den Schlüssel zu der Kiste bei sich. Das Schloss kann mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geknackt werden. Die Kiste enthält einen Sack mit 150 EM (jede Münze zeigt das Profil von Strahd von Zarowitsch), sechs Schmuckstücke (im Wert von je 250 GM) und drei *Heiltränke*.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er in der Eisentruhe.

Bürgermeister-Villa

(Bereich D3)



Dachboden/Dach



Obergeschoss



Erdgeschoss

Gärten

Ein Feld = 1,50 Meter

N3. BÜRGERMEISTER-VILLA

Diese Villa hat Wände aus verputztem Stein, die viele Löcher aufweisen, wo der Putz durch Alter und Vernachlässigung abgebröckelt ist. Alle Fenster haben Vorhänge, auch die große, bogenförmige Öffnung über der Doppeltür, die den Eingang zur Villa darstellt.

Zu allen Tageszeiten kommen und gehen Leute in bzw. aus der Villa. Wachen bringen Verbrecher, die sich des „börsartigen Unglücklichseins“ schuldig gemacht haben. Männer und Frauen kommen mit Bündeln von Zweigen, die im großen Foyer der Villa (Bereich N3a) aufgehäuft werden, bis die Weidensonne für das Fest der Brennenden Sonne gebaut wird.

Wenn die Charaktere an der Vordertür klopfen, lässt eine Magd (RG menschliche **Gemeine**) sie ein, eskortiert sie in den Salon (Bereich N3e) und verlässt sie, um den Baron zu holen.

DIE VALLAKOWITSCH-FAMILIE IM SPIEL

Verwende die folgenden Informationen, um den Bürgermeister und seine Familie darzustellen.

Der Baron. Der Bürgermeister Baron Vargas Vallakowitsch (NB menschlicher **Adeliger**) ist ein skrupelloser Schurke, der stolz auf seine gute Abstammung und Führungsqualitäten ist. Er veranstaltet eine Feier nach der anderen, um für Glück zu sorgen, und sein Motto „Alles wird gut sein!“ wurde zu einer traurigen und ermüdenden Pointe. Baron Vallakowitsch hat sich eingeredet, dass wenn er alle Einwohner Vallakis glücklich machen kann, die Stadt aus Strahds dunkler Kontrolle befreit werden wird.

Der Baron hat ein empfindliches Ego, und er greift jeden an, der sich über seine Feiern lustig macht oder ihn respektlos behandelt. Er hat zwei Doggen als Haustiere, die ihm überallhin folgen, sowie einen mörderischen und deformierten Handlanger namens Isek Strasni (siehe Anhang D). Neben seinen Waffen trägt Isek einen Eisenring voller Schlüssel für die Pranger auf dem Stadtplatz (Bereich N8).

Wenn die Charaktere ihn wütend machten, beschuldigt der Baron sie, „Spione des Teufels Strahd“ zu sein und schickt zwölf Wachen, die sie verhaften, ihre Waffen abnehmen und sie aus der Stadt vertreiben sollen. Wenn die **Wachen** dies nicht schaffen, ruft der Baron nach Isek und trägt ihm auf, eine Meute von dreißig **Gemeinen** zu versammeln, um die Gruppe zu lynchen. Wenn dies auch den Gemeinen nicht gelingt, ruft der Baron die zwölf verbleibenden Wachen, um seine Villa zu beschützen, so dass die Charaktere die Stadt unter Kontrolle haben.

Wenn sich die Charaktere gut mit ihm verstehen, besteht er darauf, dass sie als Ehren Gäste bei der nächsten Feier anwesend sind und bittet sie, allen zu sagen, dass alles wirklich gut werden wird.

Zwei Bedienstete des Barons sind in den zurückliegenden Wochen verschwunden: der Butler und das Kammerfräulein der Baronin. Der Baron hat Isek beauftragt, herauszufinden, was mit ihnen geschehen ist, aber Ermittlungen sind nicht seine Stärke. Es wurden Suchtrupps organisiert, doch bislang ohne Erfolg.

Die Baronin. Auf die Gefahr hin, ihren Verstand zu opfern, hat die Frau des Barons Lydia Petrowa (RG menschliche **Gemeine**) die Philosophie des Glücks ihres Ehemannes übernommen. Sie lacht über jeden Kommentar des

Barons, so sehr, dass es schon ein nervöser Reflex geworden ist, und sie versucht, gute Laune zu verbreiten, indem sie täglich Feiern mit Tee und belegten Brötchen im Salon für ihre „liebsten Freunde“ veranstaltet, viele davon Arme, die die Baronin nur dulden, weil sie etwas Warmes zu essen und trinken bekommen. Lydia ist eine götterfürchtige Frau und die kleine Schwester des Stadtpriesters Vater Lucian Petrowitsch. Sie ist die Nachfahrin von Tasha Petrowna, einer Priesterin, die in Schloss Ravenloft begraben ist (Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 11).

Der Baronet. Der missratene Sohn des Barons, Victor Vallakowitsch (NB menschlicher **Magus**), hat sich auf den Dachboden zurückgezogen (Bereich N3t), wo er die ungewollte Aufmerksamkeit seiner Mutter und die missbilligenden Blicke seines Vaters meiden kann. Vor Jahren fand Victor ein altes Zauberbuch in der Bibliothek der Villa und nutzte es, um sich selbst in den Künsten der Magie zu schulen. Er versucht nun, einen *Kreis der Teleportation* zu entwickeln, in der Hoffnung, aus Barovia zu entkommen und seine Eltern ihrem Schicksal zu überlassen.

N3A. EINGANGSHALLE UND WINDFANG

Gerahmte Portraits verziern die Wände dieses großen Foyers, in sich eine breite Treppe mit schmuckvollem Geländer befindet. Ein langer, mit Teppichen ausgelegter Korridor, der mit dem Foyer verbunden ist, führt fast durch die ganze Villa. Mehrere Türen gehen von ihm ab, darunter auch eine am Ende des Gangs. Bündel aus Zweigen sind an den Wänden aufgestapelt.

Die Zweige werden hier nur zwischengelagert. Aus ihnen soll das hölzerne Abbild der Sonne gebaut werden (für das Fest der Brennenden Sonne).



DIE BARONIN
UND DER BARON

Die Treppe führt zur oberen Galerie (Bereich N3i).

Die Portraits zeigen den Baron, seine Familie und ihre Vorfahren. Eine genaue Untersuchung bringt zum Vorschein, dass sich einige der Leute sehr ähnlich sehen.

In der nordöstlichen Ecke des Foyers ist ein Windfang voll mit edlen Umhängen, Mänteln und Stiefeln.

N3B. SALON

Dieser Salon enthält eine Auswahl edler Möbel und Vorhänge. Er ist eher feminin eingerichtet.

Die Baronin empfängt hier manchmal Gäste.

N3C. ESSZIMMER

Charaktere können weibliche Stimmen hören, wenn sie sich diesem Raum nähern. Wenn sie das erste Mal hineinblicken, lies vor:

Ein Kronleuchter aus Schmiedeeisen mit Wachskerzen hängt über einem polierten Esstisch. Um den Tisch sitzen acht Frauen verschiedenen Alters in bequemen Stühlen mit hoher Lehne. Sie tragen verblichene Kleidung, trinken Tee und essen Kuchen, während eine neunte Frau, gut gekleidet und sehr mit sich selbst zufrieden, um den Tisch kreist und aufgeregt über Dekorationen für das bevorstehende Fest spricht.

Die Frauen um den Tisch sind acht vallakische Bäuerinnen (RB **Gemeine**), die eingeladen wurden, um Zeit mit der Baronin Lydia Petrowna zu verbringen, die sie mit Tee und Kuchen besticht. Lydia hat diesen Frauen die Aufgabe übertragen, Kinderkostüme zu nähen und eine Bastsonne für das Fest der Brennenden Sonne zusammensetzen.

Lydia geht davon aus, dass die Charaktere auf Einladung ihres Ehemanns, des Bürgermeisters, hier sind. Sie ruft eine Magd, die sie ins Raucherzimmer (Bereich N3e) bringen und dann Baron Vallakowitsch (siehe Bereich N3l) informieren soll, dass seine Gäste eingetroffen sind.

Ein Serviertisch steht in einer Ecke des Esszimmers.

N3D. VORBEREITUNGSRAUM

Weißer Laken bedecken zwei einfache Holztische in der Mitte des Raums. Auf einem Tisch sind ordentlich zwei ganze Sätze poliertes Silberbesteck arrangiert. Der andere Tisch ist beladen mit Bastkörben voller Steckrüben und roter Bete.

Das Gemüse wird hier für das Fest der Brennenden Sonne gelagert (siehe den Abschnitt „Besondere Ereignisse“ am Ende dieses Kapitels).

Schätze. Das Silberbesteck ist 150 GM wert.

N3E. RAUCHERZIMMER

Charaktere, die den Bürgermeister zu sehen verlangen, werden hierhergebracht.

Gepolsterte Stühle und Sofas säumen die Wände dieses gemütlichen, mit Teppichen ausgelegten Raucherzimmers. Der Raum stinkt nach Pfeifenqualm, und an der Ostwand ist der Kopf eines zornig aussehenden Braunbären aufgehängt.

Der Bärenkopf soll Besucher verängstigen. Er dient als subtile Warnung, den Bürgermeister, der seine meiste Zeit in der Bibliothek (Bereich N3l) verbringt, nicht zu verärgern. Auch wenn der Bürgermeister behauptet, sein Vater habe den Bären getötet, war der Kopf tatsächlich ein Geschenk an seine Familie vom toten Szoldar Grygorowitsch, dem Vater des Wolfsjägers Szoldar Szoldarowitsch (siehe Bereich N2).

N3F. DIENSTBOTENQUARTIERE

Dieser Raum enthält vier einfache Betten und die gleiche Zahl schlichter Holztruhen.

Die Dienstmoten bestehen aus einer Magd (RB menschliche **Gemeine**) und einem Koch (RG menschlicher **Gemeiner**). Die anderen beiden Betten gehörten dem Butler und dem Kammerfräulein der Baronin, die beide verschwunden sind (siehe Bereich N3t). Die Truhen enthalten die Kleidung und Uniformen der Angestellten.

N3G. KÜCHE

Ein Koch mit weißer Schürze über einem schwarzen Kittel ist in dieser warmen, gut ausgestatteten Küche an der Arbeit. Eine Treppe in einer Ecke führt zum oberen Stockwerk.

Die Treppe führt zur oberen Galerie (Bereich N3i). Eine Tür in der Westwand führt nach draußen in den Garten. Die Tür ist normalerweise verschlossen, und sowohl der Koch als auch der Bürgermeister haben Schlüssel.

N3H. SPEISEKAMMER

Die Speisekammer enthält Regale voller Lebensmittel, doch die Hälfte der Regale ist leer. Zwei Fässer Wein stehen an der Ostwand.

Niemand erinnert sich mehr daran, wann die Speisekammer zum letzten Mal wirklich komplett gefüllt war. Die beiden Fässer enthalten einen guten Wein namens Roter Drache Spätlese von der Winzerei Weinmagier. Beide Details kann man auf der Seite eines jeden Fasses lesen.

N3I. OBERE GALERIE

Wenn die Charaktere von hier aus in der Eingangshalle eintreffen (Bereich N3a), lies vor:

Die Treppe führt 6 m hinauf zu einer wunderschön ausgestatteten Galerie, die weiter nach Westen führt und fast die gesamte Länge der Villa entlang verläuft. Gerahmte Landschaftsgemälde hängen an den Wänden, und rote Seidenvorhänge bedecken ein hohes, bogenförmiges Fenster aus Bleiglas.

Wenn die Charaktere hier von der Küche (Bereich N3g) aus eintreffen, lies vor:

Die Treppe führt zu einer 3 m breiten Galerie, die fast die ganze Villa entlangläuft. Atemberaubende Gemälde von Landschaften hängen an den Wänden. Zwei schmale Korridore führen von dieser Galerie nach Norden.

N3J. ISEKS SCHLAFZIMMER

Die Tür in diesen Raum ist verschlossen. Isek Strasni hat den einzigen Schlüssel.

Die folgende Beschreibung geht davon aus, dass die Charaktere Irena Koljana getroffen haben (siehe Kapitel 3, Bereich E4). Wenn die Charaktere sie nicht getroffen haben, ignoriere den letzten Satz.

Puppen. Der Raum ist voll von hübschen, kleinen Puppen mit puderweißer Haut und rotbraunem Haar, einige wunderschön, andere einfach gekleidet. Einige der Puppen sitzen in einem langen Bücherregal, andere in ordentlichen Reihen auf Wandregalen. Wieder andere sind auf dem Bett und einer schweren Holztruhe aufgetürmt. Am seltsamsten ist, dass alle Puppen, abgesehen von ihrer Kleidung, gleich aussehen. Sie sehen alle wie Irena Koljana aus.

Der monströse Handlanger des Bürgermeisters **Isek Strasni** (siehe Anhang D) schläft hier nachts. Am Tag ist er in der Stadt und kümmert sich um die Angelegenheiten seines Meisters. Iseks Truhe ist nicht verschlossen und enthält einen Haufen faltiger Kleidung, darunter ein nicht-magisches Kurzschwert.

Eine gründliche Durchsuchung des Raums offenbart einige leere Weinflaschen unter dem Bett. Das Etikett auf jeder trägt den Namen des Winzers, den Weinmagier, und den Namen des Weins, Purpurtraubenmost Nummer 3.

Iseks Puppensammlung. Jede Puppe hat ein kleines Etikett in die Kleidung genäht, auf dem steht „Ist kein Spaß, ist kein Blinsky!“ Isek ließ den örtlichen Spielzeugmacher Gadof Blinsky (Bereich N7) die Puppen nach Irenas Aussehen bauen.

N3K. VICTORS SCHLAFZIMMER

Dieser schön eingerichtete Raum enthält ein Himmelbett, ein niedriges Bücherregal und einen Ganzkörperspiegel mit Holzrahmen an der Wand gegenüber der Tür. In die Nordwand ist ein bogenförmiges Fenster aus Bleiglas eingesetzt. Nichts hier scheint ungewöhnlich.

Nichts an diesem Schlafzimmer verrät Victors abartige Natur oder magischen Neigungen. Die Bücher enthalten Sammlungen von barovianischen Märchen und Bänden über Mythologie, Heraldik und andere harmlose Themen.

N3L. BIBLIOTHEK

Vom Boden bis zur Decke reichende Regale säumen alle Wände dieses fensterlosen Raums, und die Zahl der erhaltenen Bücher ist wirklich erstaunlich.

Eine Öllampe aus Messing steht auf einem großen Schreibtisch in der Mitte des Raums. Der Stuhl hinter dem Schreibtisch ist bequem gepolstert, und das Symbol eines brüllenden Bären wurde in das Rückenpolster gestickt.

Wenn der Bürgermeister nicht anderswohin gerufen wurde, ist er hier anzutreffen. Füge hinzu:

Hinter dem Stuhl, mit einem offenen Buch in der Hand, steht ein Bär von einem Mann. Seine Brustplatte, sein Rapier, seine Seidentunika und sein fettiger Bart glänzen im Laternenlicht. Auf kleinen Teppichen zu seiner Linken und Rechten liegt ein Paar schwarzer Doggen.

Baron Vargas Vallakowitsch geht nirgends hin ohne seine beiden **Doggen**. Er ist ein paranoider Mann, der immer seine Brustplatte und sein Rapier trägt, auch wenn er sich in seiner Bibliothek entspannt. Zwei seiner Diener, sein Butler und das Kammerfräulein seiner Frau, sind in der letzten Woche spurlos verschwunden, also hat er einen guten Grund sich zu sorgen.

Der Baron glaubt, dass alle anderen unter ihm stehen, und wer sein Wort in Frage stellt oder seine Autorität hinterfragt, muss erniedrigt werden. Er wird allerdings keinen Kampf mit gut bewaffneten Fremden beginnen. Wenn er die Charaktere nicht seiner Autorität unterwerfen kann, schluckt er seinen Stolz hinunter, bis er sich mit Isek Strasni zusammentut und seine Wachen versammeln kann, um sie aus der Stadt zu vertreiben.

Der Schreibtisch des Barons enthält drei Schubladen mit leeren Pergamentbögen, Tintenfassern und Schreibfedern. Er enthält auch ein dickes Buch mit Steuerunterlagen, die auf die Zeit des Vaters, Großvaters und Urgroßvaters des Barons zurückgehen.

Der Baron trägt einen Siegelring und trägt drei Schlüssel bei sich: einen, der die Außentür in Bereich N3g öffnet und zwei Schlüssel für die Tür und die Handfesseln in Bereich N3m.

Schätze. Die Vallakowitsch-Büchersammlung enthält alte, ledergebundene Bände zu fast jedem Thema. Verwende die Tabelle Zufällige Bücher (siehe Kapitel 4, Bereich K37), um das Thema eines bestimmten Buchs zu ermitteln.

N3M. VERSCHLOSSENER WANDSCHRANK

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Der Baron hat den Schlüssel bei sich.

An die Rückwand dieses ansonsten leeren Wandschranks ist ein übel verprügelter Mann gekettet, der nichts als einen Lendenschurz trägt. Die Eisenfesseln haben sich in seine Handgelenke geschnitten, so dass Blut seine Hände hinabtropft.

Der Mann ist ein vallakischer Schuhmacher namens Udo Lukowitsch (RN menschlicher **Gemeiner**). Er wurde während des Wolfskopfgelages verhaftet, weil er ein Schild trug, das andeutete, dass die Vallakier den Baron an die Wölfe verfüttern sollten.

Baron Vallakowitsch hat den Schlüssel zu Udos Fesseln. Die Handschellen brechen, wenn sie 10 Schaden oder mehr durch einen einzelnen Waffenangriff erleiden.

Wenn die Charaktere Udo freilassen, besteht sein erster Wunsch darin, nach Hause zurückzukehren. Später plant er Vater Lucian (siehe Bereich N1) von seiner schlechten Behandlung in der Bürgermeister-Villa zu erzählen. Wenn der Baron entdeckt, dass Udo entkommen ist oder befreit wurde, schickt er Isek, um den Schuhmacher zu finden und ihn für eine weitere Befragung zurückzuholen. Unter großem Druck liefert Udo die Namen oder Beschreibungen jener, die ihn befreit haben, so dass sich der Bürgermeister gegen die Charaktere wendet.

N3N. SCHRANK DES GROSSEN SCHLAFZIMMERS

Umhänge, Mäntel, Morgenmäntel und andere ausgefallene Kleidungsstücke hängen von Haken in diesem Wandschrank. Auf niedrigen Regalen stehen edle Schuhe, Pantoffeln und Stiefel.

N3O. GROSSES SCHLAFZIMMER

Die Zeit hat die Pracht dieses großen Schlafzimmers verblassen lassen. Die Möbel haben einen Teil ihrer Farbe und Pracht verloren. Ein kurzes Seil hängt von einer hölzernen Falltür in der Decke.

Der Baron und die Baronin schlafen in der Nacht in einem Bett. Hier ist nichts von Wert.

Die Falltür in der Decke kann aufgezogen werden und führt in einen Dachboden (Bereich N3r). Eine zusammenklappbare Holzleiter erlaubt es, leicht hinaufzukommen.

N3P. HOCHZEITSKLEID UND GEISTERSPIEGEL

Dieser Raum riecht nach Puder und edlem Parfüm. Ein Schminktisch mit Spiegel steht an einer Wand neben einer gesichtslosen Holzpuppe, die ein weißes Hochzeitskleid trägt. An einer anderen Wand ist ein Ganzkörperspiegel mit vergoldetem Rahmen angebracht. Eine Tür in einer Ecke führt in einen Kleiderschrank.

Die Baronin hat früher viel Zeit in diesem Raum verbracht, sich mit ihrer Parfümsammlung amüsiert und nach Trost in ihrem eigenen Spiegelbild gesucht. Seit ihr Kammerfräulein vor einigen Tagen verschwunden ist, hat sich die Baronin fast nicht mehr hier aufgehalten.

Hochzeitskleid. Das weiße Kleid, das hier gelagert wird, gehört der Baronin. Es erinnert sie an glücklichere Zeiten.

Zauberspiegel. Der Zauber *Magie entdecken* bringt zum Vorschein, dass der vergoldete Spiegel eine Aura der Beschwörungsmagie ausstrahlt. Keiner der aktuellen Bewohner des Schlosses ist sich dessen bewusst, weil die Magie des Spiegels seit Generationen nicht mehr verwendet wurde. Wird der Zauber *Identifizieren* auf den Spiegel gewirkt, zeigt er an, dass der Geist eines Assassinen magisch darin gebunden ist. Der Zauber offenbart auch den vergessenen Reim, der verwendet werden kann, um den Geist zu beschwören:

*Zauberspiegel an der Wand,
Schatten, komm her zu mir
Dunkle Rache, Messerhand
Folge dem Ruf, ich bin hier*

Die Wesenheit im Spiegel ist der Geist eines namenlosen Assassinen, der einst einer Geheimgesellschaft namens Ba'al Verzi angehörte. Wenn eine Kreatur den Reim spricht, solange sie sich innerhalb von 1,50 m um den Spiegel befindet und ihr eigenes Spiegelbild anstarrt, erscheint der Geist des Assassinen in der Nähe. Die Form des Geistes hängt von der Gesinnung der Kreatur ab, die ihn beschworen hat:

Nicht-böser Beschwörer. Wenn der Beschwörer nicht böse ist, nimmt der Geist feste Gestalt an und erscheint als dunkel gutausssehender Mann von 30 Jahren mit blutunterlaufenen Augen. Er hat die Spielwerte eines **Assassinen**, spricht aber nicht, und er verschwindet, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt. Der Beschwörer des Assassinen kann ihm befehlen, eine lebende Kreatur innerhalb von Strahds Domäne zu töten, die der Beschwörer beim Namen kennt. Der Assassine kennt automatisch die Entfernung und Richtung zum genannten Ziel. Der Assassine greift jede andere Kreatur an, die versucht, ihn daran zu hindern, seinen Auftrag zu erfüllen. Wenn der Assassine seinen Auftrag erfüllt, verschwindet er. Wenn ihm befohlen wird, eine Kreatur zu töten, die entweder tot oder untot ist, oder wenn er nicht innerhalb von 1 Runde nachdem er beschworen wurde einen geeigneten Namen erhalten hat, verschwindet der Assassine.

Böser Beschwörer. Wenn der Beschwörer böse ist, manifestiert sich der Geist als zwei schwebende, blutunterlaufene Augen und starke, gespenstische Hände. Die Hände versuchen sich um den Hals des Beschwörers zu legen. Die gespenstischen Augen und Hände haben die Spielwerte eines **Geistes**, aber ohne die Merkmale Körperlosigkeit und Inbesitznahme. Der Geist greift den Beschwörer an, bis einer von ihnen auf 0 Trefferpunkte fällt, dann verschwindet er.

Sobald die Macht des Spiegels verwendet wurde, wird der Spiegel bis zum nächsten Sonnenaufgang deaktiviert. Der Spiegel hat RK 10 und 5 Trefferpunkte, und ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn er zerstört wird, findet der Geist des Assassinen seine ewige Ruhe, so dass die Manifestation verschwindet, wenn sie anwesend ist.

Der Spiegel korrumpiert jene, die ihn verwenden, um Böses zu tun. Den Assassinen zu beschwören ist nicht böse, ihn zu verwenden, um jemanden zu ermorden, aber schon. Immer wenn die Kreatur den Spiegel auf diese Weise verwendet, besteht eine kumulative Wahrscheinlichkeit von 25 Prozent, dass die Gesinnung der Kreatur neutral böse wird.

Wenn ein Charakter den Spiegel berührt und Strahds Namen spricht, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent, dass Strahd dies bemerkt und in der Spiegelung erscheint. In dieser Gestalt kann der Vampir nicht verletzt werden. Er versucht, einen Humanoiden, den er sehen kann und der innerhalb von 9 m um den Spiegel steht, zu bezaubern. Egal ob das Ziel dem Effekt widersteht oder nicht - Strahds lächelndes Gesicht lädt ihn dazu ein, in Schloss Ravenloft zu speisen, dann verschwindet es. Eine Kreatur, die von Strahd bezaubert wurde, fühlt den Drang, der Einladung des Vampirs zu folgen.

N3Q. BADEZIMMER

Eine eiserne Badewanne mit Klauenfüßen steht an der Rückwand. Ordentlich gefaltete Handtücher liegen auf einem Tisch an der Tür.

N3R. DACHBODEN

Charaktere werden diesen Raum wahrscheinlich über eine Falltür in der Decke des großen Schlafzimmers betreten (Bereich N30o).

Dieser staubige Raum mit 6 m Seitenlänge hat eine spitze Decke, die ihren höchsten Punkt auf 6 m erreicht. Die Holzbalken sind von Spinnweben umhüllt. Abgesehen von dem alten Tisch mit der Laterne darauf ist der Raum leer.

Eine Tür in der Südwand kann aufgezogen werden und führt in Bereich N3s.

N3s. DACHBODENLAGER

Der große Dachboden ist voller alter, vergessener Dinge, die von weißen Laken bedeckt sind. Überall herum sind Fässer, Kisten, Truhen und alte Möbel verteilt, die mit Spinnweben und Staub bedeckt sind. Ihr seht einen deutlichen Weg durch den Irrgarten.

Charaktere können einer Spur von menschlichen Fußabdrücken im Staub folgen, die in Bereich N3t führen.

Wenn die Charaktere diesen Dachboden durchsuchen, finden sie einige alte Gemälde und Antiquitäten, aber nichts von Wert.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er in einer Truhe verborgen. Jeder suchende Charakter hat eine kumulative Chance von 20 Prozent pro Stunde, den Gegenstand zu finden.

N3t. VICTORS WERKSTATT

Victor verbringt seine meiste Zeit hier, und geht nur weg, wenn er Nahrung oder Zauberkomponenten braucht. Wenn die Charaktere das erste Mal einen Blick auf die Tür werfen, die in diesen Raum führt, lies vor:

Jemand hat einen großen Totenschädel in die Tür geschnitzt. Vom Türknauf hängt ein Holzschild, auf dem steht „ALLES IST NICHT GUT!“ Ihr hört die Stimme eines jungen Mannes dahinter.

Wer die Schnitzerei untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 14 schafft, bemerkt eine kleine, fast unsichtbare Glyphe auf der Stirn des Schädels. Es ist eine *Glyphe des Schutzes* (5W8 Blitzschaden), die ausgelöst wird, wenn jemand außer Victor die Tür öffnet.

Die Stimme gehört Victor. Er liest laut aus seinem Zauberbuch vor. Jeder, der an der Tür lauscht und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 14 schafft, kann erkennen, dass er einen Teleportationszauber fehlerhaft ausspricht.

Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies vor:

Jemand hat alte, wild zusammengewürfelte Möbel genommen und ein Arbeitszimmer in diesem staubigen, vom Lampen erleuchteten Raum erschaffen. Auf Tischen liegen Pergamentbögen, auf die seltsame Diagramme gezeichnet sind, und ein freistehendes Bücherregal enthält eine Sammlung von Knochen. Ein staubiger Teppich bedeckt den Boden vor einer Kiste aus Pinienholz, auf der eine skelettierte Katze liegt. Mehrere weitere Katzenskelette schleichen umher. Am beunruhigsten ist der Anblick von drei kleinen Kindern, die mit dem Rücken zu euch in der nordöstlichen Ecke des Raums stehen.

Wenn die Charaktere die *Glyphe des Schutzes* auslösen oder ihre Ankunft anderweitig ankündigen, wirkt Victor *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich und versteckt sich in der Ecke. An-

sonsten ist er sichtbar. Wenn die Charaktere Victor sehen können, lies vor:

In der Mitte des Raums, auf einem Hocker, sitzt ein dünner, junger Mann mit einer früh ergrauten Strähne im dunklen Haar. Er wiegt ein ledergebundenes Buch in den Armen.

Victor hat das Zauberbuch in der Bibliothek seines Vaters gefunden und nutzt es, um sich die Kunst des Zauberwirkens beizubringen. Erst vor kurzem war er imstande, eine der hochrangigen Zauber zu entschlüsseln. Er ist ein merkwürdiger, unbeholfener und verstörender Kerl, der nur gefährlich wird, wenn man ihn bedroht.

Zur Übung und zum Vergnügen hat Victor einige alte Katzenknochen hinter dem Wachter-Anwesen ausgegraben (siehe Bereich N4) und sie belebt, wodurch er sechs Katzenskelette erschaffen hat (verwende die Spielwerte für die **Katze**, aber mit Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m und Immunität gegen Giftschaden, Erschöpfung und den Zustand Vergiftet). Die Skelette greifen nur an, wenn Victor es ihnen befiehlt.

Die „Kinder“, die in der Ecke stehen, sind bemalte Holzpuppen, die die Kleider tragen, die Victor als Kind anhatte. Er tut so, als seien sie seine ungehorsamen Schüler.

Die Pergamentbögen sind mit ausgefeilten Diagrammen für Teleportationskreise bedeckt. Victor zeichnete sie, um den Zauber *Kreis der Teleportation* zu lernen, den er noch immer nicht gemeistert hat (siehe „Teleportationskreis“, unten).

Die Truhe enthält mehrere Ballen Seide, Nadeln und Faden, sowie eine halbfertige Magierrobe. Victor begann die Robe für sich zu machen, empfand die Arbeit aber als mühselig und hat sie beendet.

Teleportationskreis. Victors Zauberbuch enthält unvollständige Texte für den Zauber *Kreis der Teleportation*, zusammen mit der Sigillenfolge für drei permanente Teleportationskreise, deren Standorte nicht beschrieben sind. Es ist nicht genug Text vorhanden, um den Zauber richtig vorzubereiten, doch das hat Victor nicht daran gehindert, zu versuchen, ihn zu lernen.

Victor hat vor einiger Zeit seine eigene Version eines Teleportationskreises auf den Boden graviert. Er ist unter einem Teppich verborgen, damit seine Eltern ihn nicht finden. In den vergangenen Wochen hat es Victor geschafft, den Kreis mit Magie anzureichern, doch hat er mehrere Faktoren nicht bedacht. Sein Kreis verschwindet nicht nach der Verwendung, und er funktioniert auch nicht wie der Zauber *Kreis der Teleportation*. Wenn der Kreis verwendet wird, um den Zauber *Kreis der Teleportation* zu wirken, egal ob den eigentlichen Zauber oder Victors Version, erleiden Kreaturen, die im Kreis stehen, 3W10 Energieschaden und werden nicht teleportiert. Wenn der Schaden die Kreatur auf 0 Trefferpunkte bringt, wird die Kreatur aufgelöst. Jeder Charakter, der den Kreis untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 schafft, bemerkt, dass Victors Kreis schwere Fehler aufweist und potenziell tödlich ist, wenn man ihn verwendet.

Victor hat seinen Kreis an zwei unwilligen Dienern getestet (manipuliert mit dem Zauber *Einflüsterung*) und in beiden Fällen den Kreis mit einem der Kreise verbunden, deren Sigillen in seinem Zauberbuch angegeben sind. Beide Diener wurden vor Victors Augen in Stücke gerissen, ehe sie in einem violetten Lichtblitz verschwanden. Victor weiß nicht, wie er den Kreis reparieren kann, will aber weitere Anpassungen vornehmen, ehe er ihn wieder testet.

Schätze. Victors Zauberbuch enthält alle Zauber, die Victor vorbereitet hat (siehe den **Magus** im *Monster Manual* (*Monster*

handbuch)), sowie folgende Zauber: *Donnerwoge*, *Dunkelsicht*, *Dürre*, *Fluch brechen*, *Glyphe des Schutzes*, *Säurespritzer*, *Schweben*, *Todeswolke* und *Tote beleben*.

N4. WACHTERHAUS

Dieses Haus scheint sich vor sich selbst zu ekeln. Ein durchhängendes Dach lastet schwer auf zerfurchten Giebeln, und moosbedeckte Wände sind unter dem Gewicht der Pflanzen abgesackt und aufgedunsen. Als ihr das trostlose Äußere des Hauses untersucht, hört ihr, wie das Bauwerk tatsächlich stöhnt. Erst dann begreift ihr, wie sehr das Haus hasst, was aus ihm geworden ist.

Die Wachterfamilie, einst eine einflussreiche Adelsfamilie in Barovia, besitzt und bewohnt eine Villa in Vallaki. Die Herrin des Hauses, Fiona Wachter, ist eine loyale Dienerin Strahds. Sie will Baron Vallakowitsch als Bürgermeister der Stadt ersetzen.

ROLLENSPIEL

Verwende die folgenden Informationen, um Fürstin Wachter, ihre Familie und ihre Verbündeten im Spiel darzustellen.

Herrin des Hauses. Fiona Wachter (RB menschliche **Priesterin** mit RK 10 und ohne Rüstung) macht kein Geheimnis aus der langen Verbindung ihrer Familie mit der Zarowitsch-Linie. Sie glaubt, dass Strahd von Zarowitsch kein Tyrann ist, sondern schlimmstenfalls ein nachlässiger Gutsherr. Sie wäre glücklich, Strahd als Bürgermeisterin von Vallaki zu dienen, doch weiß sie, dass Baron Vargas Vallakowitsch sein Geburtsrecht nicht ohne Gegenwehr aufgeben wird.

Fiona plante, ihre junge Tochter Stella mit dem Sohn des Barons Victor zu vermählen, als Teil ihres Plans, sich in der Villa des Barons einzunisten, doch empfand Stella Victor als geisteskrank, und er zeigte keinerlei Interesse an ihr. Tatsächlich sprach er so ungnädige Worte zu Stella, dass sie den Verstand verlor, woraufhin Fiona ihre Tochter wegsperren musste (siehe Bereich N4n).

Fürstin Wachers jüngster Plan, die Kontrolle über Vallaki zu erlangen, ist viel teuflischer. Sie hat einen Kult von Teufelsanbetern gegründet und ein Manifest geschrieben, das sie ihrem „Buchclub“ vorliest, der aus den fanatischsten Mitgliedern der Gruppe besteht. Von ihren Worten inspiriert, haben diese Fanatiker begonnen, eigene kleinere Kulte zu gründen. Sobald ihr Kult genug Mitglieder hat, will Fiona die Stadt gewaltsam einnehmen. Um ihre loyalsten Anhänger zu belohnen, lässt sie ihr Teufelchen unsichtbar in der Mitte eines Pentagramms stehen und vollführt ein falsches Ritual, das die „Prinzen der Dunkelheit“ anruft, die den Kultisten ihre Gunst zeigen sollen. Das Teufelchen verstreut dann einige Elektrumünzen auf dem Boden, und Fürstin Wachter erlaubt den Kultisten, sie zu behalten.

Ein weiteres Geheimnis von Fiona ist es, dass sie mit der Leiche ihres toten Ehemanns Nikolaj schläft, der vor fast drei Jahren an einer Krankheit gestorben ist und den Fiona sehr liebte. Sie wirkt regelmäßig den Zauber *Sanfte Ruhe* auf die Leiche, damit sie nicht verfällt.

Wenn die Charaktere ins Wachterhaus kommen, weil sie Hilfe suchen, um den Bürgermeister zu stürzen, ist Fürstin Wachter ganz Ohr und schlägt vor, dass sie damit anfangen sollten, den bösen Handlanger des Barons, Isek Strasni, zu töten. Sie kümmert sich gerne um den Rest. Wenn sie nach einer Möglichkeit suchen, Strahd zu besiegen, schickt Fürstin

Wachter sie weg und sagt sehr deutlich, dass sie nicht Strahds Gegner ist und es niemals sein wird.

Fürstin Wachter hat andere Zauber vorbereitet als der Priester im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, Licht, Thaumaturgie

1. Grad (4 Zauberplätze): Befehl, Heiligtum, Nahrung und Wasser reinigen
2. Grad (3 Zauberplätze): *Person festhalten*, *Sanfte Ruhe*, *Vorahnung*
3. Grad (2 Zauberplätze): *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Tote beleben*

Fionas Söhne. Fiona sieht viel von ihrem toten Ehemann in ihren Söhnen Nikolai und Karl (N menschliche **Adelige**), die zu jungen Männern mit einer Vorliebe für Wein und Ärger herangewachsen sind. Sie sind während des Tages nicht zuhause, weil sie sich nicht gerne um ihre Mutter kümmern und ihr ermüdendes Geplauder anhören wollen. Die Charaktere können sie im Gasthaus Blauwasser (Bereich N2) oder in der Stadt treffen. Die Brüder sind in den meisten Nächten zuhause, bewusstlos in ihren Betten, nachdem sie stundenlang zu viel getrunken haben.

Nikolai und Karl haben weder den Ehrgeiz, noch das böse Wesen ihrer Mutter. Sie wissen von dem Kult, aber nicht, dass ihre Mutter mit ihrem toten Vater schläft. Das würde sie nicht gerade erfreuen und wahrscheinlich gegen ihre Mutter wenden. Sie wollen nur das Geld ihrer Mutter ausgeben und das meiste aus ihrer elenden Situation machen - sie sind wie alle in den Mauern von Vallaki gefangen und stehen unter der Kontrolle von Strahd und seiner Marionette, dem Baron.

Fionas Spion. Fiona hat einen geldgierigen **Spion** namens Ernst Larnak (RB männlicher Mensch) in ihren Diensten, der sie über alles informiert, was in der Stadt passiert. Ernst kennt Fürstin Wachers Geheimnisse, und er würde sie sofort erpressen, wenn sich ihre Beziehung verschlechtert.

N4A. VORDERTÜR UND WINDFANG

Die Vordertür ist verschlossen und mit Bronzebändern verstärkt. Alle Dienstboten haben einen Schlüssel, wie auch Fürstin Wachter und Ernst Larnak. Die Tür kann mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 aufgebrochen werden.

Wenn die Charaktere an der Vordertür anklopfen, öffnet ein Diener ein kleines Fenster, das sich auf Augenhöhe in der Tür befindet, und fragt, was sie wollen. Verdächtig aussehende Fremde werden nicht eingelassen, für den Fall, dass sie Vampire sind.

Die Vordertür führt in einen schmalen Windfang. Drei Buntglastüren in Holzrahmen gehen davon ab. An beiden Seiten der Vordertür ist ein Wandschrank.

Der westliche Wandschrank enthält Fürstin Wachers Außenbekleidung, der östliche die Umhänge und Stiefel ihrer Kinder.

N4B. TREPPE

Eine Holzterrasse führt zu einem Balkon. Am Fuß der Treppe ist ein Absatz mit drei Buntglastüren in hölzernen Rahmen.

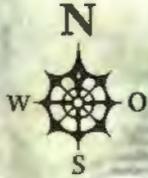
Die Treppe führt 4,50 m nach oben zum oberen Korridor (Bereich N2i).

N4C. KÜCHE

Der Hauskoch (siehe Bereich N4h) eilt den Großteil des Tages in dieser makellos sauberen Küche herum, bereitet Mahlzeiten zu oder räumt auf. Ein Waschbecken steht in der nordöst-

Wachterhaus

(Bereich N4)

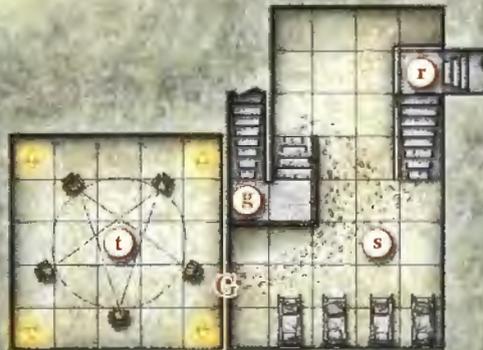


Obergeschoss



Erdgeschoss

Gärten



Keller

Ein Feld = 1,50 Meter



FIONA WACHTER
UND MAJESTO

lichen Ecke. Eine schmale Tür in der Westwand führt zu einer kleinen Speisekammer.

N4D. LAGERRAUM

Der Raum enthält Kisten voller alter Kleidung, sowie drei Fässer Trinkwasser, zwei leere Weinfässer und ein volles Weinfass. Die Weinfässer sind mit Namen der Winzerei, dem Weinmagier, und dem Namen des Weins, Roter Drache Spätlese, gekennzeichnet.

N4E. HINTERER WINDFANG

Die hintere Tür ist verschlossen und ähnelt der Vordertür (Bereich N4a) auf jede Weise. Der Windfang hat einfache Holztüren, die in die Bereiche N4d, N4f und N4h führen.

N4F. DIENSTBOTENSCHRANK

Die Umhänge und Schürzen der Diensten hängen von Haken in diesem Raum, und Stiefel stehen ordentlich an der Wand.

Jeder, der den Wandschrank durchsucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 schafft, entdeckt eine Geheimtür in der Südwand. Die Tür kann aufgezogen werden und offenbart den Blick auf eine Steintreppe (Bereich N4g), die in den Keller führt.

N4G. GEHEIME TREPPE

Eiserne Fackelhalter hängen an der Wand einer Steintreppe, die sich durch das Herz des alten Hauses schneidet.

Die Treppen verbinden den Dienstbotenschrank (Bereich N4f) mit dem Keller (Bereich N4s). Fürstin Wachter benutzt diese Treppe, um ihre geheime Kultzuflucht (Bereich N4t) zu erreichen.

N4H. DIENSTBOTENQUARTIERE

Die Möbel in diesem Raum sind fantasievol: vier einfache Betten mit gleichermaßen schlichten Holzkisten.

Fürstin Wachers vier Diener (N männliche und weibliche **Ge-meine**) schlafen bei Nacht hier. Sie bestehen aus einem Koch namens Dhavit, zwei Mägden namens Madalena und Amalthia und einem Kammerdiener namens Haliq. Die Diensten kennen Fürstin Wachers Geheimnisse, würden aber eher sterben als sie zu verraten.

N4I. SALON

Fürstin Wachter empfängt hier ihre Gäste, unter dem wach-samen Blick ihres toten Ehemannes.

Hier umgeben drei elegante Sofas einen ovalen Tisch aus schwarzem Glas. Alle stehen vor einem Kamin, in dem ein Feuer lodert, darüber das Portrait eines lächelnden Adligen mit gebrochener Nase und wilden Haaren, die an den Schläfen grau werden. Mehrere kleine Portraits hängen an der Nordwand.

Das Portrait über dem Kamin zeigt Fürst Nikolai Wachter, Fionas verstorbenen Ehemann (dem seine Söhne sehr ähneln). Die anderen Portraits zeigen Fürstin Wachter, ihre Söhne, ihre Tochter und verschiedene verstorbene Familienmitglieder.

Der Salon teilt einen Kamin mit dem Raucherzimmer (Bereich N4k). Ernst Larnak sitzt im Raucherzimmer und belauscht alle Gespräche, die Fürstin Wachter mit den Charakteren hat, damit er sie beraten kann, nachdem sie weg sind.

N4J. ESSZIMMER

Ein verzierter Esstisch erstreckt sich über diesen Raum, und ein Kristallkronleuchter hängt eindrucksvoll darüber. Das Silberbesteck ist angelaufen, die Teller sind beschlagen, dennoch wirkt alles ziemlich elegant. Acht Stühle, deren Rückenlehnen mit geschnitzten Elchgeweihen verziert sind, umgeben den Tisch. Bogenförmige Fenster aus einem Gitter aus Eisen und Glas erlauben den Blick auf das kleine, nebel-verhangene Grundstück.

Wenn die Charaktere sich dem Bürgermeister widersetzen wollen, bietet ihnen Fürstin Wachter eine warme Mahlzeit im Esszimmer an, als Zeichen ihrer Unterstützung und Freundschaft.

N4K. RAUCHERZIMMER

Holzvertäfelung, bestickte Teppiche, bunte Möbel und ein lodernes Feuer lassen diesen Raum erdrückend erscheinen. Über dem Kamin hängt ein Elchkopf. Gegenüber dem Kamin erlauben hohe, schmale Fenster einen Blick auf den toten Garten.

Ernst Larnak, Fürstin Wachers Spion, sitzt hier, wenn er nicht für sie unterwegs ist, um zu spionieren.

Schätze. Der Raum enthält mehrere Wertgegenstände, darunter einen goldenen Kelch (im Wert von 250 GM), aus dem Ernst Wein trinkt, eine Weinkaraffe aus Kristall (im Wert von 250 GM), vier Kerzenleuchter aus Elektrum (im Wert von je 25 GM) und eine Bronzeurne, auf deren Seiten spielende Kinder gemalt sind (im Wert von 100 GM).

N4L. OBERER KORRIDOR

Ein Korridor mit einem Fenster an jedem Ende schmiegt sich um das Geländer der Treppe. Gerahmte Portraits und Spiegel hängen an den Wänden und strafen euch mit verurteilenden Blicken und dunklen Spiegelbildern. Ihr hört etwas an einer der vielen Türen kratzen.

Das Kratzen kommt von der Tür zu Bereich N4n, die verschlossen ist. Wenn die Charaktere rufen, hören sie eine traurige Frauenstimme wie eine Katze miauen und sagen „Kann das kleine Kätzchen zum Spielen rauskommen? Das kleine Kätzchen ist traurig und einsam und verspricht diesmal gut zu sein, wirklich.“ Ein Wandschrank am Südende des Korridors enthält Decken und Bettzeug.

N4M. ZIMMER DER BRÜDER

Diese Schlafzimmer enthalten nichts Außergewöhnliches: ein ordentlich gemachtes Bett, einen Tisch mit Öllaterne, eine schöne Holztruhe, einen schmalen Kleiderschrank und ein Fenster mit Vorhängen.

Diese beiden Zimmer gehören Fürstin Wachers Söhnen Nikolai und Karl. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25 Prozent, dass eine der Mägde (siehe Bereich N4h) hier ist und aufräumt.

N4N. STELLAS ZIMMER

Die Tür zu diesem Raum ist von beiden Seiten verschlossen, und nur Fürstin Wachter hat einen Schlüssel.

Der Raum ist modrig und dunkel. Ein Bett mit Eisenrahmen, an dem Lederriemen befestigt sind, steht an einer Wand. Es gibt hier keine anderen Möbel.

Auf allen Vieren huscht eine junge Frau in einem besudelten Nachthemd von euch weg. Sie springt auf das Bett und faucht wie eine Katze. „Das kleine Kätzchen kennt euch nicht!“ schreit sie. „Das kleine Kätzchen mag nicht, wie ihr riecht!“

Die junge Frau ist Stella Wachter (CG menschliche **Gemeine**), Fürstin Wachers wahnsinnige Tochter. Der Zauber *Vollständige Genesung* befreit sie von ihrem Wahnsinn, der sie glauben lässt, sie sei eine Katze. Wenn sie von ihrem Wahnsinn kuriert wird, beschuldigt sie ihre Mutter dafür, sie grässlich behandelt und als Schachfigur verwendet zu haben, um die Kontrolle über die Stadt zu erlangen. Stella kennt keines der Geheimnisse ihrer Mutter, nur dass sie den Bürgermeister stürzen will. Stella hat nichts Gutes über den Bürgermeister oder seinen Sohn zu sagen, dessen Name sie zusammenzucken lässt. Wenn ihr Verstand wiederhergestellt wird, hat Stella niemanden in

Vallaki, auf den sie sich verlassen kann. Sie hängt sich an jeden Charakter, der freundlich zu ihr ist. Wenn die Gruppe sie zu St. Andrals Kirche (Bereich N1) bringt, bietet Vater Lucian an, sich um sie zu kümmern, und sie bleibt bei ihm.

N4O. GROSSES SCHLAFZIMMER

Die Tür in diesen Raum ist verschlossen. Fürstin Wachter und ihre Diener haben die Schlüssel. Ein grausiger Anblick erwartet jene, die in den Raum blicken:

Gegenüber der Tür knistert und knackt ein Feuer im Kamin und ringt ums Überleben, darüber hängt ein gerahmtes Familienportrait: Vater und Mutter, ihre beiden kleinen Söhne, und eine neugeborene Tochter in den Armen des Vaters. Die Söhne lächeln auf eine Weise, die Unheil vermuten lässt. Die Eltern sehen wie ungekrönte Adelige aus.

Holzvertäfelungen bedecken die Wände dieses Raums. Ein Wandschrank und ein gerahmter Spiegel stehen auf beiden Seiten eines Fensters mit Vorhängen im Süden. Im Norden steht ein breites Himmelbett zwischen zwei Nachttischen mit Öllampen. Auf einer Seite des Bettes liegt ein Mann ausgestreckt, der Schwarz gekleidet ist. Seine Augen sind mit je einer Kupfermünze bedeckt. Er sieht dem Vater im Gemälde auffällig ähnlich.

Fürstin Wachers Ehemann Nikolai liegt in seinem Bett, makellos gekleidet, sehr tot und unter dem Effekt des Zaubers *Sanfte Ruhe*. Er trägt nichts von Wert bei sich.

Der Schrank enthält Regalböden voller edler Schuhe und viele schöne Gewänder, darunter eine schwarze Zeremonienrobe mit Kapuze (ähnlicher derer, wie sie die Kultfanatiker in Bereich N4t tragen). Auf einem hohen Regal steht eine verschlossene Eisentruhe. Fürstin Wachter versteckt den Schlüssel zur Truhe an einem winzigen Haken im Kamin, unter der Kaminverkleidung. Ein Charakter, der eine Minute darauf verwendet, den Kamin zu untersuchen, findet den Schlüssel mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10. Wird der Schlüssel verwendet, deaktiviert das eine Giftnadelfalle im Schloss (siehe „Beispielfallen“ in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Eine Kreatur, die die Falle auslöst und den Rettungswurf gegen das Gift der Nadel nicht schafft, wird für 1 Stunde bewusstlos, anstatt für 1 Stunde vergiftet zu sein.

Die Eisentruhe ist mit dünnen Bleiplatten ausgekleidet und enthält die Knochen von Leo Dilisnya, einem Feind der Wachter-Familie. Leo war einer der Soldaten, der Strahd am Tag von Sergejs und Tatjanas Hochzeit verraten und ermordet hat. Er floh aus Schloss Ravenloft, wurde aber vom Vampir Strahd gefangen und getötet. Die Wächter bewahren seine Knochen hier unter Schloss und Riegel, damit Leo nicht von den Toten erhoben werden kann.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er in der Eisentruhe, die Leo Dilisnyas Knochen enthält.

N4P. BIBLIOTHEK

Die Doppeltür, die in diesen Raum führt, ist verschlossen. Fürstin Wachter und ihre Diener haben die Schlüssel.

Der Raum ist voll von Katzen. Bücherregale stehen an den Wänden, doch die meisten Regale sind leer. Andere Möbel sind ein Schreibtisch, ein Stuhl, ein Tisch und ein Weinschrank. Der Raum ist unregelmäßig geformt, und keiner der Winkel scheint zu stimmen, als würde der ganze Raum unter Anspannung stehen, weil sich das Haus verschoben hat.

Acht **Katzen** haben die Bibliothek übernommen. Diese Haustiere haben ein böses Wesen und greifen jeden an, der versucht sie aufzuheben oder zu streicheln. Charaktere, die einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 10 oder höher haben, bemerken, dass vom Halsband einer Katze ein kleiner Schlüssel hängt. Der Schlüssel öffnet die verschlossene Truhe in Bereich N4q.

Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25 Prozent, dass eine der Mägde (siehe Bereich N4h) hier ist und die Bücherregale abstaubt.

Der Weinschrank enthält eine ansehnliche Sammlung von Weingläsern. Im Schreibtisch liegen leere Pergamentbögen, Schreibfedern, Tintenfässer, Wachskerzen und ein Wachssiegel.

Die meisten Bücher der Familiensammlung der Wachters wurden vor Jahren verkauft, um Schulden zu begleichen, und die Bücher, die übrig sind, sind nicht besonders wert. Verwende die Tabelle Zufällige Bücher (siehe Kapitel 4, Bereich K37), um das Thema eines bestimmten Buchs zu ermitteln.

Ein Abschnitt des Bücherregals, der sich entlang der südlichen Wand erstreckt, ist tatsächlich eine Geheimtür auf verborgenen Angeln. Das Bücherregal kann nach außen gezogen werden, was eine Tür freilegt, die in Bereich N4q führt.

N4Q. LAGERRAUM

Hinter dem schwenkbaren Teil des Bücherregals liegt ein staubiger Raum mit 3 m Seitenlänge, mit einem Fenster mit Vorhängen und Regalen an drei Wänden. Auf dem unteren Regal steht eine Eisentruhe. Die anderen Regale sind leer.

Der Schlüssel zur Truhe ist in der Bibliothek zu finden (Bereich N4p). Wird der Schlüssel verwendet, deaktiviert das eine Giftnadelfalle im Schloss (siehe „Beispielfallen“ in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen“, des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*)).

Schätze. Die eiserne Truhe enthält mehrere Gegenstände:

- Ein Seidenbeutel mit 180 EM, die Strahds strenges Gesicht im Profil zeigen.
- Eine Lederbeutel mit 110 GM.
- Eine Holzpfeife, die über viele Generationen von Wachter-Patriarchen weitergegeben wurde.
- Fünf Schriftrollen — beglaubigte Urkunden für Grundstücke, die die Wachter-Familie vor fast vierhundert Jahren von Graf Strahd von Zarowitsch erhalten hat.
- Eine geschmeidige Lederhülle mit einem ungebundenen Manuskript namens *Der Teufel, den wir kennen* — ein poetisches Manifest von Fürstin Fiona Wachter, das beschreibt, dass die Anbetung von Teufeln zu Glück, Erfolg, Freiheit, Wohlstand und langem Leben führen kann.
- Eine blasphemische Abhandlung, gebunden in schwarzes Leder, namens *Das Grimoire der vier Viertel*, verfasst von dem berühmten Diabolisten Devostas, der für seine bösen Praktiken geverteilt wurde, aber nicht starb (dies ist eine Fälschung; das wahre Grimoire würde den Leser in den Wahnsinn treiben).

- Ein sehr alter Brief an Fürstin Lovina Wachter (eine Ahnin) von Fürst Vasili von Holtz, der Lovina für ihre Gastfreundschaft, Loyalität und Freundschaft über die Jahre dankt.

Charaktere, die den *Folianten von Strahd* (siehe Anhang C) haben, begreifen, dass die Handschrift in Fürstin Lovinas Brief identisch zu Strahds Handschrift ist, was vermuten lässt, dass Strahd und Fürst Vasili die gleiche Person sind.

N4R. KELLEREINGANG

Wenn sich die Charaktere der Kellertür von außen nähern, lies vor:

Eine schiefe hölzerne Kellertür mit einem Eisenring und eisernen Angeln zeichnet sich gegen das Fundament des Hauses ab. Die Tür ist unverschlossen.

Auf der anderen Seite der Tür folgen Steinstufen, die zu einem steinernen Absatz mit Holzgeländer führt. Eine längere Treppe erstreckt sich von der Plattform aus nach Süden und führt in den Keller hinab.

N4S. KELLER

Dieser große Wurzelkeller hat einen Boden aus Erde. Zwei nach oben führende Treppen, die von Holzgeländern gesäumt sind, stehen sich gegenüber. Spuren in der Erde führen von einer Treppe zur anderen, und andere Spuren gehen von beiden Treppen zur Mitte der nackten Westwand. Vier ordentlich gemachte Pritschen stehen in einer Reihe an der Südwand.

Unter dem Erdboden sind acht menschliche **Skelette** begraben - die belebten Überreste toter Vallakier, die aus dem Friedhof der Kirche (Bereich N1) gestohlen und von Fürstin Wachter belebt wurden. Sie erheben sich und greifen Eindringlinge an, die den Boden überqueren wollen. Die Skelette greifen niemanden an, der den Satz „Lasse die Toten ruhen“ ausspricht, ehe er den Fuß auf den Boden setzt. Nur Fürstin Wachter, ihre Söhne, ihre Diener und ihre loyalen Kultfanatiker kennen das Passwort.

Die Pritschen hier sind für Kultisten, die die Nacht bleiben wollen.

Die Fußspuren in der Erde verraten die Position einer Geheimtür in der Mitte der Westwand. Daher ist kein Attributswurf nötig, um sie zu finden. Die Tür ist schalldicht und dreht sich um eine zentrale Achse.

N4T. KULTHAUPTQUARTIER

Flackernde Kerzen in eisernen Haltern füllen den Raum mit Licht und Schatten. Der Raum hat eine 3 m hohe Decke, und ein großes schwarzes Pentagramm ist auf den Steinboden graviert. An jeder Spitze des Pentagramms steht ein Holzstuhl. In vier der fünf Stühle sitzen Männer und Frauen in schwarzen Roben mit Kapuzen: ein junger Mann mit dem Gesicht eines Engels, ein kahl werdender Koloss von einem Mann, eine gedrungene Frau mittleren Alters und eine größere, jüngere Frau mit verstörendem Blick. Sie erheben sich, um euch zu konfrontieren.



Die vier Personen sind Bewohner der Stadt (RB männliche und weibliche menschliche **Kultfanatiker**), die Fürstin Wachter mit Versprechen von Macht, Wohlstand und einem langen Leben verführt hat. Sie sind Mitglieder ihres „Buchclubs“, und warten begierig auf Fürstin Wachter, die sich ihnen anschließen, Passagen aus ihrem Manifest lesen (siehe Bereich N4q) und vielleicht einige Münzen beschwören wird. Auf dem fünften Stuhl sitzt das unsichtbare **Teufelchen** der Fürstin, Majesto, und belauscht heimlich die Kultisten.

Die Kultisten sind hier heimlich versammelt und greifen die Charaktere an, um ihre Identitäten zu schützen. Sie sind böse Vallakier ohne große Bedeutung, die es satt haben, in Furcht und Armut zu leben. Verwende den Kasten „Barovianische Namen“ in Kapitel 2, um Namen für sie zu erzeugen, wenn nötig.

Das Teufelchen mischt sich nicht in den Kampf ein, wenn Fürstin Wachter nicht in den Konflikt gezogen wird. Dann kämpft er, um seine Herrin zu beschützen.

Das Pentagramm ist eine nicht-magische Dekoration, doch würde Fürstin Wachter die Kultisten lieber im Glauben lassen, es sei anders.

N5. ARASEK-LAGERPLATZ

Dieser große Lagerplatz ist von mehreren großen Hütten umgeben und grenzt an ein großes Lagerhaus an. Ein Holzschild ist über die Vordertür genagelt und besagt „Arasek-Lagerplatz“.

Am Südenende des Lagerplatzes ist ein robuster Karnevalswagen geparkt, dessen bunte Farbe abgeblättert ist. Verblasste Schrift an den Seiten zeigt die Worte „Rictavios Karneval der Wunder“. Ein schweres Vorhängeschloss sichert die Hintertür.

Der Lagerplatz ist ein Gemischtwarenladen und eine Anlage, in der Lagerhütten gemietet werden können. Er gehört einem Ehepaar mittleren Alters namens Gunther und Yelena Arasek (RG männliche und weibliche **Gemeine**). Sie verkaufen Gegenstände aus der Tabelle Abenteurerausrüstung im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, die 25 GM oder weniger kosten, doch zum fünffachen Preis.

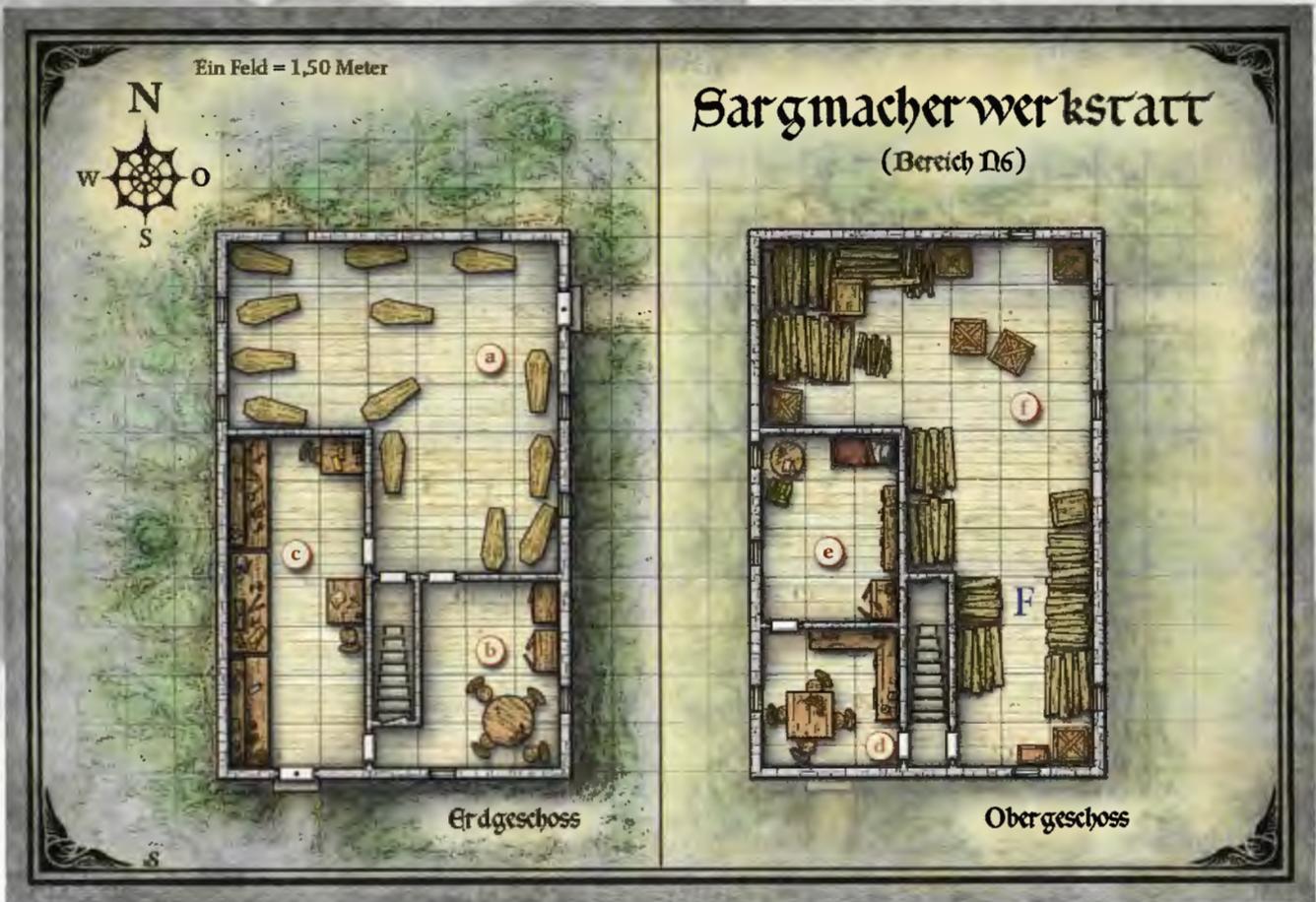
RICTAVIOS KARNEVALSWAGEN

Der farbenfrohe Halbfelf Rictavio (siehe Bereich N2 und Anhang D) hat Gunther und Yelena eine großzügige Summe Gold dafür gezahlt, dass sie ohne Fragen zu stellen auf seinen Wagen aufpassen. Wenn die Charaktere sich dem Wagen nähern, lies vor:

Der Wagen ruckt plötzlich nach vorne, als hätte sich etwas Großes gegen die Innenwand geworfen. Ihr hört das Knacken von Holz, das Kratzen von Metall, und das Fauchen von etwas, das kein Mensch ist. Bei einer genaueren Untersuchung seht ihr, dass die Seiten des Wagens mit getrocknetem Blut befleckt sind. Ihr seht auch eine Inschrift auf dem Türrahmen des Wagens, die besagt: „Ich bringe dich vom Schatten ins Licht!“

Rictavio hat den Schlüssel für den Wagen bei sich. Das Schloss kann geknackt werden, doch ist es mit einer Giftnadelfalle versehen (siehe „Beispielfallen“, in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen, im *Dungeon Master's Guide (Spiel-leiterhandbuch)*).

Im Wagen sitzt ein **Säbelzahniger** mit 84 Trefferpunkten. Er ist in einen formangepassten Plattenpanzer (RK 17) gekleidet und wurde dafür ausgebildet, böse Vistani zu jagen. Der Tiger erkennt Vistani am Geruch, und im geringeren Aus-



maß an der farbenfrohen Kleidung, die sie tragen. Dieser Tiger hat einen Herausforderungsgrad von 3 (700 EP).

Der Wagen enthält auch die zeretzten Überreste einer Puppe. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 10 schafft, erkennt, dass die Puppe ein farbenfroh gekleideter Vistani war. Auf die zeretzten Hosen ist ein Werbespruch gestickt: „Ist kein Spaß, ist kein Blinsky!“

Rictavio ist noch nicht bereit, den Tiger auf die Vistani loszulassen. Er füttert ihn, indem er Wolfsfleisch durch eine 30 cm große Luke im Dach des Wagens wirft. Ein Charakter, der auf den Wagen klettert, kann die Luke entdecken, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Wenn der Tiger befreit wird, beginnt er durch die Straßen zu streifen, bis sein scharfer Geruchssinn entweder Rictavio (Bereich N2) oder Piccolo (Bereich N7) aufspürt. Der Tiger greift niemanden an, der kein Vistani ist, außer in Selbstverteidigung. Vistani attackiert er ohne Zögern. Rictavio kann den Tiger vom Kampf abhalten und in den Wagen locken.

SCHÄTZE

Der Vordersitz des Wagens verbirgt ein Geheimfach, das einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 erfordert, um es zu finden und zu öffnen. Das Fach enthält mehrere Gegenstände:

- Eine unverschlossene Holzkiste mit 50 EM mit Strahds Profil und sechs Edelsteinen (im Wert von je 100 GM).
- Ein grünes Gebetsbuch (50 GM) mit grünem Ledereinband und unentzifferbaren Anmerkungen am Rand.
- Eine Heilerausrüstung.
- Drei hölzerne heilige Symbole mit Silberintarsien in der Form einer Sonne (im Wert von je 50 GM).
- Ein versilbertes Kurzschwert.

Sargmacherwerkstatt (Bereich N6)

- Eine Handarmbrust mit Perlmutterintarsien (im Wert von 250 GM).
- Ein Bündel mit zwanzig versilberten Armbrustbolzen.
- Ein abgenutzter Lederkoffer mit Goldschnallen (im Wert von 100 GM), drei geschärfte Holzpflocke, einen Sack Knoblauch, einen Topf Salz, sechs Phiole Weihwasser, einen polierten Stahlspiegel und eine Schriftrollenröhre aus Knochen mit silbernem Stöpsel und Kette (im Wert von 25 GM). Das Rohr enthält eine *Zauberschriftrolle des Schutzes vor Unholden* und eine *Zauberschriftrolle des Schutzes vor Untoten*.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er mit den anderen Gegenständen unter dem Vordersitz des Wagens verborgen, in einer rot ausgekleideten Kiste.

N6. SARGMACHERWERKSTATT

Dieser wenig einladende Laden ist zwei Stockwerke hoch und hat ein Schild in Form eines Sargs über der Vordertür. Alle Fensterläden sind geschlossen, und Totenstille umgibt das Geschäft.

Henrik van der Voort (RB menschlicher **Gemeiner**) ist ein mittelprächtiger Zimmermann und ein problembeladener, einsamer Mann. Er profitiert vom Tod anderer, und wegen der grausigen Natur seiner Arbeit wünscht sich niemand seine Gesellschaft. Eines Nachts vor mehreren Monaten besuchte Strahd Henrik in der Gestalt eines eindrucksvollen, gutgekleideten Adligen namens Vasili van Holtz

und versprach dem Sargbauer „gute Geschäfte“ für seine Hilfe. Seitdem wurde Henriks Werkstatt der Hort eines Rudels Vampirbruten - ehemalige Abenteurer, die Strahd verwandelt hat. Diese Vampire verstecken sich für den Augenblick.

Die Vampire planen, St. Andrals Kirche anzugreifen (siehe den Abschnitt „St. Andrals Festmahl“ am Ende dieses Kapitels). Als Henrik von den heiligen Knochen unter der Kirche erfuhr, befahlen ihm die Vampirbruten, die Knochen zu stehlen, wofür Henrik Miliwoj den Totengräber (siehe Bereich N1) bezahlte.

Alle Fenster in Henriks Werkstatt sind Gitter mit Eisenbeschlägen und Quadraten aus Milchglas und von einer Seite verschlossen. Die Außentüren zur Werkstatt sind von Innen verriegelt. Wenn die Charaktere anklopfen, ruft Henri, „Wir haben geschlossen! Geht weg!“, ohne die Tür zu öffnen. Wenn die Charaktere Henrik beschuldigen, die Knochen von St. Andral gestohlen zu haben, ruft er wieder: „Geht weg! Lasst mich in Ruhe!“

Wenn die Charaktere in die Werkstatt einbrechen, widersetzt sich Henrik nicht. Er sagt ihnen, wo die Knochen zu finden sind (im Schrank des oberen Schlafzimmers, Bereich N6e) und wo sich das Vampirnest befindet (im oberen Holzlager, Bereich N6f).

Wenn die Charaktere dem Bürgermeister den Diebstahl der Knochen berichten, schickt Baron Vallakowitsch vier **Wachen**, um Henrik zu verhaften und die Knochen zurückzuholen. Wenn die Wachen am Tag auftauchen, ergibt sich Henrik und händigt die Knochen ohne Gegenwehr aus, ohne Kampf, und behauptet, dass die Vampire ihn gezwungen haben, die Knochen zu stehlen. Wenn die Wachen bei Nacht kommen, ergibt sich Henrik und sagt den Wachen, wo die Knochen verborgen sind, aber er wird die Knochen nicht selbst holen, weil er fürchtet, von den Vampiren getötet zu werden.

N6A. SARGLAGER

Auf dem Boden dieses modrigen, L-förmigen Raums sind dreizehn Holzsärgе angeordnet.

Henrik lagert und stellt die Särgе, die er gemacht hat, in diesem Raum aus. Alle sind leer.

N6B. RUMPELKAMMER

Ein Tisch mit vier Stühlen steht in einer Ecke des Raums, und direkt darüber hängt eine Laterne an einer Kette. Zwei gut verarbeitete Schränke stehen an der Ostwand.

Die Schränke sind voll mit wertlosen Gegenständen, die Henrik im Lauf der Jahre gesammelt hat.

N6C. WERKSTATT

Diese Werkstatt enthält alles, was ein Zimmermann braucht, um Särgе und Möbel herzustellen. Drei robuste Werkbänke verlaufen entlang der Westwand.

Henrik baut in diesem Raum Särgе und bewahrt seine Werkzeuge hier auf.

N6D. KÜCHE

Diese Küche enthält einen quadratischen Tisch, der von Stühlen und Regalen voller Vorräte umgeben ist.

Henrik bereitet hier seine Mahlzeiten zu.

N6E. HENRIKS SCHLAFZIMMER

Dieses bescheidene Schlafzimmer enthält eine Pritsche und mehrere gut gefertigte Möbelstücke, darunter ein Tisch, ein Polsterstuhl, ein Bücherregal und ein Kleiderschrank.

Henrik schläft hier, des nachts und bis in den späten Morgen. Das Bücherregal enthält einige Geschichtsbücher und Zimmermannshandbücher, die von früheren Generationen weitergereicht wurden.

Schätze. Der Kleiderschrank in der südöstlichen Ecke hat ein Fach in seinem Fuß, das mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden kann. In dem Fach befinden sich zwei Säcke: ein großer, der die Knochen von St. Andral enthält, und ein kleiner mit 30 SM und 12 EM. Alle Münzen zeigen das Profil von Strahd von Zarowitsch.



HENRIK
VAN DER VOORT

N6F. VAMPIRNEST

Dieser große, zugige Raum ist von Spinnweben behangen und nimmt den Großteil des Obergeschosses ein. Stapel von Holzplanken liegen zwischen mehreren Kisten mit der Aufschrift „SCHROTT“.

Die beiden südlichsten Kisten enthalten alten Schrott, den Henrik im Lauf der Jahre angesammelt hat. Die sechs Kisten im nördlichen Teil des Raums sind voll mit Erde und dienen als Ruhestätten für die sechs **Vampirbruten**, die hier hausen. Wenn die Charaktere eine der besetzten Kisten öffnen, brechen alle Vampirbruten hervor und greifen an.

Teleportationsziel. Charaktere, die sich von Bereich K78 in Schloss Ravenloft hierher teleportieren, treffen auf dem Punkt ein, der auf der Karte mit T markiert ist.

N7. BLINSKYS SPIELZEUGE

Dieser überfüllte Laden hat einen dunklen Säulenvorbau, über dem ein Holzschild in der Form eines Schaukelpferds hängt, auf dessen beide Seiten ein „B“ graviert ist. Auf beiden Seiten des Eingangs sind zwei bogenförmige Fenster mit Bleirahmen. Durch das dreieckige Glas sieht ihr chaotische Auslagen von Spielzeugen und hängenden Plakaten, auf denen der Werbespruch „Ist kein Spaß, ist kein Blinsky!“ steht.

Vallakis Spielzeugmacher Gadof Blinsky (CG menschlicher **Gemeiner**) nennt sich einen „Magier der winzigen Wunder“, doch wurde er in letzter Zeit von Verzweiflung ergriffen, weil niemand seine Spielzeuge zu mögen oder wollen scheint. Seine Faszination für unheimliche Spielsachen führt dazu, dass die meisten Ortsansässigen ihn meiden. Der Bürgermeister ermöglicht es Blinsky, im Geschäft zu bleiben, indem er ihm jeden Monat einige Goldmünzen gibt, damit er Dekorationen für die Feste macht.

Blinsky ist ein stämmiger Mann, der während der Arbeitsstunden eine mottenzerfressene Narrenkappe trägt, mehr aus Gewohnheit als dass er seine Besuche amüsieren wollte. In den letzten sechs Monaten war der einzige zahlende Kunde, der in seinen Laden kam, ein Besucher aus einem weit entfernten Land namens Rictavio (siehe Bereich N2). Er kam vor zwei Wochen herein und erwarb eine Vistana-Puppe. Rictavio bemerkte, dass der Spielzeugmacher einsam war, und schenkte ihm seinen Affen Piccolo (verwende die Spielwert des **Pavians** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Voller Freude begann Blinsky dem Affen beizubringen, Spielzeuge von schwer erreichbarem Regalen zu holen. Der Spielzeugmacher hat Piccolo ein maßgeschneidertes Ballettröckchen angezogen.

Wenn er neue Kunden trifft, benutzt Blinsky eine gut eingeübte Begrüßung: „Willkommen, Freunde, im Haus von Blinsky, wo Glück und Lächeln billig erstanden werden können. Vielleicht kennt ihr ein kleines Kind, das Glück braucht? Ein kleines Spielzeug für ein Mädchen oder einen Jungen?“

UNHEIMLICHE SPIELZEUGE

Blinsky glaubt, dass der Bürgermeister recht hat - dass man Barovia nur entkommen kann, wenn alle in der Stadt glücklich sind. Blinsky würde gerne seine Rolle spielen, indem er dafür

GADOF BLINSKY
UND PICCOLO



sorgt, dass alle Kinder in Barovia lustige Spielsachen haben. Einige seiner Schöpfungen sind ausgestellt:

- Eine kopflose Puppe mit einem Sack voller aufsetzbarer Köpfe, darunter einer, dessen Augen und Mund zugenäht sind (Preis 9 KM).
- Ein Miniaturgalgen, komplett mit Falltür und beschwertem „Gehängten“ (Preis 9 KM).
- Ein Set hölzerner Matroschka-Puppen; je kleiner sie werden, umso älter werden sie; bei der innersten Puppe handelt es sich um einen mumifizierten Leichnam (Preis 9 KM).
- Ein Mobile aus Holz und Schnur, das Fledermäuse mit flatternden Flügeln darstellt (Preis 9 KM).
- Ein aufziehbares, musikalisches Karussell mit Figuren von fauchenden Wölfen, die Kinder verfolgen, anstelle von springenden Pferden (Preis 9 SM).
- Eine Bauchrednerpuppe, die wie Strahl von Zarowitsch aussieht (Preis 9 SM).
- Eine Puppe, die bemerkenswert wie Irena Koljana aussieht (steht nicht zum Verkauf; siehe unten).

Irena-Koljana-Puppen. Blinsky fertigt spezielle Puppen für den Handlanger des Bürgermeisters, **Isek Strasni** (siehe Bereich N3 und Anhang D), an. Isek bezahlt nicht für die Puppen, sondern droht, Blinskys Werkstatt niederzubrennen, wenn ihm der Spielzeugmacher nicht jeden Monat eine neue Puppe bringt. Jede Puppe ist nach einer Beschreibung gefertigt, die Isek Blinsky gegeben hat, und jede Puppe sieht Irena etwas ähnlicher als die davor. Blinsky weiß nicht, dass die Puppe einer bestimmten Person **nachgeahmt** ist. Wenn Irena allerdings bei der Gruppe ist, begreift er, dass sie die Inspiration für Iseks Puppen ist.

Von Weergs Meisterstück. Blinsky sieht sich als Schüler des großen Erfinders und Spielzeugmachers Fritz von Weerg. Blinsky hat Gerüchte gehört, dass von Weergs größte Erfindung, ein Uhrwerkmann, irgendwo in Schloss Ravenloft verborgen ist. Wenn die Charaktere entschlossen scheinen, dorthin zu gehen, fragt Blinsky sie, ob sie so freundlich sein könnten, das Uhrwerk-Meisterstück zu suchen und ihm zu bringen. Dafür will Blinsky ihnen jedes Spielzeug herstellen, das sie sich wünschen. Weil das Geschäft schlecht war, sagt er, hat er keine andere Belohnung anzubieten außer vielleicht seinen neuen Affen.

N8. STADTPLATZ

Die Läden und Wohnungen, die den Stadtplatz umgeben, sind mit schlaffen, zeretzten Girlanden und bemalten Holzkästen verziert, die mit winzigen, toten Blumen gefüllt sind. Am Nordende des Platzes steht eine Reihe von Prangern, in denen mehrere Männer, Frauen und Kinder eingeschlossen sind, die grobschlächtige Gips-Eselköpfe tragen.

In der Mitte des Platzes beäugen euch Bauern in geflickter Kleidung misstrauisch, während sie Becher und Vasen verwenden, um Wasser aus einem bröckeligen Steinspringbrunnen zu holen. Aus der Mitte des Brunnens erhebt sich eine graue Steine eines eindrucksvollen Mannes, der nach Westen blickt. Überall um den Platz sind Proklamationen angeschlagen:

Kommt her, kommt alle
zur größten Feier des Jahres:
DEM WOLFSKOPFGELAGE!
Teilnahme auch der Kinder erforderlich.
Piken werden gestellt.
ALLES WIRD GUT SEIN!
— Der Baron —

Das Wolfskopfgelage hat bereits stattgefunden, so dass die Proklamationen am Platz nicht mehr aktuell sind. Wenn die Charaktere hierbleiben, sehen sie, wie der Handlanger des Bürgermeisters **Isek Strasni** (siehe Anhang D) mit zwei **Wachen** eintrifft. Isek befiehlt einem der Wachen, die alten Proklamationen abzureißen, während der andere die neue anschlägt:

KOMMT HER, KOMMT ALLE
zur größten Feier des Jahres:
DEM FEST DER BRENNENDEN SONNE!
Teilnahme auch der Kinder erforderlich.
Bei Regen oder Sonnenschein.
ALLES WIRD GUT SEIN!
— Der Baron —

Die meisten Vallakier haben keine Ahnung, wen die Statue auf dem Platz zeigt. Der Bürgermeister behauptet, es sei Boris Vallakowitsch, sein Ahn und Gründer der Stadt, doch besteht keine Familienähnlichkeit.

ESELSKÖPFIGE VERBRECHER

Die Städter im Pranger wurden für „bösaartiges Unglücklichsein“ verhaftet (sie haben negative Meinungen über das bevorstehende Fest verbreitet. Ein eisernes Vorhängeschloss sichert jeden Pranger, und Isek Strasni hat die Schlüssel an einem Eisenring.

Drei Männer, drei Frauen und zwei Jungen stecken in den Prangern. Sie sind alle müde, nass und ausgehungert. Die fünf Erwachsenen haben die Spielwerte von menschlichen **Gemeinen**, und die Kinder sind Nichtkämpfer. Die Gips-Eselköpfe, die sie tragen, sollen dafür sorgen, dass andere sich lustig über sie machen.

Gefangene ohne die Zustimmung des Barons zu befreien, ist ein Verbrechen. Wenn die Charaktere dabei beobachtet werden, sammelt Isek die **Wachen** (24 insgesamt) und befiehlt den Charakteren, sofort die Stadt zu verlassen, wenn sie nicht mit den Konsequenzen leben wollen. Wenn die Charaktere nicht zurückweichen, befiehlt Isek den Wachen, sie zu ver-

prügeln, ihre Waffen zu nehmen und sie aus Vallaki zu werfen, damit sie „Futter für die Wölfe“ werden.

Wenn die Charaktere ohne Waffen aus Vallaki verbannt werden, stehlen die Hüter der Feder (siehe Bereich N2) die Besitztümer der Gruppe unter Iseks Nase weg und sorgen dafür, dass die Charaktere sie zurückerhalten.

Wenn es die Wachen nicht schaffen, die Charaktere zu besiegen, flüchtet Isek (wenn er noch da ist) in die Bürgermeister-Villa, so dass die Charaktere die Stadt unter Kontrolle haben. Die Stadtbewohner schließen sich in ihren Häusern ein, weil sie Angst haben, dass die Charaktere sie ermorden wollen.

N9. VISTANI-LAGER

Mehrere Fußwege und Pferdestraßen führen zu diesem Ort in den Wäldern südwestlich von Vallaki.

Die Wälder teilen sich und zeigen eine große Lichtung: einen kleinen, grasbedeckten Hügel, an dessen Hängen sich niedrige Häuser drängen. Nebel verbirgt die meisten Details, aber ihr könnt sehen, dass diese Bauwerke über elegante geschnitzte Holzaccessoires verfügen und dass dekorative Laternen von den verzierten Traufen hängen. Auf dem Hügel, über dem Nebel, seht ihr einen Ring aus Wagen mit rundem Dach, die ein großes Zelt umgeben, aus dessen Spitze Rauch quillt. Das Zelt ist von innen heraus hell erleuchtet. Selbst auf diese Entfernung könnt ihr den Geruch von Wein und Pferden riechen, die von diesem zentralen Bereich ausgehen.

Diese natürliche Lichtung dient als permanentes Lager für die Vistani und die mit ihnen verbündeten Dämmerungselfen.

DIE VISTANI UND ELFEN IM SPIEL

Verwende die folgenden Informationen, um die Vistani und Dämmerungselfen, die das Lager bewohnen, im Spiel darzustellen.

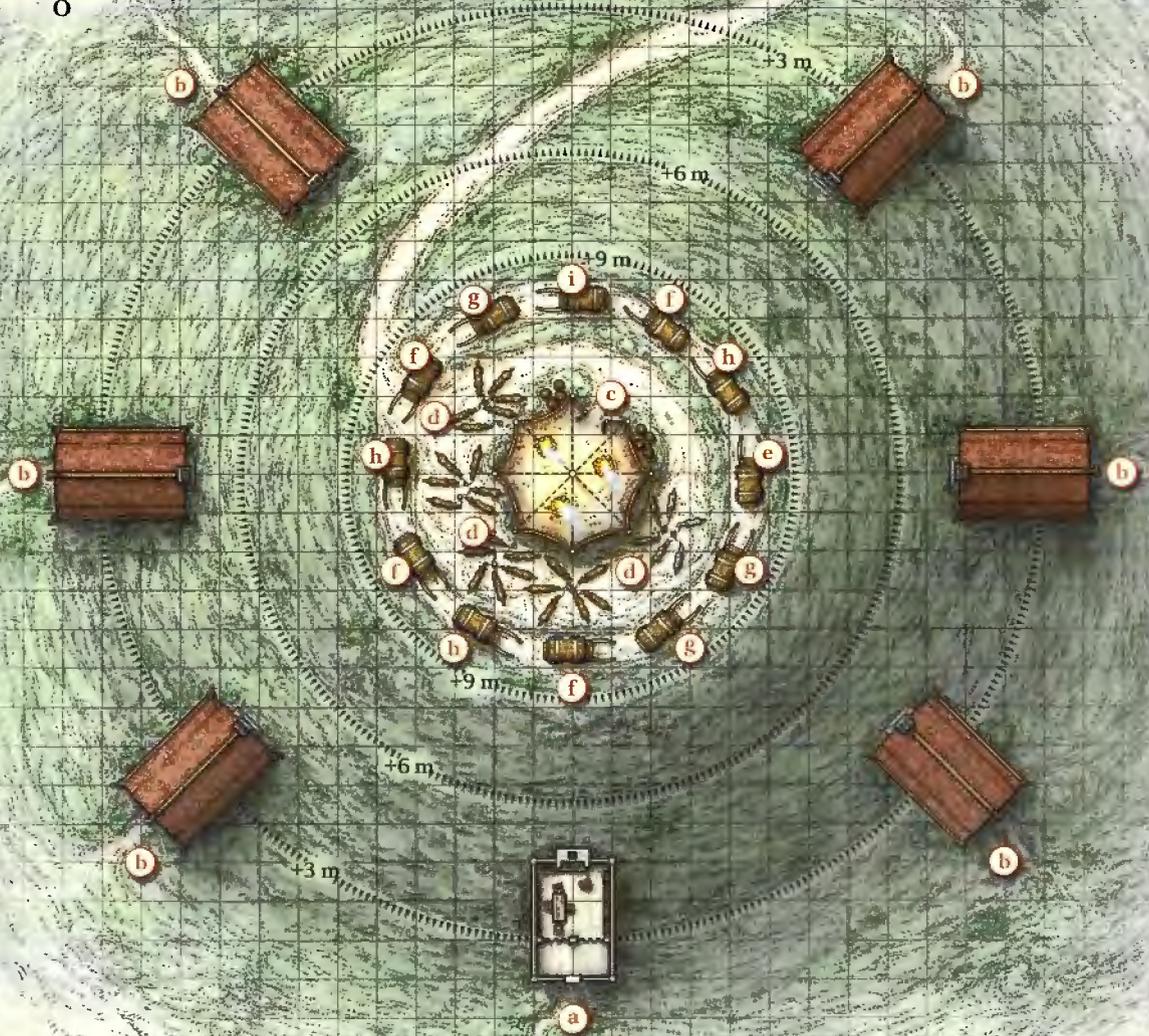
Vistani. Die Vistani im Lager dienen alle Strahd. Die Ältesten sind gestorben, so dass zwei Brüder namens Luwasch und Arrigal die Leitung übernommen haben. Beide Männer sind böse und bereit, alles zu tun, was Strahd von ihnen verlangt.

Diese Vistani haben zwei Probleme. Zum einen ist Luwaschs siebenjährige Tochter Arabelle vor kurzer Zeit aus dem Lager verschwunden. Entsprechend ist die Hälfte der Vistani auf der Suche, wenn die Charaktere eintreffen. Zweitens ist den Vistani ihr Vorrat an Wein ausgegangen und sie wollen unbedingt mehr Charaktere, die ihnen mit einem der Probleme helfen, erlangen den Respekt der Vistani.

Dämmerungselfen. Das Volk der Dämmerungselfen ist so gut wie vergessen, und die wenigen Überlebenden leben an geheimen Orten wie diesem. Sie haben dunkle Haut und Haare, sind aber ansonsten identisch zu Waldelfen (wie im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben) Eine von Strahds früheren Bräuten, Patriva Velikowna, lebte einst hier. Ihr Bruder Kasimir Velikow, ist immer noch hier.

Die Dämmerungselfen leben in kleinen Häusern am Hang und sind weitgehend unabhängig. Sie sind geschickte Fährtenleser, und viele von ihnen sind nicht im Lager, wenn die Charaktere eintreffen, weil sie die Vistani bei der Suche nach Arabelle unterstützen. Strahd hat die Vistani damit beauftragt, die Dämmerungselfen im Auge zu behalten, und die Dämmerungselfen wissen, dass sie in Barovia ohne den „Schutz“ der Vistani nicht sicher sind. Strahd hat den Vistani auch verboten, den Dämmerungselfen dabei zu helfen, seine Domäne zu verlassen.

Vistani-Lager (Bereich D9)



Es gibt keine Frauen oder Kinder unter den Dämmerungselfen. Strahd ließ alle weiblichen Dämmerungselfen vor Jahrhunderten hinrichten, als Strafe für die Ermordung von Patrina. Somit können sich die verbleibenden Dämmerungselfen nicht fortpflanzen. Sie sind ein gebrochenes Volk und sich bewusst, dass der Vampir die absolute Kontrolle über Barovia hat. Sie halten sich verborgen und haben keinen Wunsch, wieder Strahds Zorn auf sich zu ziehen.

N9A. KASIMIRS HÜTTE

Wenn sich die Charaktere dem Haus am Fuß des Hügels am Rand des Lagers nähern, lies den folgenden Text vor:

Gebadet in das warme Licht der Laternen stehen drei düstere, grau verhüllte Gestalten still vor dem Haus. Ihre kantigen Züge und ihr schwarzes, wallendes Haar sind halb unter ihren Kapuzen verborgen.

Die verhüllten Gestalten sind drei **Wächter** (N männliche Dämmerungselfen). Wenn die Charaktere freundlich erscheinen und jemandem zum Reden suchen, weisen die Charaktere hinein zu Kasimir oder zum Vistani-Lager auf dem Hügel.

Kasimir Velikow (siehe Anhang D) ist der Anführer der Dämmerungselfen. Seine Hütte hat einen verzierten Windfang und einen gemütlichen Raum dahinter, der über einen Kamin verfügt. Hölzerne Statuetten elfischer Gottheiten stehen in Kämmerchen an einer Wand. Ein Wandteppich, der einen Wald zeigt, hängt an der gegenüberliegenden Wand.

Kasimir gesteht, dass er von Träumen geplagt ist, die ihn seine tote Schwester Patrina Velikowna schickt, deren Geist seit Jahrhunderten in den Katakomben unter Schloss Ravenloft leidet. Kasimir glaubt, dass Patrina Buße für viele ihrer Sünden getan hat, und er sehnt sich danach, sie nicht nur zu befreien, sondern sie auch wieder ins Leben zu holen.

Wenn die Charaktere willens erscheinen, Strahd zu zerstören, erzählt Kasimir ihnen vom Bernsteinempel. Ohne zu viel über die Träume zu verraten, die ihm Patrina schickt, informiert Kasimir die Charaktere, dass das Geheimnis, Strahds Pakt zu brechen und Barovia von seinem Fluch zu befreien, dort verborgen sein könnte. Kasimir weiß nicht, ob diese Behauptung stimmt oder nicht, doch erwähnt er sie, um die Charaktere zu überzeugen, ihn zum Tempel zu begleiten; sein **Hauptziel**, so sagt er, ist es, etwas zu finden, mit dem er Patrina von den Toten zurückholen kann.

Schätze. Kasimir trägt einen *Ring der Wärme* und hat ein ledergebundenes Zauberbuch, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat (siehe Anhang D), plus folgende Zauber: *Arkanes Schloss, Froststrahl, Gegenstand aufspüren, Identifizieren, Person festhalten, Schutz vor Gut und Böse, Sprachen verstehen, Steinmauer, Unaufspürbarkeit* und *Verwandlung*.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, ist er in Kasimirs Besitz. Er gibt ihn heraus, wenn die Charaktere versprechen, ihn zum Bernsteinempel zu begleiten und ihm zu helfen, eine Möglichkeit zu finden, seine Schwester Patrina von den Toten zu erwecken.

N9B. HÜTTEN DER DÄMMERUNGSELFEN

Sechs einfache Häuser umgeben den Fuß des Hügels: drei ragen aus dem Nordhang und drei aus dem Südhang.

Vor der Tür zu jedem Haus steht eine grimmige, grau verhüllte Gestalt.

Die verhüllte Gestalt ist ein **Wächter** (N männlicher Dämmerungself). Wenn die Charaktere freundlich erscheinen und jemanden suchen, mit dem sie sprechen können, schicken die Wachen ihn zu Kasimirs Hütte (Bereich N9a). Unter keinen Umständen werden die Wachen erlauben, dass Fremde das Haus betreten, das sie beschützen.

Alle Hütten sehen ähnlich aus wie die von Kasimir. Keine ist im Augenblick besetzt. (Abgesehen von den neun Wachen, die zurückgelassen wurden, um ihr Zuhause zu bewachen, suchen die Dämmerungselfen nach Arabelle.)

N9C. VISTANI-ZELT

Vor dem Wagen stehen mehrere leere Weinfässer. Aus dem Zelt ertönt das Knallen einer Peitsche gefolgt vom Heulen eines jungen Mannes. Drei prasselnde Lagerfeuer füllen das Zelt mit Rauch, und durch den Dunst sieht ihr sechs Vistani, die auf verschiedenen Stellen auf dem toten Gras bewusstlos geworden sind. Ein kaum noch aufrecht gehender junger Mann mit nacktem Oberkörper klammert sich um die mittlere Zeltstange. Seine Handgelenke sind mit Seilen gefesselt und über seinen Rücken ziehen sich blutige Striemen. Ein älterer, größerer Mann in genietetem Lederrüstung geißelt den jungen Mann mit einer Pferdepeitsche, so dass er wieder schreit. Im Schatten des großen Mannes steht ein dritter Mann, der ebenfalls genietetes Leder trägt. „Ruhig, Bruder“, sagt er zu dem Monstrum mit der Peitsche. „Ich denke, Alexei hat seine Lektion gelernt.“

Die beiden Männer in genietetem Lederrüstung sind die Anführer des Vistani-Lagers, die Brüder Luwasch (CB menschlicher **Banditenhauptmann**) und Arrigal (NB menschlicher **Assassine**). Wenn du den Abenteureraufhänger „Bitte um Hilfe“ verwendet hast, haben die Charaktere Arrigal bereits getroffen. Luwasch ist so betrunken, dass er einen Nachteil bei seinen Angriffs- und Attributswürfen erleidet. Jeder Bruder hat einen Schlüssel bei sich, der eines der Vorhängeschlösser am Schatzwagen (Bereich N9i) öffnet.

Luwasch bestraft einen Vistana namens Alexei (CN menschlicher **Bandit** mit 3 übrigen Trefferpunkten), weil er es nicht geschafft hat, ein wachsames Auge auf seine Tochter zu halten. Die Ankunft der Charaktere lenkt Luwasch ab, und er vergisst Alexei lang genug, um den Gastgeber zu spielen, bis die Charaktere ihn langweilen oder ihn bedrohen. Alexei beschuldigt sich selbst, weil er nicht besser auf den kleinen Teufelsbraten aufgepasst hat, und nahm seine Strafe hin. Wenn die Charaktere versuchen, ihn zu retten, schreit er sie an, dass sie aufhören sollen, weil er nicht schwach vor Luwasch und Arrigal erscheinen will.

Neben Luwasch, Arrigal und Alexei liegen sechs betrunkene Vistani (CN männliche und weibliche menschliche **Banditen**) bewusstlos im Zelt. Ein betrunkenere Vistana erwacht nur, wenn er 5 oder mehr Schadenspunkte erleidet und danach mindestens 1 Trefferpunkt übrig hat.

Mit Luwasch umgehen. Luwasch ist unglücklich, weil seine siebenjährige Tochter Arabelle verschwunden ist. Sie ist etwas länger als einen Tag weg. Weil alle im Lager betrunken waren und Arrigal nicht da war, erinnert sich niemand daran, etwas Seltsames gesehen oder gehört zu haben. Luwasch ist entschlossen, sie zu finden, egal um welchen Preis, und der Großteil des Lagers ist unterwegs und durchsucht die Wälder, wenn die Charaktere eintreffen. (Aus dem Lager sind zwölf **Banditen** aufgebrochen. In jeder Stunde, die vergeht, kehren 1W4 von ihnen ins Lager zurück, ohne Neuigkeiten über Arabelles Aufenthaltsort.)



Wenn Alarm geschlagen wird, kommen neun nüchterne Vistani-**Banditen** (NB männliche und weibliche Menschen) aus drei der umgebenden Wagen (Bereich N9g) und treffen 2 Runden später mit gezogenen Waffen im Zelt ein.

Luwasch mischt sich nicht in die Angelegenheiten der Charaktere ein, wenn Strahd nicht zustimmt, und er ist zufrieden damit, dem Vampir zu erlauben, sich um sie zu kümmern. Für einen hohen Preis bietet er den Charakteren Tränke an, die einen sicheren Weg durch den tödlichen Nebel erlauben, der das Tal umgibt; er bewahrt sie im Schatzwagen (Bereich 9i) auf. Die Tränke haben natürlich keinen Effekt.

Wenn die Charaktere Arabelle vom Zarowitschsee (Kapitel 2, Bereich L) retten und dafür sorgen, dass sie sicher zum Lager zurückkehrt, ist Luwasch überglücklich und will ihnen den Gefallen erwidern. Er verkauft ihnen die falschen Tränke nicht. („Ähm, sie sind nicht so stark, wie sie sein könnten.“) Stattdessen erlaubt er ihnen, einen Schatz aus dem Vistani-Schatzwagen auszuwählen (Bereich N9i).

Wenn die Charaktere die Vistani um etwas bitten, aber nicht Luwaschs guten Willen erlangt haben, stimmt er zu, mit ihnen Geschäfte zu machen, wenn sie eine von zwei Aufgaben erfüllen: entweder sollen sie seine vermisste Tochter finden oder sechs Weinfässer besorgen und sie ins Lager bringen. Luwasch schlägt vor, dass sie den Wein in Vallaki besorgen können, oder direkt zur Quelle gehen, der Winzerei Weinmagier. Er ist nicht-wählerisch, wenn es um die Qualität des Weins geht.

Mit Arrigal umgehen. Arrigal ist eine viel gefährlichere Kreatur als sein grobschlächtiger Bruder. Wenn die Charaktere etwas in ihrem Besitz haben, das Strahd entweder nützen oder schaden kann, und Arrigal davon erfährt, versucht er den Charakteren den Gegenstand abzunehmen, und geht so weit, einen oder mehr von ihnen zu töten, wenn er glaubt, dass er mit dem Gegenstand entkommen kann. Wenn er erfolgreich ist, nimmt er eines der Reitpferde (Bereich N9d) und bringt den Gegenstand zu Strahd in Schloss Ravenloft.

N9D. PFERDE

Die Spitze des Hügels ist mit dampfenden Haufen aus Pferdekot bedeckt. Mehr als zwei Dutzend Pferde sind an Steinblöcke im Wagenkreis, aber außerhalb des Zeltes angebunden. Die meisten Tiere sind Zuggpferde, aber einige von ihnen sind mit Sätteln ausgestattete Reitpferde.

24 **Zuggpferde** und sechs **Reitpferde** sind hier angebunden.

N9E. LUWASCHS WAGEN

Dieser rund abgedeckte Wagen ist hübscher als die anderen. Vorhänge aus goldener Seide hängen in den Fenstern, und die Räder haben goldene, sonnenförmige Radkappen. Ein eiserner Kamin ragt aus dem Dach.

Luwaschs Wagen ist im Inneren sehr unordentlich. Leere Weinschläuche, dreckige Kleidung und räudige Felle liegen hier verstreut. Eine kleine Hängematte ist über die kurze Seite des Wagens unter dem Fahrersitz gespannt und dient als Arabelles Bett. Eine Puppe aus Sackleinen mit Knopfaugen liegt in der Hängematte; Arabelle hat keinen anderen Besitz.

Ein kleiner Eisenofen in der Mitte des Wagens hält das Innere warm.

Schätze. Die „goldenen Sonnen“ auf den Reifen sind jeweils 125 GM wert (insgesamt 500 GM).

N9F. WAGEN VOLLER SCHLAFENDER VISTANI

Es stehen vier dieser Wagen im Lager.

Ihr hört lautes Schnarchen aus diesen Wagen kommen.

Jeder dieser Wagen enthält 1W4 betrunkene und bewusstlose Vistani (CN männliche und weibliche menschliche **Banditen**). Diese Vistani erwachen, wenn ihr Wagen geschüttelt wird oder wenn sie Schaden erleiden und mindestens 1 Trefferpunkt übrighaben.

N9G. WAGEN VOLLER SPIELENDER VISTANI

Es stehen drei dieser Wagen im Lager.

Laute Stimmen und Gelächter dröhnen aus diesem Wagen.

Jeder dieser Wagen enthält drei Vistani (CN männliche und weibliche menschliche **Banditen**). Die Vistani spielen Würfelspiele um Wein und Gefallen, da sie kein Geld haben. Sie reagieren, wenn Alarm geschlagen wird, ziehen ihre Waffen und begeben sich zum Zelt (Bereich 9c).

N9H. VISTANI-FAMILIENWAGEN

Es stehen drei dieser Wagen im Lager.

Dieser Wagen ist vom ausgelassenen Geschrei und Gelächter von Kindern erfüllt.

Jeder dieser Wagen enthält einen erwachsenen Vistani (CN männliche oder weibliche **Gemeine**) und 1W4 +1 Vistani-

Kinder (CN männliche und weibliche menschliche Nichtkämpfer). Der Erwachsene passt auf, während die Kinder spielen, erzählt ihnen von ihrer Abstammung oder erzählt ihnen eine unheimliche Geschichte, um die Kinder zu verängstigen.

N9I. VISTANI-SCHATZWAGEN

Zwei eiserne Vorhängeschlösser sichern die Tür dieses Wagens mit rundem Dach.

Die Vistani bewahren all ihre Schätze in diesem Wagen auf. Die Tür zu diesem Wagen hat zwei Schlösser, die jeweils einen anderen Schlüssel erfordern. Luwasch hat einen, Arrigal den anderen. Jedes Schloss ist mit einer Giftnadelfalle versehen (siehe „Beispielfallen“, in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen, im *Dungeon Master's Guide (Spiel-leiterhandbuch)*).

Schätze. Der Wagen enthält folgende Gegenstände:

- Eine Holztruhe mit 1200 EM (auf jede Münze ist das Profil von Strahd geprägt).
- Eine Eisentruhe mit 650 GM.
- Eine Schmuckschatulle aus Onyx mit Goldgitterverzierung (im Wert von 250 GM), die sechs billige Schmuckstücke (im Wert von 50 GM) und einen Trank des Giftes in einer nicht beschrifteten Kristallphiole (im Wert von 100 GM).
- Ein Holzthron mit Goldintarsien und dekorativen Steinen (im Wert von 750 GM).
- Ein eingerollter Teppich mit 3 m Seitenlänge (im Wert von 750 GM).
- Eine kleine Holzkiste mit falschen Tränken in verkorkten Kalebassen (die Vistani verkaufen diese nicht-magischen Elixiere an naive Fremde und behaupten, dass sie vor dem tödlichen Nebel schützen, der Barovia umgibt).

GESCHICKE VON RAVENLOFT

Wenn dir die Karten zeigen, dass sich hier ein Schatz befindet, liegt er zwischen den anderen Gegenständen im Wagen.

BESONDERE EREIGNISSE

Die folgenden Ereignisse können stattfinden, während die Charaktere in Vallaki sind.

FEST DER BRENNENDEN SONNE

Das Fest der Brennenden Sonne findet drei Tage nach Ankunft der Charaktere in Vallaki statt. Du kannst das Fest verzögern, wenn die Charaktere aufgehalten oder anderswohin gelockt werden, oder du kannst den Zeitablauf beschleunigen, wenn die Charaktere in Eile zu sein scheinen.

Unter einem bedrohlich aussehenden Himmel schlurft eine Parade unglücklicher Kinder, die wie Blumen gekleidet sind, durch matschige Straßen und führt eine Gruppe elend aussehender Männer und Frauen an, die eine Bastkugel mit 3 m Durchmesser tragen. Der Bürgermeister und seine lächelnde Frau, die ein trauriges Bouquet verdorrter Blumen trägt, folgen der Prozession auf dem Rücken von Pferden. Während erschöpfte Zuschauer von ihren Treppen zusehen, wird die Kugel zum Stadtplatz getragen.

Dort wird sie angehoben, an einem 5 m hohen Holzgestell aufgehängt, und dann von den Stadtbewohnern mit Öl bespritzt. Ehe die Bastsonne entzündet werden kann, ergießt sich ein plötzlicher Sturzregen auf den Ort. „Alles wird gut sein!“ ruft der Bürgermeister und schwenkt eine knisternde Fackel. Er marschiert trotzig durch den Regen auf die Bastkugel zu und stößt seine Fackel in die künstliche Sonne - nur leider geht die Fackel in diesem Moment aus.

Jemand aus der Menge lacht einmal kurz auf, doch wirft der Bürgermeister seinen wütenden Blick umher, worauf viele Leute keuchen.

Das Lachen kommt von Lars Kjurls (RG menschliche **Wache**), einem Mitglied der Miliz. Die anderen Wachen sind von Lars' unpassendem Ausbruch entsetzt. Der Bürgermeister lässt Lars sofort für „Gehässigkeit“ verhaften. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, wird Lars an Fuß- und Handgelenken gefesselt und dann zum „Amusement“ aller hinter dem Pferd des Bürgermeisters her geschleift. Der Bürgermeister reitet selbst auf dem Pferd.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere den Bürgermeister irgendwie konfrontieren, befiehlt er, dass sie aus Vallaki verbannt werden sollen. Wenn sie protestieren, befiehlt er, dass die Wachen sie verhaften, ihnen die Waffen abnehmen und mit Waffengewalt aus Vallaki treiben sollen.

Wenn die Charaktere ihre Waffen verlieren, werden die Hüter der Feder (siehe Bereich N2) ihre Waffen irgendwann zurückstehlen und sie den Charakteren zurückbringen.

Wenn die Wachen ihre Aufgabe nicht erfüllen können, zieht sich der Bürgermeister in seine Villa zurück und die Stadtbewohner flüchten in ihre Häuser, so dass die Charaktere die Kontrolle über die Stadt übernehmen können.

TIGER, TIGER

Karl und Nikolai Wachter (siehe Bereiche N2 und N4) sind junge, närrische Männer aus einer stolzen Adelsfamilie. Die betrunkenen Brüder schleichen in Araseks Lagerplatz (Bereich N5), während alle anderen das Fest auf dem Stadtplatz besuchen. Als Mutprobe schüttelt einer von ihnen den Wagen. Der eingeschlossene Säbelzahniger wird zornig und bricht durch die Wagentür. Die Charaktere und alle anderen in der Stadt hören die Schreie der jungen Männer, als der Tiger entkommt. Der Tiger flüchtet vom Lagerplatz, ohne die Wachters zu verletzen, und beginnt auf der Suche nach einem Fluchtweg durch die Straßen zu schleichen. Berichte über einen freilaufenden Tiger ruinieren das Fest, und die Stadtbewohner eilen in ihre Häuser.

Der Säbelzahniger verletzt niemanden, bis er Schaden erleidet, woraufhin er die Quelle des Schadens attackiert. Wenn er noch am Leben ist, versammelt Isek Strasni sechs Wachen und jagt das Tier mit der Absicht, es zu töten. Gleichzeitig tut Rictavio sein Bestes, um das Tier zu seinem Wagen zurückzubringen, während er den Einwohnern versichert, dass er sie nicht verletzen wird.

ENTWICKLUNG

Wenn er noch an der Macht ist, unternimmt der Bürgermeister eine Ermittlung, um herauszufinden, woher der Tiger kam. Wachen und Zeugen werden befragt. Die Wachter-Jungen täuschen Unschuld vor und bestehen

darauf, dass sie auf dem Fest waren, doch Gunther und Yelena Arasek (Bereich N5) geben an, dass sie „böses Knurren“ und Kratzergeräusche vom Karnevalswagen gehört haben, der auf ihrem Gelände geparkt ist. Wenn die Araseks unter Druck gesetzt werden, geben sie zu, dass sie gesehen haben, wie der „merkwürdige Besitzer“ des Wagens regelmäßig Essen durch eine Luke im Dach geworfen hat. Sie gestehen auch, dass der Halbelf sie für ihr Schweigen bezahlt hat.

Nachdem der Bürgermeister erfahren hat, dass der Tiger Rictavio gehört, befiehlt er den Wachen, den geheimnisvollen Barden zu verhaften. Wenn Rictavio glaubt, dass die Charaktere ihm helfen können, bittet er sie, den Bürgermeister und die Wachen abzulenken, während er sein Pferd, seinen Wagen und seine Tiger holt (in der Reihenfolge). Wenn die Charaktere Rictavio fragen, wohin er gehen wird, erzählt er ihnen von einem alten Turm im Westen, wo er sich verstecken kann (siehe Kapitel 11, „Van Richtens Turm“).

FÜRSTIN WACHERS WUNSCH

Ernst Larnak (siehe Bereich N4) beginnt die Charaktere zu beschatten. Charaktere mit passiver Weisheit (Wahrnehmung) von 14 oder höher bemerken ihn dabei. Wenn sie ihn konfrontieren, behauptet er, alle Fremden im Auge zu behalten, doch erwähnt er nicht den Namen seiner Auftraggeberin. Wenn die Charaktere ihn bedrohen und er glaubt, nicht beobachtet oder verfolgt zu werden, zieht er sich zurück und erstattet der Fürstin Bericht.

Fürstin Wachter sucht nach mächtigen Verbündeten, um den Bürgermeister zu stürzen. Wenn Ernst ihr sagt, dass er die Charaktere für geeignete Leute hält, lässt Fürstin Wachter Ernst oder ihre Söhne die Charaktere zu einem privaten Abendessen im Wachterhaus laden. Während des Abendessens findet Fürstin Wachter heraus, ob die Charaktere das Können und die Entschlossenheit haben, den Baron zu zermalmen.

Wenn die Charaktere ihrer Einladung nicht nachkommen, oder verkünden, dass sie Feinde von Strahd sind, erklärt Fürstin Wachter sie zu ihren Feinden und macht sich auf, sie zu zerstören, ohne sich selbst zu belasten.

ENTWICKLUNG

Sobald Fürstin Wachter beschlossen hat, dass die Charaktere ihre Feinde sind, gibt sie Ernst 100 GM (aus Bereich N4q) und weist ihn an, es ins Vistani-Lager vor der Stadt (Bereich N9) zu bringen, zusammen mit einem Brief, der die Vistani bittet, die Charaktere auszuschalten, sobald sie die Stadt verlassen. Die Vistani verbrennen den Brief, nachdem sie ihn gelesen haben, wie Fürstin Wachter wollte.

Wenn die Charaktere Arabelle gerettet haben (siehe Kapitel 2, Bereich L), dann geben die Vistani Ernst Fürstin Wachers Gold zurück und tun nichts.

Ansonsten beobachtet ein Vistana-Bandit die Straße östlich von Vallaki und erstattet im Lager berichtet, sobald er bemerkt, dass die Charaktere aufbrechen wollen. Die Vistani, die sich sorgen, dass die Charaktere ihnen mehr als gewachsen sein könnten, schicken einen Gesandten auf einem Pferd voraus, um Strahd über die Charaktere zu informieren. Wenn Arrigal am Leben ist, reitet er selbst los. Ansonsten ist der Reiter ein junger Vistana-Bandit namens Alexei (siehe Bereich N9c).

ST. ANDRALS FESTMAHL

Die Charaktere können dieses besondere Ereignis verhindern, indem sie die Knochen von St. Andral in die Kirche (Bereich N1) zurückbringen, oder die Vampirbrut zerstören, die sich in der Sargbauerwerkstatt versteckt. Wenn die Charaktere für drei Tage oder mehr in Vallaki bleiben und weder die Knochen zurückerlangen noch die Vampirbruten zerstören, besucht Strahd am folgenden Abend die Sargbauerwerkstatt und plant einen Angriff auf die Kirche.

Die Vampirbruten beginnen den Angriff in der Nacht. Sie haften an den Außenwänden und am Dach von St. Andrals Kirche, während vier **Schwärme von Fledermäusen** durch den Glockenturm eindringen und die Gemeinde verängstigen. Sobald die Stadtbewohner aus der Kirche flüchten, springen die Vampirbruten herunter und greifen sie an.

Im Chaos dringt Strahd in Fledermausgestalt in die Kirche ein, nimmt wieder seine Vampirgestalt an und attackiert Vater Lucian. Wenn sich die Charaktere nicht einmischen, tötet Strahd den Priester, ehe er nach Schloss Ravenloft zurückkehrt.

Wenn Vater Lucian stirbt, begraben die Einwohner seine Leiche auf dem Kirchenfriedhof, woraufhin er sich in der folgenden Nacht als **Vampirbrut** unter Strahds Kontrolle erhebt. Wenn Rictavio (Bereich N2) vom Tod des Priesters erfährt, schlägt er den Charakteren vor, den Leichnam des Priesters zu verbrennen, damit er sich nicht von den Toten erheben kann.

ENTWICKLUNG

Der Angriff auf St. Andrals Kirche versetzt die Stadt in Angst und Schrecken und demoralisiert sie. Nach einigen Tagen verwandelt sich die Furcht in fehlgeleiteten Zorn, da die Bewohner der Stadt den Bürgermeister beschuldigen. Baron Vallakowitschs Mantra „Alles wird gut sein!“ kann ihn nicht vor ihrem Zorn beschützen. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, wird die Bürgermeister-Villa in Brand gesteckt, und der Baron, seine Frau und sein Sohn werden auf den Stadtplatz geschleppt, an den Pranger gestellt und gesteinigt. Wenn Isek Strasni noch lebt, flüchtet er aus der Stadt, um diesem Schicksal zu entgehen. Wo er sich versteckt, liegt an dir, aber mögliche Orte sind der Alte Knochenschleifer (Kapitel 6), Feste Argynvost (Kapitel 7) oder die Ruinen von Beres (Kapitel 10).

Wenn die Charaktere den Angriff auf die Kirche verhindern und Vater Lucian beschützen, besucht Strahd das Wachterhaus (Bereich N4) und verfasst dort einen Brief, den Fürstin Wachter den Charakteren bringen soll. Der Brief ist in Strahds Handschrift verfasst und lädt die Charaktere ein, nach Schloss Ravenloft zu kommen. Fürstin Wachter befiehlt ihrem Spion Ernst Larnak oder einem ihrer Söhne, den Charakteren den Brief zu bringen. Wenn die Charaktere ihn öffnen und lesen, zeige den Spielern „Strahds Einladung“ in Anhang F. Wenn die Charaktere sich in Richtung Schloss aufmachen, haben sie auf dem Weg keine bedrohlichen Begegnungen.

KAPITEL 6: DER ALTE KNOCHENSCHLEIFER

FINST EINE GETREIDEMÜHLE, DIE VALLAKI versorgte, ist diese schiefe Windmühle nun das Heim dreier Nachtvetteln: Morgantha und ihrer jämmerlichen Töchter Bella Sonnfluch und Offalia Wurmschwänzel. Die Vetteln sind in Barovia gefangen, aber es gefällt ihnen hier. Sie nutzen ihre Aktion Gestalt verändern, um wie barovianische Frauen zu erscheinen – eine altbackene Mutter und ihre zwei unansehnlichen Töchter – und entführen Kinder, verschlingen sie und benutzen den Mühlstein der Windmühle, um ihre kleinen Knochen zu Pulver zu mahlen. Dieses Pulver ist eine Schlüsselzutat für die Traumpasteten der Vetteln, das sie barovianischen Erwachsenen anbieten, die verzweifelt aus Strahds Domäne zu flüchten versuchen.

Aus den Knochen der Unschuldigen gemacht, erlaubt die Traumpasteten den Barovianern, in eine Trance zu fallen, in welcher sie zu himmlischen Orten voller Freude entfliehen können. Wenn die Erwachsenen sich die Traumpasteten der Vetteln nicht mehr leisten können, bieten die Vetteln an, ihre Pasteten gegen die Kinder der Barovianer einzutauschen und beuten somit die Selbstsucht der Erwachsenen aus, während sie an die Zutaten kommen, die sie für weitere Pasteten brauchen. Auf diese Weise säen die Vetteln Verderbnis in Strahds Domäne und müssen die Kinder nicht gewaltsam entführen. Die Vetteln sind nur an Kindern interessiert, die Seelen haben. Sie pieksen jedes Kind mit einer Nadel, und wenn das Kind schreit, bedeutet dies, dass es eine Seele besitzt.

MORGANTHAS ZIRKEL

Die Vetteln besitzen die Fähigkeiten des Gemeinsamen Zaubers eines Zirkels (siehe Kasten „Vettelzirkel“ im Eintrag Vettel im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Wenn eine oder mehrere der Vetteln sterben, ist der Zirkel gebrochen. Morgantha erträgt ihre Töchter nur, weil sie ihr helfen, den Zirkel zu vervollständigen. Wenn eine von ihnen stirbt, macht Morgantha sich auf, um ein menschliches Kind zu entführen und zu verspeisen, so dass sie eine neue Tochter gebären kann (wie im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben).

Morgantha gab das *Vettelaüge* ihres Zirkels Cyrus Belview, Strahds entstelltem Diener (siehe Kapitel 4, Bereich K62), so dass sie Schloss Ravenloft ausspionieren und ein Auge auf den Vampir haben konnte. Die Vetteln haben Angst vor Strahd

und respektieren seine Herrschaft über dieses Land. Für mehr Informationen über das *Vettelaüge*, siehe der Eintrag Vettel im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

TRAUMPASTETEN

Diese Gebäckstücke sehen aus und schmecken wie kleine Dörrobstpasteten. Einer Kreatur, die eine ganze davon isst, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, oder sie fällt in eine Trance, die 1W4 + 4 Stunden anhält. Während dieser Zeit ist die Kreatur kampfunfähig und hat eine Bewegungsrate von 0 m. Die Trance endet, wenn die betroffene Kreatur Schaden erleidet oder wenn jemand anderes eine Aktion aufwendet, um die Kreatur aus ihrer Benommenheit zu schütteln.

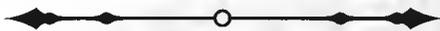
Während sie sich in Trance befindet, träumt die betroffene Kreatur davon, an einem freudvollen Ort zu sein, weit entfernt von den Übeln der Welt. Die Orte und Charaktere im Traum sind lebhaft und glaubwürdig, und wenn der Traum endet, ist die betroffene Kreatur von der Sehnsucht erfüllt, zu diesem Ort zurückzukehren.

ANNÄHERUNG AN DIE WINDMÜHLE

Die Steinmauern der Windmühle können leicht erklettert werden. Holzböden trennen die verschiedenen Stockwerke. Es gibt im Inneren keine Lichter, da die Vetteln über Dunkel-sicht verfügen.



TRÄUME SIND FÜR DIE LEBENDEN.
– Strahd von Zarowitsch



Die Alte Swalitische Straße geht hier von einem verwundenen Weg durch das Balinokgebirge in einen trägen Pfad über, der sich an die Bergflanke schmiegt, während er in ein nebelgefülltes Tal hinabführt. Im Herzen des Tals seht ihr eine ummauerte Stadt nahe des Ufers eines großen Bergsees, seine Wasser dunkel und still. Eine Abzweigung der Straße führt nach Westen zu einem Vorgebirge, auf welchem eine baufällige steinerne Windmühle thront, ihre verzogenen Holzflügel sind zerrissen.

Eine genauere Untersuchung der Windmühle ergibt ein paar weitere Details:

Das Bauwerk mit seiner Zwiebelkappe lehnt sich nach vorne und zu einer Seite, als wollte sie sich vom stürmischen grauen Himmel wegdrücken. Ihr seht graue Ziegelmauern und dreckverkrustete Fenster auf den oberen Stockwerken. Eine heruntergekommene Holzplattform umringt die Windmühle über einer windschiefen Tür, die ins Innere des Gebäudes führt. Auf dem Holzbalken über der Tür thront ein Rabe. Er hüpfert herum und krächzt euch an, scheinbar aufgeregt.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 12 gelingt, spürt, dass der **Rabe** die Gruppe zu warnen versucht. Nachdem er seine Botschaft überbracht hat, fliegt der Rabe Richtung Vallaki davon, der Stadt im weiter unten liegenden Tal (siehe Kapitel 5).

Hinter der Windmühle liegt der Wald. Einmal auf dem Hügel der Windmühle angekommen, können die Charaktere einen Ring aus vier gedungenen Megalithen am Waldrand sehen. Man kann Raben in der Luft über den Steinen kreisen sehen, die am Ende des Kapitels beschrieben werden.

BEREICHE DER WINDMÜHLE

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte des Alten Knochenfleifers auf Seite 127.

01. ERDGESCHOSS

Das Erdgeschoss ist zu einer behelfsmäßigen Küche umgebaut worden, aber der Raum erstickt unter Unrat. Körbe und altes Geschirr sind überall aufgetürmt. Zu dem Durchgang tragen eine Hausiererkarre, ein Hühnerkäfig, eine schwere Holztruhe und ein hübscher Holzschrank mit auf seine Tür gemalten Blumen bei. Zusätzlich zum Gackern der Hühner hört ihr Kröten quaken.

Der süße Geruch von Pasteten vermischt sich fürchterlich mit einem Gestank, der in euren Nasenlöchern brennt. Der schreckliche Geruch kommt aus einem offenen, aufrecht stehenden Fass in der Mitte des Raums.

Wärme strömt aus einem Ziegelofen, der an einer Wand steht, und eine bröckelnde Treppe steigt die gegenüberliegende Wand entlang. Schrilles Kreischen und Kichern von irgendwo weiter oben lassen die alte Mühle erzittern.

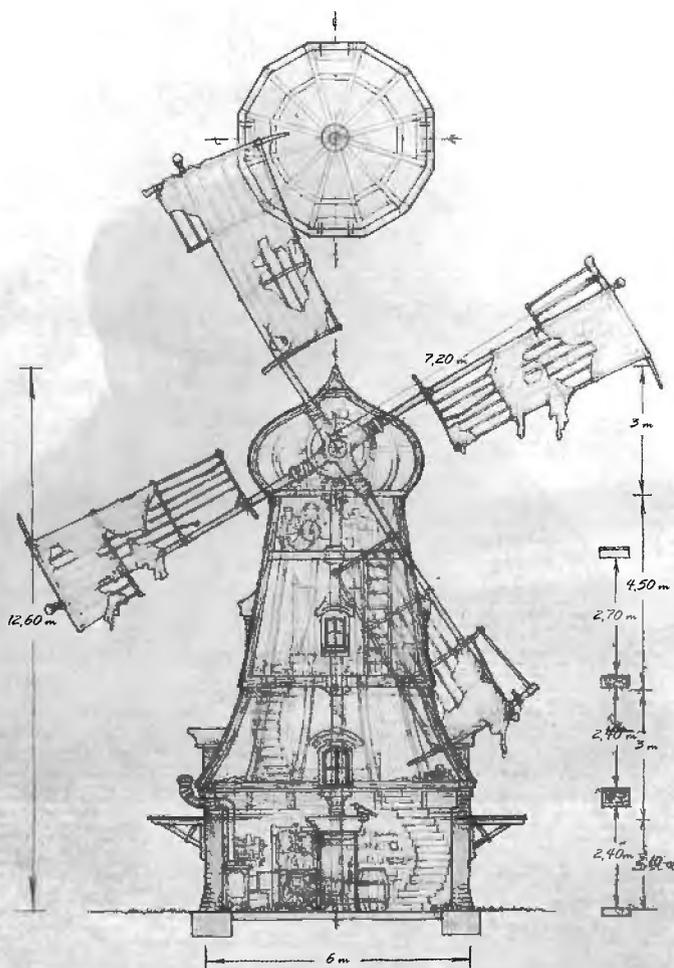
Die Decke hier ist 2,40 Meter hoch. Wenn die Charaktere den Raum erkunden, lies vor:

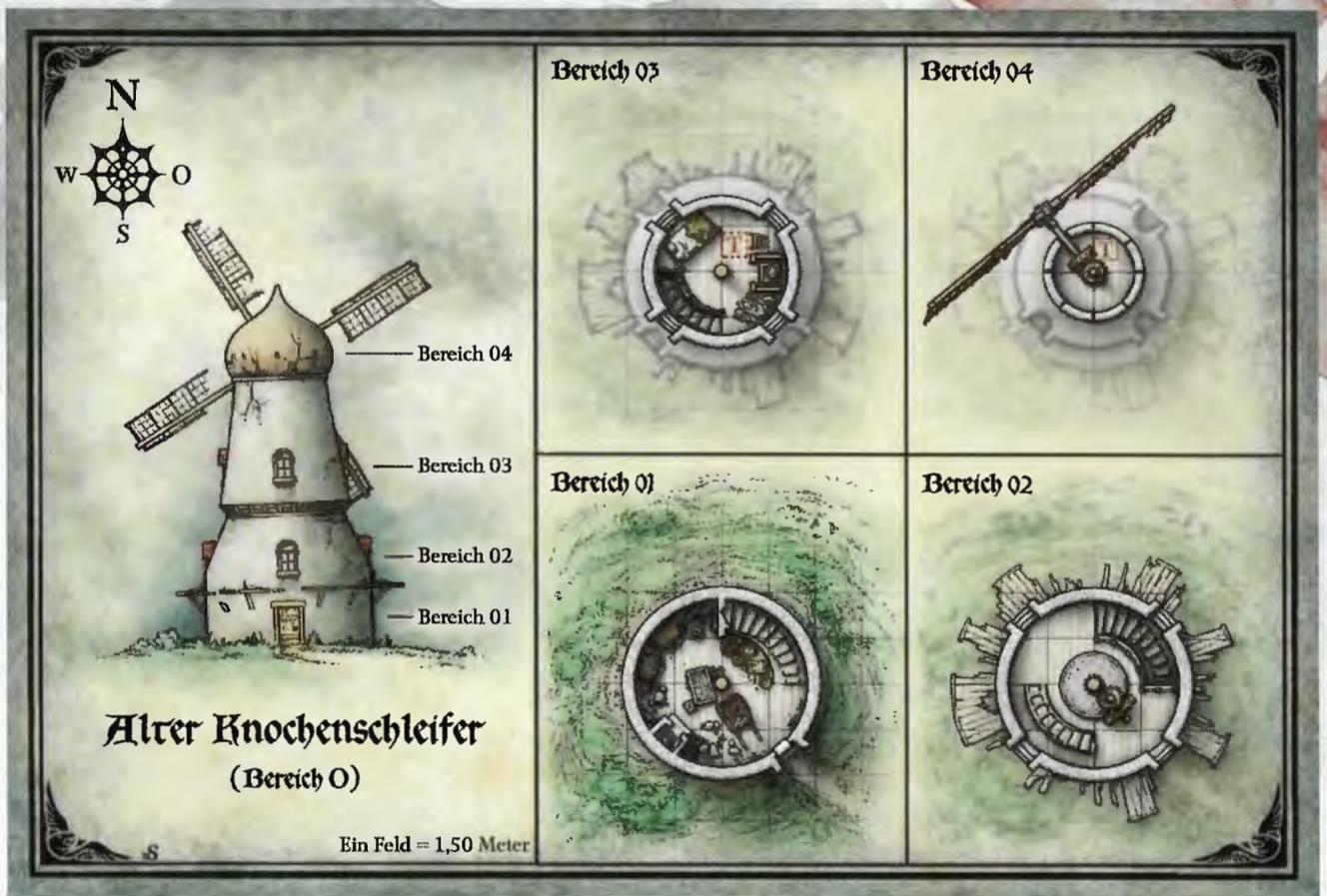
Kleine menschliche Knochen liegen über den Boden aus Steinfliesen verstreut.

Im Ofen backen ein Dutzend Traumpasteten. Morgantha sieht alle 10 Minuten nach ihnen. Die Treppe windet sich hinauf zu Bereich 02.

Das Fass enthält glänzendes, grünlich-schwarzes Dämonensekret. Morgantha kann das Fass als Becken für den Zauber *Auspähung* verwenden. Sie kann auch als eine Aktion dreimal gegen das Fass klopfen, um einen **Dretch** zu beschwören. Die Kreatur kriecht am Ende von Morganthas Zug aus dem Fass und gehorcht 1 Stunde lang den Befehlen der Nachtvetel, nach der sie sich in einer Pfütze aus Sekret auflöst. Morgantha kann auf diese Weise bis zu neun Dretchs beschwören, bevor das Sekret zur Neige geht.

Morganthas Schrank enthält Holzschüsseln voller Kräuter und Backzutaten, einschließlich Mehl, Zucker und mehrerer Kürbisse voller pulverisierter Knochen. An den Innenseiten der Schranktüren hängen ein Dutzend Haarlocken. Unter verschiedenen Gebräuen befinden sich drei kleine, etikettierte Behältnisse, die Elixiere enthalten. Das erste Elixier, etikettiert mit „Jugend“, ist ein goldener Sirup, der den Trinker auf magische Weise 24 Stunden lang jünger und attraktiver erscheinen lässt. Das zweite Elixier, etikettiert mit „Gelächter“, ist ein nichtmagischer roter Tee, der den Trinker mit Gackerfieber infiziert (siehe „Krankheiten“ in Kapitel 8, „Das Spiel leiten“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Das dritte Elixier, eine grünliche, milchige Flüssigkeit, ist etikettiert mit „Muttermilch“ ist tatsächlich eine Dosis Blasse Tinktur (siehe „Gifte“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).





Der Hühnerkäfig enthält drei Hühner, einen Gockel und ein paar gelegte Eier.

Die Holztruhe hat kleine Löcher in ihren Deckel gebohrt und enthält einhundert quakende **Kröten**. Mehrere Kröten entkommen, wenn der Deckel angehoben wird, aber sie sind harmlos.

O2. KNOCHENMÜHLE

Solange sie nicht woanders hin gelockt wurde, kann man Morgantha hier begegnen. Hier mahlt sie Kinderknochen, um daraus Pulver für ihre Traumpasteten herzustellen.

Eine ausgezehnte, untersetzte alte Frau mit einem Gesicht so faltig wie ein gekochter Apfel fegt den Boden. Sie schiebt ein paar alte Knochen umher und wirbelt eine Wolke aus weißem Staub mit ihrem Besen auf. Sie trägt eine blutbefleckte, mehlverkrustete Schürze. Eine lange, spitze Durchziehnadel spießt ihren zusammengeballten Berg grauen Haars auf.

Die schmutzverkrusteten Fenster lassen sehr wenig Licht in diese 2,40 Meter hohe Kammer fallen, von der das Meiste von einem großen Mühlstein eingenommen wird, der mit einer hölzernen Getriebewelle verbunden ist, die sich in der Mitte des Raums durch die Decke erstreckt. Eine Steintreppe führt weiter nach oben, hin zu dem Geräusch lauten Kicherns.

Die alte Frau ist Morgantha, eine **Nachtvettel**. Sie hat nichts gegen Besucher, solange sie geschäftlich da sind. Sie versucht, ihnen ihren neuesten Schwung Traumpasteten zu verkaufen und verlangt 1 GM pro Stück. Sie ist stolz auf ihr Naschwerk

und behauptet, dass sie nur die feinsten Zutaten verwendet. Wenn die Charaktere nicht an ihren Waren interessiert scheinen, bellt sie: „Macht Euch fort!“ Wenn sie angreifen oder sich weigern zu gehen, ruft sie nach ihren Töchtern und wendet sich zum Kampf.

Die Vetteln betreiben den Mühlstein per Hand, da die Flügel der Windmühle nicht mehr funktionieren.

O3. SCHLAFKAMMER

Die **Nachtvetteln** Bella Sonnfluch und Offalia Wurmschwänzel sind hier, solange sie nicht woanders hin gelockt wurden.

Um eine dicke hölzerne Getriebewelle in der Mitte dieses beengten, kreisrunden Raums stehen zwei hässliche junge Frauen, die Schultertücher aus Seide und Kleider aus zusammengenähtem Fleisch tragen. Lange Nadeln stechen aus ihren verfilzten Knäueln schwarzen Haars hervor. Die Frauen gackern vor Heiterkeit.

In einem morschen Holzschrank befinden sich drei aufeinandergestapelte Kisten, in die kleine Türen eingelassen sind. Neben dem Schrank liegt ein Haufen weggeworfener Kleidung. Eine Leiter führt zu einer hölzernen Falltür in der 2,70 Meter hohen Decke. Ein schimmeliges Bett mit einem zerschissenen Baldachin steht in der Nähe.

Morganthas Töchter sind sogar in ihren menschlichen Gestalten abstoßend. Wenn sie nicht singen, tanzen oder sich fürchterliche **Witze** erzählen, picksen sie gefangene Kinder mit Nadeln, um sie zum Weinen zu bringen. Jeder Versuch, die Kinder zu befreien, zieht den Zorn der Vetteln auf sich.



Die weggeworfene Kleidung gehört Kindern, die die Nachtvetteln bereits verschlungen haben. Die Falltür in der Decke kann aufgedrückt werden, um den Blick auf Bereich O4 freizugeben.

Jede Kiste ist 1 m im Quadrat groß. Die oberste ist leer, aber die mittlere und untere enthalten je ein gefangenes Kind. Die nach außen zeigende Seite jeder Kiste ist mit einer kleinen Tür versehen, die einen eisernen Riegel und eiserne Angeln besitzt. Sie kann von außen leicht entriegelt und geöffnet werden.

Die beiden gefangenen Kinder (RG männliche und weibliche Nichtkämpfer) wurden aus dem Dorf Barovia entführt, nachdem sie den Vetteln von ihren Eltern im Austausch für Traumpasteten geschenkt wurden. Der Junge, Friek, ist sieben Jahre alt. Das Mädchen, Mirtel, ist kaum fünf. Ihre Kisten sind voller Krümel, als ob die Vetteln sie mästeten. Wenn sie befreit werden, will aufgrund der Taten ihrer Eltern keines der Kinder nach Hause gehen. Sie sprechen beide freundlich von Ismark und Irena in Barovia, in der Hoffnung, zu ihnen gebracht zu werden.

SCHÄTZE

Die Vetteln benutzen das Bett nicht zum Schlafen, sondern um ihre Schätze darin aufzubewahren. Sechs billige Schmuckstücke (jeweils 25 GM wert) wurden in die schimmelige Strohmattmatratze hineingestopft.

O4. KUPPELDACHBODEN

Ihr habt die Spitze der Windmühle entdeckt – eine mit alten Maschinen angefüllte, kuppelförmige Kammer. Es gibt nicht viel Platz, um sich zu bewegen. Licht dringt durch kleine Löcher in den Wänden in diesen Dachboden.

Charaktere, die diesen Raum durchsuchen, finden ein paar alte, verlassene Vogelnester.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, das es hier einen Schatz gibt, ist er einfach zu finden, entweder in ein Vogelnest gesteckt oder unter etwas Dreck in einer Ecke verborgen.

DIE MEGALITHEN

Die vier uralten Steine nahe der Windmühle wurden vor Jahrhunderten von den ursprünglichen menschlichen Bewohnern des Tals errichtet. In jeden moosbewachsenen Stein ist ein krudes Bild einer Stadt eingemeißelt, von denen jede mit einer anderen Jahreszeit in Verbindung steht. Die Stadt des Winters ist mit Schnee bedeckt, die Stadt des Frühlings ist mit Blumen herausgeputzt, die Stadt des Sommers hat eine gleißende Sonne über sich und die Stadt des Herbstes ist mit Blättern bedeckt. Wenn die Charaktere einen beliebigen der Priester oder gelehrten NSCs in Barovia nach den Steinen fragen, wird den Charakteren mitgeteilt, dass uralte Legenden von den Vier Städten erzählen, von denen gesagt wird, dass sie die Städte das Paradieses wären, wo der Morgenfürst, Mutter Nacht und die anderen uralten Götter zuerst hausten.

Mehrere Raben kreisen darüber, und einer pickt nach etwas oben auf dem Stein, der die Stadt des Herbstes darstellt. Schauen die Charaktere genauer nach, sehen sie, dass der Rabe nach einer Traumpastete pickt, und auf dem Boden in der Mitte des Steinkreises liegt ein kleiner Haufen Kinderzähne. Die Vetteln haben diese hier platziert, um die Steine zu entweihen und als Opfergabe für die Wesenheit, die sie anbeten, die garstige Erzfee Ceithlenn mit den Krümmen Zähnen.

KAPITEL 7: FESTE ARGYNVOST

ALS STRAHD VOR LANGER ZEIT SEINE FEINDE IN das Tal trieb, entschlossen, sie auszurotten, war das letzte, dem er zu begegnen erwartete, ein Silberdrache. Der Drache, der sich selbst Argynvost nannte, war Jahre zuvor in das Tal gekommen, verkleidet als ein Edelmann namens Fürst Argynvost. Der Drache ließ sich nicht nur wegen seiner idyllischen Schönheit im Tal nieder. Er wusste von einem Ort namens Bernsteintempel – eine Quelle böser Macht, bewacht von den Streitkräften des Guten. Um sicherzustellen, dass, was auch immer im Bernsteintempel gefangen war, keine Gelegenheit zur Flucht bekommen würde, errichtete er sein befestigtes Herrenhaus in der Nähe.

Wie viele Silberdrachen war Argynvost außerordentlich wohlhabend und fühlte sich wohl dabei, unter Menschen zu leben, während er sich als einer von ihnen verkleidete. Er nutzte seine Mittel, um andere Verfechter des Guten anzuziehen, und tapfere Ritter strömten in das Tal, um Fürst Argynvosts angesehenem Orden des Silberdrachen beizutreten. Nur jenen, die in den Orden aufgenommen wurden, wurde Fürst Argynvosts wahre Natur offenbart.

Während des Krieges zwischen Strahd und seinen Widersachern vertrieb der Orden des Silberdrachen Übeltäter, die nach dem Bernsteintempel suchten. Er schützte auch Strahds Feinde und erwies sich Strahds kampfmüden Soldaten mehr als gewachsen. Aber die frühen Siege des Ordens gewannen nicht den Krieg. Sogar mit Argynvost auf ihrer Seite wurden die Ritter letztendlich überwältigt, als Strahds Verstärkungen in das Tal strömten. Diese Streitmächte erschlugen die letzten der Ritter und bekämpften den Drachen in der Feste Argynvost. Als der Drache tot war, ließ Strahd seinen Leichnam in Stücke hacken, bis auf die Knochen aufbrechen und als Trophäe nach Burg Ravenloft transportieren.

Seit dem Tod des Drachen ist Argynvost zu einer von Geistern heimgesuchten Ruine geworden, einer früheren Bastion des Edelmutts und des Lichts, die in einen Ort der Trostlosigkeit und Unruhe verwandelt wurde.

DER ORDEN DES SILBERDRACHEN

Der Tod von Argynvost erzürnte den Geist von Wladimir Horngaard, dem größten der Ritter des Drachen. Horngaard kehrte als Wiedergänger zurück und schwor, die Zerstörung des Ordens zu rächen. Sein Eifer war so groß, dass er auch die Geister mehrerer anderer Ritter zurückbrachte, die sich als Wiedergänger unter dem Befehl Wladimirs erhoben.

Die rachsüchtigen Wiedergänger töteten viele von Strahds Soldaten, und wann immer die untoten Ritter niedergemacht wurden, fanden ihre Geister neue Leichname, in die sie einfuhren. Obwohl die Ritter extrem in Unterzahl waren, führten sie über Monate hinweg Krieg und erschlugen Hunderte Widersacher.

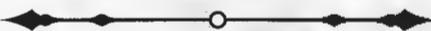
Als Strahd starb und zum Vampir wurde, hätten Wladimirs Ritter ihre immerwährende Ruhe finden sollen, aber ihre Geister konnten Strahds Domäne nicht verlassen. Sie marschierten nach Burg Ravenloft und wurden von der Vistani-Seherin Madame Eva konfrontiert, die ihnen mitteilte, dass Strahd gestorben war, nur um ein Gefangener in seinem eigenen Land zu werden, gepeinigt vom Tod seiner geliebten Tatjana und dem Mord an seinem Bruder Sergej.

Nachdem er diese Neuigkeiten erhalten hatte, beendete Wladimir sein Vorrücken und führte seine Ritter zurück zur Feste Argynvost. Er realisierte, dass Strahd bereits gestorben und in eine selbstgeschaffene Hölle verbannt worden war. Da er kein anderes Ziel hatte, hieß Wladimir seine Ritter, Strahds Agenten zu töten sowie jeden anderen, der vielleicht helfen könnte, Strahds Qualen zu lindern. Vom Hass verzehrt verloren die Ritter ihre Ehre und ihren Edelmut. Ihre Erlösung hängt davon ab, ob Wladimir diesen Hass ablegen kann. Der untote Ritter kann in den Ruinen der Feste Argynvost gefunden werden, wo er Trübsal bläst.



ICH BLICKTE AUF TOTE MENSCHEN.
Vor Ablauf einer weiteren Stunde würde ich sie heulend auf ihren Weg zur Hölle schicken. Sie alle.

– Strahd von Zarowitsch
in Ich, Strahd: Die Erinnerungen
eines Vampirs



WIEDERGÄNGER VON BAROVIA

Ein Wiedergänger, wie er im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben ist, hat ein Jahr Zeit, um Rache zu nehmen, bevor sein Körper zu Staub zerfällt und seine Seele in das Leben nach dem Tod eintritt. In Barovia kann ein Wiedergänger jedoch unbegrenzt in seinem Körper verweilen, und selbst wenn er seine Vergeltung geübt hat, bleibt seine Seele in Barovia gefangen.

Wenn der Körper eines Wiedergängers vernichtet wird, bevor seine Vergeltung vollendet ist, sucht sich sein Geist einen neuen Leichnam oder ein neues Skelett zum Beleben. Um festzulegen, wo sich der neue Körper des Wiedergängers erhebt, wirf einen W20 und schau in die folgende Tabelle.

W20	Lage des Leichnams
1–4	Friedhof des Dorfes Barovia (Kap. 3, Bereich E6)
5–11	Kirchfriedhof in Vallaki (Kap. 5, Bereich N1)
12	Friedhof der Feste Argynvost (Bereich Q15)
13	Grab im Dorf Kresk (Kap. 8, Bereich S3)
14	Grab auf dem Friedhof von Beres (Kap. 10, Bereich U4)
15–16	Grab im Swalitischen Wald (Kap. 2, „Zufallsbegegnungen“)
17–20	Leichnam eines verstorbenen Spielercharakters oder NSC, wo auch immer er liegen mag

Der Geist des Drachen Argynvost findet ebenfalls keine Ruhe. Er kann fühlen, dass die Ritter verdorben wurden und wendet sich in der Hoffnung an die Charaktere, dass sie den Rittern dabei helfen werden, Ruhe zu finden. Wenn die Charaktere den Schädel des Drachen aus Burg Ravenloft zurückholen und ihn im Mausoleum der Feste Argynvost platzieren, erklimmt der Geist des Drachen den höchsten Turm des Herrenhauses und verwandelt sich in ein Leuchtfeuer, das über ganz Barovia aufleuchtet. Das Licht des Leuchtfeuers erinnert Wladimir Horngaard daran, was er verloren hat, und ermöglicht ihm und seinen Rittergefährten, von ihrem Hass abzulassen und sowohl Erlösung als auch Ruhe zu finden.



ANNÄHERUNG AN DAS HERRENHAUS

Ein gewundener Abzweig der Alten Swalitischen Straße mäandert den bewaldeten Hang eines Bergsporns hinauf zu dem alten Herrenhaus, welches in hoher Lage thront und den Swalitischen Wald und das Tal des Flusses Luna überblickt.

Wenn die Charaktere zum ersten Mal in Sichtweite der Feste Argynvost kommen, lies vor:

Hoch über dem Flusstal ragt ein stilles Vorgebirge hervor, auf dem sich drohend ein düsteres Herrenhaus abzeichnet, seine Erker besetzt mit märchenhaften Kegeldächern, seine Türme gesäumt von gemeißelten Zinnen. Ein Drittel des Gebäudes ist eingestürzt, ebenso wie ein Teil des Daches, aber der Rest scheint intakt zu sein. Ein dunkler, achteckiger Turm erhebt sich über die umgebende Anlage.

Aus dem Nebel dröhnt ein entfernter Donnerschlag, der schnell von Wolfsgeheul im Wald unter euch begleitet wird, aber das Haus steht still und erscheint wie die versteinerten Überreste eines lange toten Dings, das gegen den Berghang geschmettert wurde.

BEREICHE DER FESTE ARGYNVOST

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf den Karten der Feste Argynvost auf den Seiten 131 und 137.

Q1. DRACHENSTATUE

Auf einem Granitkubus mit 3 m Seitenlänge thront eine moosüberwucherte Statue eines Drachen, seine Flügel eng an seinen Körper angelegt. Die Statue blickt nach Osten, hin zum Herrenhaus.

Der Nebel erschwert es, die Züge des Drachen aus der Entfernung zu sehen, aber eine genaue Untersuchung enthüllt, dass es ein Silberdrache von nobler Haltung ist, sein Stachelkamm an vielen Stellen rissig und zerbrochen. Die Statue ist 3 Meter hoch, sieht auf dem Granitblock thronend aber viel imposanter aus.

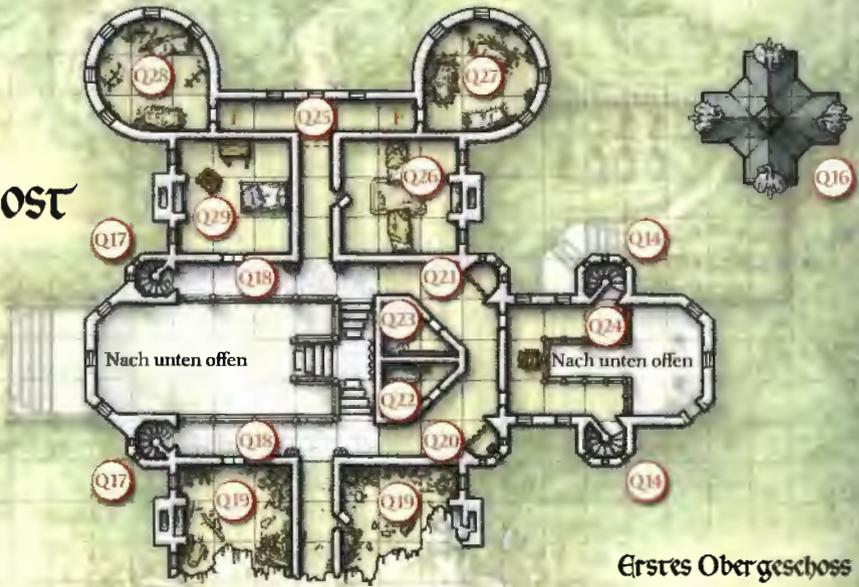
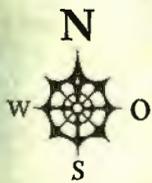
Wenn sie mit dem Zauber *Magie entdecken* genau untersucht wird, strahlt die Statue eine Aura von Hervorrufungsmagie aus. Die Drachenstatue stieß früher einen Kältekegel als Teil einer magischen Falle aus, aber die Falle funktioniert nicht mehr (siehe Bereich Q2).

Q2. HAUPTINGANG

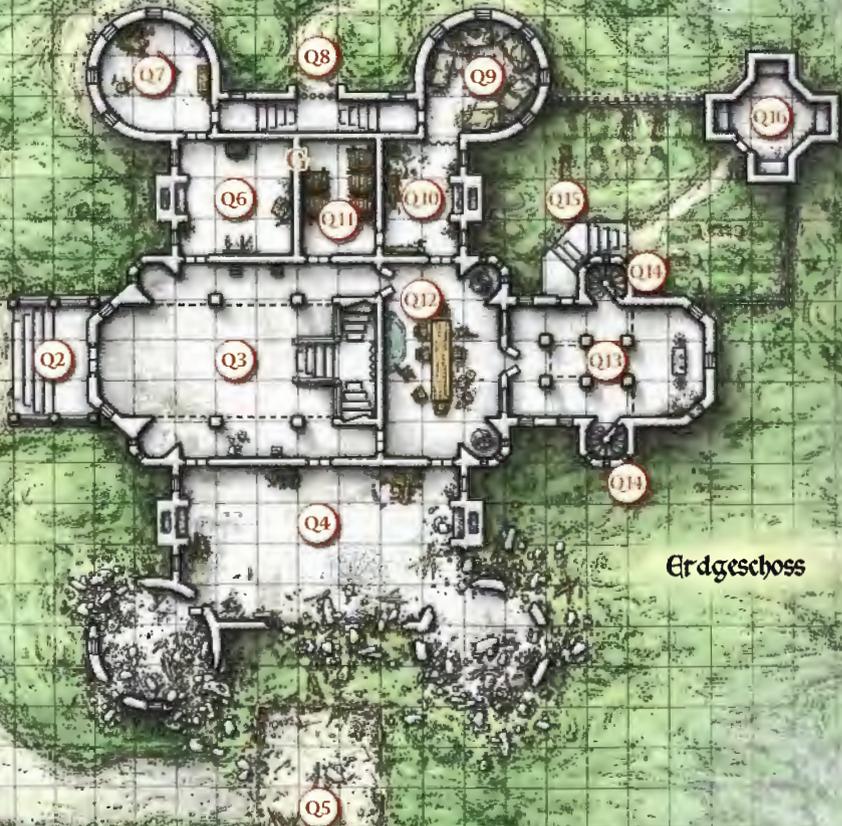
Stufen aus Steinplatten, flankiert von Steingeländern, führen hinauf zu einem Absatz vor einem Paar hoher, hölzerner Türflügel mit rostigen eisernen Bändern und Klopfern, die wie kleine Drachen geformt sind. In den Türsturz über dem Eingang sind die Worte FESTE ARGYNVOST eingemeißelt.

Ein Feld = 3 Meter

Feste Argynvost (Bereich Q)



Erstes Obergeschoss



Erdgeschoss

Wenn eine Kreatur die Stufen erklimmt oder einen Fuß auf den Absatz setzt, öffnet die Drachenstatue (Bereich Q1) ihr Maul und atmet einen 18 m langen Kegel harmloser kalter Luft aus, schließt dann ihr Maul und aktiviert sich nicht mehr bis zum nächsten Morgengrauen. Einstmals atmete die Statue einen Kegel aus Eis und Hagel aus, doch ihre Magie ist im Lauf der Jahre verfallen.

Die Türen sind unverschlossen und können aufgedrückt werden, um einen dunklen Foyer-Bereich preiszugeben.

Q3. FOYER DES DRACHEN

Dieser Raum fühlt sich an wie die Grabkammer eines Königs. Eine große Treppe führt hinauf zu Steinemporen, die von steinernen Säulen und Bögen gestützt werden. Ein hoher, verfallender Wandteppich, der einen Edelmann in silberner Rüstung darstellt, hängt von einem eisernen Stab über dem Treppenabsatz.

Sechs Doppeltüren führen aus diesem Foyer heraus. Entlang der Wände, ausgestellt auf Marmorsockeln, stehen drei Alabasterbüsten gutaussehender Männer. Eine vierte Büste und ihr Sockel sind umgeworfen worden und ihre zerschlagenen Überreste liegen über den Mosaikboden verteilt. Zwei schmiedeeiserne Kronleuchter hängen wie monströse schwarze Spinnen von der Decke.

Der Wandteppich ist stellenweise zerrissen und wertlos. Es ist ein Porträt von Fürst Argynvost. Die Alabasterbüsten stellen mehrere der anderen menschlichen Gestalten des Drachen dar. Die Treppe führt hinauf zu den Emporen im Obergeschoss (Bereich Q18).

ARGYNVOSTS SCHATTEN

Wenn die Charaktere zum ersten Mal dieses Foyer passieren, lies vor:

Ein großer Schatten mit Flügeln bewegt sich die Wände entlang und verschwindet. Ihr hört leises, tierisches Zischen in der Dunkelheit.

Der drakonische Schatten ist ominös, aber harmlos.

Q4. BALLSAL DER SPINNEN

Über einen großen Teil dieser gewaltigen Halle liegt Schutt verstreut, der durch den teilweisen Zusammenbruch der Räume darüber verursacht wurde. Auf dem rosa Marmorboden liegen herabgestürzte Kronleuchter zwischen zerbrochenen Stühlen und anderem Mobiliar. Dichte Netze erstrecken sich von Wand zu Wand, und darin bewegen sich zu viele Riesenspinnen, um sie zählen zu können.

Hier nisten neun **Riesenspinnen**. Sie attackieren jeden, der ihnen zu nahe kommt.

Q5. VERFALLENER STALL

Hier liegen die verkohlten Balken eines hölzernen Stalls, der bis auf sein Steinfundament niedergebrannt ist. Über den Trümmern ragt drohend das teilweise zusammengebrochene Südende des Herrenhauses auf, alle drei seiner Geschosse sind den Elementen ausgesetzt.

Es gibt im Stall nichts von Wert.

Q6. STUBE DES DRACHEN

Diese holzvertäfelte Stube ist geplündert worden und ihr Mobiliar umgeworfen. Ein kalter, dunkler Kamin beherrscht die Westwand zwischen zwei schmalen Fenstern. Aufrecht an der Nordwand steht ein aus schwarzem Holz gefertigter Sarkophag, in dessen Deckel das Bildnis einer Königin geschnitzt wurde.

Argynvost hat den leeren Sarkophag zu einem Weinschrank umbauen lassen. Jetzt sind nur noch zerschlagene Weingläser und Karaffen in den Regalen zu finden. Das andere Mobiliar der Stube besteht aus verrotteten Diwanen, zerbrochenen Stühlen, umgestürzten Ottomanen und zerschlagenen Öllampen.

Eine Geheimtür am Nordende der Ostwand kann aufgedrückt werden, um einen Lagerraum zu offenbaren (Bereich Q11).

LEBENDES FEUER

Wenn das Leuchtfeuer von Feste Argynvost (Bereich Q53) noch nicht entzündet wurde und sobald sich die Charaktere dem Kamin zum ersten Mal nähern, lies folgenden Text vor:

Ein Feuer bricht im toten Kamin aus und nimmt eine drakonische Form an. Es zischt, knistert und entfaltet seine rauchigen Schwingen.

Lass die Spielercharaktere ihre Initiative auswürfeln. Das Feuer handelt bei Initiativewert 10 und hat RK 15, 1 Trefferpunkt und Immunität gegen Feuer, Gift und psychischen Schaden. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, explodiert es und füllt den Raum mit Feuer, was das trockene Mobiliar in Flammen setzt. Jede Kreatur im Raum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen und erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (4W10) Feuerschaden oder den halben Schaden bei einem erfolgreichen.

Das Feuer attackiert nicht. Wenn seine Trefferpunkte noch nicht auf 0 reduziert wurden, spricht es bei seinem ersten Zug:

Der feurige Drache zischt, als er euch anspricht: „Meine Ritter sind der Dunkelheit anheimgefallen. Rettet sie, wenn ihr könnt. Zeigt ihnen das Licht, das sie verloren haben!“ Damit verlischt das Feuer.

Der Drache bezieht sich auf den Orden des Silberdrachen und das Leuchtfeuer (Bereich Q53).

Q7. SALON

Zerschlossene samtene Gardinen bedecken die hohen, schlanken Fenster, die diesen Salon umgeben. Das Mobiliar ist mit Staub und Spinnweben bedeckt und liegt wirr durcheinander. Ein beschädigter Messingkronleuchter hängt von der Decke, die mit einem verblassten Deckengemälde bedeckt ist, welches Metalldrachen und farbenfrohe Vögel darstellt, die unter weißen Wolken fliegen.

Zeit und Vernachlässigung haben das Mobiliar beschädigt, sodass nichts von Wert zurückgeblieben ist.

Q8. EISENTOR

Ein eisernes, mit Ketten verschlossenes Tor verschließt einen 3 m hohen Torbogen an der Nordwand des Herrenhauses. Der Schlüssel zum Vorhängeschloss der Kette ging vor langer Zeit verloren, aber das Schloss kann von jemandem geknackt werden, der Diebeswerkzeug benutzt und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 ablegt. Das alte Schloss kann von einem Charakter zerschlagen werden, der eine Wucht- oder Hiebwaaffe benutzt und einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15 ablegt.

3 m hohe Steintreppen westlich und östlich des Torbogens führen zu Absätzen und Türen, die Zugang zu den Bereichen Q7 und Q9 ermöglichen.

Q9. DIENSTBOTENZIMMER

Zerschlossene braune Gardinen bedecken die Fenster dieses kreisrunden Raumes und ein schwerer Vorhang hängt quer über einen Torbogen im Süden. Über den Boden verstreut liegen die Trümmer eines halben Dutzends Betten und anderer Möbelstücke.

Fürst Argynvosts Hauspersonal schlief hier ein. Der Raum enthält nichts Wertvolles. Hinter dem Vorhang liegt die Küche (Bereich Q10).

Q10. KÜCHE

Diese Küche ist geplündert worden, ihre Tische umgeworfen. Der Boden ist mit rostigen Utensilien und zerschlagenem Geschirr übersät. Schmale Fenster, die einen Kamin flankieren, überblicken einen Friedhof. Ein offener Eisenkessel hängt von einem Haken im geschwärzten Kamin. Er klappert an seinem Haken und hüpfert auf und ab, als ob etwas darin wäre.

Der Eisenkessel enthält eine gewöhnliche **Fledermaus**. Wenn die Charaktere in die Nähe kommen, fliegt sie heraus und flattert im Raum herum.

Q11. WEINLAGER

Fünf Fässer liegen in hölzernen Stützen entlang der Wände dieses dunklen, schimmigen Lagerraums.

Hinter den Fässern versteckt sich ein verwundeter Elf namens Savid (N männlicher Dämmerungselfen-**Späher**). Er hat 4 verbleibende Trefferpunkte und ist dankbar für jede Heilung, die die Charaktere ihm geben können.

Savid lebt mit den anderen Dämmerungselfen von Barovia im Vistani-Lager außerhalb von Vallaki (Kapitel 5, Bereich N9). Er durchsuchte den Wald nach einem vermissten Vistani-Mädchen namens Arabelle, als ihn eine Meute von Nadelplagen attackierte. Er war gezwungen, im Herrenhaus Schutz zu suchen.

Savid, der mehr als vierhundert Jahre alt ist, teilt folgende nützliche Informationen freiwillig:

- Argynvost war ein Silberdrache, der gerne menschliche Formen annahm. Die Feste Argynvost war das Heim des Drachen.
- In menschlicher Gestalt führte der edle Drache eine Gruppe von Rittern an, die der Orden des Silberdrachen genannt wurde. Sie gewährten den Flüchtlingen Schutz, die in das Tal gekommen waren, um Strahds Armee zu entfliehen. Strahds Soldaten erschlugen den Drachen, vernichteten den Orden und plünderten das Herrenhaus.
- Vistani und Dunkelelfen meiden das Herrenhaus im Glauben, dass es vom Geist des Drachen heimgesucht wird.

Der Wein in den Fässern ist vor langer Zeit zu Essig geworden und verdunstet. Auf den Seiten der Fässer prangen der Name des Weinguts, Weinmagier, und der Name des Weins, Champagne du le Stomp.

Eine Geheimtür am Nordende der Westwand kann aufgezogen werden, um eine Stube zu offenbaren (Bereich Q6).

Q12. SPEISESAAL

Eine 6 m lange Tafel mit gemeißelten Drachen als Beinen steht im Zentrum dieses Saals. Die Stühle, die die Tafel umgeben, haben Rücken, die so geschnitzt wurden, dass sie gefalteten Drachenflügeln ähneln, und mehrere der Stühle sind umgeworfen oder in Stücke geschlagen worden. Über der Tafel ist ein Kristalllüster aufgehängt, der in einem sanften weißen Licht glüht. In Fensterarkaden stehen zwei lebensgroße Statuen, die Ritter mit Drachenflügelhelmen und Schilden darstellen.

Regenwasser tröpfelt durch Risse in der Decke, fließt die Westwand herunter und vergrößert eine große Pfütze auf dem Boden.

Fünf hölzerne Doppeltüren führen in diesen Saal. Die Türen in der Nordostecke hängen von ihren Angeln. Ein Paar Bleiglastüren, ihre Scheiben rissig und zerbrochen, stehen offen zwischen Paneelen mit Glasmalereien, die in die Ostwand eingelassen sind. Diese Paneele stellen Silberdrachen im Flug dar. Hinter den Glastüren liegt ein dunkler, nebliger Raum, der eine Kapelle zu sein scheint.

Ein *Dauerhaftes Licht* wurde vor langer Zeit auf den Kristalllüster gewirkt und ist nie gebannt worden. Die Ritterstatuen sind lebensecht, aber unbelebt.

Q13. KAPELLE DES MORGENS

Rissige Holzpfeiler stützen eine hölzerne, U-förmige Empore, die über diese Kapelle mit Steinwänden hervorragt. Schmale Torbögen führen zu Wendeltreppen, die sich zur Empore hinaufwinden, und eine in die Nordwand eingelassene Tür ist mit einem Holzbalken versperrt. Am Ostende der Kapelle ruht ein Steinaltar, der von eisernen Armleuchtern flankiert wird. In den Altar ist das Basrelief einer aufgehenden Sonne gemeißelt. Hohe Bogenfenster, in die Paneele mit Glasmalereien eingelassen sind, dekorieren die Wände hinter dem Altar. Eines der Fenster ist zer schlagen worden, bedeckt den Kapellenboden als bunte Glasscherben und erlaubt dichtem Nebel, in den Raum einzudringen und ihn auszufüllen.

Wenn das Leuchtfeuer noch nicht entzündet wurde (siehe Bereiche Q16 und Q53), füge hinzu:

Durch den Nebel seht ihr drei gepanzerte Gestalten vor dem Altar knien.

Die Gestalten sind drei **Wiedergänger**, in zerrissene Kettenpanzer gekleidet, die denselben Schutz bieten wie Lederrüstungen. Jeder Wiedergänger führt ein Langschwert. Wenn das Leuchtfeuer entzündet wird, werden die Wiedergänger von ihrem Hass gereinigt und zur Ruhe gebettet, und die Charaktere finden drei gepanzerte Leichname mit Langschwertern, die vor dem Altar auf dem Boden liegen.

Die Wiedergänger werden, wenn sie noch aktiv sind, von ihrem Hass geblendet, attackieren die Charaktere auf der Stelle und versuchen sie aus der Feste Argynvost zu vertreiben. Ein Wiedergänger attackiert als Aktion zweimal mit seinem Langschwert, er führt die Waffe mit beiden Händen und verursacht bei einem Treffer 15 (2W10 + 4) Hiebsschaden.

Charaktere, die die Ikonographie und räumliche Ausrichtung des Raums studieren (die Tatsache, dass das Licht von Osten her hineinfällt), können mit einem gelungenen Intelligenzwurf (Religion) gegen SG 10 feststellen, dass die Kapelle einem Gott der Morgendämmerung geweiht ist. Jeder, der mit der Barovianischen Religion vertraut ist, kann schließen, dass der fragliche Gott der Morgenfürst ist.

Die Empore (Bereich Q24) ist 6 m hoch und kann erreicht werden, indem man eine beliebige der Wendeltreppen erklimmt (Bereich Q14).

Charaktere, die nahe dem Altar stehen und nach oben blicken, können das hohle Innere des Leuchtfeuerturms sehen. Der untere Treppenabsatz des Turms (Bereich Q50) liegt 18 m über dem Boden der Kapelle und der obere Treppenabsatz (Bereich Q51) weitere 3 m darüber.

Der Balken vor der Nordtür kann von dieser Seite einfach angehoben werden. Sobald der Balken entfernt ist, kann die Tür aufgezogen werden, um eine Steintreppe zum Vorschein zu bringen, die hinab zu einem Friedhof führt (Bereich Q15).

Q14. KAPELLENTREPPENHÄUSER

Schmale Fenster erlauben matted Licht in diese 1,5 m breite Wendeltreppe einzufallen.

Diese Treppe führt von der Kapelle (Bereich Q13) zur Empore der Kapelle (Bereich Q24) und weitere 6 m zu einem kleinen, leeren Raum mit einem Fenster, das die Kapelle überblickt.

Q15. FRIEDHOF

Hinter dem Herrenhaus versteckt liegt ein nebelverhangener Friedhof, der von einem 1,80 Meter hohen Zaun aus Schmiedeeisen umgeben ist. In der Nordostecke steht ein Mausoleum.

Wenn das Leuchtfeuer noch nicht entzündet wurde (siehe Bereiche Q16 und Q53), lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere den Friedhof zum ersten Mal überqueren:

Ihr fühlt euch plötzlich, als ob euch jemand oder etwas beobachtet. Als ihr aufschaut, bemerkt ihr einen gut gekleideten Mann mit einer dichten Mähne an Distelwolle erinnernden Haars, der euch von einem hohen Turmfenster aus beobachtet. Er zieht die Vorhänge zu und verschwindet außer Sicht.

Der merkwürdige Mann beobachtet die Charaktere durch das Südostfenster des Bereichs Q42. Er ist nicht mehr als eine Erscheinung, die dazu gedacht ist, die Charaktere in diesen Raum zu locken.

Das Mausoleum wird in Bereich Q16 beschrieben.

Der dichte Nebel verdeckt die Tatsache, dass fünf der Gräber aufgegraben worden sind. Eine genauere Untersuchung und ein gelungener Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 10 enthüllen, dass die dort bestatteten Leichname aus der Erde herausgekrochen sind. Die fehlenden Leichname sind nirgends zu sehen, aber der umgebende Zaun ist intakt, was darauf schließen lässt, dass niemand von außen auf den Friedhof gelangt ist. (Diese Leichname wurden von den Geistern von Wiedergängern erweckt und haben sich ihren Weg herausgewählt.)

Eine Steintreppe windet sich an der Außenseite eines Turms hinauf zu einem Absatz aus Steinplatten vor einer robusten Holztür. Die Tür ist von innen verriegelt und führt in die Kapelle (Bereich Q13).

Q16. MAUSOLEUM DES DRACHEN

Angelaufene, versilberte Gargylen in der Form von Drachennestlingen krallen sich an das steingedeckte Dach dieses Mausoleums. In eine 2,10 Meter hohe und 1,20 Meter breite weiße Marmortür, die in die Südwestwand eingelassen ist, ist ein Name eingraviert: Argynvost.

Die drachenförmigen Gargylen sind harmlose Skulpturen. Die Steintür kann mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 15 aufgezogen werden.

Der Innenraum des Mausoleums ist dunkel und staubig. Ihr seht vier leere Alkoven mit erhöhten Böden. In die hintere Wand ist ein Vers auf Drakonisch eingraviert.

Charaktere, die die drakonische Schrift lesen können, können die Inschrift an der Wand entziffern:

Hier liegen die Knochen und Schätze von Argynvost, Fürst der Feste Argynvost und Gründer des Ordens des Silberdrachen.

ENTWICKLUNG

Wenn der Schädel Argynvosts aus Burg Ravenloft hergebracht (siehe Kapitel 4, Bereich K67) und im Mausoleum eingeschlossen wird, verwandelt sich der Geist des Drachen in ein strahlendes Licht an der Spitze des Turms (siehe Bereich Q53).

Q17. WESTTREPPENHÄUSER

Schmale Fenster erhellen diese staubige, 1,50 Meter breite Wendeltreppe.

Diese Treppen verbinden die Emporen des ersten Obergeschosses (Bereich 18) mit den Bereichen Q30 und Q36 im zweiten Obergeschoss.

Q18. EMPOREN

Zwei Steinemporen flankieren das Hauptfoyer. Gemeißelte Baluster, die Rittern in glänzender Rüstung gleichen, stützen ihre elegant gearbeiteten Steingeländer. Waffen und Schilde zieren die Wände entlang dieser Gänge wie Girlanden, während Alabasterbüsten gutaussehender Männer die Korridore flankieren, die nach Norden und Süden vom Foyer wegführen. Am Westende jeder Empore ist ein Torbogen, der zu einer nach oben führenden Wendeltreppe führt.

Die Empore befindet sich 6 m über dem Boden des Foyers (Bereich Q3). Die Waffen und Schilde, die an den Wänden hängen, sind nicht-magisch. Die Büsten, ausgestellt auf hölzernen Sockeln, stellen verschiedene menschliche Gestalten des Drachen Argynvost dar. Ihre Augen scheinen die Charaktere zu beobachten, wenn sie vorbeigehen, aber der Effekt ist eine optische Täuschung.

Q19. VERFALLENE SCHLAFGEMÄCHER

Es gibt zwei dieser Räume.

Das Südende dieses Raums ist eingestürzt und gibt das Zimmer den Elementen preis. Ein paar Möbel liegen zerbrochen unter heruntergefallenem Schutt aus dem Geschoss darüber.

Der Holzboden knarzt unter den Füßen. Obwohl es sicher ist, auf ihm zu laufen, lockt dies die Riesenspinnen aus Bereich Q4 an. Die Spinnen krabbeln nach oben in den Raum und greifen an. Der Boden hier befindet sich 6 m über dem Boden des Ballsaals.

Q20. SÜDALKOVEN

Ein roter Samtvorhang hängt vor einem Alkoven in der Südecke dieses Flurs. Er flattert ein ganz klein wenig.

Eines der schmalen Fenster hinten im Alkoven hat eine zerbrochene Glasscheibe, durch die eine leichte Brise hereinweht, was den Vorhang dazu bringt, sich zu bewegen. Wenn die Charaktere hinter den Vorhang blicken, lies vor:

Ein schwarzes Tuch bedeckt etwas, das auf einem weißen Marmorsockel steht.

Unter dem schwarzen Tuch befindet sich der abgetrennte Kopf eines zufällig bestimmten Charakters – eine Illusion, die von Strahds Bewusstsein erschaffen wird. Tatsächlich ist es eine exquisite Alabasterbüste eines gutaussehenden Menschen mittleren Alters mit einem sauber gestutzten Schnurrbart und Bart (Fürst Argynvost). Die Illusion ist zu stark, um sie anzuzweifeln, aber sie kann gebannt werden, wenn die Büste zerbrochen oder wieder abgedeckt wird.

Q21. NORDALKOVEN

Ein roter Samtvorhang hängt vor einem Alkoven in der Nordecke dieses Flurs.

Der Alkoven ist leer, bis auf die schmalen Fenster in den Rückwänden. Wann auch immer die Charaktere den Vorhang aufziehen und weggehen, der Vorhang ist geschlossen, wenn sie zurückkehren. Nur dadurch, dass sie den Vorhang von seiner Stange entfernen, können sie den Vorhang davon abhalten, sich von selbst zu schließen.

Q22. BADEZIMMER

Der Raum enthält eine eiserne Badewanne und eine Holzvertäfelung, die sich bis zu einer Höhe von 1 m erhebt. Über der Vertäfelung sind die Wände mit einem fortlaufenden, verblassten Wandbild einer Berglandschaft bemalt.

Das Wandbild stellt das Balinokgebirge naturgetreu dar.

Q23. LAGERRAUM

Regenwasser sickert durch Risse in der Decke und fließt in eine Pfütze auf dem durchsackenden Holzboden. Die Pfütze füllt ungefähr den halben Raum aus. Nackte Steinregale säumen die Wände.

Dieser Raum ist gründlich geplündert worden. Der Holzboden ist weich und schwammig und kann nicht mehr als 100 Pfund Gewicht tragen. Wenn mehr Gewicht aufgebracht wird, bricht der Boden zusammen, und jede Kreatur im Raum stürzt 6 m tief, erleidet normalen Schaden und landet im Bereich Q12.

Q24. KAPELLENEMPORE

Diese hölzerne Empore ragt über die Kapelle des Herrenhauses. Ein kunstvoll geschnitzter Holzthron ruht am Westende zwischen zwei Türen, und enge Torbögen führen zu Wendeltreppen, die nach oben und unten führen. Von der hohen Decke hängt ein eiserner Kronleuchter mit Kerzenhaltern, die wie winzige silberne Drachen geformt sind.

Die Türen hinter dem Thron führen zu den Bereichen Q20 und Q21. Ein hölzernes Geländer umfängt die Empore, die sich 6 m über dem Boden der Kapelle befindet (Bereich Q13).

Q25. KORRIDOR MIT FALLEN

Dieser T-förmige Korridor besitzt Abzweigungen nach Westen, Osten und Süden. Drei Bogenfenster in der Nordwand überblicken die nebligen Ländereien.

Die Decke im Flur ist 6 m hoch. Die Holztüren zu den Bereichen Q27 und Q28 sind verschlossen und benötigen einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 20, um sie aufzubrechen. Die 3 m breiten Quadrate vor den Türen (auf der Karte mit Markovia markiert) sind mit Fallen versehen. Wenn ein Charakter eines dieser Quadrate betritt, erscheint magisch eine vom Boden bis zur Decke reichende Steinwand (erschaffen vom gleichnamigen Zauber) quer über die Öffnung in der Südwand. Zur selben Zeit stürmen die **Phantomkrieger** aus den Bereichen Q27 und Q28 durch die Türen (die von ihren Seiten ungehindert geöffnet werden können) und greifen an.

Die Steinwand verschwindet nach zehn Minuten, zu welchem Zeitpunkt die Falle in die Grundeinstellung zurückgesetzt wird. Charaktere, die den Zauber *Magie entdecken* im Flur wirken, können vage Auren von Hervorrufungsmagie vor den Türen wahrnehmen.

Q26. NORDOST-GÄSTEGEMACH

Die Tür dieses Zimmers steht offen.

Zwei Betten mit zerrissenen Himmeln stehen an gegenüberliegenden Wänden, und zwischen ihnen am Boden liegt ein zerschlossener Teppich. In die hintere Wand ist ein rußgeschwärzter Kamin eingelassen. Ein leises Zischen entspringt dem Kamin.

Wenn ein oder mehrere Charaktere sich dem Kamin bis auf 3 m nähern, füge hinzu:

Ein kleiner, zischender Drache aus Asche und Rauch bricht aus dem Kamin hervor und füllt den Raum mit Ruß, während er mit seinen Schwingen schlägt.

Der qualmende kleine Drache hat die Spielwerte eines **Rauch-Mephits**, kämpft aber nur zur Selbstverteidigung. Wenn man ihn in Ruhe lässt, fliegt er mit einer Geschwindigkeit von 10 m aus dem Zimmer, die Wendeltreppe hinauf (Bereich Q17), durch den Vorhang bei Bereich Q30, über den Schutt in Bereich Q33 und in den Bereich Q36. Sobald er dort ist, landet er auf der Rückenlehne von Wladimirs Thron und verschwindet.

Q27. UNTERKÜNFTE DER RITTER

Dieser Raum ist mit den Trümmern uralter Etagenbetten übersät. Fünf schmutzverkrustete Fenster erlauben nur sehr wenig Licht, in den Raum einzufallen, und zwischen ihnen befinden sich vier leere Rüstungsständer. Leere Fackelhalterungen säumen die Wände.

Vier **Phantomkrieger** (siehe Anhang D) gehen in diesem Zimmer um. Sie manifestieren sich nur, wenn die Charaktere den Raum betreten oder die magische Falle in Bereich Q25 auslösen. Sie kämpfen, bis sie vernichtet werden.

Q28. UNTERKÜNFTE DER RITTER

Zerrissene und fadenscheinige Vorhänge verdecken die Fenster dieses runden Raums, leere Fackelhalterungen säumen die Wände. Zerbrochene Etagenbetten und Rüstungsständer sind über den Boden verteilt.

Drei **Phantomkrieger** (siehe Anhang D) gehen in diesem Zimmer um. Sie manifestieren sich nur, wenn die Charaktere den Raum betreten oder die magische Falle in Bereich Q25 auslösen. Sie kämpfen, bis sie vernichtet werden.

SCHÄTZE

Unter den Trümmern begraben befindet sich eine kleine Holzkassette, die vier *Tränke der Unverwundbarkeit* enthält. Ein Durchsuchen des Raums fördert diesen verlorenen Vorrat zu Tage.

Q29. NORDWEST-GÄSTEGEMACH

Die Inhalte dieses Raums sind in Spinnweben eingehüllt. Zwischen Fenstern mit Vorhängen steht ein schwarzer Marmorkamin mit einem gemeißelten Sims, über dem ein gerahmtes Portrait eines gutaussehenden, gutgekleideten Mannes mit einem trockenen Lächeln und einer dichten Mähne an Distelwolle erinnernden Haars hängt. Gegenüber dem Kamin steht ein großes Bett mit einer verrottenden Matratze und hölzernen Pfosten, die geschnitzten Drachen gleichen. Gegenüber den doppelten Türen steht ein hoher Kleiderschrank, dessen Türen offen hängen und den Blick auf einen dunklen und leeren Hohlraum freigeben. Das einzige andere Möbelstück ist ein gepolsterter Ledersessel, der dem Kamin zugewandt ist.

Das Portrait zeigt den Silberdrachen Argynvost in seiner Gestalt als der menschliche edle Fürst Argynvost.

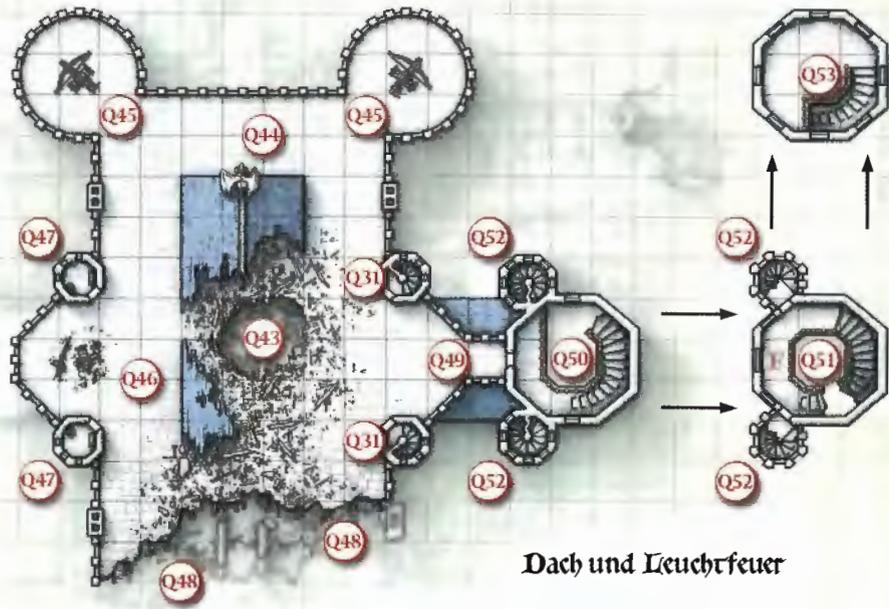
Q30. VORHANGVERHANGENES TREPPENHAUS

Ein zerrissener schwarzer Vorhang verbirgt einen Torbogen, der zu einer Wendeltreppe führt, die in den Bereich Q17 hinabführt.

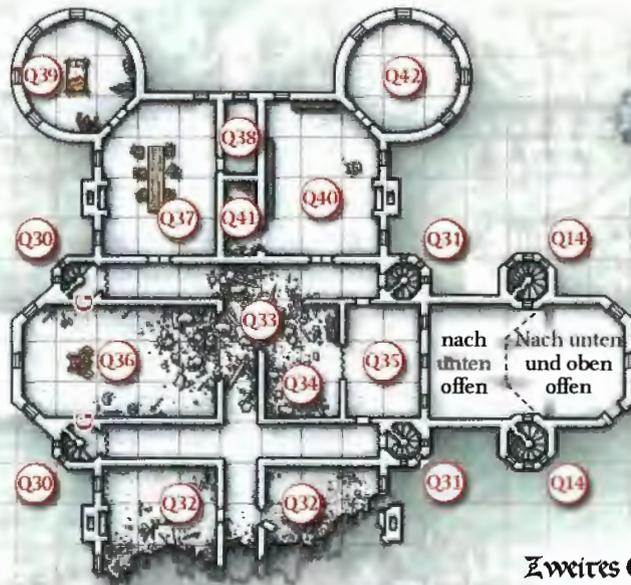
Am oberen Ende der Treppe befindet sich eine Geheimtür, die aufgezogen werden kann, um den Blick auf den dahinter liegenden Bereich Q36 freizugeben.

Feste Argynvost

(Bereich Q)



Dach und Leuchtfeuer



Zweites Obergeschoss

Ein Feld = 3 Meter

Q31. OSTTREPPENHÄUSER

Eine Holztür mit runder Oberkante gibt beim Öffnen den Blick auf eine Wendeltreppe frei, in deren Wände schmale Fenster eingelassen sind. Die Treppe verbindet das zweite Obergeschoss und das Dach des Herrenhauses.

Q32. VERFALLENE SCHLAFGEMÄCHER

Diese beiden Zimmer liegen sich gegenüber, getrennt von einem verfallenen Korridor, der südlich ihrer Türen abrupt endet.

Der größte Teil dieses Gemachs ist eingestürzt. Der Holzboden ist mit Schutt übersät und fällt in einen nebligen Abgrund im Süden ab. Das Dach oberhalb ist ausgefranst und zerbröckelt.

Der Boden hier befindet sich 12 m über dem Boden des Ballsaals (Bereich Q4). Das Dach liegt 6 m oberhalb.

Q33. EINGESTÜRZTES DACH

Das Dach über diesem Teil des Herrenhauses ist eingestürzt und hat dadurch ein klaffendes Loch von 6 m Durchmesser erzeugt, das von zerbrochenen Dachsparren zweigeteilt wird. Dunkle Sturmwolken ziehen am Himmel darüber vorbei. Auf dem Boden häufen sich Steinbrocken, zerbrochene Fliesen, zerschmetterte Balken und andere Trümmer. Unter dem Schutt befinden sich ein durchsackender Boden und Pfützen aus Regenwasser.

Die Decke hier ist 6 m hoch und der Boden zählt als schwieriges Gelände.

Wladimir Horngaard (siehe Bereich 36) kann Besucher hören, die über den Schutt klettern, und kann von ihnen nicht überrascht werden.

Q34. VERFALLENES BADEZIMMER

Dieser Raum hat einen gefliesten Boden und eine eiserne Badewanne, die mit Trümmern des eingestürzten Daches angefüllt ist. Ein zerrissener Vorhang hängt in einem offenen Durchgang in der Mitte der Ostwand.

Q35. OBERE GALERIE

Dieser Raum weist eine dunkle Holzvertäfelung an den Wänden auf, jeweils 1 Meter hoch. Über der Vertäfelung hängen Wandgemälde von religiösen Figuren, die heilige Riten durchführen. In der Mitte der Westwand hängt ein zerschlissener Vorhang in einem offenen Durchgang. Drei hohe, schlanke Fenster mit Glasmalereien, die in die gegenüberliegende Wand eingelassen sind, zeigen Figuren in weißen Roben mit orangen Sonnenaufgängen hinter ihren Köpfen.

Von Norden nach Süden zeigen die drei Buntglasfenster Sankt Andral, den Morgenfürsten und Sankt Markovia.

Q36. AUDIENZSAAL DES DRACHEN

Die Westwand dieses 15 Meter langen und 10 Meter breiten Audienzsaals ist zerbröckelt und hinterlässt ein klaffendes Loch und einen Haufen Schutt. Waffen und Schilde, die einst von den Wänden hingen, sind zu Boden gefallen und dem Rost erlegen. Ein großer Holzthron, geschnitzt, um einem Drachen mit sich entfaltenden Schwingen zu gleichen, ist drei hohen Fenstern im Westen zugewandt. Auf dem Thron zusammengesunken befindet sich eine hagere, gerüstete Gestalt, die mit einer panzerbehandschuhten Hand das Heft eines Zweihandschwertes umklammert.

Wladimir Horngaard (siehe Anhang D), Kommandeur des gefallenen Ordens des Silberdrachen, ist auf dem Thron zusammengesunken. Wenn das Leuchtfeuer von Feste Argynvost (siehe Bereich Q53) entzündet worden ist, ist der Leichnam leblos und Charaktere können ihn ungehindert plündern (siehe „Schätze“ weiter unten).

Wenn das Leuchtfeuer nicht entzündet worden ist, dient die Leiche als Wirtskörper des Wiedergängers. Wenn die Charaktere sich ihm nähern, sagt er: „Geht weg.“ Wenn sie nicht auf der Stelle fortgehen, lies vor:

Der Griff der Kreatur um das Zweihandschwert wird fester. „Wenn Ihr gekommen seid, mich zu vernichten, wisset: Ich verschied, als ich vor über vier Jahrhunderten dieses Land gegen das Böse verteidigte, und aufgrund meines Scheiterns bin ich für alle Zeit verdammt. Wenn Ihr diesen Körper vernichtet, wird mein Geist einen neuen Leichnam finden, um in ihn einzufahren, und ich werde Euch zur Strecke bringen. Weder könnt ihr mich aus meiner Verdammnis befreien, noch würde ich dies wollen.“

Seid Ihr gekommen, dieses Land von der Kreatur zu befreien, die sich am Blute der Unschuldigen labt, wisset: Es gibt kein Monster, das ich mehr hasse als Strahd von Zarowitsch. Er erschlug Argynvost, brach das Leben des Ritters, den ich liebte, und vernichtete den wackeren Orden, dem ich mein Leben gewidmet hatte, aber Strahd ist bereits einmal gestorben. Es darf ihm nicht gestattet werden, erneut zu sterben. Stattdessen muss er auf ewig in einer Hölle leiden, die er selbst erschuf, und aus der er niemals entkommen darf. Was auch immer getan werden kann, um ihm Elend und Ruhelosigkeit zu bereiten, werde ich tun, aber ich werde jeden vernichten, der seine Qual zu beenden trachtet.“

Wladimir kämpft zur Selbstverteidigung. Er erhebt sich auch von seinem Thron und greift an, wenn die Charaktere es versäumen, seiner Warnung zu folgen und ihn drängen, bei der Vernichtung Strahds zu helfen. Wenn Wladimir zum ersten Mal Schaden erleidet, erscheinen sechs **Phantomkrieger** (siehe Anhang D), greifen in den Kampf ein und kommen ihm zu Hilfe.

Hass vernebelt Wladimirs Gedanken derart, dass er sich nicht daran erinnern kann, dass Sir Godfrey (Bereich Q37) im Leben sein Geliebter war. Wenn Sir Godfrey den Charakteren hilft und Wladimir gegenübertritt, leuchtet schmerzvolles Erkennen in Wladimirs Augen auf, doch nur das Entzünden des Leuchtfeuers kann ihn befreien.

SCHÄTZE

Wladimir Horngaard führt ein *Zweihandschwert +2*.

Wladimir trägt unter seinem Plattenpanzer ein heiliges Symbol des Morgenfürsten aus Platin (im Wert von 250 GM) um seinen Hals.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, befindet er sich im Besitz Wladimirs, aber er wird sich nicht freiwillig davon trennen, solange nicht das Leuchtfener der Feste Argynvost entzündet wurde (siehe Bereich Q53).

Q37. RITTER DES ORDENS

Die Anführer des Ordens des Silberdrachen versammelten sich früher hier.

Durch den Staub und die Spinnweben seht ihr verblasste Kriegsbanner, die die Wände einer geräumigen Kammer zieren, in deren Mitte ein schwerer Holztisch steht. Ein eiserner Kronleuchter hängt über dem Tisch, welcher von sechs hochlehnten Stühlen umgeben wird, auf denen holzgeschnitzte Drachen sitzen. Auf fünf der Stühle sind skelettierte Menschen in zerrissenen Kettenpanzern zusammengesunken.

Wenn das Leuchtfener in Bereich Q53 entzündet worden ist, wurden die Geister dieser Wiedergänger zur Ruhe gebettet und haben ihre leblosen Körper zurückgelassen. Wenn das Leuchtfener nicht entzündet worden ist, füge folgendes hinzu:

Die Leichname neigen ihre Köpfe in eure Richtung. Einer von ihnen knurrt: „Warum stört Ihr, die Lebenden, die Toten?“

Die skelettierten Gestalten sind fünf **Wiedergänger**. Alle fünf sind rechtschaffen böse. Sie erwarten Befehle von Wladimir (Bereich Q36) und kämpfen nur zur Selbstverteidigung. Die Wiedergänger tragen beschädigte Kettenpanzer, die so viel Schutz bieten wie Lederrüstungen, und sie tragen Langschwerter. Als Aktion attackiert ein Wiedergänger zweimal mit seinem Langschwert, er führt die Waffe mit beiden Händen und verursacht 15 (2W10 + 4) Hiebschaden bei jedem Treffer.

Einer der Wiedergänger, Sir Godfrey Gwilym, ist ein Zauberwirker mit einem Herausforderungsgrad von 6 (2.300EP) und dem folgenden zusätzlichen Merkmal:

Zauberwirken. Sir Godfrey ist ein Zauberwirker der 16. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 15). Sir Godfrey hat die folgenden Paladinzauber vorbereitet:

1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Magie entdecken, Göttliche Gunst, Donnerndes Niederstrecken*
2. Grad (3 Plätze): *Beistand, Brandmarkendes Niederstrecken, Magische Waffe*
3. Grad (3 Plätze): *Blendendes Niederstrecken, Magie bannen, Fluch brechen*
4. Grad (2 Plätze): *Aura der Reinheit, Wankendmachendes Niederstrecken*

Charaktere, die den Kamin inspizieren, bemerken einen schildförmigen Fleck an der Wand über dem Kaminsims. Einst hing hier ein magischer Schild, der aber entwendet wurde, als Strahds Soldaten das Herrenhaus plünderten. Er ruht nun in der Schatzkammer von Burg Ravenloft (Kapitel 4, Bereich K41).

ENTWICKLUNG

Sir Godfrey kann spüren, dass der Geist von Argynvost keine Ruhe gefunden hat und ist nicht glücklich darüber, dass der Orden auf solch einen Zustand reduziert wurde. Wenn die Charaktere die Wiedergänger um Beistand ersuchen, gibt Sir Godfrey (der mit einer kratzigen Stimme spricht) all die Informationen weiter, die zu Beginn dieses Kapitels betreffend Argynvost und dem Aufstieg und Fall des Ordens des Silberdrachen aufgeführt sind. Aufgrund der Eide, die sie Wladimir Horngaard geschworen haben, können jedoch weder er noch die anderen Wiedergänger den Charakteren auf irgendeine bedeutsame Art helfen.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass Sir Godfrey Strahds Feind ist und die Charaktere ihn überzeugend um Hilfe bitten, bietet er an, sich dem Kampf gegen den Vampir anzuschließen. Das Schicksal hat seine Erinnerung an die Liebe freigelegt, die er und Wladimir einst teilten, und die Kraft dieser Erinnerung treibt Godfrey an, Strahd zu bekämpfen und die Ehre des Ordens wiederherzustellen.

Wenn das Leuchtfener in Bereich Q53 nicht entzündet wurde, ruft Godfreys Entscheidung den Zorn der anderen Wiedergänger hervor und löst einen bewaffneten Konflikt aus.

Wenn das Leuchtfener in Bereich Q53 entzündet wurde, bleibt Sir Godfrey ein Wiedergänger, sogar nachdem alle anderen Wiedergänger (einschließlich Wladimir) zur Ruhe gebettet wurden, außer dass seine Gesinnung sich zu rechtschaffen gut ändert. Obwohl Sir Godfrey sich des Lesens der Tarokka-Karten nicht bewusst ist, spürt er irgendwie, dass er eine letzte Aufgabe erfüllen muss, bevor sein Geist mit Wladimirs Ruhe finden kann, und stimmt daher zu, den Charakteren dabei zu helfen, sich Strahd auf Burg Ravenloft entgegenzustellen.

SIR GODFREY GWILYM



Q38. ABSTELLKAMMER

Diese staubige Abstellkammer besitzt ein schmales Fenster, das in die Nordwand eingelassen ist. Der Raum ist sonst leer.

Q39. WLADIMIRS SCHLAFGEMACH

Licht scheint durch fünf gesplitterte Fenster in diesen kreisrunden Raum. Das Licht fällt auf ein großes, staubbedecktes Bett in der Mitte des Raums, seine Pfosten sind mit holzgeschnitzten Drachen als Spitzen besetzt. Zwei große Tiere flankieren die Doppeltüren. Eines ist ein Braunbär, der auf seinen Hinterbeinen steht, die Krallen ausgestreckt. Das andere ist ein Schreckenswolf, dessen Gesicht in einem bösen Knurren gefroren ist. Neben dem Wolf liegt eine leere Holztruhe.

Dieser Raum diente einst als Schlafgemach für Sir Wladimir Horngaard und Sir Godfrey Gwilym. Der Bär und der Schreckenswolf sind ausgestopft und harmlos. Plünderer haben die Truhe vor langer Zeit durchwühlt und nichts von Wert hinterlassen.

Q40. ARGYNVOSTS STUDIERZIMMER

Dieser Raum ist ein Paradies für Staub und Spinnweben. Drei schmale Fenster erlauben es Lichtschimmern, kahle Eichenregale entlang der Wände und einen zerrissenen Polstersessel, der neben einem höhlenartigen Kamin auf der Seite liegt, zu beleuchten. Ein Bild über dem Sims wurde zerschlitzt, und seine untere Hälfte hängt unter dem Rahmen wie ein zerrissenes Stück Fleisch. Eine eiserne Tür, die in die Südecke der Westwand eingelassen ist, hängt offen an einer Angel.

Strahds Soldaten haben die eiserne Tür aufgebrochen, die einst Argynvosts Tresorraum verschloss (Bereich Q41). Sie haben auch alle Bücher im Raum bis auf eines mitgenommen. (Viele der Bücher, die von hier entwendet wurden, finden sich in Strahds Studierzimmer auf Burg Ravenloft.)

Der einzige verbleibende Band liegt auf dem Boden hinter dem umgeworfenen Sessel. Das Buch, das den Titel *Der Celestische Schwur* trägt, wurde teilweise verbrannt, und sein Deckel wurde von einem Schwert aufgeschlitzt. Ein Durchblättern des zerfallenden Buchs enthüllt, dass es sich um einen Erbauungstext für Ritter von einem Ort namens das Heilige Reich von Valenzia handelt. Die meisten Ritter, die sich Argynvost gegen Strahd anschlossen, kamen aus diesem Reich – das nun hinter den Nebeln verloren ist.

TAGEBUCHSEITE

Wenn die Charaktere den Raum betreten, lies vor:

Ihr hört das leise flatternde Geräusch von Schwingen, könnt aber dessen Ursprung nicht bestimmen. Ein einzelnes Stück Pergament wird vom oberen Ende eines Bücherregals geblasen, trudelt gemächlich durch die Luft und landet sanft zu euren Füßen.

Das Pergamentblatt ist die letzte Seite von Argynvosts Tagebuch, dessen Rest zerstört wurde. Wenn die Charaktere die zerrissene Seite betrachten, zeig den Spielern das „Tagebuch des Argynvost“ in Anhang Markovia.

AUFGESCHLITZTES BILD

Wenn die Charaktere das ganze Bild über dem Kaminsims studieren, lies vor:

Das Bild zeigt das Herrenhaus in besseren Tagen, unter einem klaren Winterhimmel mit schneebedeckten Bergen im Hintergrund. Die Spitze des Kapellenturms glüht wie ein silbernes Leuchtfeuer.

Das Bild strahlt eine Aura von Verwandlungsmagie aus, wenn es einer Untersuchung mit *Magie entdecken* unterzogen wird, aber die Aura ist schwach. Wenn die Charaktere das Bild mittels eines Zaubertricks *Ausbessern* reparieren, lies vor:

Das Leuchtfeuer im Bild blitzt mit einem glitzernden silbernen Leuchten auf und die gespenstische Gestalt eines riesigen Silberdrachen füllt den Raum aus. „Mein Schädel liegt in der Festung meines Feindes“, sagt er, „zur Schau gestellt an einem unheilvollen Ort. Bringt meinen Schädel zu seiner rechtmäßigen Gruft, und mein Geist wird auf immer hier scheinen und diesem dunklen Land Hoffnung bringen.“ Damit verblasst die Erscheinung des Drachen.

Der gespenstische Drache ist nicht der Geist Argynvosts, sondern ein zauberähnlicher Effekt. Sobald der Drache gesprochen hat, glüht das Bild nicht länger und wird nicht-magisch.

Q41. TRESORRAUM DES DRACHEN

Die eiserne Tür, die in diesen Raum führt, hängt offen an einer einzigen, rostigen Angel. Sie ist offensichtlich aufgestemmt worden und schließt nicht länger ordentlich.

Die Wände dieses Raums sind mit Blei verkleidet. Geleerte Truhen und zerschlagene Vasen liegen über den Boden verstreut, ihre Inhalte wurden geplündert.

Dieser Tresorraum enthielt einst den Schatzhort eines Drachen, wurde aber vor Langem von allen Wertgegenständen befreit.

Q42. ARGYNVOSTS SCHLAFGEMACH

Teure Gardinen, durch Zeit und Vernachlässigung ausgeblieben, verbergen die Fenster dieses ansonsten leeren Raums.

Argynvost bevorzugte es, in seiner Drachengestalt zu schlafen. Daher gibt es hier kein Mobiliar.

Q43. LOCH IM DACH

Dieses Loch mit 6 m Durchmesser im Dach des Herrenhauses befindet sich direkt über Bereich Q33, dessen Boden

6 m darunter liegt. Der Schutt auf dem Dach, das das Loch umgibt, ist schwieriges Gelände. Das Dach ist geneigt und mit rissigen Steinziegeln gedeckt. Das Ziegeldach zu erklimmen erfordert einen gelungenen Stürkwurf (Athletik) gegen SG 10. Ein Misslingen um 5 oder mehr lässt den Kletterer zur Brüstung hinunterrutschen, wo er liegend landet, aber keinen Schaden erleidet.

Q44. DRACHEN-GARGYL

Oben auf dem Dach thront ein versilberter Gargyl in der Form eines Drachennestlings, der die Brustwehr überblickt.

Die silberne Drachennestling-Statue befindet sich 3 m über der Brustwehr und ein *Magischer Mund*-Zauber wurde auf sie gewirkt. Wenn ein Charakter vor ihr vorbeiläuft, wird der Zauber aktiviert und der Nestling flüstert den folgenden kurzen Vers in der Gemeinsprache:

*Wenn der Drache findet Ruh und Trost
An seiner rechten Grabesstelle
Scheinen wird das Licht von Argynvost
Dass dieses Land sich neu erhelle*

Q45. URALTE BALLISTE

Eine uralte Balliste, durch Zeit und Wetter verrottet, steht hinter den Zinnen auf dem Dach dieses Turms.

Die Balliste zerfällt, wenn sie angefasst wird.

Q46. ZERSTÖRTE BALLISTE

Auf dem Dach in Richtung der Vorderseite des Herrenhauses liegen die Trümmer einer Balliste verstreut. Die Trümmer werden von zwei Türmen mit Kegeldächern und schmalen Türen flankiert.

Die Türme werden bei Bereich Q47 beschrieben.

Q47. DACHTÜRME

Spinnweben hängen von den Dachsparren dieses Turms, der bis auf eine Holzbank und einen eisernen Ofen leer ist. Schießscharten überblicken die nebligen Ländereien vor dem Herrenhaus.

Die Ritter, die einst das Dach bewachten, nutzten diese Türme, um sich vor Regen und kalten Nächten zu schützen und um sich dort aufzuwärmen.

Q48. DACHKANTE

Hinter einer zerklüfteten Kante aus Stein droht ein 18 Meter tiefer Sturz zum schuttübersäten Boden darunter. Ein paar Dachsparren ragen unter dem Stein hervor.

Die Kante des Dachs ist robust genug, um darauf zu gehen, und nicht weiter einsturzgefährdet. Bis hinunter zu Bereich Q32 sind es 6 m, 12 m bis Bereich Q19 und 18 m bis Bereich Q4.

Q49. TÜR DES LEUCHTFEUERTURMS

Der Wehgang verengt sich zu einer Breite von 3 m und endet vor einer robusten Holztür, die in die Wand des östlichen Turms eingelassen ist.

Diese Tür ist von innen versperrt. Die Phantomkrieger in den Erkertürmchen des Turms (Bereich 52) führen Fernkampfangriffe gegen Charaktere aus, die versuchen, sich ihren Weg in den Turm zu bahnen. Diese geisterhaften Verteidiger verfügen über Dreivierteldeckung hinter den Schießscharten.

Q50. LEUCHTFEUER, UNTERER ABSATZ

Ein morscher hölzerner Absatz und eine Treppe klammern sich in die Wände dieses Turms. Die Treppe führt nach oben zu einem weiteren Absatz 6 m höher und der Boden der Kapelle liegt 18 m darunter.

Der Absatz und die Treppe knarzen und erzittern unter den Füßen der Helden, sind aber sicher.

Q51. LEUCHTFEUER, OBERER ABSATZ

Eine knarrende Treppe führt hinauf zu einem hölzernen Absatz mit drei Fenstern, die das Dach des Herrenhauses überblicken. Die Fenster werden von zwei schmalen Holztüren flankiert.

Der Absatz knarzt und stöhnt unter den Füßen der Helden, ähnlich wie in Bereich Q50, aber hier ist die Sache nicht so sicher. Der 3 m lange, auf der Karte mit T markierte Abschnitt ist besonders schwach und bricht unter einem Gewicht von 50 Pfund oder mehr ein. Einer einbrechenden Kreatur auf diesem Abschnitt des Absatzes muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder sie stürzt 6 m tief auf den Absatz darunter (Bereich Q50). Der Einsturz dieses Abschnitts erzeugt eine 3 m breite Lücke im Absatz.

Die Türen führen auf die Dächer der Erkertürme (Bereich Q52)

Q52. LEUCHTFEUER-ERKERTÜRME

Eine steinerne Brustwehr umschließt das Dach dieses Erkerturms. Eine Wendeltreppe führt zur Ebene darunter hinab.

Diese Erkerturmdächer befinden sich 24 m über dem Erdboden. Die Wendeltreppen führen 6 m weit hinunter zu Bogenschützennestern – kleine Räume, gesäumt mit Schießscharten. In jedem dieser Räume steht ein **Phantomkrieger** (siehe Anhang D) Wache mit einem geisterhaften Langbogen, der **Pfeile** aus Energie verschießt. Die beiden Phantomkrieger erhalten die folgenden Aktionsoptionen:

Mehrfachangriff. Der Phantomkrieger führt zwei Angriffe mit seinem geisterhaften Langschwert oder geisterhaften Langbogen durch.

Geisterhafter Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W8) Energieschaden.

Q53. LEUCHTFEUER VON FESTE ARGYNVOST

Hölzerne Stufen führen zur Spitze des Turms empor, die einen Steinboden besitzt und ein 9 m hohes Giebeldach. Raben nisten auf sich kreuzenden Dachsparren, sie kommen und gehen durch Löcher im Dach. 3 Meter hohe und 1,50 Meter breite Bogenfenster sind in gleichmäßigen Abständen in die Wänden eingelassen. Jedes Fenster besteht aus einem Rahmenwerk aus Blei, das mit kleinen Scheiben durchsichtigen Glases gefüllt ist.

Die **Raben**, die hier nisten, sind harmlos, aber sie beobachten die Charaktere mit großem Interesse. Wenn die Charaktere aus den Fenstern blicken, kannst du den folgenden Text nutzen, um zu beschreiben, was sie in der Ferne sehen.

Im Norden und im Osten liegt ein nebelverhangenes Tal mit dunklen Wäldern, einer kleinen Stadt und einer einsamen Windmühle auf einem Steilhang. Im Süden fließt ein Fluss durch einen nebligen Sumpf. Im Westen, zwischen felsigen Hügeln, erblickt ihr ein Kloster, das hinter einer langen Fläche nebelumwaberter Kiefern auf einem schneebedeckten Berghang thront.

Die kleine Stadt ist Vallaki (Kapitel 5). Die Windmühle ist der Alte Knochenschleifer (Kapitel 6). Das Kloster ist die Abtei Sankt Markovia in Kresk (Kapitel 8).

DAS LEUCHTFEUER ENTZÜNDEN

Wenn der Schädel von Argynvost im Mausoleum des Drachen (Bereich Q16) platziert wird, verwandelt sich der Geist des Drachen in ein gleißendes Licht, welches diesen Raum erfüllt und wie das Leuchtf Feuer eines Leuchtturms über das Tal erstrahlt. Selbst wenn der Turm niedergedrückt wird, verbleibt das Licht von Argynvost an Ort und Stelle und blitzt weiter durch den Himmel. Obwohl die Berge das Licht des Leuchtf Feuers davon abhalten, Burg Ravenloft direkt zu erreichen, kann Strahd das Leuchten des Lichts am Himmel im Westen sehen.

Das Leuchtf Feuer kann in Vallaki (Kapitel 5), Kresk (Kapitel 8) und Beres (Kapitel 10) gesehen werden, genauso wie vom Alten Knochenschleifer aus, von Richtens Turm (Kapitel 11) und dem Werwolfbau (Kapitel 15).

Das Licht des Leuchtf Feuers kann sogar von Kreaturen „gespürt“ werden, die blind sind. Das Licht erlaubt Kreaturen mit guter Gesinnung, einen Schimmer von Hoffnung und Freude zu erleben, während böse Kreaturen das Licht beunruhigend finden.

Leuchtf Feuer des Schutzes. Wenn das Leuchtf Feuer scheint, erhalten Charaktere und andere Kreaturen, die sich Strahd widersetzen, einen Bonus von +1 auf RK und Rettungswürfe, solange sie sich in Barovia befinden.

Ruhende Wiedergänger. Wladimir Horngard und die anderen Wiedergänger, die in Barovia umgehen, sehen das

Licht als Erinnerung an all das, was einst gut und edel an dem Ritterorden war, dem sie einst angehörten. Sie lassen ihren Hass und ihre physischen Körper los und lassen Leichname zurück, während ihre Geister endlich Ruhe finden. Von nun an sollte jede Zufallsbegegnung mit einem Wiedergänger nicht mehr als Begegnung behandelt werden.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, dann ruht er auf dem westlichen Fensterbrett.

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder beide der folgenden Ereignisse nutzen, während die Charaktere die Feste Argynvost erkunden.

BESONDERE LIEFERUNG

Diese Begegnung tritt ein, während die Charaktere sich in der Feste Argynvost befinden. Diejenigen, die einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 11 oder höher haben, hören das Klappern von Pferdehufen und das Knirschen von Kutschrädern auf Kies.

Ein Karren, gezogen von einem **Zugpferd** und gefahren von einem Vistana namens Kolja (CN männlicher menschlicher **Bandit**) hält vor dem Herrenhaus. Nachdem er sich gegen die Statue von Argynvost (Bereich Q1) erleichtert hat, spannt Kolja das Pferd aus und reitet zurück zum Lager der Vistani außerhalb von Vallaki (Kapitel 5, Bereich N9), dabei lässt er den Karren und seine Ladung zurück: einen einfachen, hölzernen Sarg.

Der Sarg wurde in Vallaki vom örtlichen Sargmacher Henrik van der Voort (siehe Kapitel 5, Bereich N6) gefertigt. Der Name eines der Charaktere (zufällig bestimmt) wurde säuberlich in seinen Deckel gemeißelt. Den Sarg zu öffnen befreit einen **Schwarm von Fledermäusen**. Der Schwarm greift den Charakter an, dessen Name in den Sarg eingraviert ist. Wenn dieser Charakter nicht in Sicht ist, fliegt der Schwarm davon.

ARRIGALS JAGD

Esmerelda d'Ävenir (siehe Anhang D) erreicht auf dem Rücken eines **Reitpferdes** die Feste Argynvost, welches sie aus dem Lager der Vistani außerhalb von Vallaki (Kapitel 5, Bereich N9) gestohlen hat. Sie hat gehört, dass das Haus, in welchem es dem Vernehmen nach spukt, vielleicht Feinde Strahds beherbergt und Geheimnisse zur Vernichtung des Vampirs enthalten könnte.

Sobald sie ankommt, lässt Esmerelda das Pferd frei (welches zurück in sein Lager flüchtet) und bahnt sich leise ihren Weg durch das Herrenhaus, bis sie die Charaktere erreicht.

Esmerelda dicht auf den Fersen sind der Vistani-Anführer Arrigal (NB männlicher menschlicher **Assassine**) und zwei Vistani-Leibwächterinnen (CB weibliche **Banditen**). Arrigal reitet ein schwarzes **Reitpferd**, während die Banditen zwei **Schreckenswölfe** reiten. Diese Schreckenswölfe sind Diener Strahds und können nicht bezaubert oder verängstigt werden.

Arrigal ist entschlossen, Esmerelda gefangen zu nehmen und sie zurück ins Lager der Vistani zu schleppen, damit sie sich der Strafe für ihren Pferdediebstahl stellt. Er tut jedoch nichts, um die Charaktere gegen sich aufzubringen, und kehrt ins Lager der Vistani zurück, wenn er sie nicht überreden kann, ihm Esmerelda auszuliefern. Für mehr Informationen zu Arrigal siehe Kapitel 5, Bereich N9c.

KAPITEL 8: DAS DORF KRESK

DAS BEFESTIGTE DORF KRESK LIEGT NAHE DEM Rand von Strahds Domäne. Hier ist die Nebelwand, die die Grenze markiert, klar über den Bäumen zu erkennen. Dennoch kann man dem Vampir nicht einmal hier entkommen. Tatsächlich fürchten die Dörfler Strahd und seine Wölfe so sehr, dass sie sich nie aus dem Dorf herauswagen. Innerhalb ihrer Mauern ziehen sie Bäume, die ausreichend Holz liefern, um sie in kalten Nächten warmzuhalten, und sie schöpfen Wasser aus einem gesegneten Teich. Sie haben Hühner, Hasen und kleine Schweine, sowie Gärten voller Roter Bete und Steckrüben. Das einzige, bei dem sie von der Außenwelt abhängig sind, ist Wein. Der Bürgermeister, Dmitrij Kreskow, stammt aus einer Adelsfamilie und lässt regelmäßig Wein vom nahen Weingut, dem Weinmagier (Kapitel 12), anliefern, um die Bäuche der Einheimischen warm und ihre Stimmung hoch zu halten.

Hoch über Kresk zeichnet sich drohend die Abtei Sankt Markovia ab, einst ein Konvent und Spital, jetzt ein Irrenhaus, in dem es von Boshaftigkeit wimmelt. Nachdem die Heilige Markovia und ihre Anhänger daran gescheitert waren, Strahd zu stürzen, wurde die Festung zu einer vom Rest der Welt abgeschotteten Festung. Strahd nutzte die Ängste der Kleriker und Nonnen, die sich darin verkrochen hatten, aber am Ende waren es ihre Isolation und Gier, die sie verdammt. Der Klerus begann, sich um Speisen und Wein zu streiten. Als ihnen die Vorräte ausgingen, hatten sie sich entweder gegenseitig umgebracht oder waren von Strahds Terrorakten gegen sie hoffnungslos in den Wahnsinn getrieben worden. Noch Jahre später vermieden die Dörfler von Kresk den Ort in der Furcht, dass die Abtei verflucht, von Geistern heimgesucht, oder beides wäre.

Dann, vor mehr als einem Jahrhundert, kam ein Pilger aus einem fernen Land nach Kresk und bestand darauf, dass es ihm erlaubt werde, die Abtei wieder zu eröffnen. Der namenlose Mann war auffallend gutaussehend und äußerst überzeugend, und die Dörfler konnten nicht anders, als zu tun, was ihnen angetragen wurde. Ewig jung steht er der Abtei bis heute vor, und die Einheimischen nennen ihn schlicht den Abt. Viele Dörfler vermuten, dass der Abt Strahd in Verkleidung ist, denn sie haben Geschichten gehört, dass Strahd in anderen Gestalten auftritt. Die Wahrheit ist jedoch noch beunruhigender.

DER GLANZ IN IHREN AUGEN
war wie warmes Sonnenlicht in
einem stillen Weiher. Dieses Licht
ist für immer verloschen. Wenn ich
versuche, mir diese Augen vorzu-
stellen, ist alles, was ich sehe, ein
wahnsinniger Abgrund.

– Strahd von Zarowitsch

BEREICHE VON KRESK

Die folgenden Bereiche entsprechen den Beschriftungen auf der Karte von Kresk auf Seite 144.

S1. STRASSENKREUZUNG

Die Straße zweigt nach Norden ab, erklimmt einen felsigen Steilhang und endet an einem Torhaus, das in eine 6 Meter hohe Mauer aus Stein eingebaut ist, die ungefähr alle 15 Meter mit Strebeputzern verstärkt ist. Die Mauer umschließt eine Siedlung an der Seite eines schneebestäubten Bergsporns. Hinter dieser Mauer sieht ihr die Spitzen schneebedeckter Kiefern und dünne, weiße Rauchfahnen. Das tiefe Läuten einer Glocke kommt von einem steinernen Kloster, das sich an die Bergflanke hoch über der Siedlung klammert. Das regelmäßige Geläut ist einladend – eine willkommene Abwechslung von der Grabesstille und dem bedrückenden Nebel, an die ihr euch schon gewöhnt habt. Es ist schwer, das aus dieser Entfernung zu sagen, aber es scheint eine Serpentinstraße zu geben, die sich an die Felswände klammert, und die von der ummauerten Siedlung zum Kloster hinaufführt.

Die Alte Swalitische Straße führt von diesem Ort für etwas mehr als 1,50 km weiter nach Westen, bevor sie in den nebligen Vorhang hinunterstößt, der Barovia umgibt (siehe Kapitel 2, „Nebel von Ravenloft“). Charaktere, die der Straße nach Norden folgen, kommen am Torhaus an (Bereich S2).



Kresk (Bereich S)

Abtei Sankt Markovia

Alte Swalitische Straße

Torhaus
(Bereich S2)

6 m



Ein Feld = 15 Meter

S2. TORHAUS

Die Karte von Kresk beinhaltet eine Zeichnung des Torhauses.

Die Luft wird kälter als ihr euch der ummauerten Siedlung nähert. Zwei quadratische Türme mit Zeltdächern flankieren einen steinernen Torbogen, in den ein Paar 4 Meter hoher, eisenbeschlagener Türen eingelassen ist. In den Bogen über den Türen ist ein Name eingemeißelt: Kresk.

Die Wände, die vom Torhaus ausgehen, sind 6 Meter hoch. Oben auf dem Wehgang seht ihr vier Gestalten, die Pelzmützen tragen und Speere umklammert halten. Sie beobachten euch nervös.

In die obere Etage jedes Turms ist eine 15 cm breite, 1,20 m hohe und 30 cm tiefe Schießscharte gehauen. Ein offener Durchgang führt vom Bogenschützennest in jedem Turm zum angrenzenden Wehgang. Hinter den Mauern führen Holzleitern von den Wehrgängen zum Boden 6 m darunter.

Zwei Bogenschützen (RG männliche und weibliche menschliche **Späher**) sind im Inneren des Torhauses stationiert, einer in jedem Turm. Vier **Wachen** (RG männliche und weibliche Menschen) bemannen die angrenzenden Mauern. Wenn die Charaktere dabei gesehen werden, dass sie über die Mauern klettern oder fliegen, nehmen die Wachen an, dass das Dorf angegriffen wird und schlagen Alarm. Fünf Runden, nachdem der Alarm ertönt, kommt jeder wehrfähige Erwachsene im Dorf kampfbereit am Torhaus an. Die Miliz von Kresk besteht aus vier weiteren Wachen plus vierzig **Gemeinen** (RG männliche und weibliche Menschen), die mit Beilen bewaffnet sind.

Die Doppeltüren sind aus dicken Holzbrettern gefertigt, verbunden mit Eisenbändern und mit einem schweren Holzbalken verriegelt, der von eisernen Klammern gehalten wird. Der Balken kann mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 15 angehoben werden. Es braucht Belagerungsgerät, um die Tore aufzubrechen.

Es gibt nicht genügend Leute in Kresk, um die äußeren Mauern adäquat zu verteidigen. Jeder Mauerabschnitt von 90 m wird von einer einzelnen **Wache** beaufsichtigt (RG männlicher oder weiblicher Mensch). Die Wachen sind ausgebildet, hinter der Mauer zu kauern und beim geringsten Anzeichen von Gefahr Alarm zu schlagen.

BÜRGERMEISTER DMITRIJ KRESKOW

Wenn die Charaktere um Einlass bitten oder auf andere Art die Aufmerksamkeit der Wachen auf der Mauer erregen, holt eine der Wachen den Bürgermeister, Dmitrij Kreskow (RG männlicher menschlicher **Adeliger**). Seine Vorfahren erbauten Kresk am Fuß der Abtei, nachdem Strahds Armeen das Tal erobert hatten.

Dmitrij ist ein Fürst und erwartet, wie einer behandelt zu werden. Die Sicherheit seines Dorfes ist ihm wichtiger als das Wohlergehen von Fremden. Er hat früher schon Abenteurer gesehen und nimmt an, dass die Charaktere Strahds Verbündete oder Feinde sind; in beiden Fällen bedeutet ihre Anwesenheit Ärger für Kresk. Dmitrij ist genauso wenig bereit, Strahds Feinden Unterschlupf zu gewähren, wie er gewillt ist, Strahds Verbündeten ihren Willen zu lassen. Die einzige Möglichkeit, wie die Charaktere sein Wohlwollen erlangen können, ist es, Kresk auf irgendeine Art zu helfen, woraufhin Dmitrij durch seinen Amtseid und seine Ehre als barovianischer Adeliger dazu verpflichtet ist, ihnen Gastfreundschaft zu erweisen. Wenn die Charaktere fragen, was sie tun können, bittet Dmitrij sie, eine Wagenladung Wein vom Weingut Weinmagier im Süden zu sichern. Seine Leute mussten bereits tagelang ohne Wein auskommen, und die nächste Lieferung ist lange überfällig.

Wenn die Charaktere sich mittels Magie oder Waffengewalt den Weg in die Stadt erzwingen, sagt Dmitrij seinen Wachen, dass sie die Waffen senken sollen, in der Hoffnung, Blutvergießen zu vermeiden, und tut alles, was er kann, um die Abreise der Charaktere zu beschleunigen.

Ein Charakter, dem ein Weisheitswurf (Einsicht) gegen SG 12 gelingt, kann erkennen, dass Dmitrij die Tatsache zu verbergen versucht, dass er verzweifelt ist. Er betrauert den natürlichen Tod seines jüngsten Sohnes, Ilja – das letzte seiner Kinder (siehe Bereich S3).

S3. DAS DORF KRESK

Wenn die Charaktere die äußere Mauer passieren, lies vor:

Das nebelverhangene Dorf hinter der Mauer ist nicht mehr als eine Ansammlung bescheidener Holzkaten entlang unbefestigter Straßen, die sich zwischen Reihen schneebedeckter Kiefern erstrecken – so viele Bäume, dass sie tatsächlich einen Wald darstellen. Im Nordosten erheben sich scharf graue Felswände, und die Straße, die sich zum Kloster hinaufwindet, ist leicht von diesem Punkt aus zu sehen.

Das Dorf arbeitet als Kommune, ohne Exporte oder einträgliche Geschäfte. Die Dörfler ziehen Bäume und Gemüse, fällen Holz, um ihre Heime zu heizen, züchten Hühner und Schweine und teilen ihre Nahrung. Ein paar Dörfler haben Kühe und Maultiere, aber es gibt keine Pferde in Kresk. Das Dorf hat keine Gasthäuser oder Wirtschaften. Charaktere, die bereit sind, Holz zu hacken, Kühe zu melken oder andere Arbeiten zu verrichten, können die Nacht in der Kate des Bürgermeisters oder einer anderen Wohnstatt verbringen.

KATEN

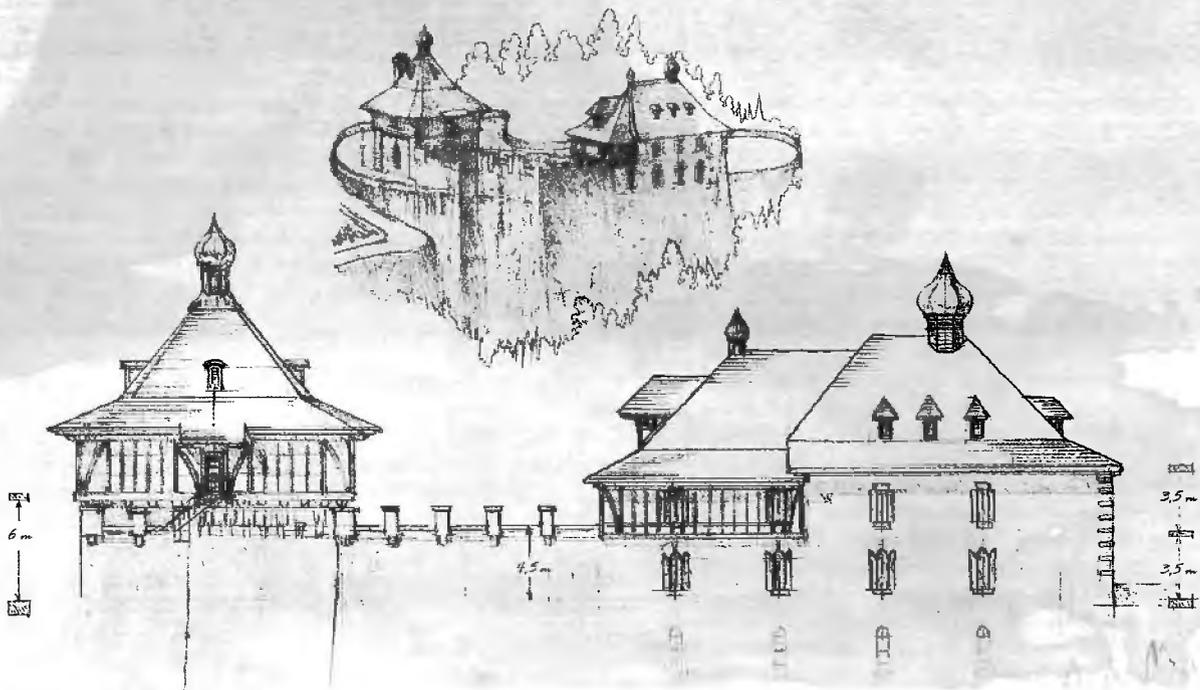
Die Wohnstätten in Kresk sind eingeschossige Kiefernkatzen mit Steinkaminen und Reetdächern. Schweine und Hühner werden in Pferchen und Ställen in den Häusern gehalten, damit sie nicht erfrieren.

Kate des Bürgermeisters. Das dem äußeren Tor am nächsten stehende Gebäude ist die Kate des Bürgermeisters – das größte Gebäude der Stadt, aber immer noch eine einfache Behausung. Dmitrij und seine furchtlose Ehefrau Anna (RG weibliche menschliche **Adelige**) haben keine lebenden Kinder. Das letzte ihrer vier Kinder, Ilja, starb vor sieben Tagen im Alter von vierzehn Jahren an einer Krankheit. Wenn man ihr Alter bedenkt, ist es unwahrscheinlich, dass die Kreskows weitere Kinder bekommen – ein Grund großer Bestürzung für alle im Dorf, da dies das Ende der Kreskow-Blutlinie bedeutet.

Die Kate des Bürgermeisters hat einen Weinkeller (derzeit leer) und viel Platz für Schweine- und Hühnerställe. Hinter der Kate befindet sich ein Friedhof, auf dem dahingeschiedene Mitglieder der Familie Kreskow bestattet werden. Dmitrijs und Annas vier Kinder, die alle an Krankheiten gestorben sind, liegen hier begraben. Mehrere der Familiensärge sind leer, ihre Inhalte wurden des Nachts von den Mischlingsvolk-Totengräbern des Abtes gestohlen (siehe Bereich S6). Iljas Grab ist frisch und unberührt, da er erst vor vier Tagen bestattet wurde.

Katen der Gemeinen. Eine typische Kate ist nur 18 Quadratmeter groß, beherbergt aber 1W4 Erwachsene (RG männliche und weibliche menschliche **Gemeine**), 1W4 – 1 Kinder (RG männliche und weibliche Nichtkämpfer), plus Schweine, Hasen und Hühner der Familie.

Jede Kate hat seinen eigenen Friedhof, wo Familienmitglieder bestattet werden. Alle Särge, die im vergangenen Jahrzehnt begraben wurden, sind jetzt leer, dank den hinterhältigen Mischlingsvolk-Totengräbern des Abtes (siehe Bereich S6).



KRESKER ÜBERLIEFERUNG

Zusätzlich zu den Informationen, die allen Barovianern bekannt sind (siehe „Barovianische Überlieferung“ in Kapitel 2), kennen die Dörfler von Kresk (Kreskiten genannt) die folgenden Teile der örtlichen Überlieferung:

- Die Einwohner verlassen nie das Dorf, aus Angst, dass sie von Wölfen, Schreckenswölfen oder Werwölfen angegriffen werden.
- Etwa einmal im Monat trifft eine Wagenladung Wein vom Weingut Weinmagier (Kapitel 12) ein, dem Weingut und der Winzerei im Süden. Das Unternehmen gehört der Familie Martikow und wird von ihr geleitet.
- Bürgermeister Kreskow hat kürzlich seinen vierzehnjährigen Sohn Ilja an eine Krankheit verloren. Ilja war das letzte der vier Kreskow-Kinder.
- Ein Teich am Nordende des Dorfes liefert ganzjährig Wasser. Neben dem Teich haben die Vorfahren des Dorfes dem Morgenfürsten in einem Pavillon einen Schrein erbaut. Er ist als Schrein der Weißen Sonne bekannt.
- Die Abtei Sankt Markovia ist nach einer Priesterin des Morgenfürsten benannt, die sich gegen den Teufel Strahd stellte. Nach einem wilden Aufstand stürmten Markovia und ihre loyalsten Gefolgsleute Schloss Ravenloft, nur um vernichtet zu werden.
- Die Abtei war einst ein Spital und ein Konvent, aber es durchlebte harte Zeiten, nachdem das Land von den Nebeln verschlungen wurde. Manche Mitglieder des Klerus fielen Strahd zum Opfer, während andere wahnsinnig wurden und sich entweder selbst zu Tode hängerten oder sich dem Kannibalismus zuwandten.
- Der Leiter der Abtei, einfach der Abt genannt, kam vor über einem Jahrhundert an und ist seitdem nicht einen Tag gealtert. Er besucht gelegentlich den Schrein der Weißen Sonne, redet aber nicht viel, und er verlangt Tribut in der Form von Wein. Niemand kennt seinen wahren Namen oder weiß woher er kam, und viele glauben, dass er Strahds Diener oder der verkleidete Vampir selbst ist.
- Niemand aus dem Dorf besucht mehr die Abtei. Die Glocken der Abtei läuten zu merkwürdigen Zeiten, Tag und Nacht, und der Ort ist erfüllt von unheilvollem Geschrei und schrecklichem, unmenschlichem Gelächter, was im ganzen Ort gehört werden kann.

S4. TEICH UND SCHREIN

Sogar unter dem grauen Himmel schimmert und glitzert dieser Teich am Nordende des Dorfes. Nahe seinem Ufer steht ein alter Pavillon, der kurz vor dem Zusammenbruch steht. Eine hölzerne Statue eines traurigen Mannes mit nackter Brust steht im Pavillon. Ihre Farbe ist verblichen und blättert ab, die Arme sind ausgestreckt, als ob die Statue eine Umarmung erwartet.

Der Teich wird von einer unterirdischen Quelle gespeist und wurde vor langer Zeit von Sankt Markovia gesegnet. Ihr Wasser widersteht der Fäulnis, und jeder, der zum ersten Mal aus ihr trinkt, erhält die positiven Auswirkungen des Zaubers *Schwache Genesung*. (Das Wasser war einst sogar noch magischer, wurde aber über die Jahre schwächer.) Ansonsten schmeckt das Wasser süß und frisch.

Der Pavillon ist so morsch, dass es nicht mehr als einen starken Windstoß bräuchte, um ihn umzuwerfen. Er bleibt stehen, da er durch die umgebenden Bäume, Mauern und Felswände vor den Elementen geschützt ist. Die Statue ist eine Darstellung des Morgenfürsten, die so positioniert ist, dass er die Hände Richtung Osten (der Morgendämmerung) ausstreckt. Die Einwohner bezeichnen die Statue und den Pavillon als den Schrein der Weißen Sonne, obwohl sie keine Ahnung haben, warum ihre Vorfahren sie so nannten.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist der Gegenstand unter dem Pavillon versteckt. Der Pavillon muss abgerissen werden, um ihn zu erreichen, und das zu tun, kommt bei den Einwohnern nicht gut an. Wenn die Charaktere den Pavillon beschädigen und nicht reparieren, sind sie bei allen Charismawürfen im Nachteil, die sie würfeln, um die Einstellungen der Dörfler zu verändern.

S5. VERSCHLUNGENE STRASSE

Die Serpentinstraße, die sich an die Felswand schmiegt, ist 3 Meter breit und mit losem Schotter und zersplitterten Felsbrocken übersät. Der Aufstieg ist langwierig und etwas trügerisch, und die Luft wird kälter, wenn man sich dem Gipfel nähert.

Die Straße steigt 120 m weit an, wobei sie zweimal kehrtmacht, bevor sie Bereich S6 erreicht.

BEREICHE DER ABTEI

Die folgenden Bereiche entsprechen den Beschriftungen auf den Karten der Abtei Sankt Markovia auf den Seiten 149 und 153.

Das Mischlingsvolk, das die Abtei heimsucht, besteht aus Abkömmlingen einer Familie – der Belviews – und alle leiden an irgendeiner Form des Wahnsinns. Wann immer die Charaktere mit einem vom Mischlingsvolk interagieren, der hier nicht im Detail dargestellt ist, würfle auf die Unbefristeter Wahnsinn-Tabelle (siehe „Auswirkungen des Wahnsinns“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*) oder wähle aus den verfügbaren Optionen aus der Tabelle um festzulegen, wie sich der Wahnsinn in diesem Fall zeigt.

Die meisten vom Mischlingsvolk in der Abtei sind eingesperrt, da ihnen nicht zu trauen ist, wenn sie unbewacht herumwandern. Die einzigen vom Mischlingsvolk, die sich frei bewegen können, sind die Totengräber des Abtes, Otto und Zygrek, und sein treuer, zweiköpfiger Kammerdiener Clovin.

Clovin Belview läutet die Glocke der Abtei (Bereich S17) wenn der Abt entscheidet, dass es Zeit für das Abendessen ist. Das Schlagen der Glocke lässt all die anderen vom Mischlingsvolk in der Abtei vor Aufregung schreien und brüllen, während sie auf die Fütterung warten.

Die Fenster des Nordflügels sind aus durchscheinendem Bleiglas gefertigt – gut, um Licht hereinzulassen, aber nicht gut, um hindurchzusehen. Die Fenster des Ostflügels wurden nach außen zerschlagen und haben beschädigte Läden.

S6. NORDTOR

Die Straße aus dem Dorf steigt über den Nebel zu dem breiten Vorsprung, auf dem die Abtei thront. Eine leichte Schneeschicht bedeckt die Bäume und den felsigen Erdboden.

Die Schotterstraße führt zwischen zwei kleinen, steinernen Nebengebäuden hindurch, zu deren Seiten sich eine 1,50 m hohe und 1 Meter dicke Mauer aus zusammengewürfelten Steinen erstreckt, die von Mörtel zusammengehalten wird. Eiserne Tore, die mit rostigen Angeln an den Nebengebäuden befestigt sind, blockieren die Straße. Sie scheinen unverschlossen zu sein. Wenn man sie durch die Tore betrachtet, ist es in der steinernen Abtei still. Ihre zwei Flügel werden von einem 7,50 Meter hohen Mauerwall verbunden. Ein Glockenturm ragt aus dem Dach des näher gelegenen Nordflügels heraus, auf dem sich auch ein Kamin befindet, aus dem grauer Rauch quillt.

Die eisernen Tore sind unverschlossen, quietschen jedoch laut, wenn sie jemand öffnet.

Zwei Torwächter haben Dienst, aber sie sind nicht wach, wenn die Charaktere ankommen (siehe unten). Charaktere, denen ein Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 gelingt, können über die niedrige äußere Mauer klettern ohne sie aufzuwecken. Wenn einem oder mehreren der Charaktere der Wurf misslingt, erheben sich die Wächter und stolpern heraus, um sich den Eindringlingen in den Weg zu stellen.

Die Torwächter sind Otto und Zygrek Belview, zwei rechtsschaffen böse Anhänger des **Mischlingsvolkes** (siehe Anhang D). Sie schlafen unter Haufen von Tierfellen. Beide sind loyale Diener des Abtes, aber keine sonderlich guten Wächter. Wenn die Charaktere freundlich erscheinen, werden sie vom Mischlingsvolk in den Innenhof (Bereich S12) eskortiert und gebeten, hier zu warten, während sie den Abt holen (Bereich S13). Wenn die Charaktere feindselig erscheinen, werden sie vom Mischlingsvolk eingelassen aber nicht freiwillig begleitet.

An der Innenwand jedes Wachpostens befinden sich ein aus Zweigen und Kiefernadeln geknüpftes Netz sowie eine Schaufel. Otto und Zygrek bedecken sich mit den Netzen, wenn sie nachts im Dorf herum schleichen und frische Gräber zum Ausheben suchen.

DAS MISCHLINGSVOLK SPIELEN

Nutze die folgenden Informationen, um die Mischlingsvolk-Wächter Otto und Zygrek zu spielen.

Otto Belview. Otto ist 1,45 m groß und bewegt sich in der Hocke, anstatt aufrecht zu gehen. Er sieht aus wie ein bartloser Zwerg, dessen Gesicht und Körper stellenweise von Eselsfleisch bedeckt sind. Er hat ein menschliches Ohr und ein Wolfsohr sowie eine vorstehende Wolfsschnauze und -eckzähne. Seine Arme und Hände sind menschlich, aber seine Beine und Füße sind wölfisch, und er hat einen Eselsschweif. Er beherrscht kaum Gemeinsprache und sein Lachen klingt wie das Schreien eines Esels. Er trägt einen einfachen Wollmantel.

OTTO BELVIEW

ZYGREK BELVIEW



Otto hat das Merkmal Stehender Sprung (siehe Mischlings-volk-Wertekasten in Anhang D). Sein Wahnsinn wird durch die folgende Aussage verkörpert: „Ich bin die klügste, weiseste, stärkste, schnellste und schönste Person, die ich kenne.“

Zygfrek Belview. Zygfrek ist 1,40 m groß. Die linke Seite ihres Gesichts und Körpers ist mit Echsenschuppen bedeckt, die rechte mit Büscheln grauen Wolfsfells. Zwischen diesen Büscheln befindet sich bleiche menschliche Haut. Eines ihrer Augen ist das einer Katze, und ihre Finger und Hände ähneln Katzenpfoten mit opponierbaren Daumen. Sie hat eine barsche Stimme und trägt einen grauen Mantel mit schwarzem Pelzbesatz.

Zygfrek hat das Merkmal Dunkelsicht (siehe Mischlings-volk-Wertekasten in Anhang D). Ihr Wahnsinn wird durch die folgende Aussage verkörpert: „Ich mag es nicht, wie die Leute mich ständig beurteilen.“

S7. FRIEDHOF

Verkümmerte Kiefern wachsen aus der felsigen Erde im Friedhof nahe den Grundmauern des Nordflügels der Abtei. Die Fenster des Gebäudes bestehen aus gesprungenen Bleiglasscheiben. Uralte Grabsteine brechen aus einer dünnen Schneeschicht im Hof hervor. Hinter der niedrigen Mauer, die den Friedhof umgibt, fällt der Boden ab. Das Dorf liegt 120 Meter darunter, und die Aussicht ist atemberaubend.

In jeden der Grabsteine sind Namen lange verstorbener Priester oder Nonnen eingemeißelt. Einige der Namen lauten Bruder Martek, Bruder Valen, Schwester Constance und Schwester Lenora.

GRAB DER SONNE

In den mit X markierten Grabstein sind Rosen gemeißelt, und er trägt eine sonnenförmige Vertiefung mit 8 cm Durchmesser. Unter der Vertiefung ist der Name PETROWNA eingraviert. Wenn Tascha Petrownas Heiliges Symbol (siehe Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 4) in die Vertiefung eingesetzt wird, verschwinden sowohl das Heilige Symbol als auch die Vertiefung. Lies dann vor:

Ein Strahl goldenen Sonnenlichts bricht durch die Wolken im Westen und scheint auf das Grab. Der Nebel und die Dunkelheit weichen vor seiner Helligkeit zurück, während das Sonnenlicht den Grabstein zerbrechen und zerbröckeln lässt und einen Ring darin zum Vorschein bringt.

Der Sonnenstrahl hält 1 Minute an. Wenn die Charaktere den Grabstein zerschlagen, ohne zuerst Tascha Petrownas Heiliges Symbol darin zu platzieren, finden sie nichts in seinen Überresten.

Der Ring ist ein *Ring der Regeneration*.

S8. GARTEN-TORHAUS

Ein Torhaus steht am Eingang zu den Gärten der Abtei.

Das Torhaus ist leer.

S9. GÄRTEN

Vier rechteckige Gartenbeete, die von einer 1,50 Meter hohen Mauer aus gemörtelten Steinen eingeschlossen werden, schmiegen sich zwischen ansteigende und abfallende Felswände. Weiße Hasen knabbern an Steckrüben, die von der Kälte entwurzelt wurden. Zwei leblose Vogelscheuchen mit ausgestopften Schlünden und sackleinenen Köpfen hängen von Holzkreuzen, die in die kalte, harte Erde getrieben wurden.

Wenn die Charaktere den Ostflügel nicht gesäubert haben, lies vor:

Der Ostflügel der Abtei ragt drohend über dem Garten auf, seine zerschlagenen Fenster dunkel und verstörend. Eine Tür führt in dieses trostlose Bauwerk, das offenbar nicht so verlassen ist, wie man vielleicht hoffen würde. Aus dem Inneren dringen Gelächter und Geheul von Dingen, die nicht existieren sollten.

Die Hasen und Vogelscheuchen sind harmlos. Die Gärten enthalten eine magere Auswahl an Wurzelgemüse und Kürbissen. Die Tür, die in Bereich S15 führt, ist unverschlossen.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist der Gegenstand im strohgefüllten Schlund der südlichsten Vogelscheuche versteckt. Wenn der Schatz aus der Vogelscheuche entfernt wird, brechen sieben **Gruftschrecken** aus den Gärten hervor und greifen an. Sie tragen zerschlissene Livreen des Hauses Strahd.

S10. EINGANG ZUR ABTEI

Ein 4,50 Meter hoher Mauerwall verbindet die beiden Flügel der Abtei. Hinter seinem Wehgang stehen zwei Wachen still, ihre Gesichtszüge von Nebel verhüllt. Unter ihnen, in die Mauer eingelassen, befindet sich zwei 3 m hohe hölzerne Torflügel, die mit stählernen Beschlägen verstärkt sind. Zur Rechten dieser Torflügel ist eine verwitterte Kupferplakette montiert.

Die Plakette trägt den Namen der Abtei, unter dem diese Worte erscheinen: „Möge ihr Licht alle Krankheit heilen.“

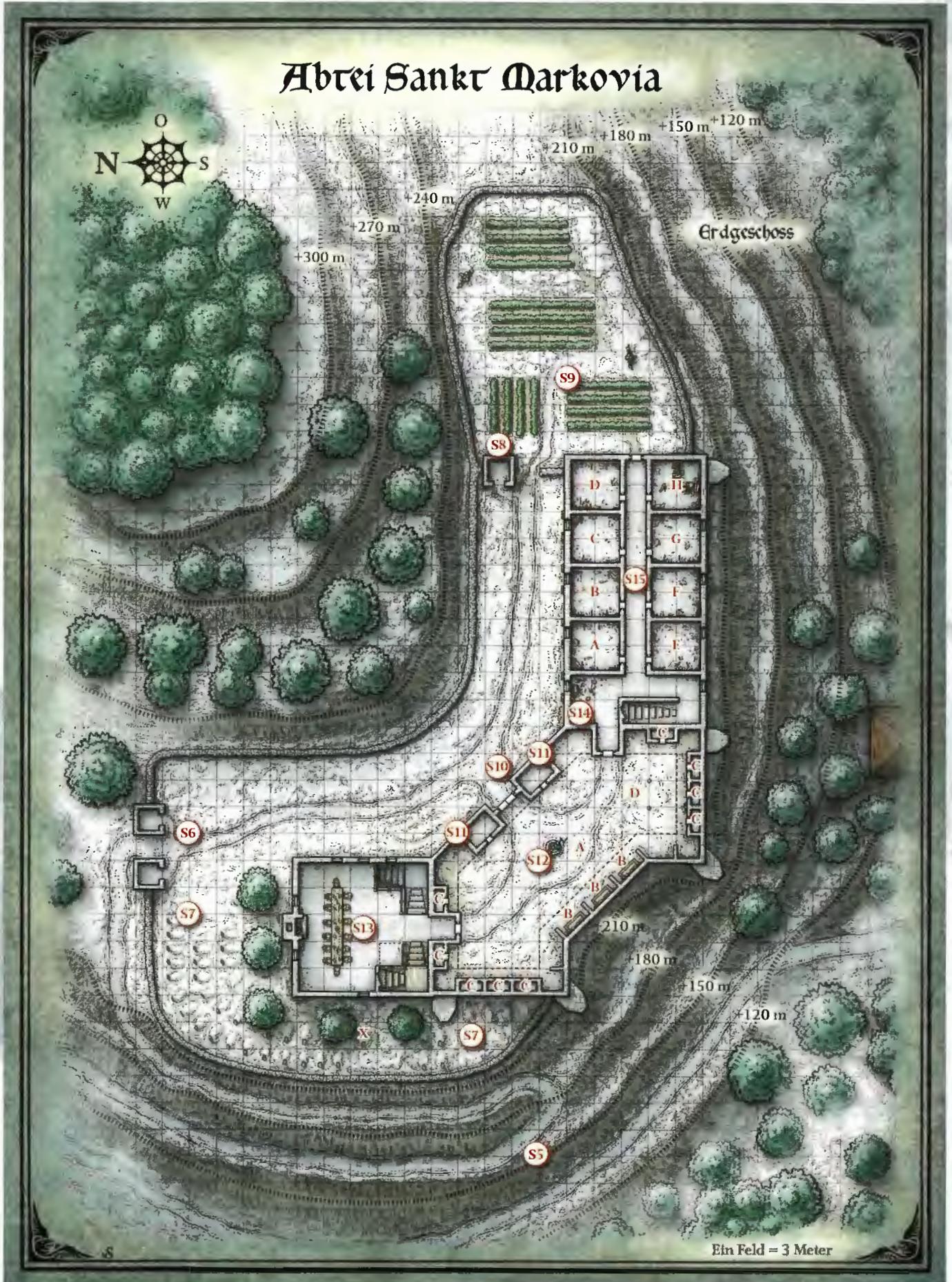
Die „Wachen“ auf der Mauer sind abgestützte Vogelscheuchen, die korrodierte Kettenhemden tragen und rostige Speere umklammert halten (siehe Bereich S18). Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt, durchschaut die Scharade.

Die Torflügel sind schwer aber unverschlossen. Sie können aufgedrückt werden, um einen nebligen Innenhof zum Vorschein zu bringen (Bereich S12).

S11. INNERE TORHÄUSER

Diese beiden leeren Gebäude helfen dabei, den Mauerwall zu stützen (Bereich S18), der den Innenhof umschließt (Bereich S12). Die hölzernen Türen, die dort hinführen, sind unverschlossen.

Abtei Sankt Markovia



S12. INNENHOF

Der dicke Nebel, der diesen Innenhof erfüllt, wirbelt herum, als ob er begierig wäre, zu entfliehen. Der Innenhof ist von einem 4,50 Meter hohen Mauerwall umgeben, auf dem mehrere Wachen mit dem Rücken zu euch stehen – so schien es zuerst. Es wird euch klar, dass diese Wachen nur Vogelscheuchen sind.

Hölzerne Tore im Norden und Osten führen zu den beiden Flügeln der Abtei. In der Mitte des Innenhofs befindet sich ein steinerner Brunnen, der mit einer eisernen Winde versehen ist, an der ein Seil und ein Eimer angebracht sind. Entlang der Umfassung stehen unter der überhängenden Mauer mehrere steinerne Schuppen mit hölzernen Türen, die mit Vorhängeschlössern versehen sind, und ebenso drei flache Alkoven, die Holztröge enthalten. An zwei Holzpfosten, die in die felsige Erde getrieben wurden, sind eiserne Ringe mit Bolzen befestigt, und an einen davon ist ein kleingewachsener Humanoid mit Fledermausflügeln und Spinnenkiefeklauen gekettet.

Die Stille wird von schrecklichen Schreien zerschmettert, die von den Schuppen kommen.

Wenn die Charaktere von Otto und Zygfrek Belview (Bereich S6) hierher eskortiert werden, werden sie gebeten, im Innenhof zu warten, während das Mischlingsvolk den Abt aus Bereich S13 holt.

S12A. BRUNNEN

Der Brunnen ist 24 m tief. In 6 m Tiefe versteckt sich ein chaotisch böses Mitglied des **Mischlingsvolkes** namens Mischka Belview. Er klammert sich an die Wände des Schachts und wuselt nach oben, um jeden anzugreifen, der auf ihn hinunterleuchtet.

Mischka Belview. Mischka ist 1,50 m groß und hat einen drahtigen, spindeldürren Körperbau. Er hat drei rote Spinnenaugen auf der rechten Seite seines Gesichts, während die linke Seite menschlich erscheint. Er hat den Fuß eines Froschs anstelle seiner linken Hand und einen klauenbewehrten Fuß einer Krähe, wo sein rechter Fuß sein sollte.

Er hat das Merkmal Spinnenklettern (siehe Mischlingsvolk-Wertekasten in Anhang D). In seinem Wahnsinn hat er entdeckt, dass er es genießt, Menschen zu töten.

S12B. ALTE TRÖGE

Diese drei Pferdetröge sind extrem verrottet und zerfallen, wenn sie angefasst oder gestoßen werden.

S12C. HÜHNERSCHUPPEN

Jeder dieser Schuppen ist mit einem eisernen Vorhängeschloss versehen. Clovin Belview (Bereich 17) trägt den Schlüssel zu diesen Schlössern.

Wenn die Charaktere einen Schuppen öffnen, lies vor:

Dieser Schuppen enthält die zerschlagenen Überreste mehrerer Hühnerhäuser. Ein erbärmlicher Humanoid mit tierartigen Missbildungen ist mit Ketten an die Wand gefesselt.

Es gibt neun dieser Schuppen, jeder enthält einen heulenden oder wimmernden vom **Mischlingsvolk** (siehe Anhang D).

S12D. PFOSTEN

Einst wurden die Eisenringe, die mit Bolzen an diesen Holzpfosten befestigt sind, zum sicheren Anbinden von Pferden genutzt. An einen dieser Pfosten ist eine chaotisch neutrale **Mischlingsvolk-Frau** (siehe Anhang D) namens Marzena Belview gekettet, die ältere Schwester von Mischka Belview (siehe Bereich S12a).

Wenn sich die Charaktere Marzena nähern, lies vor:

Die Kreatur, die an den Pfosten gekettet ist, schlägt ihre ledrigen Schwingen und erhebt sich in die Luft, kommt aber nicht weit, bevor sich ihre Ketten spannen. Sie flattert wild herum und schreit Unsinn.

Marzena Belview ist unruhig und hat vor allem und jedem Angst außer vor Clovin Belview (Bereich S17), dem sie erlaubt, ihr nahe genug zu kommen, um sie zu füttern.

Marzena Belview. Marzena ist 1,35 m groß und hat eine gekrümmte Körperhaltung. Langes, strähniges schwarzes Haar verdeckt viel von ihrem Gesicht, aber die Spinnenkiefeklauen und -zähne, die ihren Mund ersetzen, sind klar zu sehen. Sie hat die Arme und Flügel einer Fledermaus sowie einen gespaltenen Huf anstelle ihres rechten Fußes. Sie lässt niemanden nahe genug an sie heran, um ihre Ketten zu lösen, aber wenn ihre Fesseln magisch entsperrt oder ihre Ketten irgendwie zerbrochen werden, fliegt sie davon und kehrt nie wieder zurück.

Marzena hat das Merkmal Flug (siehe Mischlingsvolk-Wertekasten in Anhang D). Ihr Wahnsinn wird von der folgenden Aussage verkörpert: „Ich bin davon überzeugt, dass mich mächtige Feinde jagen, und ihre Agenten sind überall, wo ich hingehe. Ich bin sicher, dass sie mich die ganze Zeit beobachten.“

S13. HAUPTHALLE

Sanft klingende Musik klingt von oben herunter, gespielt auf einem einzelnen Saiteninstrument von einem ungesesehenen Meister.

Das Erdgeschoss ist ein großer, 4,5 Meter im Quadrat messender Raum mit bogenförmigen Fenstern aus Bleiglas. Ein Kessel sitzt auf einem eisernen Gestell über einem Feuer in einem Kamin, während über dem Kaminsims eine goldene Scheibe hängt, in die das Symbol der Sonne eingraviert ist. In einer Ecke steigt eine Holzterasse ins obere Geschoss, während in einer anderen Ecke eine Steintreppe in die Dunkelheit hinabführt.

Mehrere Stühle umgeben einen Holztisch, der sich fast über die gesamte Länge des Raums erstreckt. Hölzernes Geschirr und goldene Armleuchter sind ordentlich auf dem Tisch arrangiert, hinter dem eine junge Frau mit alabasterhafter Haut steht, die in ein zerrissenes und beschmutztes rotes Kleid gewandet ist. Ihr kastanienbraunes Haar ist ordentlich zusammengebunden, damit es nicht ihre weichen Schultern berührt. Sie scheint sich in ihren eigenen Gedanken verloren zu haben.

Normalerweise ist der Abt hier. Wenn er hier ist, füge hinzu:

Ein gutaussehender junger Mann in einer braunen Mönchskutte nimmt die Frau behutsam bei der Hand. Ein bemaltes, hölzernes Heiliges Symbol, das die Sonne darstellt, hängt an einer Kette um seinen Hals. Er bewegt sich mit der Grazie eines Heiligen.

Der Abt ist ein verkleideter **Deva** (siehe Anhang D sowie „Etwas Altes“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ am Ende dieses Kapitels). Er trägt ein Heiliges Symbol des Morgenfürsten um seinen Hals. Die Frau in dem zerschlissenen roten Kleid ist Wasilka, ein **Fleischgolem**, der kunstvoll zusammengesetzt wurde, um als Strahds Braut zu dienen. Charaktere, die sich Wasilka bis auf 1,50 m nähern, können die Nähte auf ihrer gepuderten Haut erkennen, an denen ungleiche Körperteile sorgfältig zusammengenäht wurden, die aus den Gräbern der Kreskiten gestohlen wurden.

Der Abt lehrt Wasilka die feineren Aspekte der Etikette. Er gedenkt auch, sie das Tanzen zu lehren. Wasilka befolgt jeden seiner Befehle. Sie kann nicht sprechen, stößt aber einen unheiligen Schrei aus, wenn sie verletzt wird. Wenn sie zur Raserei getrieben wird, kämpft sie, bis der Abt die Kontrolle zurückgewinnt oder sie vernichtet wird. Trotz ihrer kleineren Größe hat sie die übernatürliche Stärke eines typischen Fleischgolems.

Der Abt hat kein Verlangen, die Charaktere zu verletzen. Er weiß, das Strahd sie aus einem Grund nach Barovia gebracht hat und will Strahds Pläne für sie nicht vereiteln. Sein ruhiges, angenehmes Gebaren ändert sich, wenn sie feindselig werden oder Wasilka bedrohen. Er legt seine Verkleidung ab und nimmt seine wahre, engelsgleiche Form an, in der Hoffnung, dass dieser Anblick genug ist, dass sie einen Rückzieher machen.

Der Abt möchte gerne ein anständiges Brautkleid für Wasilka finden. Wenn die Charaktere freundlich erscheinen, bittet er sie dabei um Hilfe, eines ausfindig zu machen. Im Austausch bietet er seine Magie an und stimmt zu, bis zu drei Mal für sie *Tote erwecken* zu wirken oder jedem von ihnen den Vorzug seiner Heilenden Berührung zu geben. Wenn sie ablehnen, zu helfen, oder sich unhöflich verhalten, befiehlt er ihnen, die Abtei sofort zu verlassen, attackiert sie sofort, wenn sie sich weigern und tut sein Möglichstes, Wasilka zu beschützen.

Die Musik kommt aus dem oberen Stockwerk (Bereich S17). Die Steintreppe führt hinunter in den Weinkeller (Bereich S16). Die Holztreppe steigt hinauf zum Dachboden und dem Glockenturm (Bereich S17).

Der Topf im Kamin enthält mehrere Liter heißer Steckrüben- und Hasensuppe, die für das Mischlingsvolk gedacht ist, die in den Bereichen S12c und S15 eingesperrt sind.

DEN ABT SPIELEN

Der Abt glaubt, dass er rechtschaffen ist. Er bedauert es, die Belviews in abscheuliches Mischlingsvolk verwandelt zu haben, und er hält ihre Gefangenschaft für notwendig, um ihren Wahnsinn zu zügeln. Bezüglich Strahds Braut glaubt er, dass sie der Schlüssel dazu ist, das Land von seinem Fluch zu befreien. Der wahnsinnige Abt kann nicht von etwas anderem überzeugt werden.

Der Abt teilt seinen Glauben offen und behauptet, dass seine Entscheidungen auf der Anleitung des Morgenfürsten basieren. Er wird Besuchern eine Führung der Abtei geben, wenn sie freundlich erscheinen, aber er wird feindselig, wenn sie ihn oder seine Schützlinge bedrohen.

SCHÄTZE

Die goldene Sonnenscheibe, die über dem Kamin hängt, ist 750 GM wert. Die Scheibe von der Wand zu nehmen, gibt den Blick auf eine Nische frei, die einen *Trank der überlegenen Heilung* in einer Flasche aus Kristall und Elektrum (250 GM wert) enthält. Vier goldene Armleuchter (jeder 250 GM wert) ruhen auf dem Tisch.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist er zusammen mit dem Trank in der Nische versteckt.

S14. FOYER

Dieser Raum war einmal ein Büro, wie die Überreste eines Schreibtisches und eines Stuhls beweisen, die beide in Stücke geschlagen wurden. Ein Korridor im Süden führt zu einer Treppe nach oben. Ein dunkler Durchgang im Osten ist voll unnatürlichen Flüsterns, irrem Gelächter und tierhafter Gerüche.

Die Treppen führen hinauf zu Bereich S20.

Wenn die Charaktere diesen Bereich betreten und dabei Geräusche machen oder Lichtquellen tragen, wird der Golem in Bereich S15 zu ihnen gelockt (außer sie haben ihn bereits besiegt).

S15. IRRENHAUS

Dieser lichtlose Korridor hat mehrere Türen, hinter denen Kreaturen liegen, die die Stille mit ihrem irren Kichern und geflüsterten Flüchen erschüttern. Der Gestank ist überwältigend.

Bevor er sich vornahm, eine Braut für Strahd zu erschaffen, versuchte der Abt sich daran, einen rudimentäreren Golem zu erschaffen. Diese Kreatur schreitet den Flur ab, bewacht unermüdlich das Irrenhaus der Abtei und stellt sicher, dass niemand vom Mischlingsvolk entkommt. Wenn die Charaktere den Golem zum ersten Mal sehen, lies vor:

Sogar in der Düsternis könnt ihr eine monströse Gestalt erkennen, die den Flur heruntertrottet. Als die Dunkelheit seine wahre Natur nicht länger verbergen kann, werden eure Augen von einer fürchterlichen, 2 Meter großen Ansammlung menschlicher Körperteile erfreut.

Dieser **Fleischgolem** attackiert jeden, der nicht in Gesellschaft des Abtes oder von Clovin Belview ist.

Keine der Türen, die vom Flur wegführen, ist verschlossen. Wenn die Charaktere eine davon öffnen und hineinschauen, sehen sie, dass die Räume auf jeder Seite des Flurs trüb von natürlichem Licht beleuchtet werden, das durch dreckige Fensterläden hereinfällt. Die Tür am Ostende des Flurs führt nach draußen und kann aufgezogen werden, um den Blick auf die Gärten freizugeben (Bereich S9).

Die sechzig Mitglieder des **Mischlingsvolkes**, die hier eingesperrt sind, werden in unregelmäßigen Abständen von Clovin Belview gefüttert. Das Abendessen wird vom Läuten der Abteiglocke angekündigt (Bereich S17). Das Mischlingsvolk wird nicht zurückgehalten, weigert sich aber, die Räume zu verlassen, aus Angst, vom Golem getötet oder aus der Abtei hinausgeworfen zu werden und dazu gezwungen zu sein, für sich selbst zu sorgen. Zusätzlich zu einem Dolch hat jeder vom Mischlingsvolk seine eigene hölzerne Suppenschüssel.

S15A. ÄNGSTLICHES MISCHLINGSVOLK

Dieser Raum war einst eine Schlafkammer für mehrere Personen, aber das Mobiliar ist zerstört worden. Drei keifende Mischlinge kauern in der schattigen Nordwestecke. Einer von ihnen wiegt etwas Glänzendes in seinen Armen.

Drei vom **Mischlingsvolk** sind hier eingesperrt. Einer davon wiegt einen polierten Messingkerzenleuchter in seinen Armen, als ob er eine Puppe wäre. Jeder Versuch, ihn ihm wegzunehmen, führt dazu, dass das Mischlingsvolk angreift.

S15B. STREITENDES MISCHLINGSVOLK

Vier Mischlingskreaturen prügeln sich inmitten der Trümmer dieser Schlafkammer, während ein fünfter hinter einer lebensgroßen, bemalten hölzernen Statue einer frommen Frau in Roben zusieht und kichert.

Fünf Angehörige des **Mischlingsvolk** sind hier eingesperrt. Die vier, die streiten, versuchen nicht, sich gegenseitig zu töten, sondern versuchen, ihre Dominanz geltend zu machen. Sie hören auf zu kämpfen, wenn ein Charakter sie trennt.

Die Statue ist etwas über 1,50 m groß und aus einem einzigen Stück Holz geschnitzt. Sie stellt Sankt Markovia dar. Eine genaue Untersuchung offenbart, dass sie mit Bissspuren bedeckt ist.

S15C. BESCHWÖRUNGEN MURMELNDES MISCHLINGSVOLK

Sieben Mischlinge sitzen im Kreis in der Mitte dieses Raums. Sie scheinen im Sprechchor einen Zauberspruch zu singen.

Diese sieben vom **Mischlingsvolk** versuchen, einen Zauber zu wirken, der die Glocke der Abtei läuten lässt, sodass das Abendessen serviert wird. Sie sprechen nicht-magisches Kauderwelsch.

S15D. HUNGRIGES MISCHLINGSVOLK

Neun Mischlingskreaturen stehen in der Mitte dieses Raumes und starren mit hungrigen Blicken schweigend auf die Tür.

Diese neun vom **Mischlingsvolk** sind seit Tagen nicht gefüttert worden, weil Clovin sie nicht mag. Sie versuchen jeden Charakter zu töten und zu verschlingen, der einen Fuß in den Raum setzt.

S15E. MISCHLINGSVOLK-HORDE

Dieser Raum ist vollgestopft mit Mischlingsvolk, das sich in ihrem eigenen Dreck suhlt. Der Boden ist mit angenagten Knochen übersät.

Sechzehn schreiende Angehörige des **Mischlingsvolkes** sind hier eingesperrt. Die Knochen sind alles, was von Mischlingsvolk übrig ist, das ums Leben kam und verspeist wurde. Die Überlebenden betteln um Nahrung.

S15F. SINGENDES UND TANZENDES MISCHLINGSVOLK

Acht Mischlinge tollen in den Trümmern dieser Schlafkammer herum, während sie einen Reim singen. Einer von ihnen hält eine glitzernde Goldstatuette, während er diese irre Parade anführt.

Die acht vom **Mischlingsvolk** singen den folgenden Reim:

*Der Teufel wohnt in dunklem Haus
Hoch auf der Nebelhöhe.
Labt sich an ihrem süßen Blut
Und dann muss er sie töten.*

Sie weinen, wenn ihnen ihr Schatz weggenommen wird.

Schätze. Die goldene Statuette stellt Sankt Markovia dar und ist 250 GM wert. Sie gewährt jedweder Kreatur guter Gesinnung, die sie trägt, einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe.

S15G. MISCHLINGSVOLK-SÄUGLINGS

In den trümmerübersäten Ecken dieses Raums wiegen schmutzige Mischlinge Junge in ihren Armen, während mehrere andere schreien, brüllen, sich auf dem Boden rollen und sich gegenseitig mit Stöcken hauen.

Dieser Raum enthält zehn Angehörige des **Mischlingsvolks**, von denen drei sich um nichtkämpfende Mischlingsvolk-Säuglinge kümmern.

S15H. MISCHLINGSVÖLKLER-FESTUNG

Dieser Raum enthält eine Festung, errichtet aus aufgetürmten Stücken zerschmetterten Mobiliars und zerrissenen schweren Vorhängen. Aus dem Inneren der Festung hört ihr ein boshaftes Kichern.

Zwei vom **Mischlingsvolk** leben in ihrem „Fort“, weigern sich aber herauszukommen, solange man sie nicht mit Futter ködert. Während sie sich unter den Trümmern verstecken, haben sie Dreivierteldeckung.

S16. WEINKELLER

Die Steinstufen führen 6 m tief in einen Keller hinab, der zehn Fässer Wein und ein L-förmiges Holzregal voller Weinflaschen enthält.

Die Fässer in der Mitte des Raums sind leer. Die Weinnamen prangen auf den Fässern, genau wie der Name des Weinguts: Weinmagier. Die Fässer an der Ostwand enthalten Purpurtraubenmost Nr. 3, einen billigen Wein. Die vier Fässer an der Südwand enthalten Roter Drache Spätlese, einen edlen Wein.

Die Weinregale enthalten 33 Flaschen Purpurtraubenmost Nr. 3 und 24 Flaschen Roter Drache Spätlese.

SCHÄTZE

Unter den Weinflaschen im Regal befindet sich eine ohne Korken und mit einem Etikett, auf dem „Champagne du le Stomp“ steht. Sie enthält eine aufgerollte *Zauberschriftrolle mit Heldenmahl*.

S17. DACHBODEN UND GLOCKENTURM

Jeder auf dem Mauerwall (Bereich S18), der an der Tür dieses Raumes horcht, hört die leisen Töne eines Saiteninstruments.

Die hölzerne Treppe führt 6 m hinauf zu einem Dachboden mit einem Giebeldach und einer Tür in der Mitte der Südwand. Erlöschene Laternen hängen von den Dachsparren, und ein Seil baumelt von einer Bronzeglocke, die im Glockenturm 9 Meter darüber untergebracht ist. Der Raum ist erfüllt vom Klang wunderschöner Musik – einer Melodie so bezaubernd, dass sie dem ansonsten eiskalten Raum ein wenig Wärme gibt.

Ein schwarzes Leichentuch bedeckt eine humanoide Gestalt, die auf einem Holztisch liegt, und die offenbar nicht von der Musik beeinflusst wird.

Ein mit Pelzen überhäuftes Feldbett ist in der Nordostecke, umgeben von leeren Weinflaschen. Eine Öllampe brennt auf einem Tisch, der daneben steht, und hebt sich gegen eine gedrungene Kreatur ab, die zwei Köpfe hat. Sie sitzt auf der Kante des Feldbetts mit einer Kniegeige zwischen ihren Beinen. Mit einer der Schere eines Krustentiers ähnelnden Gliedmaße packt sie den Hals des Instruments, während sie mit ihrer menschlichen Hand sanft einen Bogen über seine Saiten streicht.

Dieser Dachboden ist der Ort, an dem der Abt seine Fleischgolems erschafft. Nadeln, Faden, Sägen und andere Werkzeuge liegen auf einem kleinen Tisch in der Nordwestecke.

Wenn jemand die Glocke schlägt, bricht eine Kakophonie im Innenhof aus, da das Mischlingsvolk schreit: „Essen!“ Die Schreie dauern an, bis die Kreaturen gefüttert wurden.

Clovin Belview, der Kammerdiener des Abtes, ein zweiköpfiger, neutral böser Angehöriger des **Mischlingsvolks** (siehe Anhang D), residiert hier. Er spielt die Kniegeige wunderschön, wenn er betrunken ist, und die Musik hilft dabei, seinen halb

ausgebildeten Kopf zum Schlafen zu bringen. Unter den Pelzen seines Feldbetts versteckt liegen drei Flaschen Purpurtraubennost Nr. 3. Mehrere leere Weinflaschen liegen über den Boden verstreut um das Feldbett herum.

CLOVIN AUSSPIELEN

Clovin ist 1,40 m groß und hat eine fassförmige Gestalt. Sein rechter Kopf ist voll ausgebildet und kombiniert die Gesichtszüge eines nur stellenweise behaarten Mannes mit denen einer Ziege, komplett mit Stummelhörnern. Sein linker Kopf ist etwa halb so groß wie normal und hat ein weiches, kindliches Gesicht, das teilweise von Krokodilhaut bedeckt ist. Clovin hat die Schere einer Krabbe an Stelle seiner linken Hand und eine Bärenatze, wo sein rechter Fuß sein sollte. Er trägt eine schlecht sitzende Mönchskutte mit einem Gürtel, der aus einem Hanfseil gemacht ist.

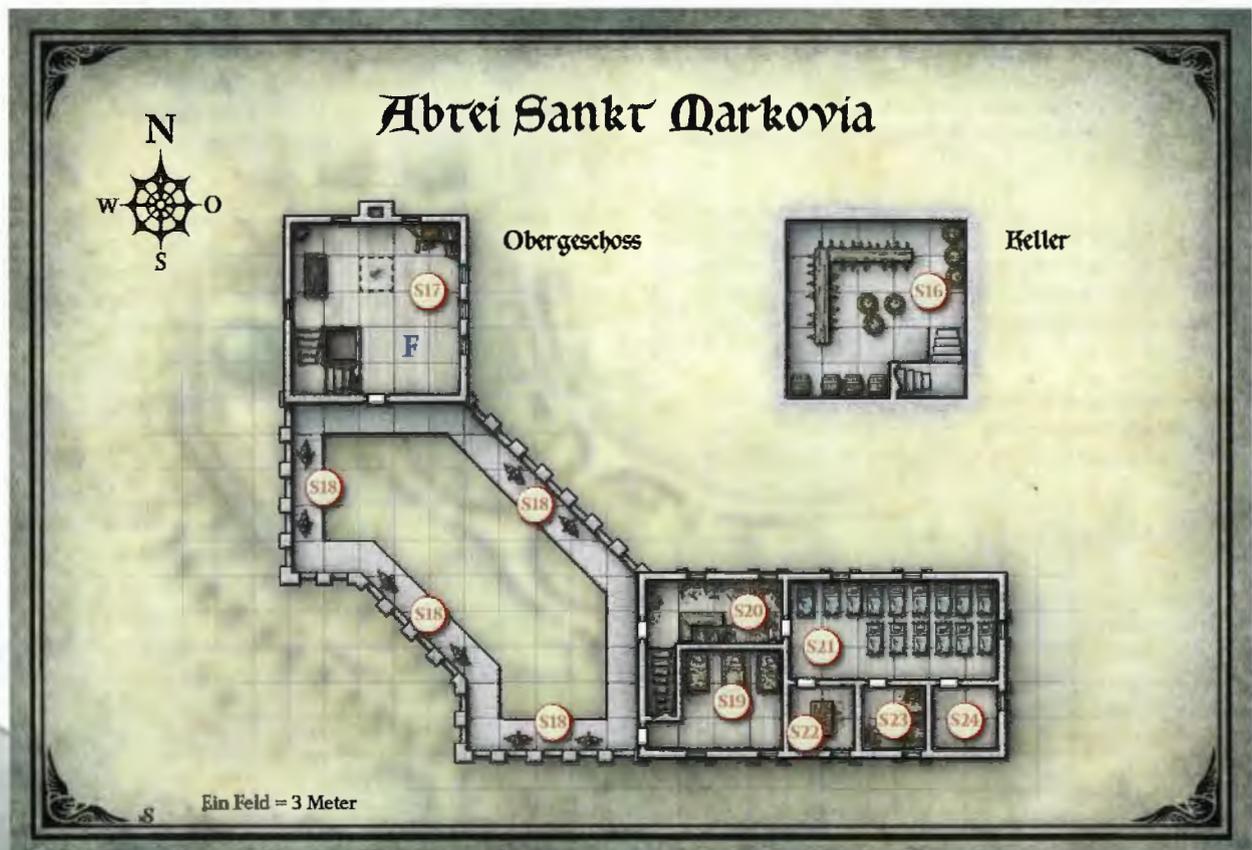
Clovis ist der treue Zuchtmeister des Abtes, wird aber vom Rest des Mischlingsvolkes verachtet, die ihn beschuldigen, Essen zu horten und sie langsam verhungern zu lassen. Er würde sie verhungern lassen, aber der Abt hat es verboten.

Clovin hat das Merkmal Zweiköpfig (siehe Mischlingsvolk-Wertekasten in Anhang D). Sein Wahnsinn ist in der folgenden Aussage verkörpert: „Betrunken zu sein hält mich geistig gesund.“ Er ist die meiste Zeit betrunken, aber nicht bis zu dem Punkt, dass es seine Kampffähigkeit beeinträchtigen würde, und seine musikalische Darbietung verbessert sich, wenn er alkoholisiert ist.

Der größere Kopf erledigt das Reden. Der kleinere Kopf hat eine gespaltene Schlangenzunge und kann nichts tun außer zu zischen und andere schreckliche Töne auszustößen.

TELEPORTATIONSZIEL

Charaktere, die sich aus Bereich K78 in Schloss Ravenloft zu diesem Ort teleportieren, kommen an dem Punkt, der auf der Karte mit T markiert ist, an.





CLOVIN BELVIEW

DAS DING AUF DEM TISCH

Wenn die Charaktere das schwarze Leinentuch anheben, das den größeren Tisch bedeckt, lies vor:

Unter dem Leinentuch liegt eine Kreatur, die aus zusammengeflickten Körperteilen besteht. Ihr erkennt einige dieser Teile als eure eigenen!

Die Kreatur auf dem Tisch scheint aus den Körperteilen der Charaktere gemacht zu sein, was natürlich nicht sein kann. Strahds Wille ist es, ihnen einen Streich zu spielen. Wenn ein Charakter die schreckliche Kreatur berührt, wird seine wahre Erscheinung offenbart:

Eure Augen spielen euch Streiche, denn was in Wahrheit auf dem Tisch liegt, sind zerhackte Körperteile von kalten, grauen, leblosen Frauen, die alle darauf warten, zu etwas Schrecklichem zusammengeflickt zu werden.

Die Körperteile wurden aus Gräbern in Kresk geplündert. Sie sind übriggebliebene Teile – Stücke, die der Abt nicht bei der Erschaffung von Strahds Braut (siehe Bereich S13) benutzt hat.

S18. MAUERWALL

Vogelscheuchen stehen entlang der Abteimauern und blicken nach außen. Sie tragen zerrissene Kettenhemden und Speere mit rostigen Spitzen. Der Innenhof darunter ist von Nebel bedeckt.

Die Vogelscheuchen sind an Holzständern befestigt. Obwohl sie aus der Entfernung furchteinflößend wirken, tragen sie kein Leben in sich.

Vom oberen Ende des Walls bis zum Innenhof sind es 4,50 m. Jede Kreatur, die über den Südwestwall fällt, stürzt 120 m die Felswand hinunter.

S19. BARACKEN

Stockbetten, die mit dem Alter zerfallen sind, liegen haufenweise entlang der Wände dieses schimmelligen Raums, der 9 Meter im Quadrat misst.

Vor langer Zeit beschäftigte die Abtei Wächter, um ihre Mauern zu verteidigen, und sie waren hier einquartiert.

ESMERELDA D'AVENIR

Wenn die Charaktere ihr noch nicht woanders begegnet sind, befindet sich die Vampirjägerin **Esmerelda d'Avenir** hier (siehe Anhang D) und plant ihren nächsten Zug.

Esmerelda hat sich ungesehen im Schutz der Dunkelheit nach Kresk eingeschlichen und sich ihren Weg zur Abtei gebahnt, in der Hoffnung, von den Bewohnern dort Wissen über Strahd und seine Domäne zu erhalten. Da sie den Abt und Strahds „Braut“ (siehe Bereich S13) getroffen hat, erkennt Esmerelda, dass der Abt wahnsinnig ist. Der Abt hat ihr erzählt, dass er erwartet, dass Strahd seine zukünftige Braut besuchen wird. Esmerelda hat beschlossen, das Kommen des Vampirs zu erwarten, sodass sie ihn außerhalb von Schloss Ravenloft vernichten kann, weit weg von seiner Ruhestätte. Sie plant, als zusätzliche Vorsichtsmaßnahme einen Schutzkreis in diesem Raum zu erschaffen.

Als Gast des Abtes kann Esmerelda kommen und gehen wie sie will. Wenn die Charaktere entschlossen scheinen, Strahd zu bekämpfen, gibt sie ihren Plan auf, und bietet an, sich mit ihnen zusammenzutun.

S20. BÜRO IM OBERGESCHOSS

Eine L-förmige Holztheke steht vorne in diesem geräumigen Büro. Alles andere Mobiliar ist verrottet und hinterließ Haufen schimmlichen Holzes und verblassten Stoffes.

Das Holz der Theke ist alt, weich und leicht zu zerbrechen. Nichts Wertvolles ist hier übrig geblieben. Wenn die Charaktere das Irrenhaus (Bereich S15) nicht bereits geräumt haben, können sie das Jauchzen, Gelächter und Geschrei des Mischlingsvolkes darunter hören. Der Lärm hält an, während sie die Bereiche S21–S24 im Osten erforschen.

S21. HEIMGESUCHTES HOSPITAL

Diese geräumige Kammer enthält Bettgestelle aus Schmiedeeisen, die in zwei ordentlichen Reihen angeordnet sind. Spinnweben und Teile verrotteter Matratzen hängen an jedem Gestell.

Drei Tore befinden sich in gleichmäßigen Abständen entlang der Südwand, an jedes ist eine Plakette montiert. Von Westen nach Osten steht auf dem Plaketten **OPERATIONSSAAL**, **SÄUGLINGSZIMMER** und **LEICHENHAUS**.

Sechs **Schatten** gehen in diesem Raum um. Sie sind die Überbleibsel dunkler Seelen, die hier vor langer Zeit dahinschieden. Die Kreaturen warten, bis ein oder mehrere Charaktere mindestens 3 m innerhalb des Raumes sind, bevor

sie sich aus den normalen Schatten herausbewegen um anzugreifen. Die Schatten können diesen Raum nicht verlassen.

S22. OPERATIONSSAAL

Ein blutbefleckter Tisch steht in der Mitte dieses ansonsten leeren Raumes.

Das erste Mal, wenn ein Charakter den Tisch berührt, lies vor:

Ein Schrei erfüllt den Raum – ein Schrei, der durch die Zeit widerhallt. Ihm folgen andere, undeutlichere Schreie derer, die unter dem Messer gestorben sind. Die Schreie verblassen, bis sie nicht mehr als quälende Erinnerungen sind.

Es gibt hier nichts von Wert.

S23. SÄUGLINGSZIMMER

Dieser Raum beinhaltet die Trümmer alter hölzerner Gitterbettchen.

Wenn die Charaktere den Raum durchsuchen, sieht einer von ihnen (zufällig bestimmt) eine Gestalt, die sich im Fensterglas spiegelt: eine Nonne in weißem Habit, die in der Tür steht. Ein Blick zurück zur Tür offenbart dort nichts und die Spiegelung kann nicht wieder gesehen werden.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, befindet er sich unter den Trümmern eines der Gitterbettchen.

S24. LEICHENHALLE

Ein Rabe sitzt auf dem Fenstersims dieses ansonsten leeren Raums.

Wenn die Charaktere sich dem **Raben** nähern, fliegt er auf die Schulter der nächstgelegenen Vogelscheuche im Garten (Bereich S9).

Ein Charakter, der den Raben tötet, wird verflucht. Solange er verflucht ist, erleidet der Charakter einen Nachteil auf alle Angriffs- und Attributwürfe. Ein Zauber *Vollständige Genesung*, *Fluch brechen* oder eine ähnliche Wirkkraft beendet den Fluch.

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder mehrere der folgenden Ereignisse nutzen, während die Charaktere Kresk und die Abtei erkunden.

ETWAS ALTES

Dieses Ereignis kann geschehen, wenn die Charaktere den Sohn des Bürgermeisters, Ilja, nicht von den Toten erwecken oder erwecken können.

Ist er am Leben, erfährt der Abt, dass Ilja kürzlich verstarb und besucht in seiner menschlichen Gestalt die Kate des Bürgermeisters. Wenn einer oder mehrere der Charaktere sich dort aufhalten, hören sie ein Klopfen an der Tür. Ohne sich damit aufzuhalten, sich vorzustellen, sagt der Abt dem Bürger-

meister und seiner Frau, dass er ihren Sohn von den Toten erwecken will. Er behauptet, dass die „Götter des Lichts“ die Blutline der Kreskows wiederhergestellt wissen wollen.

Die Charaktere können versuchen, sich in die Wiedererweckung von Ilja Kreskow einzumischen. Ansonsten exhumiert der Bürgermeister den Leichnam seines Sohnes. Ohne dass er die nötigen Materialkomponenten dazu braucht, wirkt der Abt einen *Tote erwecken*, und holt Ilja mit einem Trefferpunkt zurück ins Leben. Anna Kreskowa lobpreist den Abt und Sankt Markovia für diese großzügige Tat bevor sie sich um ihren Sohn kümmert. Der Bürgermeister, seine Trauer vertrieben, fürchtet, dass er den Abt falsch eingeschätzt hat und hat keine Möglichkeit, ihn für diesen Akt größter Freundlichkeit zu entlohnen.

ENTWICKLUNG

Ilja Kreskow kehrt mit einer zufälligen Form unbefristeten Wahnsinns ins Leben zurück (siehe „Auswirkungen des Wahnsinns“ in Kapitel 8, „Das Spiel leiten“, des *Dungeon Master's Guide (Spieleiterhandbuchs)*). Der Abt nutzt die Wiedererweckung Iljas als Einfluss, um den Bürgermeister dazu zu bringen, eine ungewöhnliche Queste zu unternehmen (siehe „Etwas Geliehenes“ weiter unten).

ETWAS NEUES

Die Charaktere erfahren, dass eine Frau aus Kresk namens Dimira Jolenskij (RG weibliche menschliche Nichtkämpferin) kurz vor der Geburt steht. Eine ortsansässige Hebamme namens Kretjana Dolwof (RG weibliche menschliche **Gemeine**) wird zur Kate der Mutter gerufen, um das Kind zu entbinden. In der Abwesenheit eines Priesters wird die Frau des Bürgermeisters, Anna Kreskowa, gerufen, um das gesegnete Ereignis zu überwachen und Gebete für die Gesundheit von Mutter und Kind zu sprechen.

Dimira bringt einen gesunden Jungen zur Welt, aber das Baby schreit nicht. Während die Mutter den Säugling umhegt, können Charaktere erkennen, denen ein Wurf auf Weisheit (Erkenntnis) gegen SG 10 gelingt, dass Kretjana zutiefst besorgt ist. Wenn die Charaktere die Hebamme befragen, sagt sie ihnen im Vertrauen: „Das Kind hat keine Seele. Sehr traurig.“

Kretjana ist im Glauben daran erzogen worden, dass Neugeborene seelenlos sind, wenn sie nicht schreien, und sie hat richtigerweise begonnen zu glauben, dass den meisten Barovianern die Seelen fehlen.

ETWAS GELIEHENES

Der Abt braucht ein Brautkleid. Er traut dem Mischlingsvolk nicht zu, eines zu finden, also statuiert er Bürgermeister Kreskow einen Besuch ab und instruiert ihn, innerhalb eines Monats ein Kleid zu beschaffen, entweder als Gegenleistung für die Wiedererweckung seines toten Sohns (siehe „Etwas Altes“ oben) oder bei Todesstrafe.

Niemand in Kresk kann solch ein Kleid schneiden, was dem Bürgermeister keine andere Wahl lässt, als anderswo zu suchen. Seine Ehefrau Anna sagt, dass sie persönlich eine gut bewaffnete Gruppe von Kreskiten ostwärts nach Vallaki führen sollte.

Anna Kreskowa (RG weibliche menschliche **Adlige**) sagt ihrem Mann Lebewohl und macht sich mit zwei **Wachen**, vier **Gemeinen** und einem mit Proviant beladenen **Maultier** auf den Weg. Wenn die Charaktere anwesend sind, drängt sie der Bürgermeister, den Tross zu eskortieren. Wenn sie zustimmen, würfle wie üblich Zufallsbegegnungen aus, während sie sich ihren Weg entlang der Alten Swalitischen Straße bahnen. Wenn die Wachen an den Toren Vallakis überzeugt werden können, sie einzulassen, können Anna und die Charaktere damit beginnen, ein Brautkleid oder einen Damenschneider

zu suchen. Ortsansässige Damenschneider sind gewillt, für 50 GM ein Kleid anzufertigen, aber Anna kann sich das nicht leisten und das Kleid wird nicht rechtzeitig fertig werden. Die Damenschneider weisen schnell darauf hin, dass Baronin Lydia Petrowna, die Frau des Bürgermeisters von Vallaki, ein wunderschönes weißes Brautkleid ihr Eigen nennt (siehe Kapitel 5, Bereich N3p). Die Baronin will einen guten Eindruck machen und ist gewillt, ihr Kleid für einen guten Zweck aufzugeben, obwohl ihr Ehemann das nicht erlauben wird und ihn die Probleme von Kresk nicht weniger kümmern könnten.

Wenn die Charaktere Anna nicht auf ihrer Queste begleiten, fällt die Expedition den Gefahren der Wildnis zum Opfer und kehrt nie wieder zurück. Kreskow sendet mehr Dörfler aus um sie zu finden, und diese Dörfler verschwinden ebenfalls. Nicht gewillt, noch mehr Leben zu riskieren, besucht Kreskow zum ersten Mal in seinem Leben die Abtei und richtet einen verzweifelten Appell an den Abt, der das Flehen ignoriert. Charaktere können den Bürgermeister zur Abtei eskortieren oder die Unterhaltung des Bürgermeisters mit dem Abt belauschen. Wenn sie es tun, hören sie den Abt „göttliche Vergeltung“ zur Strafe versprechen.

Am Abend nach dem Besuch des Bürgermeisters lässt der Abt alles Mischlingsvolk aus dem Irrenhaus der Abtei frei (Bereich S15) und hetzt sie auf das Dorf. Es stiehlt Schweine, Hühner, und alles andere Essbare. Keiner der Dörfler wird verletzt, aber ihre Nahrungsvorräte sind erschöpft und 2W6 vom Mischlingsvolk werden getötet. Das überlebende Mischlingsvolk kehrt mit seiner Beute zur Abtei zurück. Der Bürgermeister ist so verzweifelt, dass er sich einige Tage später an den Dachsparren seiner Kate erhängt.

Die Charaktere können all dies verhindern, indem sie dem Abt das Kleid überbringen. Sie können auch Chaos verhindern, indem sie das Mischlingsvolk stoppen, wenn es von der Abtei absteigt, oder indem sie vorher den Abt töten.

ENTWICKLUNG

Wenn Lydia Petrownas Brautkleid dem Abt überbracht wird, erfüllt er jedwede Abmachung, die er mit den Charakteren getroffen hat. Wenn die Charaktere auf magische List zurückgreifen (zum Beispiel ein illusorisches Kleid zu erschaffen), wird der Abt ihnen gegenüber feindselig, sobald die Täuschung offenbar wird.



BARON KRESKOW

BARONIN KRESKOWA

ETWAS BLAUES

Diese Begegnung tritt ein, wenn die Charaktere Irena Koljana nach Kresk bringen, wie es der Priester Donawitsch vorschlug (siehe Kapitel 3, Bereich E5f).

Irena hört eine sanfte Stimme, die nach ihr ruft. Diese führt sie ans Ufer des gesegneten Teiches (Bereich S4). Wenn die Charaktere ihr folgen, lies vor:

Als Irena das Ufer des Teiches erreicht, erscheint ein Bild in seinem glitzernden blauen Wasser: ein Jüngling von edlem Antlitz. Die Traurigkeit in seinen Augen wird zu plötzlicher Freude.

„Tatjana!“, sagt er. „Es ist so lange her! Komm, meine Geliebte. Lass uns endlich zusammensein.“

Irena stockt der Atem und sie legt eine Hand auf ihr Herz. „Mein geliebter Sergej! Zu Lebzeiten warst du ein Fürst und ein Mann des Glaubens. Wir sollten vor langer Zeit getraut werden. Hat dieser gesegnete Teich deinen Geist zu mir gerufen?“ Sie streckt ihre Hand nach der Wasseroberfläche aus, während eine Hand aus Wasser sich erhebt, um ihre zu ergreifen.

Wenn die Charaktere sich einmischen und Irena aus dem Griff des Wassers befreien, sinkt die Hand in den Teich zurück, Sergejs Abbild verblasst und sie ruft schreiend seinen Namen.

Wenn die Charaktere ihr erlauben, die Hand zu ergreifen, lies vor:

Irena wird in den Teich gezogen und umarmt Sergej unter dem sich kräuselnden Wasser. Ihr habt noch nie ein glücklicheres Paar gesehen, während der Anblick der beiden zu verlassen beginnt.

Der Geist von Sergej bringt Irena an einen Ort, an dem Strahd ihr kein Leid zufügen kann. Sie ist sicher bei ihm.

Ob Sergej Irena mitnimmt oder nicht, Strahd spürt, dass die beiden sich gefunden haben. Er reagiert folgendermaßen:

Ein Donnerschlag erschüttert das Land, und die dunklen Wolken ballen sich zu einer schrecklichen Visage zusammen. Eine tiefe, dunkle Stimme von jenseits der Berge ruft: „Sie gehört mir!“ Ein schrecklicher Knall ertönt, als ein blauer Blitz den Himmel spaltet und in den Teich einschlägt.

Je der Kreatur in einem Umkreis von 4,50 m um den Teich muss ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 17 gelingen, oder sie wird zu Boden geworfen. Der Einschlag wirft auch den alten Pavillon um. Eine Kreatur, die sich im Wasser befindet, als der Blitz einschlägt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen und nimmt bei einem misslungenen Rettungswurf 44(8W10) Blitzschaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen.

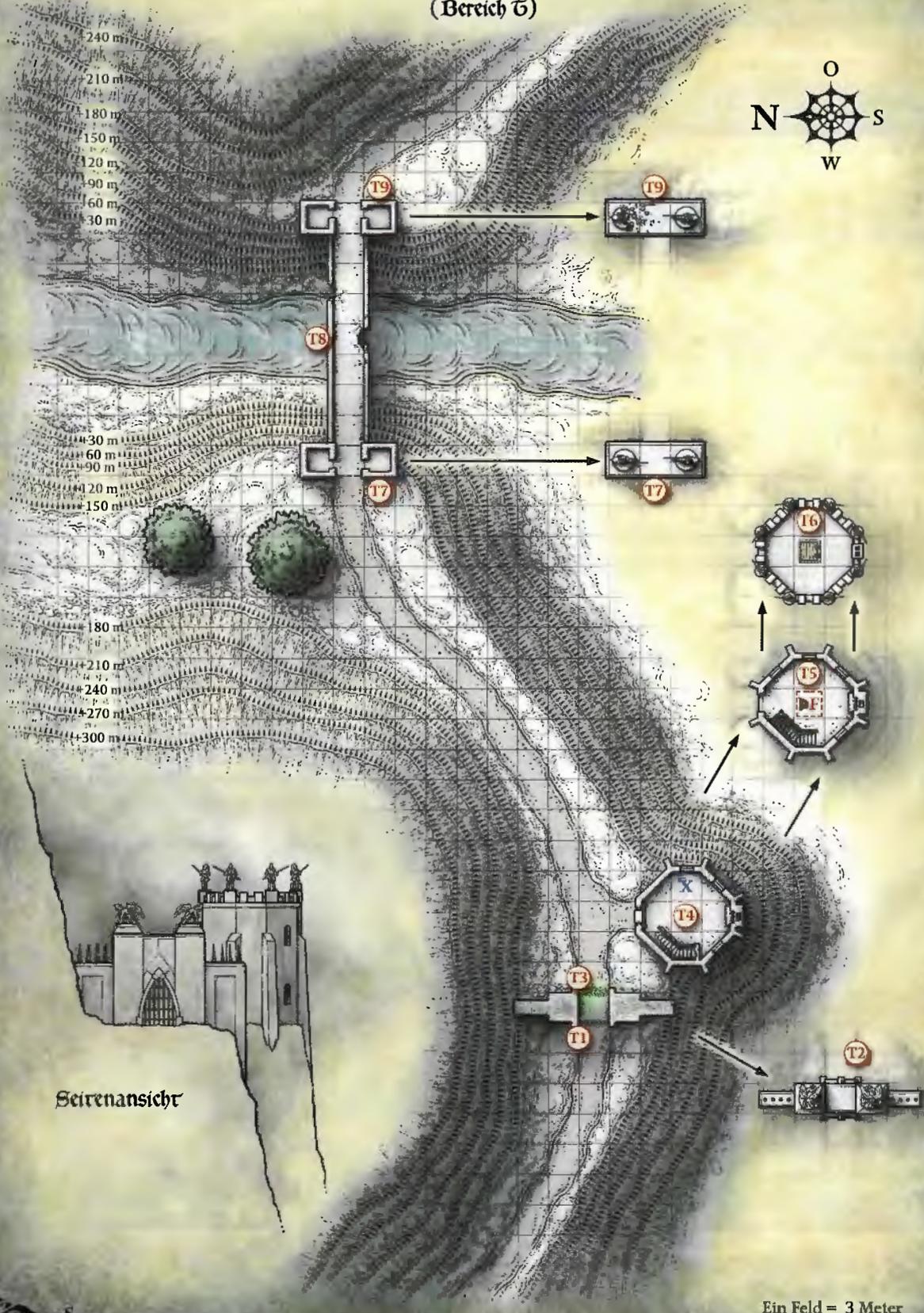
Strahds Zorn zerstört den Segen auf dem Teich, macht sein Wasser nicht-magisch und hält den Geist Sergejs davon ab, sich wieder darin zu manifestieren.

ENTWICKLUNG

Wenn Sergej und Irena zusammengebracht werden, befindet sich Irena nicht länger in Strahds Klauen. Strahd macht die Charaktere für seinen Verlust verantwortlich und trachtet ab diesem Moment danach, sie zu vernichten. Nicht lange danach lässt er einen seiner Diener einen Brief an die Charaktere überbringen, in welchem er sie auf Schloss Ravenloft einlädt. Wenn die Charaktere den Brief öffnen und lesen, zeige den Spielern „Strahds Einladung“ in Anhang F. Wenn die Charaktere sich auf den Weg zum Schloss machen, haben sie keine bedrohlichen Zufallsbegegnungen auf dem Weg.

Zolenka-Pass

(Bereich G)



Sirenanansicht

Ein Feld = 3 Meter

TELEPORTATIONSZIEL

Charaktere, die sich aus Bereich K78 in Schloss Ravenloft zu diesem Ort teleportieren, kommen an dem Punkt an, der auf der Karte mit X markiert ist.

T5. WACHTURM, OBERGESCHOSS

Das Obergeschoss des Turms ist ein Eisschrank mit Fenstern, die in beinahe jede Wand eingelassen sind. Eine rostige eiserne Leiter, die mit Bolzen an Boden und Decke befestigt ist, führt nach oben zu einer hölzernen Falltür. Über dem steinernen Kamin befindet sich der Kopf eines Schreckenswolfs. Der Wind, der den Kamin herunterkommt, heult an seiner Statt.

Die Falltür in der Decke lässt sich quietschend aufdrücken und gibt den Blick auf das Dach (Bereich T6) und den stürmischen grauen Himmel frei.

T6. DACH DES WACHTURMS

Drei Meter hohe, vergoldete Statuen stehen oben auf dem Wehgang, den Blick nach außen gewendet. Jede stellt einen weiblichen menschlichen Ritter dar, der eine Lanze hält. Der kalte Wind wühlt den Schnee auf, unter dem ihr menschliche, in rostige Kettenpanzer gekleidete Skelette seht.

Das Dach ist 12 m hoch und liegt 150 m über dem nebligen Tal darunter. Eine hölzerne Falltür im Boden quietscht, wenn man sie öffnet, und gibt den Blick auf Bereich T5 darunter frei.

Die Skelette sind die Überreste von vier Wachen, die vor langer Zeit diesen Posten bemannt haben. Charaktere, die die Überreste durchsuchen, finden zerschlissene Stoffstücke, zerbrochene Langbögen und Pfeile, verrostete Klängen in verrotteten Scheiden und rostige Kettenpanzer.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, lies vor:

Der aufstiebende Schnee nimmt die Gestalten schlanker junger Frauen an. Der Wind heult: „Hinweg mit euch! Der Schatz ist unser!“

Die Gestalten sind sechs Schneejungfern. Nutze die Werte eines **Schreckgespensts** mit den folgenden Modifikationen:

- Die Schneejungfern besitzen Immunität gegen Kälteschaden.
- Die *Attacke Lebensentzug* der Schneejungfern verursacht Kälteschaden anstelle von nekrotischem Schaden.

Die Schneejungfern sprechen weder, noch sind sie daran interessiert zu hören, was die Charaktere zu sagen haben. Wenn die Charaktere nicht sofort weggehen, greifen die Schneejungfern an. Wenn die letzte Schneejungfer besiegt ist, erscheint der Schatz, den die Charaktere suchen, auf magische Weise im wirbelnden Schnee auf dem Dach.

T7. WESTLICHER TORBOGEN

Wenn die Charaktere sich der Brücke nähern, lies vor:

Der verschneite Pass erreicht eine Schlucht, die von einer steinernen Brücke überspannt wird. An jedem Ende der Brücke befindet sich ein 9 Meter hoher und 9 Meter breiter Torbogen. Oben auf jedem davon stehen zwei Statuen gerüsteter Ritter auf Pferden mit Lanzen, die gegeneinander reiten. Der Wind beißt und heult wie Wölfe, während er durch die Schlucht weht.

Der westliche Torbogen enthält leere Wachposten, einen auf jeder Seite der Brücke. Diese 3 m breiten Kammern bieten etwas Schutz gegen den heulenden Wind.

T8. STEINERNE BRÜCKE

Die niedrigen Mauern, die die Brücke umschließen, sind an ein paar Stellen weggebröckelt, aber die Brücke scheint intakt zu sein. Ein schwarz bemäntelter Reiter auf einem holzkohlefarbenen Pferd bewacht die Mitte der Brücke.

Der bemäntelte Reiter ist eine Manifestation von Strahd von Zarowitsch – eine grimmige Warnung, nicht weiterzugehen. Wenn die Charaktere mit der Manifestation in irgendeiner Form interagieren, lösen sich Pferd und Reiter wie Asche im Wind auf.

Rund 150 m unter der Brücke fließt der Fluss Luna, durch den Nebel kaum sichtbar. Obwohl sie an ein paar Stellen glitschig ist, ist die 3 m breite und 27 m lange Brücke gefahrlos zu überqueren.

T9. ÖSTLICHER TORBOGEN

Eine der Statuen auf diesem Torbogen ist verfallen, sodass nur die Hinterhand des Pferdes intakt geblieben ist. Dahinter setzt sich der Bergpass fort.

Dieser Torbogen enthält 3 mal 3 m große Wachstellungen, einen auf jeder Seite der Brücke. Beide Räume sind leer.

Hinter diesem Bogen schmiegt sich der Zolenka-Pass 4,50 km weit an die Bergflanke, bevor er sich nach Norden und Süden verzweigt. Die nördliche Abzweigung führt zum Bernsteintempel (Kapitel 13). Die südliche Abzweigung windet sich weiter um den Ghakis, bis sie an dem tödlichen Nebel endet, der Barovia umgibt (siehe Kapitel 2, „Nebel von Ravenloft“).

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder beide der folgenden Ereignisse nutzen, während die Charaktere sich ihren Weg über den Zolenka-Pass bahnen.

DER ROCH VOM BERGE GHAKIS

Während die Charaktere die steinerne Brücke (Bereich T8) von Ost nach West überqueren – möglicherweise auf ihrem Weg zurück vom Bernsteintempel (Kapitel 13) – werden sie von einem **Roch** bemerkt, der in den Bergen Tausende Jahre lang überlebt hat. Der Roch hat ein Nest auf dem Gipfel des Ghakis im Südosten und ernährt sich von Fischen aus dem nahen See.



Wenn der Roch vom Berg Ghakis erscheint, lies vor:

Eine Kreatur unnatürlicher Größe stößt im Sturzflug auf die Brücke herunter – ein Vogel so monströs, dass seine Flügel den Himmel verdecken.

Der Roch attackiert eine zufällige Kreatur auf der Brücke und schlägt, wenn eines zur Verfügung steht, ein Pferd oder Maultier. Ansonsten attackiert er ein Gruppenmitglied. Es kann Charaktere nicht erreichen, die sich in den Wachstellungen an beiden Enden der Brücke verstecken. Wenn er in seinem Zug nichts anzugreifen hat, stößt der Roch ein furchtbares Kreischen aus und fliegt zurück zu seinem Nest.

BLUTHORNS ANGRIFF

Während die Charaktere sich ihren Weg entlang des Zolenka-Passes bahnen, begegnen sie einer Bestie, die die Druiden und Berserker Barovias Sangzor nennen („Bluthorn“):

Die Straße vor euch wurde aus der Bergflanke geschlagen, sie steigt auf einer Seite steil an und fällt auf der anderen ab. Nebel und Schnee reduzieren die Sichtweite stark und der heulende Wind schneidet durch euch wie ein Messer.

Wenn kein Charakter einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 16 oder höher hat, wird die Gruppe überrascht. Ansonsten lies vor:

Ein rund 3 Meter großer Ziegenbock steht auf einer Klippe über euch, sein graues Fell perfekt an den Fels der Bergflanke angepasst. Er senkt seinen Kopf, und Boshaftigkeit glimmt in seinen Augen.

Sangzor ist eine **Riesenzi**e, die für ihre übernatürliche Widerstandskraft und böse Veranlagung bekannt ist. Die Bergbewohner bejagen ihn bereits seit Jahren. Modifiziere seine Werte wie folgt:

- Er hat eine Intelligenz von 6 (Modifikator –2) und ist chaotisch böse.
- Er hat 33 Trefferpunkte.
- Er hat Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Attacken.
- Sein Herausforderungsgrad ist 1 (200 EP).

Die Riesenzi ziege schießt die Bergflanke herab (dabei nutzt sie ihr Merkmal Sturmangriff) und rammt einen Charakter. Wenn die Attacke gelingt und der Rettungswurf des Ziels misslingt, wird es die Bergflanke hinuntergestoßen und stürzt 30 m tief auf einen Vorsprung.

Die Ziege flieht, wenn sie 10 oder mehr Schaden erleidet. Nebel und Schneefall verhindern es, irgendetwas zu sehen, das sich mehr als 18 m weit entfernt befindet. Sobald die Ziege außer Sicht ist, verschwindet sie durch eine Felsspalte.

ENTWICKLUNG

Ein Charakter, der Sangzors Fell trägt, kann den Berserkern, die Strahds Domäne bewohnen, Respekt einflößen. Sie werden weder den Charakter noch die Gefährten dieses Charakters angreifen, solange sie nicht provoziert werden.

KAPITEL 10: DIE RUINEN VON BERES



ANGE VOR IRENA KOLJANA GAB ES EINE Bäuerin aus Beres namens Marina.

Der Vampir Strahd traf Marina erstmals in diesem kleinen Dorf am Ufer der Luna. Marina besaß eine bemerkenswerte Ähnlichkeit mit Strahds geliebter Tatjana, sowohl in ihrer Erscheinung als auch in ihrem Verhalten, und sie wurde zu Strahds Obsession.

Er verführte sie mitten in der Nacht und labte sich an ihrem Blut, aber bevor sie in einen Vampir verwandelt werden konnte, tötete der Bürgermeister von Beres, Laszlo Ulrich, Marina mit Hilfe eines ortsansässigen Priesters namens Bruder Grigor, um ihre Seele vor der Verdammnis zu retten. Erzürnt erschlug Strahd den Priester und den Bürgermeister, und nutzte anschließend seine Macht über das Land, um den Fluss anschwellen zu lassen, der das Dorf überschwemmte und die Einwohner zur Flucht zwang. Später kroch der Sumpf herein und hinderte die Dörfler daran, zurückzukehren. Beres ist seitdem weitgehend verlassen geblieben.

Die Ruinen von Beres sind jetzt die Heimat von **Baba Lysaga** (siehe Anhang D), einer beinahe mythischen Gestalt, die mit Strahds ferner Vergangenheit verwoben ist. Als Eremitin verbringt sie ihre meiste Zeit damit, Vogelscheuchen herzustellen und zum Leben zu erwecken, um die Raben und Werraben zu jagen und zu töten, die Strahds Domäne befallen haben. Wenn sie gerade keine böse Magie wirkt, opfert Baba Lysaga der Mutter Nacht Tiere und sammelt ihr Blut, um anschließend in Neumondnächten während eines Rituals in dem Blut zu baden, um die Auswirkungen extremen Alters abzuwehren.

Baba Lysaga hat kürzlich einen magischen Edelstein aus dem Weingut Weinmagier gestohlen (Kapitel 12), in der Hoffnung, dass die Werraben, die das Weingut beschützen, versuchen werden, ihn wiederzuerlangen. Sie verwahrt ihn in ihrer Hütte als Köder, um ihre Feinde in ihren Tod zu locken. Das Juwel hat ihrer Hütte eine Art von Leben gegeben.

ANNÄHERUNG AN DIE RUINEN

Der Text im folgenden Kasten nimmt an, dass die Charaktere sich Beres von Norden her nähern, entlang des Pfades von der Alten Swalitischen Straße. Wenn sie sich aus einer anderen Richtung nähern, lies den ersten Satz nicht vor.

Der Pfad schmiegt sich mehrere Kilometer weit an den Fluss. Grasbedeckter Erdboden wird bald zu Sumpf, während der Pfad sich in schwammige Erde auflöst, die die Pockennarben von Büschen hohen Schilfs und in Tümpeln stehenden Wassers trägt. Ein dichter Nebelschleier verhüllt alles. Über den Sumpf verstreut liegen alte Bauernkaten, ihre Wände von schwarzem Schimmel bedeckt, ihre Dächer meist eingestürzt. Diese verfallenen Wohnstätten scheinen sich in den Schlamm zu ducken, als ob sie es schon vor langem aufgegeben hätten, dem dicken Matsch zu entkommen. Wo auch immer ihr hinseht, schießen schwarze Wolken von Mücken umher, hungrig nach Blut.

Der Nebel ist viel dünner auf der anderen Seite des Flusses, wo ein Licht inmitten eines dunklen Rings von Hinkelsteinen aufblitzt.

Der Fluss schwankt in seiner Tiefe, ist aber nie mehr als 3 m tief. Muriel Vinshaw, ein Werrabe in menschlicher Form, lauert inmitten des Hinkelsteinkreises (Bereich U6) und benutzt eine Laterne, um den Helden Signale zu geben. Im Dorf selbst hindert Nebel jede Kreatur daran, jedwedes andere, mehr als 36 m entfernte Wesen oder Objekt zu sehen.

ICH HATTE NICHTS MEHR ZU GEBEN
außer das Blut meines eigenen
Lebens, doch es stand ihr zu.
Endlich würde sie meine Braut sein.

– Strahd von Zarowitsch
in *Ich, Strahd: Die Erinnerungen
eines Vampirs*



Ein paar Abschnitte der unbefestigten Straße haben überlebt, und diese Stellen sind kein schwieriges Gelände. Wann immer die Charaktere eine kurze oder lange Rast im Sumpf einlegen, selbst wenn sie sich in einem verfallenen Gebäude verbarrikadieren, werden sie von 1W4 Schwärmen hungriger Mücken angefallen (benutze den Wertekasten **Insektenschwarm** [Wespen] im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Die Schwärme belästigen keine Charaktere in den Bereichen U3 oder U5.

SUMPFFOGELSCHEUCHEN

Sieben **Vogelscheuchen** stehen im Sumpf Wache. Sie scheinen gewöhnliche, nicht-magische, mit Rabenfedern ausgestopfte Vogelscheuchen zu sein, bis eine oder mehrere davon attackiert werden, bis Baba Lysaga ihnen anzugreifen befiehlt oder bis jemand die heulenden Schädel aktiviert, die Baba Lysagas Ziegenpferch umgeben (siehe Bereich U2).

BEREICHE VON BERES

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte von Beres auf Seite 164.

U1. VERLASSENE KATEN

Als ihr euch dieser Ansammlung verfallener Katen nähert, die von niedrigen Steinmauern getrennt werden, seht ihr ein kurzes Stück unbefestigter Straße, die intakt geblieben ist.

Die Katen enthalten verrottetes Mobiliar und nichts von Wert. Die Mauern, die die Katen trennen, sind 1 m hoch und können leicht überklettert oder umgangen werden.

U2. ULRICH-HERRENHAUS

In Richtung Südende des Dorfes liegen die Überreste eines Herrenhauses, das auf erhöhtem Grund erbaut wurde. Es besteht nur noch aus Haufen von Stein und verrottendem Bauholz. Leere Bogenfenster starren euch entgegen. Südlich der Ruine wuchert ein ungezählter Garten, umgeben von zerbrochenen Mauern, die ihn nicht länger einhegen können. Östlich der Ruine hat jemand einen groben Holzzaun errichtet, der ein kreisförmiges Gehege bildet, in dem mehrere Ziegen eingepfercht sind. Die Zaunpfähle werden von menschlichen Schädeln geziert.

Das verfallene Herrenhaus ist mit den verrotteten Überresten von Mobiliar und Einrichtung übersät. Der letzte Bürgermeister von Beres, Laszlo Ulrich, geht als **Geist** in der Ruine um. Wenn die Charaktere das Herrenhaus durchsuchen, erscheint der Geist vor ihnen:

Ein Geist formt sich im Nebel, er nimmt die Gestalt eines riesenhaften Mannes an, die Gesichtszüge entstellt und seine Gedärme hängen wie ausgefranste Seile aus seinem Bauch. Trotz ihrer einschüchternden Präsenz hat die Erscheinung ein unterwürfiges Licht in ihren Augen. „Warum dringt ihr in mein Heim ein? Hinfort mit Euch, ich flehe Euch an!“

Strahd weigert sich, Bürgermeister Ulrichs Geist Ruhe finden zu lassen, wegen dem, was er der armen Marina angetan hat.

Der Geist erzählt Marinas traurige Geschichte, wenn er dazu aufgefordert wird. Nur dadurch, dass Ulrich davon überzeugt wird, dass Marina in der Gestalt von Irena Koljana wiedergeboren worden ist, können die Charaktere dem geplagten Geist Ruhe bringen. Der Geist muss Irena in Person sehen und kann nicht über die Begrenzungen des zerbröckelten Hauses hinaus reisen.

Ulrichs Geist ist neutral gut. Er greift an, wenn er bedroht wird oder wenn die Charaktere beginnen, das verfallene Herrenhaus nach Schätzen zu durchsuchen. Wenn die Treffpunkte des Geistes auf 0 reduziert wurden, formt er sich nach 24 Stunden erneut. Die Charaktere erhalten nur Erfahrungspunkte für den Geist, wenn sie Ulrichs Gespenst zur Ruhe bringen, nicht, wenn sie den Geist im Kampf besiegen.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es in Beres einen Schatz gibt, weist Ulrichs Geist den Charakteren den Weg zum wahren Ort des Schatzes und sagt diese Worte, als er verblasst:

„Begeht Euch nach Westen. Zweihundert Schritte vom Herrenhaus entfernt liegt ein Denkmal meiner Torheit und der Schatz, nach dem ihr sucht.“

Charaktere, die Ulrichs Wegbeschreibung folgen, landen in Bereich U5.

KELLER

Unter dem Schutt im Herrenhaus begraben liegt eine Stein-
treppe, die nach unten in einen intakten Keller führt. Ein einzelner Charakter kann den Schutt in 4 Stunden abtragen und mehrere Charaktere, die zusammenarbeiten, können die Zeit im Verhältnis verringern. Der Keller ist ein 10 m im Quadrat messender Raum mit gemörtelten Steinmauern, einer 3 m hohen Decke, die von Holzbalken gestützt wird und einem Boden, der unter 8 cm stehendem Wassers verborgen ist. Der Keller enthält zwei Dutzend leere, verrottete Fässer des Weinguts Weinmagier. Jedes Fass ist mit Champagne du le Stomp etikettiert.

GARTEN

Der Garten hinter dem verfallenen Herrenhaus ist verwildert. Hinter hohem Unkraut und Dornenranken versteckt befinden sich nackte Statuen gutaussehender Männer und wunderschöner Frauen sowie gemeißelte Steinbänke.

Vier **Riesengiftschlangen** greifen Charaktere an, die sich weiter als 3 m in den Garten vorwagen.

ZIEGENPFERCH

Baba Lysaga fängt Ziegen und benutzt ihr Blut in ihren Ritualen der Langlebigkeit. Neun **Ziegen** sind hinter diesem Zaun gefangen. Fünfzig menschliche Schädel sind an den Spitzen der Zaunpfähle angebracht, die einen Abstand von 3 m zueinander haben.

Es gibt kein Gatter im Zaun und Baba Lysaga benutzt ihren fliegenden Schädel (siehe Bereich U3), um den Pferch zu betreten und zu verlassen. Wenn die Charaktere versuchen, die Ziegen freizulassen, indem sie einen Teil des Zauns abbauen oder beschädigen, beginnen die Schädel oben auf dem Zaun zu heulen und heulen 1 Minute lang weiter. Der Radau lockt Baba Lysaga an, die in ihrem fliegenden Schädel bei Initiativewert 20 in 2 Runden ankommt. Die heulenden Schädel locken auch die sieben **Vogelscheuchen** im Sumpf an (siehe „Sumpfvogelscheuchen“ oben). Würfle die Initiative einmal für alle Vogelscheuchen aus.

U3. BABA LYSAGAS HÜTTE

Jemand hat eine klapprige Hütte auf dem Stumpf von etwas gebaut, das einmal ein gewaltiger Baum war. Die verrottenden Wurzeln des Stumpfes stoßen aus dem Schlamm heraus wie die Beine einer gigantischen Spinne.

Eine offene Tür ist in einer Seite der Hütte sichtbar, unter der kopfüber der ausgehöhlte Schädel eines Riesen schwebt. Links und rechts der Tür befinden sich zwei eiserne Käfige, die wie scheußliche Ornamente von den Dachtraufen hängen. Dutzende Raben sind in jedem davon gefangen. Sie kreischen und flattern aufgeregt mit ihren Flügeln, als ihr euch nähert.

Baba Lysaga (siehe Anhang D) befindet sich in ihrer Hütte, außer, sie wurde von Aktivitäten anderswo herausgelockt. Das Kreischen der Vögel ist Musik in ihren Ohren, aber der Lärm macht es ihr unmöglich, irgendjemanden zu hören, der sich nähert. Nur das Heulen der Schädel in Bereich U2 oder Kampfgeräusche in der Nähe sind laut genug, um durch das Gekreische gehört zu werden.

In jedem Käfig befindet sich ein **Schwarm von Raben**, der Baba Lysaga und ihre Vogelscheuchen wild angreift, wenn er freigelassen wird. Jeder Käfig wird von einem von Baba Lysagas Zaubern *Arkane Schloss* verschlossen gehalten, und es benötigt einen Zauber *Klopfen* oder einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 20, um ihn zu öffnen. Ein Charakter kann auch mit Diebeswerkzeug und einem gelungenen Gewandtheitswurf gegen SG 20 das Schloss knacken.

RIESENSCHÄDEL

Der Schädel, der kopfüber neben der Hütte schwebt, ist der Schädel eines Hügelriesen, den Baba Lysaga ausgehöhlt und in ein Fortbewegungsmittel verwandelt hat. Er schwebt an Ort und Stelle, bis Baba Lysaga ihm zu fliegen befiehlt, was sie nur tun kann, wenn sie sich darin befindet. Er hat eine Flugbewegungsrate von 12 m. Niemand sonst kann den Schädel kontrollieren. Eine Kreatur im Schädel hat Dreivierteldeckung gegen Attacken von außerhalb des Schädels. Der Schädel ist groß genug um eine mittelgroße Kreatur zu beherbergen. Er hat RK 15, 50 Trefferpunkte und Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden.

DAS INNERE DER HÜTTE

Die Hütte hat eine Seitenlänge von 4,50 m und ist vollgestopft mit alten Möbeln, darunter ein hölzernes Feldbett, ein Korbschrank, eine schlanke Garderobe, ein Holztisch, ein Hocker, eine mit Messingbändern verstärkte Holztruhe mit halbrundem Deckel und eine blutbefleckte eiserne Wanne. In der Mitte des Raums befindet sich ein grässliches hölzernes Gitterbettchen, in dem ein kleines, engelsgleiches Kind sitzt. Alles Mobiliar außer dem Gitterbettchen ist mit Bolzen am Boden befestigt. Unter dem Gitterbettchen sickert grünes Licht durch Spalten zwischen den verrottenden Bodenbrettern hervor.

Das Kind und das Gitterbettchen sind Illusionen, die von Baba Lysaga mittels eines Zaubers *Vorbestimmte Illusion* erschaffen wurden. Baba Lysaga spricht von dem Kind als „Strahd“ und erzeugte die Illusion aus Wahnsinn, da sie sich selbst als fürsorgliche Mutter sieht.



Unter den verrottenden Bodenbrettern der Hütte befindet sich ein 1 m tiefer Hohlraum, der das magische, grün leuchtende Juwel enthält, das Baba Lysaga dem Weingut Weinmagier abgenommen hat. Dieses Juwel erweckt die Hütte zum Leben (siehe „Die krabbelnde Hütte“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ weiter unten). Die Bodenbretter können mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 14 herausgerissen oder zerbrechen werden. Charaktere können den Boden auch durchbrechen, indem sie an ihm 10 Schaden verursachen. Die Hütte gibt den Edelstein jedoch nicht so einfach auf (siehe „Baba Lysagas krabbelnde Hütte“ in Anhang D). Wenn das Juwel zerstört oder aus dem Hohlraum entfernt wird, wird die Hütte kampfunfähig.

Baba Lysaga bewahrt in der Garderobe schmutzige Kutten auf und im Korbschrank ausgewählte Zauberkomponenten. Die Wanne ist der Ort, wo sie rituell in Blut badet, um ihr Altern zu verhindern (siehe „Geschenke von Mutter Nacht“ im Abschnitt „Baba Lysaga“ in Anhang D). Wenn die Charaktere sich der Hütte zu einer passenden Zeit nähern ohne bemerkt zu werden, können sie Baba Lysaga baden sehen.

SCHÄTZE

Die Holztruhe in der Hütte wird von einer *Glyphe des Schutzes* beschirmt, die einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 17 benötigt, um sie zu finden. Die Glyphe verursacht 5W8 Schallschaden, wenn sie ausgelöst wird. Den Deckel zu öffnen lässt vier **Krabbelnde Klauen** frei, die bis zur Vernichtung kämpfen. Ebenfalls in der Truhe enthalten sind verschiedene Gegenstände, die Baba Lysaga über die Jahre verschiedenen toten Abenteurern abgenommen hat:

- 1.300 GM
- Fünf Edelsteine im Wert von je 500 GM
- eine Phiole mit *Öl der Schärfe*
- Zwei *Zauberschriftrollen* (*Massen-Wunden heilen* und *Wiederbeleben*)
- Ein Beutel mit *Schleuderkugeln +1*
- Ein Satz *Flöten des Unheimlichen*
- Ein *Stein des Glücks*

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, befindet er sich mit den anderen Gegenständen in der Truhe.



U4. KIRCHHOF

Durch den Nebel seht ihr die leere Hülle einer alten Steinkirche, zu deren Norden sich ein Friedhof mit schiefen Grabsteinen befindet, der von einem zerfallenden eisernen Zaun umschlossen wird. Die Hälfte des Friedhofs ist im Schlamm versunken.

Verrottete Särgе und schimmelige Knochen sind auf dem Friedhof beerdigt. Charaktere, die die ausgeweidete Kirche erforschen, finden die verrotteten Überreste einer Kanzel und eine alte eiserne Glocke, die halb im Sumpf versunken ist und inmitten der Überreste eines eingestürzten Kirchturms liegt.

U5. MARINAS DENKMAL

Stradh ließ dieses Denkmal nach Marinas Tod errichten. Das Denkmal liegt im Sumpf versteckt, und es ist unwahrscheinlich, dass die Charaktere es von selbst finden, außer sie durchkämmen die Gegend gründlich. Wenn sie Bürgermeister Ulrichs Geist Ruhe finden lassen (siehe Bereich U2), weist er ihnen den Weg zu diesem Ort, bevor er verschwindet. Ohne Ulrichs Anleitung müssen die Charaktere das Quadrat betreten, in dem das Denkmal liegt, und diesen Bereich durchsuchen. Ein Charakter, der den Bereich 10 Minuten lang durchsucht, kann einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen und findet bei ihrem Gelingen das Denkmal. Wenn das Denkmal nicht gefunden wird, kann der Wurf nach weiteren 10 Minuten der Suche wiederholt werden.

Der Text im folgenden Kasten nimmt an, dass die Charaktere Irena Koljana getroffen haben. Wenn sie es nicht haben, lies den Satz nicht vor, der sie erwähnt.

Vom Nebel verborgen und vielleicht einen halben Meter über dem umgebenden Sumpf liegt ein erhöhtes Stück Land, mit kaum 3 Meter Seitenlänge und von einem zerfallenden eisernen Zaun umschlossen. In der Mitte des Landstücks befindet sich ein lebensgroßes Steindenkmal, gemeißelt als Abbild eines knienden Bauernmädchens, das eine Rose umklammert hält. Obwohl ihre Gesichtszüge grau und verwittert sind, hat sie eine bemerkenswerte Ähnlichkeit mit Irena Koljana. In den Sockel des Denkmals ist eine Grabinschrift eingraviert.

Die Grabinschrift lautet folgendermaßen: Marina, von den Nebeln genommen.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist er in einem Hohlraum unter dem Denkmal versteckt, welches von jemandem, der einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 15 ablegt, umgekippt oder zur Seite bewegt werden kann.

Wenn die Charaktere das Denkmal bewegen, lies vor:

Die quakenden Frösche und zirpenden Grillen verstummen, und der Gestank der Fäulnis wird stärker. Ihr hört das Schlurfen schwerer Schritte durch Matsch und Wasser, als aufgedunsene graue Gestalten aus dem Nebel heraustrorkeln.

Sieben aufgeblähte menschliche Leichname haben sich aus dem Sumpf westlich des Denkmals erhoben. Diese laufenden Leichname sind 18 m entfernt, wenn sie erstmals gesehen werden. Benutze die Werte eines **Gemeinen** für die Leichname, aber verringere ihre Schrittbewegungsrate auf 6 m und gib ihnen Immunität gegen die Zustände bezaubert und verängstigt. Wenn die Trefferpunkte eines Leichnams auf 0 reduziert werden, platzt er auf und speit einen **Schwarm von Giftschlangen** aus. Die Schlangen sind hungrig und kämpfen, bis sie erschlagen werden.

Charaktere können den Schatz mitnehmen und fliehen, und dabei leicht die von Schlangen geschwollenen Leichname hinter sich lassen.

U6. HINKELSTEINE

Ein Dutzend moosbewachsener Menhire formen einen nahezu vollkommenen Kreis im schwammigen Erdboden. Diese verwitterten Steine variieren in der Höhe von 4,50 bis 5,5 Meter. Ein paar davon neigen sich nach innen, als ob sie irgendein großes Geheimnis mit ihren undurchschaubaren Nachbarn teilen. Eine argwöhnisch dreinblickende Bäuerin lauert hinter dem höchsten Stein, eine rostige Laterne in der einen knorrigen Hand umklammernd und einen Dolch in der anderen.

Die Frau ist Muriel Vinshaw, ein **Werrabe** (siehe Anhang D) und ein Freund der Familie Martikow (siehe Kapitel 5 und 12). Als eine Bewohnerin von Vallaki spioniert Muriel für ihre Mitwerraben Baba Lysaga aus. Jedoch vermeidet sie das eigentliche Dorf und bevorzugt es, in den Randbereichen zu lauern. Wenn die Charaktere ihr zu sprechen erlauben, warnt

Muriel sie vor den Gefahren von Beres und bewaffnet sie mit den folgenden Informationen:

- Beres wurde vor langer Zeit verlassen, nachdem der Flusspegel stieg und das Dorf überflutete.
- Eine uralte und mächtige Vettel namens Baba Lysaga lebt in einer Hütte in der Mitte des Dorfes. Wenn sie nicht in ihrer Hütte ist, fliegt Baba Lysaga in einem Riesenschädel herum.
- Die Vogelscheuchen von Beres sind mörderische Kreaturen unter dem Befehl der Vettel. Sie umgeben Baba Lysagas Hütte und dienen als ein Frühwarnsystem.
- Baba Laysaga sendet ihre Vogelscheuchen regelmäßig aus, um den Weinmagier anzugreifen, eine Winzerei und einen Weinberg westlich von Beres. Sie hat sich die Familie Martikow zum Feind gemacht, die die Winzerei und den Weinberg besitzen und betreiben.
- Die Vettel hat mehrere Bergziegen in einem Pferch nahe der Ruinen eines alten Herrenhauses gefangen. (Muriel nimmt an, dass Baba Lysaga sich von diesen Tieren ernährt.)

Muriel vermeidet den Kampf und flieht, wenn sie angegriffen wird. Sie verbirgt ihre lykanthropische Natur so lange wie möglich, und sie identifiziert andere Werraben, mit denen sie bekannt ist, nicht freiwillig. Sie kann nicht überredet werden, die Charaktere zu begleiten, wenn sie entscheiden, sich Baba Lysaga zu stellen. Jedoch kennt Muriel Barovia gut genug, um auf andere nahegelegene Orte hinzuweisen, die die Abenteuer interessieren könnten, darunter das verfallene Herrenhaus von Feste Argynvost (siehe Kapitel 7) und das uralte Gräberfeld, das als Weilandhügel bekannt ist (siehe Kapitel 14). Muriel ist mit Geschichten über die Druiden vom Weilandhügel aufgewachsen, besonders darüber, wie sie sich von ihrem uralten Glauben abwandten, um den Teufel Stradh zu verehren. Muriel weiß, dass die Druiden von Zeit zu Zeit den Hinkelsteinkreis besuchen und tut ihr bestes, ihnen aus dem Weg zu gehen.

HINKELSTEINKREIS

Dieser Ring aus Menhiren ist eines der ältesten Bauwerke im Balinokgebirge – älter als der Bernsteinempel und viel älter als Schloss Ravenloft und die verschiedenen barovianischen Siedlungen, die über das Tal verstreut sind. Die Menhire wurden von demselben uralten Volk aufgestellt, die die Megalithen nahe dem Alten Knochenschleifer (siehe Kapitel 6) gemeißelt haben. Charaktere, die diese Megalithen gesehen haben, können mit einem gelungenen Intelligenzwurf gegen SG 10 rudimentäre Ähnlichkeiten zwischen diesen Steinen und den hier angeordneten Menhiren feststellen.

Der Kreis hat einen Durchmesser von 30 m, und die Menhire sind in regelmäßigen Abständen aufgestellt. Die Steine, die im Norden, Westen, Süden und Osten angeordnet sind, sind höher als die anderen acht Steine, in die verwitterte Glyphen eingraviert sind, die verschiedene Tiere repräsentieren. Charaktere, die die kleineren Menhire untersuchen, können die folgenden eingravierten Tiergestalten erkennen: Bär, Elch, Falke, Ziege, Eule, Panther, Rabe und Wolf.

Die Hinkelsteine sind nicht-magisch. Jedoch können Druidencharaktere, die diesen Kreis betreten, spüren, dass einst mächtige Götter diese Stätte gesegnet haben und dass sie immer noch ein gewisses Maß an Macht hält. Sie können auch eine ihrer Eigenschaften spüren, nämlich dass Kreaturen innerhalb des Kreises nicht das Ziel irgendeiner Wahrsagungs- magie werden oder von magischen Ausspähungssensoren wahrgenommen werden.

Der Kreis hat eine andere Eigenschaft, die Druidencharaktere nicht spüren, aber vielleicht entdecken können, wenn sie das Merkmal Tiergestalt innerhalb der Grenzen des Kreises nutzen. Jeder Druide, der das Merkmal Tiergestalt innerhalb des Kreises nutzt, erhält die maximale Anzahl von Trefferpunkten, die der neuen Form zur Verfügung stehen. Zum Beispiel hätte

ein Druidencharakter, der das Merkmal Tiergestalt benutzt, um die Form eines Riesenadlers anzunehmen, 44 (4W10 + 4) Trefferpunkte, während er diese Form behält.

Nach deinem Ermessen hat der Kreis vielleicht andere merkwürdige Eigenschaften, die im Lauf der Zeit in Vergessenheit gerieten. Obwohl sie ein wenig über die Geschichte des Kreises weiß, ist Muriel sich seiner Eigenschaften nicht bewusst.

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder beide der folgenden Ereignisse nutzen, während die Charaktere die Ruinen von Beres erkunden.

KRABELNDE HÜTTE

Baba Lysaga hat ihrer Hütte mittels eines magischen Edelsteins, den sie vom Weingut Weinmagier gestohlen hat, so etwas wie Leben gegeben. Wenn die Charaktere länger bleiben, als sie willkommen sind, befiehlt sie der Hütte, lebendig zu werden und sie anzugreifen. Wenn dies passiert, lies vor:

Die riesigen Wurzeln unter der Hütte erwachen zum Leben und ziehen sich selbst aus dem Schlamm heraus. Die Hütte und die Wurzeln rucken und stöhnen. Sie werden zu einer schwerfälligen Masse, die beim Gehen kracht und alles in ihrem Weg zerquetscht.

Baba Lysagas krabbelnde Hütte (siehe Anhang D) ist ein schwerfälliges Konstrukt, das Baba Lysagas Anweisungen befolgt und niemandes sonst. Sie kämpft, bis sie zerstört wird oder bis der Edelstein, der sie belebt, entfernt oder zerstört wird. Baba Lysaga tut alles, was sie kann, um die Charaktere davon abzuhalten, sich den Edelstein zu verschaffen, ohne den die Hütte kampfunfähig ist.

VERLORENES SCHLACHTFELD

Dieses Ereignis findet statt, während die Charaktere nördlich von Beres reisen, nachdem sie die Ruinen verlassen haben.

Ihr hört die Geräusche einer Schlacht, aber der Nebel ist so dicht geworden, dass ihr kaum mehr als 18 m in jede Richtung sehen könnt. Plötzlich nimmt der Nebel die Gestalten von berittenen Soldaten an, die über das Feld stürmen. Sie stoßen mit gerüsteten Pikenträgern zusammen, die Helme mit Teufelshörnern tragen. Sobald jeder der Soldaten in der Schlacht fällt, verwandelt er sich in verblässenden Nebel. Hunderte weitere Soldaten stoßen in einem Sturm aus Schreien und schepperndem Metall zusammen.

Charaktere können sich unversehrt durch dieses geisterhafte Schlachtfeld bewegen, und sie können die nebligen Gestalten um sie herum nicht verletzen. Die Soldaten sind nicht fest genug, damit die Charaktere ihre Wappenbilder oder Insignien erkennen könnten, aber es ist klar, dass beide Armeen menschlich sind.

Wenn die Charaktere die Feste Argynvost (Kapitel 7) noch nicht erkundet haben, füge hinzu:

Ihr hört ein donnerndes Brüllen, und Sekunden später gleitet ein gewaltiger, aus silbernem Nebel bestehender Drache über eure Köpfe hinweg und verstreut mit jedem Schlag seiner mächtigen Schwingen feindliche Soldaten. Sein langer, reptiliengleicher Schwanz schneidet durch die Luft über euch, während der Drache eine Schneise durch den Nebel schlägt, was euch einen flüchtigen Blick auf ein dunkles, das Tal überblickende Herrenhaus bietet.

Der Drache ist, genau wie die Soldaten, ein harmloses Phantom. Das Herrenhaus, das die Charaktere sehen, ist die Feste Argynvost.



KAPITEL 11: VAN RICHTENS TURM



FINER DER MÄNNER, DIE STRAHD BESCHÄFTIGTE, um Schloss Ravenloft zu errichten, war ein Erzmagier namens Khazan. Nachdem seine Arbeit am Schloss vollendet war, zog Khazan sich in das barovianische Tal zurück und baute sich selbst einen Turm auf einer kleinen Insel im Baratoksee. Mit der Hilfe einiger Ingenieure und Arbeiter baute er auch einen Damm aus Erde und Schotter, der die Insel mit dem nahegelegenen Ufer verband.

Im Alter besuchte Khazan den Bernsteinempel (Kapitel 13) und entdeckte das Geheimnis, wie man zum Lich wird. Er kehrte zu seinem Turm zurück und war fähig, die Verwandlung zu vervollständigen. Einige Jahre später, nachdem Strahd zum Vampir geworden war, stattete Khazan Schloss Ravenloft einen Besuch ab, in der Absicht, Strahds Herrschaft über Barovia herauszufordern. Stattdessen, sehr zu Khazans Überraschung, überredete Strahd ihn dazu, als Berater in magischen Angelegenheiten zu dienen. Wenn er Strahd nicht beriet, verbrachte der Lich seine meiste Zeit im Bernsteinempel und versuchte, das Geheimnis des Demilichseins zu meistern, in der Hoffnung, einen Weg zu finden, seinen Geist auf magischem Weg über die Grenzen von Strahds Reich hinaus zu projizieren. Seine Anstrengungen blieben fruchtlos, und Khazan zerstörte sich selbst. Seine Überreste liegen in den Katakomben Ravenlofts begraben.

Khazans Turm stand scheinbar ewig leer, und wäre unter der Last der Vernachlässigung zusammengebrochen, wenn nicht der magische Schutz gewesen wäre, der vor langer Zeit darauf gelegt worden war. Vor kurzem wurde der Turm vom legendären Vampirjäger Rudolph van Richten übernommen, der ihn als Basis nutzte, von der aus er Barovia erforschte. Er ist inzwischen in die nahegelegene Stadt Vallaki umgezogen, wo er sich für alle deutlich sichtbar versteckt.

In den Fußstapfen des Vampirjägers folgt sein Protégé, Esmerelda d'Avenir, die dazu übergegangen ist, im Turm zu leben, während sie nach ihrem Mentor sucht. Sie ist jedoch nicht anwesend, wenn die Charaktere ankommen.

VAN RICHTEN IST ZURÜCKGEKEHRT,
der alte Narr. Er sucht, sich vor mir zu
verbergen, doch ich werde ihn finden.
Er und ich haben viel zu bereden.

– Strahd von Zarowitsch

ANNÄHERUNG AN DEN TURM

Der Swalitische Wald hat die Straße verschlungen, die einst zum Turm führte. Nun ist nur noch ein breiter unbefestigter Pfad übrig.

Ihr erreicht einen kalten Bergsee, umschlossen von nebligen Wäldern und felsigen Steilufeln. Dichter Nebel kriecht über das dunkle, stille Wasser. Der Pfad endet an einem grasbedeckten Damm, der sich 90 Meter weit über den See spannt, bis zu einer flachen, sumpfigen Insel mit einem steinernen Turm darauf. Der Turm ist alt und verfallen, mit eingestürzten Baugerüsten, die sich an eine Seite klammern, auf der ein ausgedehnter Riss die Mauer gespalten hat. Von der Zeit verwitterte Greifenstatuen, ihre Schwingen und Flanken mit Flechten bedeckt, thronen auf den Streben, die die Mauern stützen.

Nahe dem Fuß des Turms, in Sichtweite des Eingangs, ist ein matschbespritzter Wohnwagen mit halbrundem Dach abgestellt.

Der Turm ist 24 m hoch. Er hat vier Stockwerke (jedes 6 m hoch) und ein größtenteils intaktes Dach aus Schieferziegeln. Das zweite, dritte und vierte Stockwerk hat Schießscharten, die 15 cm breit, 1 m hoch und 30 cm tief sind. Das oberste Stockwerk des Turms ragt über die Stockwerke darunter hervor und hat zusätzlich zu den Schießscharten Blumenkästen.

Die Greifen oben auf den Streben sind nichts weiter als dekorative Statuen.

KHAZANS ZAUBERDRAINAGE

Khazan hat seinen Turm magisch geschützt, sodass nur er alleine in seiner Nähe oder darin Zauber wirken konnte. Der Effekt ist einem auf den Turm zentrierten *Antimagischen Feld* ähnlich und erstreckt sich 1,50 m weit von ihm in alle Richtungen. Der Effekt wirkt nicht auf von Khazan erschaffene magische Fallen und Konstrukte, einschließlich der Falle auf der Turmtür in Bereich V2, den Golems in Bereich V4 und der zum Leben erweckten Rüstung in Bereich V7.



BEREICHE DES TURMS

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte von van Richtens Turm auf Seite 170.

VI. ESMERELDAS MAGISCHER WOHNWAGEN

Esmereldas Wohnwagen ist vor dem Turm abgestellt. Wenn die Charaktere den Wohnwagen untersuchen, lies vor:

Unter Schichten von Matsch trägt dieser Wohnwagen einen frischen Überzug violetter Farbe, und seine Räder haben einen ausgefallenen goldenen Besatz. Eine Messinglaterne hängt von jeder Ecke, und rote Vorhänge bedecken ein grabsteinförmiges Fenster auf jeder Seite. Ein stählernes Vorhängeschloss sichert die Hintertür, von der ein billiges Holzschild hängt, auf dem „Draußen bleiben!“ steht.

Der Wohnwagen strahlt eine Aura der Beschwörungsmagie aus, wenn er mit einem Zauber *Magie entdecken* unter die Lupe genommen wird. Ein Charakter, der einen Zauber *Identifizieren* auf den Wohnwagen wirkt, erfährt die nötigen Befehls- worte um ihn zu betreiben.

Jeder, der sich auf den Kutschbock setzt und sein Befehls- wort ausspricht („Drowasch“), ruft ein Paar quasirealer Zug- pferde herbei, die magisch vor den Wohnwagen gespannt sind und nicht von ihm getrennt werden können. Die Pferde und der Wohnwagen haben eine Fortbewegungsrate von 9 m, und die Pferde befolgen die einfachen Befehle des Kutschers. Der Kutscher kann die Pferde mit einem zweiten Befehls- wort („Arwesch“) entlassen. Die Pferde können gebannt (SG 15), aber nicht verletzt werden.

Der Wohnwagen hat eine versteckte Falltür in seiner Unter- seite, die von einem Charakter entdeckt werden kann, der unter den Wohnwagen krabbelt und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) ablegt. Die Falltür öffnet sich in den Wagen und ist der einzige gefahrlose Weg hinein.

FALLE

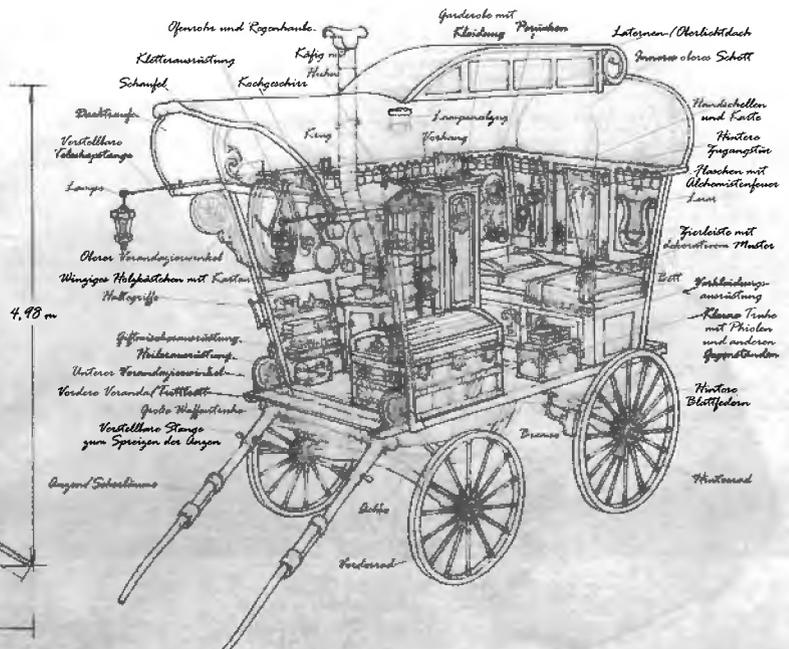
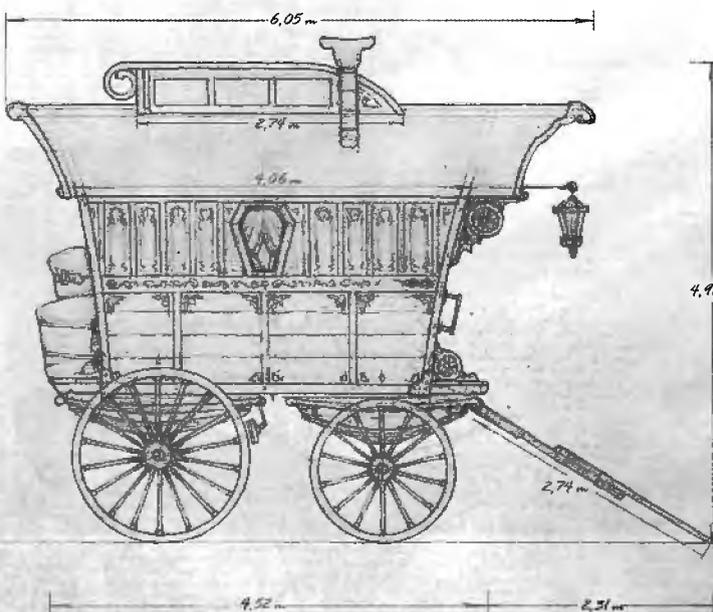
Um den inneren Türgriff ist ein Draht gewickelt, und der Draht ist mit einer Flasche voll Alchemistenfeuer verbunden, die von der Decke des Wohnwagens hängt. Wenn die Tür geöffnet wird, fällt der Flasche herunter und explodiert. Dabei ent- zündet sie einhundert weitere Flaschen mit Alchemistenfeuer, die wie Ornamente entlang der Innenwände des Wohnwagens an Drähten hängen. Einer Kreatur, die sich innerhalb von 10m um den Wohnwagen herum befindet, wenn er explodiert, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen DC 12 gelingen. Sie nimmt bei einem misslungenen Rettungswurf 55 (10d10) Feuerschaden oder die Hälfte davon bei einem gelungenen. Kreaturen im Wohnwagen oder innerhalb von 1,50 m um ihn herum haben beim Rettungswurf einen Nachteil. Der Wohn- wagen wird von der Explosion in kleine Stückchen zerlegt und der Inhalt des Wagens (siehe „Schätze“ unten) wird eben- falls zerstört.

Ein Charakter im Inneren des Wagens bemerkt die Falle automatisch (kein Attributwurf nötig) und kann sie mit einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 ent- schärfen. Ein misslungener Versuch, die Falle zu entschärfen, löst sie aus.

SCHÄTZE

Das Innere des Wohnwagens enthält die folgenden Gegenstände:

- Eine hölzerne, mit Krallenspuren bedeckte Truhe, die eine Streitaxt, einen Flegel, einen Morgenstern, eine leichte Arm- brust und 10 versilberte Armbrustbolzen beinhaltet.
- Eine schmale Garderobe, die drei Garnituren feiner Kleidung enthält, zwei Garnituren Reisekleidung, mehrere Paar Schuhe, eine Harlekinsmaske und drei Perücken.
- Eine Kletterausrüstung, eine Verkleidungsausrüstung, eine Heilerausrüstung und eine Giftmischerausrüstung.
- Eine Leier mit goldenen Saiten (50 GM).
- Einen geschnitzten Holzkäfig, der ein Huhn und einen silbernen Krug (100 GM) mit fünf Hühnereiern darin beinhaltet.



- Ein winziges hölzernes Kästchen, das ein in Seide eingeschlagenes Blatt Tarokka-Karten enthält (siehe Anhang E).
- Ein Satz von Kupfertöpfen und -pfannen (50 GM wert).
- Drei Sätze Handschellen.
- Eine Schaufel.
- Eine Holzkiste, die ein goldenes Heiliges Symbol des Morgenfürsten enthält (100 GM wert), drei Phiolen mit Weihwasser, drei Phiolen mit Parfüm, zwei Phiolen mit Gegengift, eine 15 m lange Rolle Hanfseil, eine Zunderschachtel, ein stählerner Spiegel, einen angespitzten Holzpflöck und ein Fernglas.
- Zwei Zauberschriftrollen (*Mächtiges Trugbild* und *Fluch brechen*).
- Eine Karte von Barovia (die alle Orte zeigt, die auf der Karte von Barovia in diesem Abenteuer markiert sind).
- Eine verkohlte Seite aus van Richtens Tagebuch (zeige den Spielern „Tagebuch von Rudolph van Richten“ in Anhang F).

V2. TURMTÜR

Die Turmtür ist aus Eisen gefertigt, ohne sichtbare Klinken oder Angeln. In der Mitte der Tür befindet sich ein großes, geprägtes Symbol – eine miteinander verbundene Reihe von Linien, um die herum acht Strichmännchen angeordnet sind. In den Sturz über der Tür ist ein Wort geschnitzt: KHAZAN.

Zeig den Spielern das Türsymbol (rechts). Die Tür ist magisch verschlossen und mit einer Falle gesichert, und das Symbol auf der Tür ist der Schlüssel zum Entschärfen der Falle. Magie, die die Tür normalerweise öffnen würde, wird vom Zauberdrenage-Effekt des Turms neutralisiert (siehe „Khazans Zauberdrenage“ oben im Kapitel).

Eine Kreatur, die die Tür berührt, ohne zuvor die Falle zu entschärfen, löst Blitze aus, die den Turm umhüllen. Jeder Kreatur, die sich außerhalb des Turms und innerhalb von 3 m um ihn herum befindet, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, mit Nachteil, wenn sie Rüstungsteile aus Metall trägt, und erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 22 (4W10) Blitzschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Solange der Effekt anhält, erleidet jede Kreatur, die die Blitze erstmals während eines Zugs betritt oder einen Zug dort beginnt, 22 (4W10) Blitzschaden. Die Blitze halten 10 Minuten lang an.

Beim dritten Mal, wenn diese Falle ausgelöst wird, versagt die Magie und bringt den Turm zum Einsturz. Jede Kreatur, die sich innerhalb des Turms befindet, wenn er einstürzt, erleidet 132 (24W10) Wuchtschaden, während denjenigen, die sich innerhalb von 6 m um den Turm herum befinden, ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen muss, oder sie erleiden 44 (8W10) Wuchtschaden durch herunterfallende Trümmer. Der Einsturz zerstört nicht nur den Turm, sondern auch den größten Teil seines Inhalts, einschließlich der zum Leben erweckten Rüstung in Bereich V7. Die Holztruhe in Bereich V7 (genauso wie der abgetrennte Kopf darin) bleiben intakt, aber man muss sich 1W8 + 2 Stunden durch den Schutt graben, um sie zu finden. Die Lehmgolems in Bereich V4 sind unbeschädigt, aber unter Trümmerhaufen verschüttet. Jede Stunde, die die Charaktere mit dem Durchsuchen des Schutts verbringen, haben sie eine Chance von 10 Prozent, versehentlich einen wildgewordenen Lehmgolem auszugraben.



DIE TÜR ÖFFNEN

Jedes auf der Tür eingeprägte Strichmännchen hat verschieden positionierte Arme – entweder am Ellbogen nach oben oder unten gewinkelt oder gerade zur Seite ausgestreckt. Wenn eine Kreatur innerhalb von 1,50 m vor der Tür eine Aktion verwendet, um die Armpositionen aller acht Strichmännchen in der richtigen Reihenfolge nachzuahmen, wird die Falle entschärft und die Tür schwingt in rostigen Angeln 10 Minuten lang auf. Die Linien des Symbols offenbaren die richtige Reihenfolge. Der Tanz kann auf zwei verschiedene Arten vorgeführt werden; eine Kreatur muss dem Weg der Linien folgen, indem sie an einem der beiden Endpunkte beginnt. Alle acht verschiedenen Armpositionen müssen vorgeführt werden, ohne Wiederholung, damit die Abfolge vollständig ist.

Wenn die Armpositionen in der falschen Reihenfolge durchgeführt werden, erscheint auf magische Weise ein **junger blauer Drache** in einem Umkreis von 10 m um die Tür und attackiert alle Kreaturen, die er sehen kann. Die Charaktere können weiter versuchen, die Tür zu öffnen, während der Drache sie angreift. Der Drache verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden oder wenn die Charaktere die Tür öffnen.

Van Richtens Turm

(Bereich V)



Drittes Obergeschoss



Zweites Obergeschoss



Erstes Obergeschoss



Erdgeschoss

Ein Feld = 1,50 Meter

VESTIBÜL

Hinter der Tür liegt ein 1,50 m im Quadrat messendes Vestibül mit einem zerschlissenen Vorhang, der den dahinterliegenden Bereich V4 verbirgt. Die nach draußen führende eiserne Tür kann von dieser Seite her gefahrlos geöffnet werden. Sie schließt sich auf magische Weise nach einer Minute, wenn sie nicht aufgehalten wird.

V3. BAUFÄLLIGES BAUGERÜST

Morsche Holzbalken stützen das Baugerüst, das beim leichtesten Windhauch ächzt und knirscht. Eine Reihe von Leitern und Plattformen führt zu einem Loch in der Nordwestmauer im zweiten Obergeschoss.

Das Baugerüst kann nicht mehr als 200 Pfund Gewicht tragen. Wenn es einstürzt, stürzt jeder, der darauf steht, 6 m tief zu Boden und erleidet dabei 1W6 Wuchtschaden pro 3 gefallenen Metern plus zusätzlich 2W6 Stichschaden durch die Trümmer. Einer Kreatur unterhalb des Gerüsts muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen oder sie erleidet 14(4W6) Wuchtschaden durch herunterfallende Trümmer.

V4. TURM, ERDGESCHOSS

Der Boden aus Steinfliesen ist mit Trümmern übersät, und ein paar alte Kisten stehen neben der Ostwand. Ein zerrissener Vorhang im Süden verdeckt teilweise das Turmvestibül.

Eine 1,50 Meter im Quadrat messende Vertiefung in der Mitte des Bodens enthält vier an straffe Eisenketten befestigte Flaschenzüge, die sich durch ein ähnlich großes Loch in der morschen Holzdecke erstrecken. Neben den Ketten stehen vier große Tonstatuen.

Die vier Tonstatuen sind **Lehmgolems**, die sich selbst verteidigen, wenn sie angegriffen werden. Ansonsten ist ihr einziger Daseinszweck, den Aufzug zu bedienen, was sie tun, indem sie an den Ketten ziehen. Die Ketten sind an einer 1,50 m im Quadrat messenden hölzernen Plattform befestigt, die normalerweise im dritten Obergeschoss ruht.

Wenn es so scheint, als wollte eine Kreatur den Aufzug nutzen, senken die Golems die Plattform und heben sie dann zu jeder Etage, die die Kreatur bestimmt. Sie befolgen auch von oben gegebene Befehle. Sie gehorchen nur Befehlen, die damit zu tun haben, den Aufzug zu heben und zu senken.

Die Aufzugsfahrt ist nicht sanft. Die Plattform hebt oder senkt sich pro Runde um 1,50 m, und ihre Bewegungen sind ruckartig. Wenn auch nur ein Lehmgolem zerstört wird, können die verbleibenden Golems den Aufzug nicht länger betreiben und verbleiben bewegungslos, bis sie attackiert werden.

Alle Kisten in diesem Raum sind leer.

V5. TURM, ERSTES OBERGESCHOSS

Staub und Spinnweben füllen diesen ansonsten leeren Raum, dessen Holzboden arg vermodert und teilweise zusammengebrochen ist.

In der Mitte des Raums befindet sich ein 1,50 m im Quadrat messendes Loch in Boden und Decke, mit einer rostigen Kette nahe jeder Ecke. Die Ketten sind Teile des Aufzugsmechanismus des Turms (siehe Bereich V4). Die 1,50 m im Quadrat messenden Bodenabschnitte, die den zentralen Schacht umgeben, sind schwach. Jeder Abschnitt von 1,50 m kann 150 Pfund tragen; jedes zusätzliche Gewicht verursacht den Einsturz des Abschnitts, und jede Kreatur, die auf diesem Abschnitt steht, stürzt 6 m tief ins Erdgeschoss.

V6. TURM, ZWEITES OBERGESCHOSS

Zeit und die Elemente haben diese Kammer fast vollständig zerstört, sie haben in der Nordwestwand einen Riss und schleimigen schwarzen Schimmel an den Mauern hinterlassen. Der Holzboden ist komplett vermodert und hat stellenweise begonnen zu bröckeln.

In der Mitte des Raums befindet sich ein 1,50 m im Quadrat messendes Loch in Boden und Decke, mit einer rostigen Kette nahe jeder Ecke. Die Ketten sind Teile des Aufzugsmechanismus des Turms (siehe Bereich V4). Die 1,50 m im Quadrat messenden Bodenabschnitte, die den zentralen Schacht umgeben, sind schwach. Jeder Abschnitt von 1,50 m kann 50 Pfund tragen; jedes zusätzliche Gewicht verursacht den Einsturz des Abschnitts, und jede Kreatur, die auf diesem Abschnitt steht, stürzt 12 m tief ins Erdgeschoss und kracht auf dem Weg nach unten durch das erste Obergeschoss.

V7. TURM, DRITTES OBERGESCHOSS

Im Gegensatz zu den Etagen darunter zeigt dieser Raum Zeichen, kürzlich bewohnt worden zu sein, und obwohl der Ort nach Moder und Schimmel stinkt, besitzt er mehr als genügend kleine Annehmlichkeiten, darunter ein gemütliches Bett, einen Schreibtisch mit passendem Stuhl, helle Wandteppiche und einen großen eisernen Ofen mit ausreichend Holz zum Verschüren. Licht fällt sowohl durch Schießscharten als auch durch schmutzverkrustete Fenster mit zerbrochenen Läden. Andere Merkmale des Raums schließen eine aufrecht stehende Rüstung und eine Holztruhe ein. Alte hölzerne Dachsparren biegen sich unter dem Gewicht des Turmdachs, das irgendwie intakt geblieben ist. An den Dachsparren sind Flaschenzüge angebracht, um die eiserne Ketten geschlungen sind, die die Aufzugplattform des Turms tragen.

Van Richten verbrachte mehrere Monate in diesem Turm und überprüfte die Nachforschungen eines Lebensalters über Strahd von Zarowitsch – Notizen, die er im Ofen verbrannte, sobald er sie in seinem Gedächtnis verankert hatte. Er verbrannte auch seine Tagebücher. Esmerelda durchsuchte den Raum in der Hoffnung, einen Hinweis auf den Plan oder Verbleib ihres Mentors zu finden. Unter den Dingen, die sie fand, war eine aufgerollte Karte von Barovia und eine verbrannte Seite aus van Richtens Tagebuch, die sie mitnahm und in ihrem Wohnwagen versteckte (Bereich V1).

Die aufrecht stehende Rüstung ist eine **belebte Rüstung**. Sie ist kampfunfähig, bis jemand in einem Umkreis von 3 m um sie herum das Befehlswort („Khazan“) spricht, woraufhin die Rüstung den Befehlen desjenigen folgt, der sie aktiviert hat. Wenn 24 Stunden verstreichen, ohne dass sie neue An-

weisungen von ihrem Beherrscher erhält, wird die belebte Rüstung kampfunfähig, bis jemand sie reaktiviert. Wenn ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, zerfällt sie in Stücke und wird zerstört.

Ein Lavendelaroma strömt aus der Holztruhe, die unverschlossen ist und gefahrlos geöffnet werden kann. Sie enthält den abgetrennten Kopf eines menschlichen Vistana namens Yan. Sein Fleisch hat eine wachsartige Färbung und wurde mit magischen Ölen einbalsamiert. Wenn ein Zauber *Mit Toten sprechen* auf seinen Kopf gewirkt wird (der dafür irgendwohin außerhalb des *Zauberdrainage-Effekts* des Turms gebracht werden müsste), offenbart Yan, dass er wegen Diebstahls von seinem Clan verbannt wurde. Ein halbelfischer Barde namens Rictavio bot Yan eine Mitfahrgelegenheit in seinem Zirkuswagen an. Die beiden reisten mehrere Tage lang zusammen, aber ihre gemeinsame Zeit war voller Spannungen. Als klar war, dass Rictavio eine Straße nach Barovia suchte, versuchte Yan, sowohl den Wagen als auch Rictavios zahmes Äffchen zu stehlen, aber Rictavio überwältigte ihn und trieb ein Schwert durch seine Kehle.

Die magischen Öle, die Yans Kopf konservieren, erlauben ihm, sich an Gespräche zu erinnern, als wäre er unter dem Effekt eines *Mit Toten sprechen*. Rictavio hat zweimal *Mit Toten sprechen* auf den Kopf gewirkt, um ihm Fragen über die Vistani von Barovia zu stellen. Yan glaubt, dass der Halbelf plant, großes Leid über die Vistani zu bringen und fleht die Charaktere an, seine Leute zu warnen. Er weiß nicht, wo sein Körper ist.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, befindet er sich in einem schmalen Fach, das in der Mauer hinter der Rüstung versteckt ist. Wenn die Rüstung aktiviert wird und ihr befohlen wird, den Schatz zu bergen, zieht sie die Steine aus der Mauer und gibt den Schatz dahinter preis.

Wenn die Charaktere den Turm zum Einsturz gebracht haben (siehe Bereich V2), finden sie den Schatz, nachdem sie den Schutt 1W8 + 2 Stunden lang durchsucht haben. Für jede Stunde, die sie mit Suchen verbringen, haben sie eine Chance von 10 Prozent, versehentlich einen **Lehmgolem** auszugraben (siehe Bereich V4), der dem Einsturz widerstanden hat. Der Golem, der durch den einstürzenden Turm keinen Schaden erlitten hat, ist wildgeworden und greift an, bis er zerstört wird.

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder beide der folgenden Ereignisse nutzen, während die Charaktere van Richtens Turm erkunden.

RUDELANGRIFF

Wenn die Charaktere Esmereldas Wohnwagen in die Luft gejagt haben, die Blitzhülle um den Turm ausgelöst oder den Turm zum Einsturz gebracht haben, hallt das Geräusch ihres Tuns im ganzen Tal wider, nach Westen bis nach Kresk und nach Osten bis Vallaki. Der Lärm zieht die Aufmerksamkeit eines Rudels Werwölfe an, die nach 1 Stunde ankommen.

Die Werwölfe plagen den Swalthischen Wald westlich von van Richtens Turm. Sie kommen in Wolfsgestalt angerannt und hoffen, Beute auf der Insel zu fangen, indem sie den Zugang zum Damm abschneiden.

Die Jagd wird angeführt von Kiril Stojanowitsch, einem **Werwolf** mit 90 Trefferpunkten. Ihn begleiten sechs normale **Werwölfe** und neun **Wölfe**. Solange sie in Wolfsgestalt sind, können die Werwölfe nicht von gewöhnlichen Wölfen unterschieden werden. Sie bleiben entweder in Wolfsgestalt oder nehmen Hybridgestalt an.

Wenn die Charaktere durch den Abenteureraufhänger „Werwölfe im Nebel“ nach Barovia gelockt wurden, stellt diese

Begegnung eine Höhepunktfrontation zwischen den Charakteren und dem Werwolfsrudel dar, das Siedlungen in den Vergessenen Reichen terrorisiert hat. Die Werwölfe wissen, dass der Turm magische Verteidigungsmechanismen hat, also sind sie auf der Hut. Kiril versucht, die Charaktere für einen endgültigen Entscheidungskampf nach draußen zu locken, aber zieht sein Rudel in den Wald zurück, wenn die Charaktere anfangen, mit Zaubersprüchen um sich zu werfen oder Fernkampfgriffe vom Turm aus ausführen.

ENTWICKLUNG

Ein gefangengenommener Werwolf kann gezwungen werden, mit dem Aufenthaltsort der vom Rudel entführten Kinder herauszurücken. Sie werden in einer Höhle im Westen (siehe Kapitel 15, „Werwolfsbau“) festgehalten.

ESMERELDAS RÜCKZUGSORT

Esmerelda d'Avenir (siehe Anhang D) kehrt zu van Richtens Turm zurück, nachdem sie Strahd in Schloss Ravenloft gegenübergetreten und gerade so mit ihrem Leben entkommen ist. Sie kommt auf dem Rücken eines **Reitpferdes** an, das sie aus dem Vistani-Lager außerhalb von Vallaki (Kapitel 5, Bereich N9) gestohlen hat.

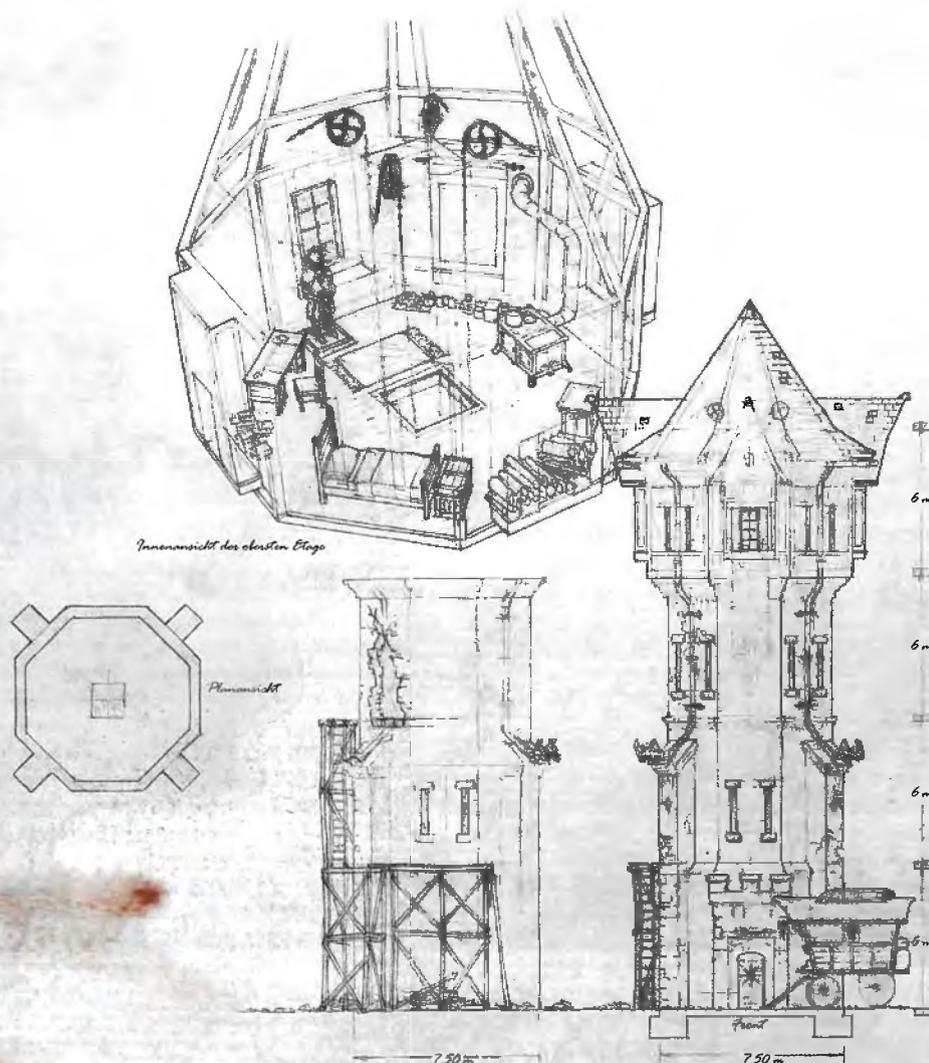
Esmerelda hofft, dass das Waffenarsenal in ihrem Wohnwagen ausreichen wird, um sie vor dem Zorn des Vampirs zu schützen. Wenn die Charaktere den Wohnwagen in die Luft ge-

jagt haben, ist sie verständlicherweise verärgert und zieht sich in den Turm zurück. (Sie kennt den Trick, mit dem man die Falle auf der Turmtür umgehen kann.) Wenn der Turm ebenfalls zerstört wurde, bleibt sie nicht weiter hier, es sei denn die Charaktere sind klar ihre beste Überlebenschance.

Esmereldas Auseinandersetzung mit Strahd hat ihr nur 30 Trefferpunkte übriggelassen. Sie nimmt dankbar jede Heilung an, die die Charaktere anbieten können.

ENTWICKLUNG

Von diesem Moment an erhält Strahd ein neues Ziel: Esmerelda d'Avenir töten. Im Wissen, dass seine Vistani-Spione widersprüchliche Gefühle bei dem Gedanken daran haben könnten, eine von ihnen zu erschlagen, verlässt Strahd sich auf die Druiden und die Werwölfe des Swalitischen Waldes sowie auf menschliche Spione und Vampirbrut, die in den Siedlungen Barovias versteckt sind, um ihm dabei zu helfen, Esmerelda zu finden und zu töten. Wenn Strahd erfährt, dass sie und die Charaktere zusammenarbeiten, lädt er die Charaktere in der Erwartung nach Ravenloft ein, dass Esmerelda sie begleiten wird. Die Charaktere erhalten die Einladung in der Form eines Briefs, der von einem von Strahds Spionen überbracht wird. Wenn die Charaktere den Brief öffnen und lesen, zeige den Spielern „Strahds Einladung“ in Anhang F. Wenn die Charaktere sich auf den Weg zum Schloss machen, haben sie keine bedrohlichen Zufallsbegegnungen auf dem Weg.



KAPITEL 12: WEINGUT WEINMAGIER



WEIN IST DER LEBENSSAFT DES BAROVIANISCHEN Volkes. Er ist einer der wenigen Genüsse, die ihnen geblieben sind. Ohne ihn würden viele Barovianer ihr letztes Fünkchen Hoffnung verlieren und völliger Verzweiflung anheimfallen.

Obwohl die Vistani oft Wein aus fernen Ländern mitbringen, teilen sie ihn nur selten. Daher stammt der meiste Wein in Barovia aus einer Quelle: Der Winzerei und dem Weinberg Weinmagier. Der Weinmagier wurde von einem Magus gegründet, dessen Name in den Annalen der Geschichte begraben liegt. Der Zauberer fertigte drei magische Juwelen an, jedes so groß wie ein Kiefernzapfen, und pflanzte sie in die fruchtbare Erde des Tals. Diese „Samen“ ließen gesunde Weinstöcke sprießen, die süße, volle Weintrauben hervorbrachten. Sogar nachdem sich Strahds Fluch über Barovia gelegt hatte, bewahrten die Juwelen die Weinstöcke und ihre Trauben davor, an der Dunkelheit zugrunde zu gehen.

Strahd vermachte Winzerei und Weingut an die Adelsfamilie Kreskow, als Belohnung für die Loyalität der Familie. Später führte eine arrangierte Ehe zwischen den Familien Kreskow und Martikow zur Übernahme des Landes durch einen Abkömmling der Martikows. Winzerei und Weinberg sind seitdem von den Martikows gepflegt worden. Irgendwann wurde die Familie Martikow mit der weit verbreiteten Lykanthropie infiziert. Der gegenwärtige Patriarch, Dawian Martikow, ist ein Werrabe, genau wie seine Kinder und Enkelkinder. Die Werraben versorgen die barovianischen Wirtschaftshäuser kostenlos mit dem Wein, da sie wissen, wieviel Gutes er dem barovianischen Volk bringt.

Das Weingut ist für drei Weine bekannt: den nicht besonders bemerkenswerten Purpurtraubenmost No. 3, den etwas verführerischeren Roter Drache Spätlese und den reichhaltigen Champagne du le Stomp. Vor zehn Jahren wurde eines der magischen Juwelen des Weinbergs ausgegraben und gestohlen, und als Ergebnis hörte das Weingut auf, seinen Spitzenwein, den Champagner, zu produzieren. Niemand weiß, was mit dem Juwel passiert ist. Dawian Martikow gibt seinem mittleren Sohn Urwin (siehe Kapitel 4, Bereich N2) die Schuld für den Verlust, da Urwin in der Nacht, in der das Juwel gestohlen wurde, Wache hielt. Dawian ist überzeugt, dass Urwin sich um seine Pflicht gedrückt hat, um Zeit mit seiner Verlobten zu verbringen, und seitdem sind die beiden Männer zerstritten. Bis heute bestreitet Urwin unerschütterlich den Vorwurf seines Vaters.

NA, ES IST NICHTS BESONDERES, EIN Tier zu werden, denn dies ist die wahre Natur eines jeden Mannes. Es ist uns nicht zgedacht, Kronen zu tragen und aus Kelchen zu trinken.

– Strahd von Zarowitsch

Zu Dawians Elend kommt hinzu, dass die Werraben häufige Attacken durch Baba Lysagas Vogelscheuchen-Konstrukte abwehren müssen. Vor drei Wochen, während einer solchen Attacke, wurde ein weiteres Juwel gefunden, ausgegraben und mitgenommen. Dawian glaubt, dass es sich im Besitz von Baba Lysaga befindet (siehe Kapitel 10, Bereich U3).

Dawians Vermutung stimmt. Das Juwel war ein glücklicher Fund für Baba Lysaga, die zuvor vermutet hatte, dass Magie die Wurzel der Gesundheit des Weinbergs war, aber nichts über ihre Quelle wusste. Sogar nach dieser großartigen Entdeckung schickt Baba Lysaga weiter ihre Vogelscheuchen gegen das Weingut aus und bringt die Werraben wie eine schlechte Nachbarin gegen sich auf.

Vor fünf Tagen stahlen böse Druiden das dritte und letzte Juwel und brachten es zum Weilandhügel (Kapitel 14). In der Hoffnung, es zurückzubekommen, begannen die Werraben einen Gegenangriff auf den Weilandhügel, allerdings vergeblich. Die Druiden und ihre Plagen erwiesen sich den Lykanthropen als mehr als gewachsen.

Vor zwei Tagen kehrten die Druiden mit einer Horde von Plagen zurück und vertrieben Dawians Familie aus dem Weingut. Sie haben auch die Gärbottiche vergiftet, was das Weingut mit nur ein paar Flaschen und Fässern trinkbaren Weins zurückließ.

Selbst wenn es den Charakteren gelingt, den Martikows dabei zu helfen, das Weingut zurückzuerobern, wird die Weinproduktion im Tal irgendwann enden, da der Weinberg abstirbt. Nur indem sie die magischen Juwelen wiederbeschaffen und sie wieder in der Erde einpflanzen, können die Charaktere sicherstellen, dass die Barovianer nicht ohne Wein sein werden, der sie in dunklen, elenden Nächten tröstet.



ANNÄHERUNG AN DEN WEINBERG

Eine Abzweigung der Alten Swalitischen Straße führt zum Weinberg. Wenn die Charaktere sich entlang dieses Wegs nähern, lies vor:

Nach etwas mehr als einem halben Kilometer wird die Straße zu einem matschigen Pfad, der sich durch den Wald schlängelt, dabei sanft abfällt bis sich die Bäume teilen und den Blick auf eine nebelverhangene Weide freigeben. Der Pfad gabelt sich. Eine Abzweigung geht nach Westen in das Tal und die andere führt nach Süden in dunkle Wälder. Ein Holzschild an der Kreuzung zeigt nach Westen, auf ihm steht „Weinberg“.

Wenn die Charaktere auf dem Pfad nach Westen in Richtung des Weinbergs weitergehen, lies vor:

Ein leichter Nieselregen beginnt zu fallen. Unbemalte Zäune folgen dem Pfad blind, der im Norden um einen weitläufigen Weinberg herumführt, bevor er nach Süden in Richtung eines stattlichen Gebäudes abbiegt. Der Nebel nimmt geisterhafte Gestalten an, während er zwischen den säuberlich gepflegten Reihen von Weinstöcken wabert. Hier und da sieht ihr halbe Fässer mit Seilgriffen, die zum Transport von Trauben benutzt werden. Nördlich des Pfades befindet sich eine große Baumgruppe. Ein Mann, der einen dunklen Mantel mit Kapuze trägt, steht am Rand der Bäume und winkt euch zu sich.

Die winkende Gestalt ist einer von neun **Werraben** (RG männliche und weibliche Menschen), die sich in dem Wäldchen nördlich des Weinbergs versteckt halten. Wenn die Charaktere die verhüllte Gestalt ignorieren und zur Winzerei weitergehen, halten die Werraben Abstand und warten ab, was passiert.

DIE FAMILIE MARTIKOW

Wenn die Charaktere sich auf die verhüllte Gestalt zu bewegen, kommen die anderen Werraben aus dem Wäldchen heraus und begrüßen sie in menschlicher Gestalt. Sie tragen dunkle Regenmäntel und Kapuzen aus Leder.

Einer von ihnen ist der gegenwärtige Eigentümer der Winzerei und des Weinbergs, Dawian Martikow, ein alter und argwöhnischer Mann. Bis er den Charakteren vertraut, sagt er nichts von den gestohlenen Juwelen, aber erzählt ihnen, dass böse Druiden und Plagen das Weingut angegriffen und seine Familie gezwungen haben, im Wald Zuflucht zu suchen.

Wenn die Charaktere das Weingut von seinen Eindringlingen befreien, ist Dawian dankbar. Erst dann erzählt er ihnen, dass die drei magischen „Samen“ des Weinbergs gestohlen worden sind. Er beschreibt sie als Edelsteine in Größe und Form von Kiefernzapfen, von denen jeder ein glühendes grünes Licht so hell wie eine Fackel enthält. Zum Wohle von ganz Barovia bittet er die Charaktere eindringlich, nach Beres (Bereich U) und zum Weilandhügel (Bereich Y) zu reisen und zwei von ihnen wiederzubeschaffen. Er hat keine Ahnung, was mit dem dritten Juwel geschehen ist.

Dawians Gruppe umfasst die folgenden Leute:

- Dawian
- Adrian, seinen ältesten Sohn

- Elwir, seinen jüngsten Sohn
- Stefania, seine erwachsene Tochter
- Dag Tomescu, Stefanias Ehemann

Alle fünf sind Mitglieder der Hüter der Feder (siehe Kapitel 5, Bereich N2). Ebenfalls anwesend sind Stefanias und Dags vier Kinder: ein jugendlicher Sohn namens Claudiu, zwei junge Knaben namens Martin und Viggo und ein Säuglingsmädchen namens Yolanda. Die drei jüngsten Kinder sind Nichtkämpfer; die Knaben sind Werraben mit jeweils 7 Trefferpunkten und Yolanda ist effektiv ein Mensch mit 1 Trefferpunkt (sie kann noch keine anderen Gestalten annehmen).

Wenn die Charaktere mit der Absicht zum Weinberg kommen, Wein zu beschaffen, kann Adrian bestätigen, dass es drei Fässer an der Laderampe (Bereich W2) gibt, plus drei weitere Fässer und mehrere Weinflaschen im Keller (Bereich W14). Es gibt mehr Wein, der noch gärt (Bereich W9).

ANNÄHERUNG AN DIE WINZEREI

Wenn die Charaktere zur Winzerei weitergehen, lies vor:

Mitten auf dem Weinberg gelegen befindet sich die Winzerei, ein altes, zweistöckiges Steingebäude mit mehreren Eingängen, dickem Efeu, das jede Wand bedeckt, und eisernen Gittern entlang seiner Dachkante. Der Pfad endet an einer offenen Laderampe im Erdgeschoss.

Ein hölzerner Stall neuerer Bauweise ist neben der Laderampe mit der Ostseite der Winzerei verbunden. Westlich der Winzerei befinden sich ein bröckelnder Brunnen und ein hölzerner Abtritt.

Wenn die Charaktere die Winzerei erreichen, lies vor:

Ihr hört das Rascheln toter Weinstöcke überall um euch herum. Unmenschliche Gestalten treten aus dem Weinberg hervor, ihre Gliedmaßen knirschend, als sie durch Nebel und Regen herantrotten.

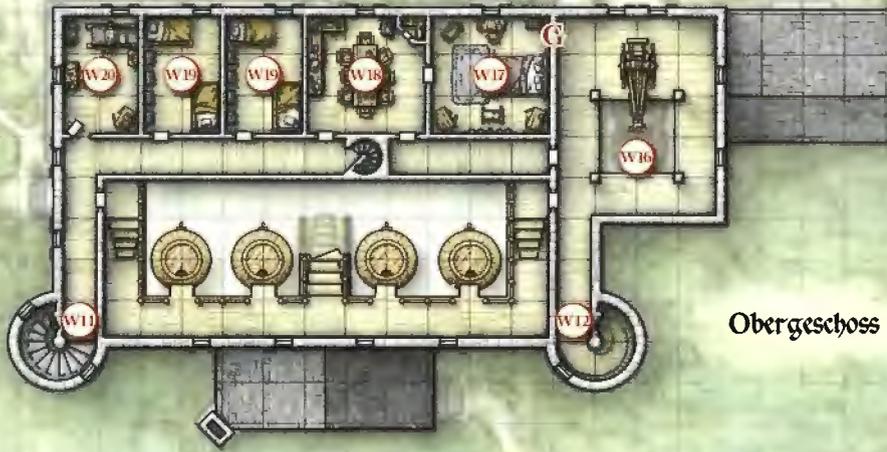
Dreißig **Nadelplagen** (in sechs Gruppen von jeweils fünf) kommen aus dem umgebenden Weinfeld hervor und bahnen sich ihren Weg zu den Charakteren und der Winzerei. Die Plagen sind 36 m weit entfernt, wenn sie erstmals sichtbar werden, und sie haben eine Schrittbewegungsrate von 9 m. Charaktere können sich entweder im Inneren der Winzerei verbarrikadieren und sich so die Nadelplagen vom Leib halten, oder an Ort und Stelle kämpfen. Wenn sie im Freien bleiben und kämpfen, treten Druiden und Plagen aus dem Inneren der Winzerei in den unten angeführten Runden in die Schlacht ein.

Runde	Kreaturen
3	1 Druidin und 24 Zweigplagen (aus Bereich W9)
4	1 Druide und 5 Nadelplagen (aus Bereich W14)
5	1 Druidin und 2 Rankenplagen (aus Bereich W20)

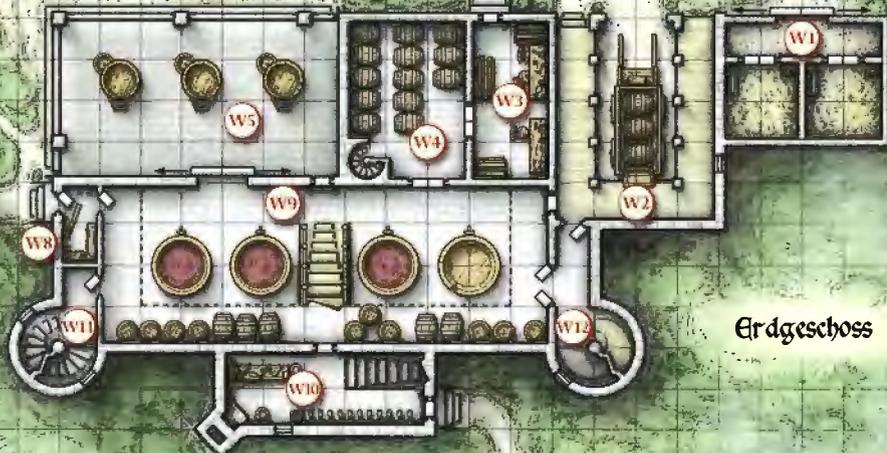
Der Druiden, der in Bereich W16 lauert, trägt einen **Gulthiasstecken** (siehe Anhang C). Wenn der Stecken zerstört wird, verwelken alle Plagen in einem Umkreis von 30 m um ihn augenblicklich und sterben.

Weingut Weinmagier

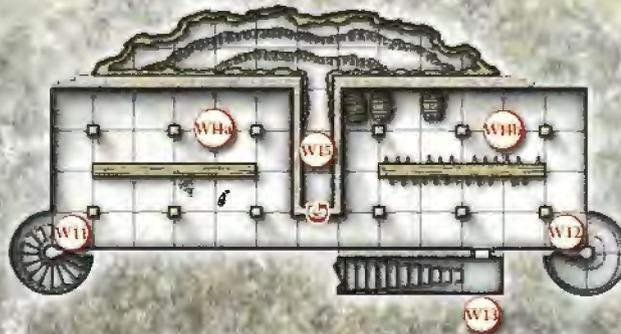
(Bereich W)



Obergeschoss



Erdgeschoss



Keller

Ein Feld = 1,50 Meter

BEREICHE DES WEINGUTS

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte des Weinguts auf Seite 176.

W1. STÄLLE

Die Martikows halten hier zwei **Zugpferde** und nutzen sie zum Ziehen ihres Weinwagens.

W2. LADERAMPE

Abgestellt an der Laderampe befindet sich ein Wagen mit drei in Stützen liegenden Fässern auf der Ladefläche. Ein erhöhter hölzerner Laufsteg verläuft entlang der West-, Süd- und Ostwand. Durch ein Loch in der Decke seht ihr den hölzernen Arm eines Ladekrans, von dem Seile und Haken herunterhängen.

Weinfässer im Keller (Bereich W14) werden eine Rampe (Bereich W12) zum Kran im Obergeschoss (Bereich W16) hinaufgerollt und dann von oben in den Wagen herabgelassen. Leere Fässer werden hinten vom Wagen heruntergerollt und in Bereich W9 gelagert. Die drei Fässer auf dem Wagen beinhalten Purpurtraubenmost No. 3.

Die Südtür ist aufgestemmt worden und hängt schief in ihren Angeln. Sie kann nicht ordentlich geschlossen werden, bevor sie repariert wird, obwohl sie verbarrikadiert werden kann.

W3. KÜFERWERKSTATT

Holzdauben und Metallstreifen liegen in säuberlichen Stapeln auf dem Boden dieser Werkstatt, deren Wände mit Werkzeugen ausgekleidet sind. Zwei Werkbänke stehen an der Ostwand.

Hier werden Weinfässer gemacht. Die Nordtür ist von innen verriegelt.

W4. FASSLAGER

Reihen neuer Fässer füllen diesen Raum. Eine enge Stein-
treppe windet sich in der Südwestecke nach oben.

Dieser Raum enthält dreizehn leere Fässer.

W5. VERANDA

Auf einer mit Stein gefliesten Veranda ruhen drei Holzbottiche mit 1,50 Meter Durchmesser, deren Innenseiten von Traubensaft befleckt sind. An der Seite jedes Bottichs ist eine kurze Leiter mit Bolzen befestigt und ein Auffangbassin daruntergeschoben.

Hinten auf der Veranda befinden sich ein großes Paar hölzerner Schiebetüren sowie eine normal große Holztür. Steinerne Säulen und Torbögen stützen das Obergeschoss darüber ab.

Auf dieser Veranda werden Trauben aus dem Weinberg zu Maische gestampft. Die Schiebetüren sind von innen zu-
gekettet und die kleinere Tür von innen verriegelt. Durch eine von ihnen zu brechen, erfordert einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 20.

W6. BRUNNEN

Ein Ring eng zusammengefügter, moosbewachsener Steine umschließt diesen 12 m tiefen Brunnen.

W7. ABORT

Süß riechende Kräuter hängen vom Dachvorsprung dieses aufälligen hölzernen Aborts, in dessen Tür eine kleine Mondsichel geschnitzt ist.

Der Aborts enthält keine Überraschungen.

W8. LAGER

Nackte Haken sind an den Wänden dieses Lagerraums angebracht. Regale im Süden enthalten mehrere Paare fleckiger Holzsandalen mit übergroßen Sohlen. Beide Türen zu diesem Raum hängen offen. Die westliche ist mit eisernen Klammern eingefasst und führt nach draußen in den Regen. Auf dem Boden daneben liegt ein 1,50 Meter langer Holzbalken.

Bevor sie aus der Winzerei flohen, nahmen die Werraben die hier gelagerten ledernen Regenmäntel mit, aber sie ließen die Holzsandalen zurück, die sie trugen, wenn sie auf der Veranda Trauben stampfen (Bereich W5).

Der Holzbalken auf dem Boden kann benutzt werden, um die äußere Tür zu verriegeln.

W9. GÄRBOTTICHE

Der reichhaltige Geruch gärenden Weins erfüllt diese große, zweistöckige Kammer, die von vier enormen Holzfässern beherrscht wird, jedes davon 2,40 Meter breit und 3,60 Meter hoch. Eine Holzterasse in der Mitte des Raums erklimmt eine 3 Meter hohe hölzerne Empore, die sich an die Südwand klammert, in welche vier Fenster auf Höhe der Empore eingelassen sind. Gegen die Wand unterhalb der Empore sind alte, leere Fässer gestapelt, in deren Seiten „Der Weinmagier“ eingebrannt ist. Die Empore steigt weitere 1,50 Meter an, während sie sich entlang der West- und Ostwand fortsetzt, und endet an Türen, die ins Obergeschoss der Winzerei führen. Unterhalb dieser seitlichen Emporen befinden sich mehrere Türen, von denen manche offen stehen. Unter dem schrägen Dach erstrecken sich dicke Dachsparren, auf welchen sich Dutzende Raben still versammelt haben. Sie beobachten euch mit großem Interesse.

Vier **Schwärme von Raben** hocken auf den Dachsparren, aber greifen die Charaktere unter keinen Umständen an.

Solange sie nicht herausgelockt wurden, sind auch vier- und zwanzig **Zweigplagen** und eine **Druidin** (NB weiblicher Mensch) anwesend. Wenn sie hier sind, lies vor:

Die Empore knirscht und zieht euren Blick auf eine wild aussehende Gestalt, die sich über das westlichste Fass beugt und eine Flasche zähen Sirups hineinschüttet. Sie trägt ein Gewand aus Tierhäuten und eine Kopfbedeckung mit Ziegenhörnern, ihr Haar ist lang und ungepflegt. Plötzlich seht ihr etwas über den Boden huschen. Es sieht aus wie eine winzige, aus Zweigen bestehende Kreatur. Sie kommt aus ihrem Versteck unter der Treppe und verschwindet hinter dem östlichsten Fass.

Die vier Behälter sind Gärbottiche, in denen Traubenmaische mit anderen Zutaten gemischt und zu Wein wird. Das östlichste Fass ist hinten aufgebrochen, was eine 15 cm breite und 1,80 m hohe Öffnung erzeugt, durch die die Zweigplagen schlüpfen können. Alle vierundzwanzig Zweigplagen sind in dem Fass versteckt, bereit, herauszukommen und anzugreifen, wenn es ihnen befohlen wird. Während sie im Inneren des Fasses sind, haben sie vollständige Deckung gegen Angriffe von außerhalb des Fasses.

Die Druidin vergiftet die Gärbottiche. Die drei westlichsten Bottiche enthalten vergifteten Wein, genug, um damit im Ganzen zwanzig Fässer zu füllen. Den vergifteten Wein zu trinken hat denselben Effekt wie einen *Trank des Gifts* zu trinken. Ein Gegengift in einen Bottich zu schütten, neutralisiert das Gift, verdirbt aber auch den Geschmack des Weins. Einen Zauber *Nahrung und Wasser reinigen* auf einen Bottich zu wirken, neutralisiert das Gift, ohne den Wein zu verderben.

Zusätzlich zu ihrer Tierhautgewandung und gehörnten Kopfbedeckung trägt die Druidin eine Halskette aus menschlichen Zähnen. Wenn die Charaktere die Druidin angreifen, ruft sie ihre Zweigplagen herbei. Wenn das passiert, stoßen die Schwärme von Raben von den Dachsparren herab und beginnen, die Plagen zu attackieren. Jeder Schwarm zerreißt bei jedem seiner Züge eine Plage.

Die hölzernen Schiebetüren entlang der Nordwand (die zu Bereich W5 führen) sind von innen verriegelt. Der Schlüssel zum Vorhängeschloss kann im Büro (Bereich W20) gefunden werden.

Die einzelne Tür, die zu Bereich W5 führt, ist von innen verriegelt, ebenso wie die einzelne Tür, die zu Bereich W2 führt.

W10. GLASBLÄSERWERKSTATT

Ein dreieckiges Fenster in der Südwand lässt mattes Licht in diesen Raum fallen. Hier werden Weinflaschen hergestellt, was die herumliegenden Werkzeuge beweisen, das Holzregal voller frisch geblasener Glasflaschen entlang der Südwand, der Kamin, der in die Südwestecke gebaut ist, und das Sandfass, das daneben steht. Eine Treppe steigt hinab in den Untergrund, und zwischen ihr und dem Flaschenregal befindet sich eine verriegelte Tür.

Die Treppe führt hinab zu Bereich W13. Die Flaschen, die in dem Regal gelagert werden, haben keine Etiketten. Die Osttür ist von innen verriegelt.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist er in dem Sandfass vergraben. Das Fass zu entleeren oder durch den Sand zu graben, gibt den Schatz ohne die Notwendigkeit eines Würfelwurfs frei.

W11. WENDELTREPPE

Dieses Türmchen enthält eine steinerne Wendeltreppe. Fenster in der äußeren Wand lassen Licht hereinfallen.

Die Treppe verbindet alle drei Stockwerke des Weinguts.

W12. RAMPE

Dieses Türmchen hat einen geneigten Holzboden, der sich vom Keller zu den oberen Stockwerken windet. Kratzspuren lassen vermuten, dass Fässer routinemäßig die Rampe hinauf und herunter gerollt werden.

Die gewundene Rampe verbindet alle drei Stockwerke des Weinguts. Die bösen Druiden, die das Weingut übernommen haben, benutzen diese Rampe, um sich zwischen den Stockwerken zu bewegen.

ZWEIGPLAGE



W13. HINTERE TREPPE

Dickes Moos bedeckt die Wände dieser unterirdischen Treppe. Am Fuß der Stufen befindet sich ein Absatz mit einer Holztür, die in die Nordwand eingelassen ist.

Diese Treppe verbindet die Bereiche W10 und W14.

W14. WEINKELLER

Zur Blütezeit des Weinguts war der Weinkeller vollgepackt mit Fässern, die auf die Auslieferung warteten, aber diese Tage sind lange vergangen.

Hölzerne Pfeiler und Balken stützen die 3 Meter hohe Decke dieses eiskalten Kellers, der von einer 1,50 Meter dicken Ziegelsteinmauer in zwei Teile geteilt wird. Dünner Nebel bedeckt den Boden. Jede Hälfte des Kellers weist eine 2,40 Meter hohe hölzerne Trennwand auf, die gleichzeitig als Weinregal fungiert. Das westliche Regal steht leer, aber das östliche ist zur Hälfte mit Weinflaschen gefüllt.

Wenn sie nicht nach draußen gelockt wurden, lauern fünf **Nadelplagen** und ein **Druide** (NB männlicher Mensch) im östlichen Teil des Kellers. Wenn sie hier sind, wenn die Charaktere diesen Teil des Kellers betreten, lies vor:

Etwas bewegt sich hinter dem östlichen Weinregal. Durch die Löcher erhascht ihr einen Blick auf ein halbes Dutzend humanoider Gestalten, eine davon mit einem vollen Hirschgeweih. Ihr hört eine raue Stimme die Worte eines Zauberspruchs murmeln.

Bei seinem ersten Zug, wirkt der Druiden hinter dem Weinregal den Zauber *Donnerwoge*, der 1W20 + 10 der Weinflaschen zerschmettert, während er durch den Keller schallt. Der Druiden befiehlt dann den Nadelplagen, anzugreifen.

Der Keller wird merklich kälter, je näher man der Nordwand kommt. An dieser Wand im östlichen Teil des Kellers ruhen drei frostige Fässer, die Purpurtraubenmost No. 3 enthalten, eine Tatsache, die auf der Seite jedes Fasses prangt. Eine einzelne Flasche Purpurtraubenmost No. 3 liegt auf den Steinfliesen des Bodens in der westlichen Hälfte des Kellers.

Das Weinregal in der östlichen Hälfte des Kellers enthält vierzig Flaschen, deren Etiketten zeigen, dass es sich bei dem Wein um Roter Drache Spätlese des Weinguts handelt.

Eine Geheimtür zwischen den beiden Hälften des Weinkellers kann aufgedrückt werden, um den Blick auf eine eisig kalte Passage freizugeben (Bereich W15).

W15. BRAUNER SCHIMMEL

Wenn die Charaktere die Geheimtür öffnen, lies vor:

Es benötigt etwas Anstrengung, um die Geheimtür aufzudrücken, und ein Schwall kalter Luft kommt euch entgegen. Ein dunkler Tunnel erstreckt sich über 4,50 Meter und endet an einem Torbogen, hinter dem eine flache Höhle liegt.

Charaktere, die über eine Lichtquelle verfügen, können braunen Schimmel erkennen, der Wände, Boden und Decke um den Torbogen und die Höhle dahinter bedeckt. In diesem gesamten Bereich sind 10 Flecken braunen Schimmels verteilt (siehe „Gefahren in Gewölben“ in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*), die den Weinkeller kühl halten. Die Charaktere sind sicher vor dem Schimmel, solange sie Abstand halten.

W16. VERLADEWINDE

Dieser Raum hat einen Holzboden mit einem 3 Meter im Quadrat messenden Loch, das in die Mitte gehauen wurde. Über dem Loch zeichnet sich eine hölzerne Winde ab. Auf ihr thront ein Mann mit zerzaustem Haar, verfaulten Zähnen und mit Blut rot bemalter Haut. Er schwingt einen knorrigen, aus einem schwarzen Ast gefertigten Stecken und lallt euch an.

Der Mann ist ein **Druide** (NB männlicher Mensch), der nur kämpft, wenn er in die Ecke gedrängt wird. Ansonsten versucht er zu fliehen, indem er sich auf den Wagen an der Laderampe fallen lässt (Bereich W2). Dann suchte er nach einem Ort auf dem Weingut, an dem er sich verstecken kann. Ein Charakter, der Druidisch versteht, kann seine Worte übersetzen: „Die Natur beugt sich jeder meiner Launen, denn ich besitze des Vampirs Stecken!“

Eine Geheimtür in der Nordecke der Westwand kann aufgezogen werden, um den Blick auf eine Schlafkammer freizugeben (Bereich W17).

SCHÄTZE

Der Druiden führt einen *Gulthiasstecken* (siehe Anhang C), der genutzt werden kann, um die Plagen im Weingut zu vernichten.

W17. HAUPTSCHLAFKAMMER

Diese Schlafkammer gehört normalerweise Dawian Martikow, wird aber derzeit von seiner Tochter Stefania und seinem Schwiegersohn Dag genutzt, während sie ihre kleine Tochter großziehen.

Dieser Raum enthält ein Himmelbett, dessen Kopfteil in der Form eines riesigen Raben geschnitzt ist. Ein weicher, schwarzer Teppich bedeckt den Boden zwischen dem Bett und der Tür. In den Ecken der Südwand stehen zwei schlanke Kleiderschränke und ein Wandbildteppich einer Kirche hängt zwischen ihnen von der Wand. Unter dem Wandteppich ruht eine schön geschnitzte Wiege. Im Norden, unter einem Fenster, steht ein einfacher Schreibtisch mit Stuhl. Andere Möbel umfassen eine Holztruhe und einen freistehenden Spiegel in einem Holzrahmen.

Einer der Kleiderschränke enthält Stefanias Kleider, der andere enthält Dags. Der Schreibtisch beinhaltet Frachtlisen, die Weinlieferungen des letzten Jahrhunderts verzeichnen. Eine flüchtige Untersuchung der jüngeren Verzeichnisse offenbart, dass fast alle Lieferungen an die folgenden Orte gehen:

- „BR“ (das Gasthaus Blut aus der Rebe im Dorf Barovia)
- „BW“ (das Gasthaus Blauwasser in der Stadt Vallaki)
- „K“ (Kresk)
- „VISTANI“

Charaktere, die die ältesten Unterlagen prüfen, finden auch Einträge für „S“ (Strahd).

Die Holztruhe ist verschlossen, und der Schlüssel ist in einem Fach in einem der Bettpfosten versteckt. Ein Charakter, der das Bett durchsucht, bemerkt, dass der Knopf an einem der Pfosten lose ist und entfernt werden kann, was das Fach darin offenbart. Der Inhalt der Truhe ist im Abschnitt „Schätze“ weiter unten beschrieben.

Eine Geheimtür in der Nordecke der Ostwand kann aufgedrückt werden, um Zugang zur Verladewinde zu erhalten (Bereich W16).

SCHÄTZE

In der Truhe befinden sich 50 GM, 270 EM (jede Elektrumünze mit der Profil der Visage von Strahd von Zarowitsch geprägt) und 350 SM. Ein Geheimgang im Deckel kann mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gefunden werden. Es beinhaltet ein goldenes Medaillon (25 GM wert), das ein gemaltes Portrait einer wunderschönen Frau enthält (Dawians verstorbene Frau, Angelika), sowie einen Beutel der fünf Edelsteine im Wert von je 50 GM enthält).

W18. KÜCHE UND SPEISEZIMMER

Dieser Raum enthält einen rechteckigen Tisch, der von acht Stühlen umgeben wird, einen L-förmigen Schrank und eine vom Boden zur Decke reichende Speisekammer. Neben der Speisekammer steht ein kleiner eiserner Ofen.

DAWIAN MARTIKOW



Der Schrank enthält Geschirr und Essbesteck. Die Speisekammer beinhaltet Kochzutaten und die Vorräte des Weinguts.

W19. SCHLAFKAMMERN

Zwei Etagenbetten beherrschen diesen Raum. An der Westwand lehnen vier identische Kleidertruhen.

Dawian, Adrian und Elwir schlafen im westlichsten Raum. Claudiu und seine zwei jüngeren Brüder schlafen im östlichsten Raum, wo ein paar Spielzeuge verstreut liegen. Eines der Spielzeuge scheint einem Kinderschaukelpferd zu ähneln, außer dass das schwarze Pferd wilde Augen hat und mit orangen Flammen bemalt ist, wo Mähne, Schweif und Hufe sein sollten. In den hölzernen Alptraum ist der Name „Beukephalos“ geschnitten und in kleineren Buchstaben das Motto „Kein Spaß, kein Blinsky!“

Die Kleidertruhen enthalten Kleidung und Habseligkeiten, aber nichts von Wert.

W20. DRUCKERPRESSE

Die Tür zu diesem Raum steht offen.

In dieser Kammer befinden sich ein Schreibtisch, ein Stuhl, ein hoher hölzerner Schrank und eine merkwürdige Vorrichtung, die den größten Teil des nördlichen Endes des Raums einnimmt.

Zwei **Rankenplagen** und eine **Druidin** (NB weiblicher Mensch) befinden sich in dem Raum, außer sie sind woanders hingelockt worden. Wenn sie hier sind, lies vor:

Drei Kreaturen befinden sich hier. Eine erscheint menschlich, ist aber derart mit Dreck und Matsch verkrustet, dass es kaum sicher zu erkennen ist. Ihr Haar ist voller Zweige, und ihr Gesicht ist hinter einem Schleier aus Moos verborgen. Sie durchwühlt den Inhalt des Schanks und wirft ihn wahllos auf den Boden. Hinter ihr stehen zwei Kreaturen, die ganz aus toten Ranken bestehen.

Die Druidin und die Rankenplagen kämpfen bis zum Tod.

Im Inneren des Schanks befindet sich ein Schlüssel, der von einer Schlinge aus Zwirn hängt. Der Schlüssel öffnet das Vorhängeschloss an den Schiebetüren zwischen der Veranda (Bereich W5) und den Gärbottichen (Bereich W9).

Die Vorrichtung, die neben der Nordwand steht, ist eine Druckerpresse, die Dawian Martikow benutzt, um Weinflaschenetiketten anzufertigen. Die Tinte wird aus Wein gemacht und in Flaschen im Schrank gelagert, zusammen mit Pergamentblättern und Leimtöpfen.

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder beide der folgenden besonderen Ereignisse nutzen, nachdem die Charaktere das Weingut von seiner gegenwärtigen Plage befreit haben.

WEINLIEFERUNG

Nachdem sie die Martikows wieder in ihren rechtmäßigen Positionen installiert haben, bitten die Charaktere sie vielleicht darum, Wein an das Gasthaus Blauwasser (Kapitel 5, Bereich N9), an die Vistani im Lager außerhalb von Vallaki (Kapitel 4, Bereich N9) oder an den Bürgermeister von Kresk (Kapitel 8, Bereich S2) zu liefern. Ein dankbarer Dawian stellt sofort seine Söhne für die Aufgabe ab. Adrian Martikow bringt die drei verbleibenden Weinfässer aus dem Keller herauf und lädt sie auf den Wagen, während Elwir Martikow die Pferde einspannt. Adrian und Elwir erledigen die Lieferung selbst, aber sie begrüßen die Begleitung der Gruppe. Wenn die Charaktere sich nicht freiwillig für den Wachdienst melden, schlägt Dawian Martikow vor, dass sie mit dem Weinwagen mitreisen um für seine Sicherheit zu sorgen.

Wenn die Charaktere den Wagen eskortieren, würfle nach jeden gereisten 1,60 km (4 Kartenfelder) eine Zufallsbegegnung aus. Der Wagen wird auch von zwei **Schwärmen von Raben** bewacht, die herunterstoßen, um alles zu attackieren, was den Wagen oder die Charaktere bedroht.

ENTWICKLUNG

Die Charaktere können die sechs Fässer Wein für einen dringend benötigten Schatz im Besitz der Hüter der Feder oder Vistani (siehe Kapitel 5, Bereiche N2q und N9i) eintauschen oder sie können sie benutzen, um sich den Weg in das mauerumschlossene Dorf Kresk zu erkaufen (Kapitel 8).

WINTERSPLITTER GREIFT AN

Wenn die Charaktere das Weingut verlassen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder zurückkehren, bevor sie sich mit Wintersplitter befassen (siehe Abschnitt „Ritual der Druiden“ in Kapitel 14), wird die enorme **Baumplage** (siehe Anhang D) vom Weilandhügel ausgeschickt, um den Weinberg zu verwüsten und das Weingut zu zerstören.

Die Charaktere finden bei ihrer Ankunft die Weinstöcke zertrampelt und das Weingut in Ruinen vor. Wintersplitters Spuren sind auf dem Pfad im Süden klar erkennbar. Charaktere, die die Fährte verfolgen, holen Wintersplitter ein, als die Baumplage sich ihren Weg langsam zurück zum Weilandhügel bahnt.

Die Martikows entkommen knapp dem Gemetzel und fliehen zum Gasthaus Blauwasser in Vallaki (Kapitel 5, Bereich N2). Dawian Martikow ist durch den Verlust des Weinguts am Boden zerstört und die Moral in Vallaki sinkt auf einen historischen Tiefpunkt, als sich die Nachricht von der Zerstörung des Weinguts in der Stadt verbreitet.

ENTWICKLUNG

Drei Tage nach Wintersplitters Attacke sendet Baba Lysaga (siehe Kapitel 10, Bereich U3) die sieben **Vogelscheuchen** aus Beres aus und befiehlt ihnen, Stellung auf dem Weinberg zu beziehen, um die Werraben von der Rückkehr abzuhalten. Diese Vogelscheuchen attackieren jeden, der den Weinberg überquert oder sich dem ruinierten Weingut nähert.



KAPITEL 13: DER BERNSTEINTEMPEL

FINE GEHEIMGESELLSCHAFT VON MAGIERN GUTER Gesinnung erbaute vor mehr als zweitausend Jahren den Bernsteinempel im Balinokgebirge. Sie benötigten ein Gewölbe, in dem sie die bösen Überreste (Überbleibsel toter, bössartiger Wesenheiten) eindämmen konnten, zusammen mit dem Schatz an verbotenen Wissen, den sie angehäuft hatten. Sie weihten den Tempel einem Gott der Geheimnisse, dem sie darum baten, ihn bis ans Ende der Zeit vor dem Rest der Welt verborgen zu halten. Unglücklicherweise für die Magier konnte selbst der Wille eines Gottes andere böse Kreaturen nicht davon abhalten, die Lage des Tempels in Erfahrung zu bringen. Die Magier waren gezwungen, den Tempel selbst zu bewachen, um zu verhindern, dass seine Geheimnisse in die Hände von Schurken fielen. Die bösen Mächte, die im Tempel gefangen waren, verdarben schließlich die Magier und hetzten sie gegeneinander auf.

Als ein böser Erzmagus namens Exethanter am Tempel ankam, waren die Magier tot und verschwunden. Er durchbrach den magischen Schutz des Tempels, sprach zu einem in Bernstein gefangenen Überrest und entdeckte das Geheimnis, ein Lich zu werden. Nach seiner Verwandlung übernahm der Lich Exethanter den Tempel und verwandelte die Schädel seiner früheren Verteidiger in Flammenschädel, die unter seinem Befehl standen. Exethanter nahm es dann auf sich, über den Tempel zu wachen, nicht, um seine bösen Geheimnisse zu horten, sondern um sie offen zu teilen. Währenddessen nährten sich die bösen Dinge im Tempel voneinander und wuchsen in ihrer Macht.

Als Strahd auf der Suche nach Unsterblichkeit zum Tempel kam, spürte Exethanter, dass Strahd ein Mann mit einem bedeutsamen Schicksal war. Die bösen Mächte im Tempel fühlten etwas viel Stärkeres: eine Dunkelheit, die ihre eigene in den Schatten stellte. Strahd hielt Zwiesprache mit diesen bösen Überresten und schmiedete einen Pakt mit ihnen. Als er später seinen Bruder Sergej ermordete, wurde der Pakt mit Blut besiegelt. Strahd verwandelte sich in einen Vampir, und die Dunklen Mächte machten sein Land zu einem Gefängnis.

Strahd ist mehrmals zum Tempel zurückgekehrt, um neue Magie zu erlernen, und einen Weg zu finden, seinem Schicksal zu entrinnen, aber die Dunklen Mächte haben nicht die Absicht, ihn aufzugeben. Diese vergangenen Jahre sind schwer für Exethanter gewesen, dessen Körper und Geist langsam verfallen. Der Lich ist schwach und vergesslich geworden. Er erinnert sich nicht länger an seinen Namen oder seine Zaubersprüche. Er weiß nur, dass die Dunklen Mächte, die Strahds Domäne erschaffen haben, im Tempel geboren wurden, und dass diese Wesenheiten sich von dem Bösen nähren, das Strahd repräsentiert. Strahd ist die Dunkelheit, die sie am Leben erhält.

Charaktere, die den Tempel besuchen, können die Anwesenheit großen Übels fühlen. Die dunklen Überreste, die im Tempel gefangen sind, werden versuchen, sie zu verderben, indem sie ihnen Geheimnisse und Geschenke für eine Kostprobe des Bösen anbieten, das in ihren wahren Herzen lauert.

EXTREME KÄLTE

Der Bernsteinempel ist ein kalter, dunkler Ort, der aus dem verschneiten Hang des Berges Ghakis gemeißelt wurde. Die Temperatur im ganzen Komplex beträgt -23 Grad Celsius). Charaktere, die keine Wärmequellen, Ausrüstung für kaltes Wetter, oder Magie besitzen, um sich zu schützen, sind den Auswirkungen extremer Kälte ausgesetzt, wie im Abschnitt „Wetter“ in Kapitel 5, „Abenteuрумgebungen“ des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* beschrieben. Wenn Kasimir Welikow (siehe Kapitel 4, Bereich N9a) die Gruppe begleitet, schützt ihn sein *Ring der Wärme* vor den Auswirkungen der extremen Kälte.

ICH WÜNSCHE NICHT, SO BALD „Tod“ genannt zu werden. Ich ging einen Pakt mit dem Tod ein, einen Pakt aus Blut.

– Foliant des Strahd



Bernsteintempel

(Bereich X)



Obergeschoss



Ein Feld = 3 Meter

BEREICHE DES TEMPELS

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf den Karten des Bernsteintempels auf den Seiten 182 und 190.

Alle Türen im Tempel sind aus Blöcken durchscheinenden Bernsteins mit eisernen Angeln und Bändern gefertigt. Wenn nicht anders angegeben, sind Schießscharten im Tempel 12cm breit, 1,20 m hoch und 30 cm tief.

XI. TEMPELFASSADE

Eine schneebedeckte Schotterstraße erklimmt die Bergflanke, während sie sich vom Zolenka-Pass aus nordwärts auf den Tempel zu erstreckt. Wenn die Charaktere das Ende dieser Straße erreichen, lies vor:

Die Straße verschwindet unter einer Schneedecke, aber sie bringt euch weit genug, um die Fassade einer Art von Tempel zu sehen, die in die steile Bergflanke vor euch gemeißelt wurde. Die Vorderseite des Bauwerks ist 15 Meter hoch und hat sechs Alkoven, die 6 Meter hohe Statuen enthalten. Jede Statue ist aus einem einzigen Bernsteinstück geschnitten und stellt eine gesichtslose Gestalt unter einer Kapuze dar, ihre Hände in einer Geste des Gebets zusammengespreizt. Zwischen den beiden innersten Statuen befindet sich ein 6 Meter hoher Torbogen mit einer nach unten führenden Treppe.

Die Bernsteinstatuen sind unempfindlich gegen Schaden. Eine länger anzusehen, erfüllt den Betrachter mit Unruhe.

X1A. SCHMALE FELSSPALTE

Eine natürliche Felsspalte hat sich in der Bergflanke westlich der Tempelfassade geöffnet und erzeugt eine 60 Zentimeter breite, 3 Meter hohe und 7,50 Meter tiefe Lücke. Ihr seht Licht aus einem Raum dahinter hervorscheinen, und ihr hört dort auch menschliche Stimmen.

Die Felsspalte führt zu Bereich X15. Wenn die Charaktere draußen viel Lärm machen, untersucht eine der Kreaturen in diesem Bereich die Störung.

X2. EINGANG

Wenn die Charaktere den Torbogen zwischen den Statuen durchschreiten, lies vor:

Eisige Stufen führen 3 Meter weit in einen von der Zeit verwüsteten Flur mit Schießscharten in den Wänden. Hinter dem Flur liegt eine gewaltige, grabmalartige Dunkelheit.

Der Flur verbindet die Bereiche X1 und X4. Es gibt keine Wächter in den Räumen hinter den Schießscharten (Bereiche X2a und X2b).

X2A. WACHSTUBE

Dieser leere Raum liegt hinter einer Geheimtür. Die Decke ist 3 m hoch. Zwei Schießscharten wurden in die Ostwand geschlagen.

X2B. WACHSTUBE

Dieser Raum liegt hinter einer Geheimtür.

Zwei Schießscharten wurden in die Westwand dieses 3 Meter hohen, 6 Meter im Quadrat messenden Raums geschlagen. In der Nordostecke ist ein Skelett in sich zusammengesackt, das eine blaue Magierrobe trägt und einen Zauberstab an seine Brust presst.

Das Skelett ist alles, was von einem erfrorenen Magier übrig geblieben ist. Es stellt keine Bedrohung dar.

SCHÄTZE

Das Skelett hält einen *Zauberstab der Geheimnisse* umklammert.

X3. LEERE KASERNE

Zerschmetterte Holzstücke bedecken diesen klirrend kalten, 6 Meter im Quadrat messenden Raum.

Die Decke in jedem dieser Räume ist 3 m hoch. Das Holz ist alles, was von den Etagenbetten der Wachen übrig ist.

Eine Geheimtür, die in eine Wand jedes Raums eingelassen ist, kann aufgezogen werden, um den Blick auf Bereich X2a oder X2b dahinter freizugeben.

X4. AUSSICHTSPUNKT

Eine 6 Meter breite Empore aus schwarzem Marmor mit einem zerschmetterten Geländer überblickt einen gewaltigen Tempel. Schwarze Marmortreppen an jedem Ende der Empore führen 9 Meter weit zum Tempelboden hinab. Die gewölbte Decke befindet sich 9 Meter über der Empore. Die Wände und die Decke sind mit einer bernsteinfarbenen Glasur bedeckt, was dem Dunkel einen goldenen Schimmer verleiht. Am Westende der Empore befindet sich eine geschlossene zweiflügelige Tür aus Bernstein. Eine ähnliche zweiflügelige Tür im Osten steht offen.

Jeder Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 12 oder höher bemerkt Schießscharten in den Wänden, die den Tempel überblicken (siehe Bereiche X8 und X17 für mehr Informationen zu diesen Schießscharten). Wenn die Lichtquellen der Charaktere oder ihre Sichtweite sich über mehr als 30 m erstreckt, können sie eine große, gesichtslose Statue am gegenüberliegenden Ende des Tempels erkennen (Bereich X5a).

Die offene Tür im Osten führt zu Bereich X6. Die zweiflügelige Tür im Westen öffnet sich in Bereich X15. Charaktere, die an der westlichen Tür lauschen, hören barsche humanoide Stimmen dahinter, können aber nicht verstehen, was gesagt wird.

X5. TEMPEL DER VERLORENEN GEHEIMNISSE

Vier schwarze Marmorsäulen stützen die gewölbte Decke des Tempels, an dessen Nordende eine 12 Meter hohe Statue einer kapuzentragenden Gestalt in fließender Robe steht. Die steinernen Hände der Statue sind ausgestreckt, als wäre sie gerade dabei, einen Zauber zu wirken. Ihr Gesicht ist eine Leere vollkommener Schwärze.

Die ominöse Statue steht zwischen zwei schwarzen Marmoremporen, von denen eine teilweise eingestürzt und vor einer offenen Tür auf den schwarzen Marmorboden des Tempels gefallen ist. Die Wände des Tempels sind von Bernstein umhüllt, und die Türen, die aus ihm herausführen, sind ebenfalls aus Bernstein gefertigt. Mit Bernstein überzogene, bogenförmige Flure führen im Westen und Osten weg vom Tempel. An den Seiten dieser Ausgänge befinden sich Alkoven, die weiße Marmorstatuen menschlicher Magier in Roben mit spitzen Hüten und goldenen Stäben beinhalten. Eine davon ist umgekippt und liegt zerschmettert auf dem Boden.

Ein **Arcanalo**th namens Neferon bewacht diesen Tempel aus dem Inneren des hohlen Kopfes der großen Statue (Bereich X5a) und attackiert Charaktere, sobald er sie sieht, mit seinen Zaubern mit höherer Reichweite. Dank seines Wahren Blicks kann der Arcanaloth das Unsichtbare und durch magische Dunkelheit sehen. Charaktere können Neferon nicht sehen, außer sie können die magische Dunkelheit durchdringen, die Gesicht und Kopf der Statue umhüllt.

Sobald der Arcanaloth beginnt, Zauber zu wirken, beziehen die drei **Flammenschädel** in Bereich X17 Position hinter den Schießscharten, die den Tempel überblicken, und wirken die Zauber *Magisches Geschoss* und *Feuerball* auf Charaktere, die sie sehen können.

Die Tempeldecke ist 18 m hoch. Breite, schwarze Marmortreppen führen 9 m zur südlichen Empore hinauf (Bereich X4). Die Emporen, die die Statue flankieren (Bereiche X11 und X23), sind ebenfalls 9 m hoch.

In die Wände der oberen Emporen gehauene Schießscharten (Bereiche X8 und X17) und Bogenschützennester (Bereiche X13 und X25) blicken auf den Tempel herab. Die Bernsteinglasur, die die Tempelwände bedeckt, macht diese Schießscharten schwer erkennbar. Charaktere, die einen passiven Weisheitsswert (Wahrnehmung) gegen SG 20 oder höher haben, bemerken sie. Kreaturen hinter den Schießscharten erhalten Dreivierteldeckung.

Die marmornen Zaubererstatuen sind 2,40 m hoch. Ihre 2,70 m hohen goldenen Stäbe sind aus Schmiedeeisen mit abblättrender Goldfarbe gefertigt. Die Statue im Nordosten ist umgekippt, als ein Erdstoß die Wand ihres Alkovens zum Einsturz brachte.

X5A. GOTT DER GEHEIMNISSE

Diese 12 m hohe, aus Granit gemeißelte Statue stellt einen gesichtslosen Gott der Geheimnisse dar. Am Fuß der Statue, an ihrer Rückseite, befindet sich eine Geheimtür, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 gefunden werden kann. Sie kann aufgezogen werden, um den Blick auf eine Wendeltreppe freizugeben, die zu einer steinernen Falltür aufsteigt, die in den Boden des hohlen Kopfes der Statue eingelassen ist.

KOPF DER STATUE

Neferon der **Arcanalo**th hat seinen Schlupfwinkel im hohlen Kopf der Statue, innerhalb eines Feldes magischer Dunkelheit, das den

Innenraum des Kopfes ausfüllt und das menschenähnliche Gesicht der Statue verbirgt. Die Dunkelheit kann gebannt werden (SG 17).

Ein Paar 60 cm breiter Augenlöcher bietet eine ungehinderte Aussicht auf den Tempelboden südlich der Statue sowie die südliche Empore (Bereich X4). Blickt man durch die Augen, kann man die nördlichen Emporen (Bereiche X11 und X23) sehen, die Bereiche unter ihnen, oder überall hinter oder direkt über die Statue. Die Augenlöcher bieten dem Arcanaloth Dreivierteldeckung gegen Angriffe, die von außerhalb des Kopfes kommen.

Neferon trägt eine goldene Brille und eine magische Robe (siehe „Schätze“ weiter unten). Er benutzt seinen Zauber *Gestalt verändern* und seine Fertigkeit *Täuschen*, um sich als alter menschlicher Magier mit einem langen weißen Bart namens Heinrich Stolt auszugeben. „Heinrich“ spielt den Verwirrten. Wenn die Charaktere ihn fragen, warum er angegriffen hat, behauptet er, den Tempel bewacht zu haben. Wenn der Arcanaloth mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, teleportiert er zum Tempelboden, macht sich unsichtbar und flieht auf der sichersten Route, um die Charaktere wieder anzugreifen, wenn das gefahrlos möglich ist. Der Arcanaloth wird unter keinen Umständen den Bernsteintempel verlassen.

SCHÄTZE

Der Arcanaloth trägt ein Zauberbuch bei sich, das die Magier-Zaubersprüche enthält, die er vorbereitet hat (siehe sein Wertekasten im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Er trägt eine kleine goldene Brille mit rosafarbenen Kristalllinsen (250 GM wert) und eine *Robe der nützlichen Dinge*, bei der die folgenden acht Flicker übrig sind:

- Tasche mit 100 GM
- Grube
- Eisentür
- Ruderboot
- Holzleiter
- *Zauberschriftrolle (Mondstrahl)*
- Doggen
- Reitpferd

Siehe die Beschreibung der Robe im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für weitere Informationen zu jedem Flicker.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, liegt er auf dem Boden innerhalb des Kopfes der Statue.

X5B. GEHEIMTÜR

In die Mitte der Nordwand des Tempels ist eine Geheimtür eingelassen. Ein Charakter, der die Wand nach Geheimtüren absucht und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegt, entdeckt Fugen in der Bernsteinglasur, die die Wand bedeckt, was auf die Anwesenheit der Tür schließen lässt. Sie ist mit einem Zauber *Arkane Schloss* geschützt, der verhindert, dass sie geöffnet wird, aber dreimal an die Tür zu klopfen, lässt sie 1 Minute lang aufschwingen und den Blick auf eine staubige Steintreppe freigeben. Die Treppe führt 9 m weit nach oben zu einer anderen Geheimtür, die automatisch aufschwingt, wenn eine Kreatur sich ihr bis auf 1,50 m nähert. Die Treppe führt zu Bereich X30.

X5C. VERSCHLOSSENE TÜREN

Diese Bernsteintüren sind mit einem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt. Das Passwort, um ihn zu unterdrücken, lautet „Eterna“. Ein Charakter kann die Tür mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 25 aufdrücken. Die Türen (RK 15, 60 Trefferpunkte) können auch eingeschlagen werden. Wenn ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, füllt nekrotische Energie einen Würfel mit 9m Kantenlänge direkt nördlich von ihnen. Eine Kreatur in diesem Bereich erleidet 22 (4W10) nekrotischen Schaden und zerfällt zu Staub, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert werden. Hinter den Türen liegen die **Tempelkatakomben** (Bereich X31).

X5D. BERNSTEINSPIEGELUNGEN

Dieser bogenförmige Flur hat eine Höhe von 6 Meter. Ihr könnt eure Spiegelungen in der Bernsteinglasur sehen. Aber die Bilder spiegeln nicht eure Bewegungen wider. Stattdessen winken sie mit den Armen und schreien euch lautlose Warnungen entgegen.

Die bizarren Spiegelungen der Charaktere sind Illusionen, die dazu gedacht sind, sie vom Erkunden des Tempels abzuhalten. Die Illusionen können gebannt werden (SG 15).

Der Ostflur führt zu Bereich X32, der Westflur zu Bereich X36.

X6. SÜDOSTANBAU

Der Raum hat keine Besonderheiten außer einem grobkantigen, kreisförmigen Loch mit 3 Meter Durchmesser im Boden im Osten und leeren Fackelhaltern entlang der Wände. Zweiflügelige Türen aus Bernstein stehen im Norden und Westen offen. Eine einzelne geschlossene Tür liegt genau im Süden der westliche Doppeltür.

Die Decke hier ist 6 m hoch. Hinter der offenen Tür im Norden können die Charaktere einen langen, breiten Flur mit bernsteinbedeckten Wänden sehen (Bereich X8).

Das Loch im Boden formt einen grob behauenen Schacht, der 6 m weit nach unten führt und dann durch die Decke von Bereich X33a bricht. Vom unteren Ende des Schachts geht es noch weitere 3 m zum Boden des Bereichs X33a. Der Schacht bietet reichlich Halt und kann ohne einen Attributswurf durchklettert werden, aber Charaktere müssen sich immer noch die letzten 3 m fallen lassen, um den Boden darunter zu erreichen. Wenn die Charaktere viel Lärm machen, schweben die drei **Flammenschädel** in Bereich X33a den Schacht herauf und attackieren sie. Die Flammenschädel attackieren auch jeden, den sie beim Versuch hören können, den Schacht hinunterzusteigen.

Eine Geheimtür in der Südwand öffnet sich in den Bereich X7.

X7. GEHEIMES SCHRIFTROLLENLAGER

In die Südwand dieses staubigen Raums sind zylindrische Löcher gehauen, passend für Schriftrollen oder Landkarten.

Die Magier bewahrten hier Zauberschriftrollen auf, für den Fall, dass der Tempel angegriffen werden sollte. Die Schriftrollen sind zu Staub zerfallen.

X8. OBERER OSTFLUR

Bernsteinglasur bedeckt die Wände dieses 6 Meter breiten und 21 Meter langen bogenförmigen Korridors. Die Bernsteintüren an beiden Enden des Flurs stehen offen. Eine geschlossene Tür befindet sich in der Mitte der Ostwand, und drei Schießscharten sind in die Wand ihr gegenüber eingelassen. Risse im schwarzen Marmorboden verlaufen entlang des ganzen Flurs.

Die Risse im Boden wurden vom Golem in Bereich X10 verursacht. Die Schießscharten sind 13 cm breit, 75 cm hoch und 30 cm tief. Sie blicken auf den Tempel hinab (Bereich X5).

X9. HÖRSAAL

Diese Kammer wird von roten Kupferlaternen hell erleuchtet, die von der Decke hängen. Die Wände sind in Bernstein gehüllt, die von Basreliefs von Magiern mit Zauberbüchern geformt wurde. Treppen im Norden und Süden führen 6 Meter tief zu einem Rednerpult aus Obsidian hinab, hinter dem eine Platte aus schwarzem Schiefer an Ketten hängt. Zwischen den Treppen befinden sich abfallende Reihen von Bänken aus rotem Marmor.

Auf die hängenden Laternen wurden Zauber *Dauerhaftes Licht* gewirkt. Die schwarze Schieferplatte diente einst als Wandtafel und weist ein paar Kreidespuren auf.

Hinter dem Rednerpult versteckt sich Wilnius (NB männlicher menschlicher **Magus**) und sein unsichtbarer **Quasit-Vertrauter**. Charaktere, die einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 17 oder höher haben, bemerken ihn. Ein Charakter, der den Raum aktiv nach versteckten Bewohnern durchsucht, entdeckt Wilnius mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12.

Wilnius trägt versengte Roben, sein ungepflegtes Haar ist zur Hälfte weggebrannt und sein Gesicht und seine Arme sind mit von magischem Feuer verursachten Blasen bedeckt. Er ist der Lehrling von Jakarion, dem toten Magier in Bereich X17. Nachdem die Flammenschädel dort seinen Meister eingäschert haben, zog sich der verwundete Wilnius hierher zurück. Er isst Ungeziefier, um zu überleben. Der Bernstein-golem patrouillierte den Flur vor dem Raum (Bereich X8) und Wilnius wird den Raum nicht verlassen, bevor er weiß, dass der Golem vernichtet worden ist.

Wilnius ist ein gieriger, verräterischer Feigling. Er verflucht seinen toten Lehrmeister dafür, ihn in dieses elende Land geführt zu haben. Wenn die Charaktere versuchen, Freundschaft mit ihm zu schließen, ist er argwöhnisch bezüglich ihrer Absichten. Er würde gerne den Zauberstecken und das



WILNIUS UND QUASIT

Zauberbuch seines toten Lehrmeisters zurückholen, hat aber ansonsten kein Interesse daran, mehr vom Bernsteintempel zu erforschen. Er kennt die folgenden Informationen über den Ort:

- Der Tempel ist eine Oase für verbotenes Wissen.
- Flammenschädel – aus den Überresten toter Magier hergestellte Konstrukte – bewachen den Tempel.
- Barbarische Bergbewohner nutzen den Tempel als Unterschlupf.

SCHÄTZE

Wilnius trägt sein Zauberbuch bei sich, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat. Er hat auch ein goldenes Amulett in der Form eines auf dem Kopf stehenden V unter seinen Roben versteckt. Das Amulett ist ein exquisiter Entwurf und 1.000 GM wert. Es ist das Kontrollamulett für den Schildwächter in Bereich X35.

Obwohl er beurteilen kann, dass das Amulett magisch ist, kennt er seinen Zweck nicht. Das Amulett brummt, wenn es sich dem Schildwächter auf weniger als 3 m nähert. Wenn Wilnius realisiert, was das Amulett tut, wird er sich nicht davon trennen.

X10. NORDOSTANBAU

Wände und Decke im östlichen Teil dieses nackten Steinraums sind eingestürzt. Im Westen und Süden befinden sich offene Bernsteintüren. In der Mitte des Raums steht eine 3 Meter hohe Statue eines schakalköpfigen Kriegers aus rissigem Bernstein. Sie dreht sich in eure Richtung und ballt ihre Fäuste.

Die Decke hier ist 6 m hoch und die Wände sind mit leeren Fackelhaltern gesäumt. Die Statue ist ein beschädigter Bernsteingolem (benutze den Wertekasten für den **Steingolem** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Er hat 145 Trefferpunkte und attackiert jede Kreatur, die er sieht und er hört erst auf, wenn er keine mehr sehen kann.

Ein Erdbeben hat vor langer Zeit den östlichen Teil des Raums zum Einsturz gebracht.

X11. NORDOSTEMPORE

Diese Empore aus schwarzem Marmor, 9 Meter über dem Boden, befindet sich über der Nordostecke des Tempels. Die beiden Bernsteintüren, die von diesem Balkon herunterführen, stehen offen.

Charaktere können eine Schießscharte westlich der nördlichen Türen sehen (siehe Bereich X13).

X12. OSTSCHREIN

Dieser nackte Steinraum besteht aus einem Foyer im Westen und einem Schrein im Osten. Vier Kerzenständer liegen auf dem staubigen Boden des Foyers. Im Schrein sind Bruchstücke einer zerschmetterten Obsidianstatue in einem erhöhten Alkoven am östlichen Ende der Kammer verstreut. Zwei Paare leerer Alkoven säumen die Nord- und Südwände des Schreins.

Der Bernsteingolem in Bereich X10 hat die Kerzenständer umgeworfen und die Obsidianstatue pulverisiert, die denselben namenlosen Gott dargestellt hat, der in Bereich X5 steht. Bernsteintüren in der Westwand öffnen sich in den Bereich X13.

Eine Geheimtür ist in die Rückseite eines der Alkoven in der Nordwand eingelassen. Sie kann zu Bereich X14 aufgezogen werden.

X13. OST-BOGENSCHÜTZENNEST

Dieser schmale Raum weist eine Schießscharte in der Mitte der Südwand auf.

Die Decke hier ist 3 m hoch. Die Schießscharte blickt auf den Tempelboden hinab (Bereich X5), unter den erhobenen linken Arm der großen Statue (Bereich X5a).

X14. NORDTREPPE

Wenn die Charaktere die Geheimtür am oberen Ende der Treppe öffnen, lies vor:

Ein staubiger Korridor führt erst nach Norden, biegt dann nach Osten ab und steigt dann eine dunkle Treppe hinab. Die Luft ist dünn, aber schwer vom Gestank des Todes.

Drei 3 m langen Treppen mit Absätzen dazwischen führen insgesamt 9 m hinab zu Bereich X14a. Der Gestank wird stärker je tiefer man kommt.

X14A. EINGESTÜRZTER UNTERER KORRIDOR

Die Treppen führen zu einem eingestürzten Flur mit hoher Decke und bernsteinglierten Wänden hinab. Schutt bedeckt den größten Teil des Bodens und ein Pfad durch den Schutt führt zu einer offenen Tür. Ein tödlicher Gestank scheint von dort zu kommen.

Dieser verfallene Bereich war einst mit dem Bereich X32 verbunden, aber ein Erdstoß verursachte den Einsturz der Decke und der Wände. Die Decke hier ist 7,50 m hoch.

Solange die Charaktere nicht ihre Lichtquellen löschen und sich leise bewegen, hören die Kreaturen in Bereich X33c ihr Kommen und bereiten sich auf einen Angriff vor.

X15. SÜDWESTANBAU

Dieser Raum enthält eine **Gladiatorin** (CB weiblicher Mensch), fünf **Berserker** (CB männliche und weibliche Menschen) und einen **Schreckenswolf**. Die Gladiatorin und die Berserker sind blutrünstige Bergbewohner, der Schreckenswolf ein Diener von Strahd. Der Schreckenswolf kann nicht bezaubert oder verängstigt werden.

Wenn sie keinen Ärger erwarten, sitzen die Gladiatorin und die Berserker auf dem Boden und schärfen ihre Waffen, während der Schreckenswolf in der Mitte des Raums schläft. Die Gladiatorin und die Berserker kämpfen bis zum Tod. Der Schreckenswolf flieht aus dem Tempel (in Richtung Osten, durch Bereiche X4 und X2), wenn seine Trefferpunkte auf weniger als die Hälfte reduziert werden.

Fackeln in Wandhaltern erleuchten diesen nackten Steinraum. Sechs Schlafsäcke aus zusammengeflickten Tierfellen bedecken den Boden. Kalte Luft tritt durch einen Felsspalt in der Südwestwand ein.

Außer den Rüstungen und Waffen der Berserker gibt es hier nichts von Wert. Die Berserker sind sich der Flammenschädel („feurigen Geister“) im Norden bewusst und halten die Tür zu Bereich X17 geschlossen.

In der Südwestwand hat sich ein Riss im Fels gebildet. Die Lücke ist 60 cm breit, 3 m hoch und 4,50 m tief. Er führt nach draußen (Bereich X1a).

Eine Geheimtür in der Südwand öffnet sich zu Bereich X16. Weder die Bergbewohner noch der Schreckenswolf wissen davon.

ENTWICKLUNG

Die Gladiatorin, Helwa, nutzt diesen Raum als Unterschlupf bei der Jagd in den Bergen. Sie und ihre Berserker wissen nichts über Geschichte oder Zweck des Tempels.

X16. WEST-SCHRIFTROLLENLAGER

Abgesehen von seiner Lage ist dieser Raum identisch mit Bereich X7.

X17. OBERER WESTFLUR

Die Wände dieses 6 Meter breiten und 21 Meter langen, bogenförmigen Korridors sind in Bernstein gehüllt. Die südliche Hälfte des Flurs wurde von Feuer versengt, und ein verkohlter Leichnam liegt hier auf dem Boden, unter einem verbrannten Fellmantel. Mehrere Bernstein Türen führen aus diesem Flur hinaus und drei Schießscharten wurden in die Ostwand geschlagen. In der Mitte des Flurs schweben drei von grünen Flammen umkränzte Schädel.

Drei **Flammenschädel** bewachen diesen Flur und greifen Kreaturen an, die ihn betreten. Die Flammenschädel werden den Flur nicht verlassen.

Der verkohlte Leichnam ist alles, was von einem Magier namens Jakarion übrig ist, der auf der Suche nach Macht in den Bernsteintempel kam. Die Flammenschädel haben den Magier eingäschert.

Durch die Schießscharten kann man auf den Tempel hinab blicken (Bereich X5).

SCHÄTZE

Das Zauberbuch des toten Magiers hat zwar nicht überlebt, aber sein Zauberstecken. Es ist ein *Zauberstecken des Frostes*. Er wurde mit einem Fragment der Persönlichkeit des Magiers geprägt. Der erste Charakter, der den Stecken berührt, erhält den folgenden Makel: „Ich begehre Macht vor allem anderen und werde alles tun, um mehr davon zu erlangen.“ Dieser Makel ersetzt jedes andere, widersprechende Persönlichkeitsmerkmal.

X18. FLUR

Dieser 6 Meter lange und 3 Meter hohe Flur aus nacktem Stein hat eine Bernstein Tür an jedem Ende.

Bereich X17 liegt hinter der Tür im Osten, Bereich X21 hinter der Tür im Westen.

X19. ZAUBERTRANKLAGER

Steinblöcke, die an Tische erinnern, stehen in der Mitte dieses Raums und sind mit Staub bedeckt. In die Steinwände sind Nischen gehauen, die mit Hunderten staubiger Flaschen gefüllt sind. Spinnweben hängen von Holzleitern, die gegen die Wände gelehnt sind.

Die Decke hier ist 4,50 m hoch. Die Flaschen enthalten die eingetrockneten Überreste von Zaubertänken, die vor langer Zeit ihre Wirksamkeit verloren haben. Die Leitern wurden einst genutzt, um die höher gelegenen Nischen zu erreichen, können aber keinerlei Gewicht mehr tragen.

Eine Geheimtür ist in die Nordwand eingelassen. Sie kann aufgezogen werden, um den Blick auf einen Treppenabsatz freizugeben (Bereich X21).

X20. RAUM DES ARCHITEKTEN

Ein 3,60 Meter hohes Modell eines düsteren Schlosses mit hohen Mauern und großen Türmen dominiert diesen Raum. Hinter ihm, in eine Ecke geräumt, befinden sich etwas verfallenes Mobiliar und eine Holztruhe.

In den Monaten vor dem Bau von Schloss Ravenloft wurde dieser Raum vom Architekten des Schlosses bewohnt, einem Magier namens Artimus. Er baute ein maßstabsgetreues Modell des Schlosses aus magisch behauenen Fels. Jeder, der das Schloss gesehen hat, erkennt, was diese Replik darstellt.

Die Decke hier ist 7,50 m hoch. Eine Geheimtür in der Südwand kann zu einem Treppenabsatz aufgezogen werden (Bereich X21).

SCHÄTZE

Die Holztruhe enthält eine alte Planrolle, in der Artimus Grundrisse von Schloss Ravenloft aufbewahrte, aber die Karten gingen vor langer Zeit verloren. Die Truhe hat einen falschen Boden, der mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gefunden werden kann. In dem verborgenen Fach liegt ein *Leitfaden des Verständnisses*.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist er in der Schlossminiatur versteckt. Die Charaktere müssen sich einen Weg in das Schloss bahnen, um ihn zu erreichen.

X21. WESTTREPPE

Drei 3 m hohe Treppen, getrennt von 3 m im Quadrat messenden Absätzen verbinden die Bereiche X18 und X36. Dicker Staub, der die Stufen bedeckt, ist seit Ewigkeiten nicht mehr angetastet worden.

Auf dem obersten Absatz sind Geheimtüren in Nord- und Süd wände eingelassen. Die Südtür öffnet sich in Bereich X19 und die Nordtür öffnet sich Bereich X20.

X22. NORDWESTANBAU

Wenn eine der Türen in diesen Raum geöffnet wird, lies vor:

Fackeln in Wandhaltern erhellen einen Esstisch in der Mitte des Raums. Den Tisch bedeckt ein wunderbares Festessen, das den Flur mit den opulenten Gerüchen gebratenen Fleisches, süßen Gemüses, dampfend heißer Bratensauce und Weins erfüllt.

Die Decke hier ist 6 m hoch. Bernstein Türen führen nach Süden in einen Flur (Bereich X18) und nach Osten zu einer zerschmetterten Empore.

Der Tisch ist real, aber die Fackeln, das Festessen und die Stühle sind Illusionen, hervorgerufen durch einen Zauber *Vorbestimmte Illusion*, der ausgelöst wird, wenn die Tür zum Raum geöffnet wird. Die Illusion kann gebannt werden (SG 17).

Für alle Augen gut sichtbar versteckt inmitten des Festmahls auf dem Tisch steht ein grüner kupferner Krug, in den Bilder tanzender Bären, Elche und Wölfe eingraviert sind. Der Krug ist, genau wie der Tisch, nicht illusorisch. Ein Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Verwandlungsmagie um den Krug herum. Wenn ein Charakter den Krug aufhebt, verblassen die Illusionen (einschließlich der Fackeln und ihres Lichts) und sieben **Schreckgespenster** materialisieren sich und greifen jeden an, der den Krug hat.

SCHÄTZE

Jedwede giftige Flüssigkeit, die in den Krug geschüttet wird, wird augenblicklich in eine gleiche Menge süßen Weins verwandelt. Weiterhin kann eine Kreatur, die den Henkel des Krugs ergreift, dem Krug befehlen, sich mit 4 Liter Wein zu füllen, danach kann er bis zum nächsten Morgengrauen keinen Wein mehr hervorbringen.

Viele skrupellose Barovianer und Vistani würden töten, um an diesen Krug zu gelangen. Andere würden freudig dafür bezahlen oder ihn sich zum Geschenk machen lassen.

X23. NORDWESTEMPORE

Diese Empore aus schwarzem Marmor überragt die Nordwestecke des Tempels, dessen Boden 9 Meter darunter liegt. Fast die Hälfte der Empore ist eingestürzt und offensichtliche Risse haben sich nahe ihres zerklüfteten Rands gebildet.

Diese Empore ist gefährlich. Ein Gewicht, das 250 Pfund übersteigt, bringt sie zum Einsturz. Jede Kreatur, die sich auf ihr befindet, wenn sie zusammenbricht, stürzt 9 m auf den Tempelboden darunter.

Charaktere können eine Schießscharte östlich der nördlichen Türen sehen (siehe Bereich X25).

X24. WESTSCHREIN

Dieser nackte Steinraum besteht aus einem Foyer im Osten und einem Schrein im Westen. Von Spinnweben verhangene Kerzenständer stehen in den vier Ecken des Foyers. Im Schrein steht eine gesichtslose Obsidianstatue in einem erhöhten Alkoven am westlichen Ende der Kammer. Vor der Statue sind zwei verweste Leichname in zerrissenen Gewändern in sich zusammengesunken. Zwei Paare von Alkoven säumen die Nord- und Südwände des Schreins.

Die Obsidianstatue ist 1,20 m hoch, wiegt 250 Pfund und stellt denselben namenlosen Gott dar, der im Haupttempel Wache steht (Bereich X5). Jeder lebenden Kreatur, die den Raum betritt, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 gelingen, oder sie wird zu der Statue hingezogen, als wirkte sich der Sympathie-Effekt eines Zaubers *Antipathie/Sympathie* auf sie aus. Die Leichname, die vor der Statue liegen, sind die Überreste zweier menschlicher Magier, die getrennt hierherkamen, deren Rettungswürfe misslangen und die unter der Wirkung des Zaubers verhungerten. Der Lich in Bereich X27 zerstörte die Zauberbücher und anderen Habseligkeiten der Magier. Die Statue zu verhüllen oder sie aus diesem Schrein zu entfernen, unterdrückt ihre Magie und beendet ihren Sympathie-Effekt auf jeden.

Ein Paar Bernstein Türen in der Ostwand öffnet sich zu Bereich X25. Eine Geheimtür ist in die Rückseite eines der nördlichen Alkoven eingelassen. Werden sie aufgezogen, fallen Hunderte Schädel heraus (siehe Bereich X26).

X25. WEST-BOGENSCHÜTZENNEST

Dieser schmale Raum weist eine Schießscharte in der Mitte der Südwand auf.

Die Decke hier ist 3 m hoch. Die Schießscharte überblickt den Tempelboden (Bereich X5) unter dem erhobenen rechten Arm der großen Statue (Bereich X5a).

X26. GEHEIMER ALKOVEN

Zwei Geheimtüren führen in diesen Raum. Wenn eine der beiden geöffnet wird, lies vor:

Hunderte Schädel fallen aus einem Hohlraum hinter der Tür heraus.

Dieser Raum hat eine 9 m hohe Decke und ist vom Boden bis zur Decke mit menschlichen Schädeln vollgepackt. Ein einzelner Charakter braucht 5 Minuten, um sich einen Weg in den Raum hinein zu bahnen. Mehrere Charaktere können zusammenarbeiten, um schneller einen Weg zu bahnen. Sobald die Schädel aus dem Weg geräumt sind, können Charaktere den Raum durchsuchen.

An der 9 Meter hohen Decke dieser düsteren Ruhestätte ist kopfüber eine Eisentruhe mit einem halbrunden Deckel befestigt.

Die Eisentruhe wird mittels *Ewiger Leim* an Ort und Stelle gehalten und ihr Deckel ist mit einem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt. Die Truhe ist unempfindlich gegen Waffenschaden. Sie aufzustemmen, erfordert einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 25, vorausgesetzt, dass die Charaktere sie erreichen können. Das Innere der Truhe ist mit Blei ausgekleidet.

Wenn der Deckel der Truhe geöffnet wird, verschwindet der Boden dieses Raums (als ob sich ein Zauber *Auflösung* auf sie auswirkt), und erzeugt ein 3 m im Quadrat messendes Loch über Bereich X39. Kreaturen, die auf dem Boden stehen, wenn er verschwindet, fallen 9 m tief und landen in der Nordwestecke von Bereich X39.

Die Eisentruhe ist leer.

X27. SCHLUPFWINKEL DES LICHS

Dieser 4,50 Meter hohe Raum enthält den Aufputz eines Königshauses: schmuckvolles Mobiliar, exquisite Läufer und Wandteppiche sowie dekorative Statuen. Wo ihr auch hinseht, stehen entzündete Kerzenleuchter auf kleinen Tischen. Die Schönheit des Dekors wird von dickem Staub und Spinnweben zunichtegemacht. In der Mitte des Raums steht ein heruntergekommenes, in zerrissene Roben gekleidetes Skelett.

Winzige rote Lichtpunkte brennen in den Augenhöhlen des Skeletts. „Kenne ich Euch?“, fragt es.

Der **Lich** hat weniger Trefferpunkte als normal (99 Trefferpunkte), kann sich nicht an seinen Namen erinnern (Exethanter) und hat alle seine vorbereiteten Zaubersprüche vergessen. Er kennt seine Zaubertricks nicht. In seinem gegenwärtigen Zustand hat der Lich einen Herausforderungsgrad von 10 (5.900 EP). Ein Zauber *Vollständige Genesung* stellt das Gedächtnis des Lichs und all seine Zaubersprüche wieder her. Ein weiteres Wirken des Zaubers stellt sein normales Maximum an Trefferpunkten (135) wieder her.

Wenn die Charaktere sein Gedächtnis wiederherstellen, gibt ihnen der Lich die Passwörter zu allen verschlossenen Türen im Bernsteintempel (mit Ausnahme der Tür zu Bereich X28, wo sein Seelengefäß versteckt ist). Er liefert auch alle Informationen bezüglich Strahd und des Tempels, die am Anfang dieses Kapitels präsentiert werden. Wenn die Charaktere daran denken, zu fragen, liefert er ihnen die Befehls Worte für jedwedes Buch in der Bibliothek (Bereich X30).

Wenn die Charaktere seinen Körper wiederherstellen, bietet er ihnen an, sie zu eskortieren, während sie den Tempel erkunden. Die anderen Kreaturen, die den Tempel bewohnen, bedrohen die Charaktere nicht, solange der Lich bei ihnen ist.

Der Lich verteidigt sich, wenn er angegriffen wird, und zerfällt zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden.

Der Lich nimmt an, dass die Charaktere auf der Suche nach Wissen und Macht gekommen sind. Wenn er geneigt ist, ihnen zu helfen, erzählt er ihnen, wie die Bernsteinsarkophage funktionieren (wie im Kasten „Bernsteinsarkophage“ beschrieben). Der Lich pflegt keine Allianz oder Feindschaft mit Strahd und hat kein Interesse daran, Strahd bezüglich seiner Kontrolle über Barovia herauszufordern.

Das Mobiliar hier ist in schlechtem Zustand und zerfällt leicht.

Es gibt drei Geheimtüren in diesem Zimmer. Auf die Geheimtür zu Bereich X28 wurde ein Zauber *Arkane Schloss* gewirkt. Das Passwort, um den Zauber zu unterdrücken, lautet „Exethanter“.

SCHÄTZE

Das uralte, bronzeummüllte Zauberbuch des Lichs liegt auf einem verrotteten Diwan, gut zu sehen. Auf seinem Rücken steht ein Titel geschrieben: *Die Beschwörungsformeln des Exethanter*. Das Zauberbuch enthält alle Zaubersprüche auf der Liste vorbereiteter Zaubersprüche des Lichs (siehe Wertekasten **Lich** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Der Lich greift jeden an, der versucht, sein Zauberbuch zu nehmen.

X28. VERSTECKTES SEELENGEFÄSS

Auf die Geheimtür zu diesem Raum wurde ein Zauber *Arkane Schloss* gewirkt (siehe Bereich X27 für Details).

Hinter der Geheimtür liegt ein kleiner, verstaubter Raum. Aus dem Boden in der östlichen Hälfte des Raums erhebt sich ein schuppiger Arm mit einer Klaue, die ein kleines, aus Knochen gefertigtes Kästchen umklammert hält.

Der schuppige Arm ist nichts weiter als ein geschnitzter Sockel. Das Knochenkästchen ist Exethanters Seelengefäß. Wenn es 20 oder mehr gleißenden Schaden von einer einzigen Quelle erleidet, wird das Seelengefäß zerstört.

X29. GEHEIMKAMMER

Staub und Spinnweben füllen diesen ansonsten leeren Raum.

Die Decke hier ist 3 m hoch.

X30. KONSERVIERTE BIBLIOTHEK

Die steinerne Bibliothek hat 6 Meter hohe Wände und eine 9 Meter hohe gewölbte Decke. Die Decke ist mit einem Fresko bemalt, das Engel darstellt, die in einer Höhle in Flammen stehen. Ein schwarzes Marmorgeländer umschließt eine goldene Marmortreppe, die sich sanft einen 9 Meter breiten und 9 Meter tiefen Schacht im Norden hinunterwindet. Gegen die grauen Wände lehnen sechs 3 Meter hohe, schwarze Bücherregale aus Marmor. Auf ihren Brettern liegen Hunderte guterhaltener Folianten. Bestickte Teppiche, Stühle und entzündete Armleuchter füllen die südliche Hälfte des Raums.

Die Wendeltreppe führt 9 m weit zu Bereich X42 hinunter. Über das Geländer zu spähen, gibt den Blick auf Kisten in diesem Bereich frei.

Es gibt hier keine Leitern, um die hohen Regalbretter zu erreichen. (Die Magier, die diesen Ort gebaut haben, nutzten den Zauber *Magierhand*.) Alle Bücher scheinen leere Deckel und leere Seiten zu haben. Wird ein Buch gehalten, während man sein geheimes Befehlswort spricht, erscheint der Text des Buchs auf magische Weise. Nur der Lich in Bereich X27 kennt das Befehlswort jedes Buchs, und auch nur, wenn sein Gedächtnis wiederhergestellt wird. Ein Zauber *Wahrer Blick* erlaubt ebenfalls, den magisch verschleierte Text zu lesen. Die Folianten enthalten größtenteils widerwärtiges, verbotenes Wissen. Viele Zauberbücher sind hier versteckt und beinhalten in ihrer Gesamtheit jeden Magier-Zauberspruch im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Ein Buch, das aus der Bibliothek entfernt wird, löst sich auf, während die Magie gebannt wird, die es konserviert. Das Mobiliar des Raums, das ebenfalls magisch konserviert ist, zersetzt sich und wird brüchig, wenn es aus dem Raum entfernt wird.

Die Geheimtür in der Mitte der Westwand kann aufgezogen werden, um einen leeren Raum (Bereich X29) zu offenbaren. Die Geheimtür in der Mitte der Südwand kann aufgezogen werden, um den Blick auf eine Treppe freizugeben, die 9 m tief zu einer anderen Geheimtür hinunterführt, die in Bereich X5 führt.

X31. ZENTRALE KATAKOMBEN

Diese Katakomben enthalten die vermoderten Überreste der Magier, die einst den Bernsteintempel verteidigten. Spätere Generationen von Magiern, die vom Übel des Tempels verdorben worden waren, zerschmetterten die Bernsteinhüllen, die die Leichen der toten Magier bedeckten, stahlen alles von Wert und überließen die vormals konservierten Leichname der Verwesung.

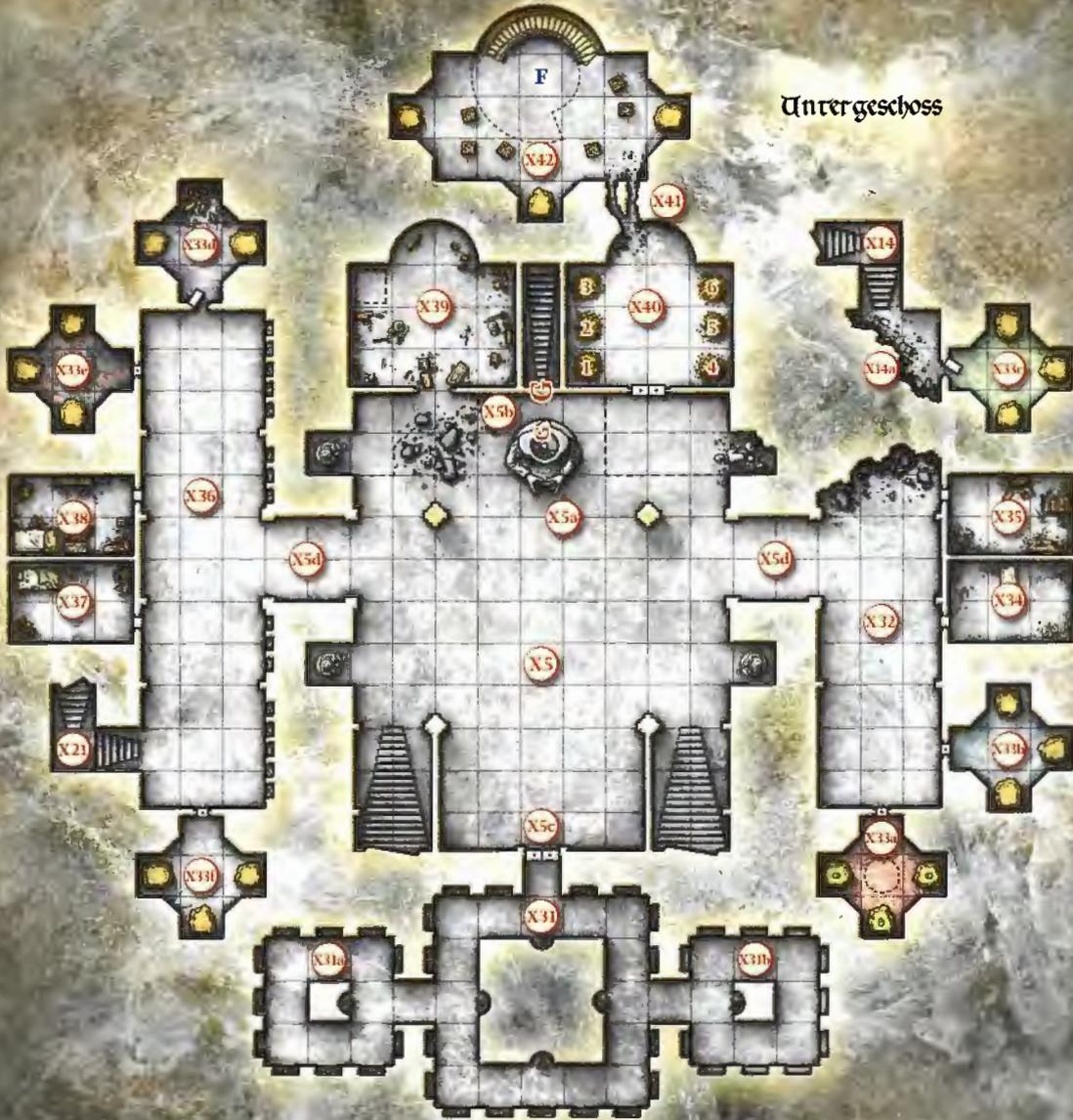
Ihr riecht den entsetzlichen Duft der uralten Toten. Steinischen entlang der Wände dieser Katakomben beinhalten menschenförmige Bernsteinhüllen, Knochen und zerbrochene Leichentücher.

Bernsteintempel

(Bereich X)



Untergeschoss



Ein Feld = 3 Meter

Wenn die Charaktere diese Katakomben betreten, füge hinzu:

Hohe, eiserne Kerzenständer stehen in Alkoven. Ihre Kerzen entzündeten sich, als ihr eintretet, werfen ein flackerndes Licht auf die Wände und bringen den zerschmetterten Bernstein zum Glitzern.

Die magischen Kerzen entzündeten sich, wenn eine lebende Kreatur die Katakomben betritt und schmelzen dahin, wenn sie aus dem Bereich entfernt werden.

X31A. WESTKATAKOMBEN

Weitere skelettierte Überreste füllen Nischen in den Wänden dieses kleineren Anbaus, die Bernsteinhülsen, die sie einst konservierten, sind irreparabel zerschmettert.

X31B. OSTKATAKOMBEN

Die Nischen, die in die Wand dieses Anbaus eingelassen sind, sind bis auf eine dicke Staubschicht leer.

Hier wurden keine Magier bestattet. Dieser Anbau ist leer.

X32. UNTERER OSTFLUR

Die Wände und die Decke dieses großen Flurs sind mit Bernstein überzogen, der wie frischer Honig glänzt. Staub bedeckt den schwarzen Marmorboden. Im Norden ist der Flur eingestürzt und hinterließ eine Mauer aus Schutt.

Viele Bernsteintüren führen aus diesem Flur hinaus. Vor der Südtür stehen drei hässliche Frauen in schwarzen Gewändern mit Besen und schwarzen Spitzhüten.

Ein Erdstoß hat den nördlichen Teil des Flurs zum Einsturz gebracht. Drei **Barovianische Hexen** (siehe Anhang D) versuchen, die Bernsteintür zu Bereich X33a zu öffnen, indem sie verschiedene Passwörter ausprobieren. Ihnen ist nicht bewusst, dass sie durch den Schacht in Bereich X6 Zugang erlangen könnten. Frustriert durch ihren mangelnden Fortschritt machen sie ihrem Ärger dadurch Luft, dass sie die Charaktere angreifen. Die Hexen lassen ihre drei **Besen des belebten Angriffs** los (siehe Anhang D), während sie Zaubersprüche wirken.

ENTWICKLUNG

Wenn zwei der Hexen getötet oder kampfunfähig werden, versucht die überlebende Hexe zu fliehen, indem sie auf ihrem Besen davonfliegt. Nur die Hexen können die Besen des belebten Angriffs auf diese Art und Weise benutzen.

X33. BERNSTEINGEWÖLBE

Mehrere dieser bernsteinglasierten Räume sind entlang des Rands des Komplexes angeordnet. Jeder Raum enthält zwei oder mehr Bernsteinsarkophage (siehe Kasten „Bernsteinsarkophage“).

X33A. GEWÖLBE DES SHALX

Die Bernsteintür zu diesem Raum ist mit einem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt. Das Passwort, um den Zauber zu unterdrücken, lautet „Shalx“. Ein Charakter kann die Tür mit einem

BERNSTEINSARKOPHAGE

Ein Bernsteinsarkophag sieht aus wie ein 2,40 m hoher, 1,50 m breiter und 1,50 m tiefer, grober Block soliden Bernsteins. Im Inneren des Blocks ist ein Splitter oder Schemen vollständiger Dunkelheit gefangen, nicht mehr als ein paar Zentimeter lang. Die Dunkelheit ist der Überrest eines toten und hasserfüllten Gottes – eine Scherbe puren Übels mit Fetzen von Empfindungen und Bewusstsein. Der Überrest kann nicht verletzt oder beherrscht werden und ist immun gegen alle Zustände.

Ein Bernsteinsarkophag hat RK 16, 80 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wird einer zerstört, verschwindet der darin gefangene Überrest, ohne eine Spur zu hinterlassen. Du entscheidest, ob er gebannt oder zerstört wurde.

Eine Kreatur, die den Bernsteinsarkophag berührt, knüpft eine telepathische Verbindung mit dem Überrest darin. Der Überrest bietet der Kreatur eine dunkle Gabe an. Die Kreatur muss die Gabe aus freiem Willen annehmen, um in den Genuss ihrer Vorzüge zu kommen. Eine dunkle Gabe wird der Kreatur in groben Zügen beschrieben; ihre genaue Auswirkung im Spiel wird nicht offenbart, bevor die Kreatur die Gabe annimmt. Zum Beispiel einer Kreatur, die Fekres Sarkophag in Bereich X33a berührt, die Macht angeboten, Krankheiten zu verbreiten. Dass die Gabe die Fähigkeit verleiht, den Zauber *Ansteckung* zu wirken, wird nicht ausgesprochen.

Eine dunkle Gabe funktioniert wie eine Bezauberung (siehe „Übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 7, „Schätze“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Eine Kreatur erhält die Gabe nicht, wenn sie manipuliert oder dazu gezwungen wird oder die Gabe ablehnt. Sobald sie eine dunkle Gabe erhält, kann eine Kreatur nie wieder dieselbe dunkle Gabe erhalten.

In dem Moment, in dem eine dunkle Gabe verliehen wird, durchläuft die Kreatur eine Transformation und erhält dabei ein düsteres körperliches Merkmal, einen Makel oder beides. Solange der Text nichts anderes sagt, kann ein Merkmal oder Makel, der diese Gabe begleitet, durch nichts Geringeres als den Zauber *Wunsch* oder göttliches Eingreifen entfernt werden.

Jedes Mal, wenn eine nicht-böse Kreatur eine dunkle Gabe annimmt, muss sie einen Charismarettungswurf gegen SG 12 ablegen. Wenn der Rettungswurf misslingt, ändert sich die Gesinnung der Kreatur zu böse. Ein Charakter, der böse wird, wird zu einem NSC unter der Kontrolle des Spielleiters, obwohl der SL dem Spieler erlauben kann, den bösen Charakter weiterzuspielen.

gelungenen Stärkewurf gegen SG 25 aufdrücken. Die Tür (RK 15, 30 Trefferpunkte) kann auch eingeschlagen werden. Werden die Trefferpunkte der Tür auf 0 reduziert, erfüllt nekrotische Energie einen Würfel mit 9 m Kantenlänge direkt davor. Eine Kreatur in dem Bereich erleidet 22 (4W10) nekrotischen Schaden und zerfällt zu Staub und Knochen, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert werden.

Passen den folgenden Text an, wenn die Kreaturen in diesem Raum bereits angetroffen und zerstört wurden.

Dieser Raum besitzt Wände aus glasiertem Bernstein, einen Boden aus rotem Marmor und einen grob behauenen Schacht in der Mitte seiner 3 Meter hohen Decke. Drei Bernsteinsarkophage stehen in Alkoven, und über jedem Sarkophag schwebt ein von grünen Flammen umkränzter menschlicher Schädel.

Drei **Flammenschädel** bewachen diesen Raum. Sie attackieren Eindringlinge, sobald sie sie sehen.

Der Schacht in der Decke ist 3 m breit und 6 m lang und bietet reichlich Halt. Um ihn zu durchklettern, ist kein Attributswurf nötig. Der Schacht führt hinauf zu Bereich X6.

Charakteren, die die Bernsteinsarkophage berühren, werden dunkle Gaben von den darin enthaltenen bösen Überresten angeboten (siehe Kasten „Bernsteinsarkophage“).

Westsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Fekre, Königin der Pocken, an. Fekres Gabe ist die Macht, Krankheiten zu verbreiten. Diese dunkle Gabe erlaubt ihrem Nutznießer, als Aktion den Zauber *Ansteckung* zu wirken. Nachdem sie dreimal genutzt wurde, verschwindet die dunkle Gabe.

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe stinkt nach Unrat.

Südsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Zrin-Hala, dem Heulenden Sturm, an. Zrin-Halas Gabe ist die Macht, Blitze zu erzeugen. Diese dunkle Gabe erlaubt ihrem Nutznießer, als Aktion den Zauber *Blitz* zu wirken. Nachdem sie dreimal genutzt wurde, verschwindet die dunkle Gabe.

Sobald diese dunkle Gabe angenommen wird, sackt eine Seite des Gesichts des Nutznießers ab und verliert alles Gefühl.

Ostsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Sykane, dem Seelenhungerer, an. Sykanes Gabe ist die Macht, kürzlich Verstorbene zum Leben zu erwecken. Diese dunkle Gabe erlaubt ihrem Nutznießer, als Aktion den Zauber *Tote erwecken* zu wirken. Nachdem sie dreimal genutzt wurde, verschwindet die Gabe.

Sobald diese dunkle Gabe angenommen wird, glühen die Augen des Nutznießers in einem kränklichen Gelb auf, bis die dunkle Gabe verschwindet. Der Nutznießer erhält auch den folgenden Makel: „Wenn ich jemandem helfe, erwarte ich dafür auch eine Bezahlung.“

X33B. GEWÖLBE DES MAVERUS

Die Bernsteintür zu diesem Raum ist mit einem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt. Das Passwort, um den Zauber zu unterdrücken, lautet „Maverus“. Die Tür ist ansonsten identisch mit der Tür von Bereich X33a.

Dieser Raum besitzt bernsteinglasierte Wände, einen blauen Marmorboden und drei Bernsteinsarkophage, die in Alkoven stehen.

Die Decke hier ist 3 m hoch. Charakteren, die die Bernsteinsarkophage berühren, werden dunkle Gaben von den darin enthaltenen bösen Überresten angeboten (siehe Kasten „Bernsteinsarkophage“).

Nordsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Savnok, dem Undurchschaubaren, an. Savnoks Gabe ist die Macht, den Geist abzuschirmen. Diese dunkle Gabe nimmt die Form eines auf den Nutznießer gewirkten Zaubers *Gedankenleere* an. Der Zauber hat eine verlängerte Wirkungsdauer von 1 Jahr, nachdem die dunkle Gabe verschwindet.

Die Augen des Nutznießers schmelzen beim Annehmen dieser Gabe dahin und hinterlassen leere Augenhöhlen, die trotzdem sehen können.

Ostsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Tarakamedes, dem Grabwurm, an. Tarakamedes' Gabe ist die Macht des *Fliegens*. Dem Nutznießer dieser dunklen Gabe wachsen skelettierte Flügel, und er erhält eine Flugbewegungsrate von 15 m.

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe muss Knochen oder Graberde verzehren, um zu überleben. Hat die Kreatur nicht mindestens 1 Pfund Knochen oder Graberde in den letzten 24 Stunden verzehrt, stirbt sie bei der Morgendämmerung.

Südsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Shami-Amourae, der Herrin der Wonnen, an. Shami-Amouraes Gabe ist die Macht der Überzeugung. Diese dunkle Gabe erlaubt ihrem Nutznießer, als Aktion den Zauber *Einflüsterung* zu wirken. Nachdem sie dreimal genutzt wurde, verschwindet die dunkle Gabe.

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe erhält einen zusätzlichen Finger an jeder Hand, ebenso wie den folgenden Makel: „Ich kann nicht genug Vergnügen bekommen. Ich begehre zu jeder Zeit, dass andere Schönheit für mich erschaffen.“

X33C. GRÄSSLICHES GEWÖLBE

Die Bernsteintür zu diesem Raum steht offen und die Kammer stinkt nach Tod.

Dieser Raum besitzt bernsteinglasierte Wände und einen Boden aus dunkelgrünem Marmor. Drei Bernsteinsarkophage stehen in Alkoven. Zwei verwilderte Humanoide mit grässlich grauer Haut starren euch hungrig aus drei Augen an – zwei normalen Augen und einem dritten lidlosen, von Katarakten geblendeten Auge. Fünf weitere klammern sich an die Wände und die Decke.

Die Decke hier ist 3 m hoch. Die sieben hungrigen **Grule**, die hier lagern, kämpfen bis zum Tod. Die Grule haben das folgende zusätzliche Merkmal:

Spinnenklettern. Der Grul kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Charakteren, die die Bernsteinsarkophage berühren, werden dunkle Gaben von den darin enthaltenen bösen Überresten angeboten (siehe Kasten „Bernsteinsarkophage“).

Nordsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Drizlav, der Neunäugigen Spinne, an. Drizlavs Gabe ist die Macht, an Wänden und Decken entlangzulaufen. Diese dunkle Gabe erlaubt dem Nutznießer, an schwierigen Oberflächen zu klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Dem Nutznießer dieser dunklen Gabe wächst irgendwo am Körper ein zusätzliches Auge. Das Auge ist blind und ständig offen.

Ostsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Dahlver-Nar, Ihm mit den Vielen Zähnen, an. Dahlver-Nars Gabe ist die Macht, viele Leben zu leben. Sobald er diese dunkle Gabe annimmt, wird der Nutznießer im Todesfall augenblicklich wiedergeboren, als ob er das Ziel eines Zaubers *Wiedergeburt* wäre. Der neue Körper erscheint in einem Umkreis von 3 m um den alten. Nachdem sie dreimal genutzt wurde, verschwindet die dunkle Gabe.

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe verliert alle seine Zähne, bis er zum dritten und letzten Mal wiedergeboren wird.

Südsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Zantras, dem Königsmacher, an. Zantras' Gabe ist die Macht, die aus starker Präsenz und Persönlichkeit erwächst. Diese dunkle Gabe erhöht das Charisma des Nutznießers um 4 bis zu einem Maximum von 22.

Der Nutznießer erhält den folgenden Makel: „Ich akzeptiere kein Nein als Antwort.“

X33D. DURCHBROCHENES GEWÖLBE

Die Bernsteintür zu diesem Raum steht offen.

Dieser Raum besitzt bernsteinglasierte Wände und einen Boden aus violett-schwarzem Marmor. Zwei Bernsteinsarkophage stehen in Alkoven im Westen und Osten. Ein dritter Sarkophag, der einst im Nordalkoven stand, liegt zerschmettert auf dem Boden. In der Mitte des Raums gruppieren sich vier abscheuliche, gebeugte Kreaturen. Jede hat ein einziges, großes, gehässiges Auge.

Die Kreaturen, die sich in diesem Raum zusammenkauern, sind vier **Nothics** – ehemalige Magier, die von ihrer wahrerfüllten Suche nach verbotenem Wissen in diese üble Gestalt verwandelt wurden. Die Nothics nutzen ihr Merkmal Seltsame Einsicht, um den Charakteren Geheimnisse zu entreißen. Obwohl diese Kraft hinterhältig und aufdringlich ist, halten die Nothics ihr Eindringen nicht für anstößig und sind daher verdutzt, wenn die Charaktere zurückschlagen. Die Nothics kämpfen nur, wenn einer von ihnen angegangen wird oder wenn die Charaktere versuchen, die Bernsteinsarkophage zu zerstören.

Charakteren, die die Bernsteinsarkophage berühren, werden dunkle Gaben von den darin enthaltenen bösen Überresten angeboten (siehe Kasten „Bernsteinsarkophage“).

Ostsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Delban, dem Stern von Eis und Hass, an. Delbans Gabe ist die Macht, tödliche Kälte zu entfesseln. Diese dunkle Gabe erlaubt ihrem Nutznießer, als Aktion den Zauber *Kältekegel* zu wirken. Nachdem sie siebenmal genutzt wurde, verschwindet die dunkle Gabe. Bis sie verschwindet, erhält der Nutznießer auch die Vorzüge eines *Rings der Wärme*.

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe erhält den folgenden Makel: „Feuer jagt mir Angst ein.“

Nordsarkophag. Dieser Sarkophag ist auf eine Art und Weise zerschmettert worden, die nahelegt, dass der Überrest darin irgendwie ausgebrochen ist.

Westsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Khirad, dem Stern der Geheimnisse, an. Khirads Gabe ist die Macht der Weissagung. Diese Gabe erlaubt ihrem Nutznießer, als Aktion den Zauber *Ausspähung* zu wirken. Nachdem sie dreimal genutzt wurde, verschwindet die dunkle Gabe.

Die Stimme des Nutznießers wird zu einem leisen Wispern, und sein Lächeln wird grausam und böse.

X33E. GEWÖLBE VON HARKOTHA

Die Bernsteintür zu diesem Raum ist mit einem Zauber *Arkans Schloss* versiegelt. Das Passwort, um den Zauber zu unterdrücken, lautet „Harkotha“. Die Tür ist ansonsten identisch mit der Tür von Bereich X33a.

Dieser Raum besitzt bernsteinglasierte Wände und einen Boden aus schwarzem Marmor mit roten Einschlüssen und drei Bernsteinsarkophage, die in Alkoven stehen.

In der Mitte des Raums hat ein **Todesslaad Unsichtbarkeit** auf sich gewirkt und steht mit seinem Zweihandschwert in der Hand bereit. Der Slaad attackiert jeden, der den Raum betritt und kämpft, bis er erschlagen wird. Er kann den Bernsteinempel nicht verlassen.

Charakteren, die die Bernsteinsarkophage berühren, werden dunkle Gaben von den darin enthaltenen bösen Überresten angeboten (siehe Kasten „Bernsteinsarkophage“).

Nordsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Yrrga, dem Auge der Schatten, an. Yrrgas Gabe ist die Macht des wahren Sehens. Diese dunkle Gabe gewährt ihrem Nutznießer die Vorzüge von *Wahrer Blick* bis zu einer Reichweite von 18 m.

Die Augen des Nutznießers werden zu einer funkelnden Leere, bis die dunkle Gabe verschwindet. Der Nutznießer dieser dunklen Gabe erhält auch den folgenden Makel: „Ich glaube, dass alles Leben sinnlos ist und freue mich auf den Tod, wenn er endlich kommt.“

Westsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe des Großen Taar Haak, dem Fünfköpfigen Zerstörer, an. Taar Haaks Gabe ist große Stärke. Diese dunkle Gabe gewährt ihrem Nutznießer den Vorzug eines *Gürtels der*

Feuerriesenstärke. Dieser Vorzug hält 10 Tage lang an, nach denen die dunkle Gabe verschwindet.

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe erhält den folgenden Makel: „Ich drangsaliere gerne andere und lasse sie sich schwach und unterlegen fühlen.“

Südsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Yog, dem Unbesiegbaren, an. Yogs Gabe ist körperliche Widerstandskraft. Diese dunkle Gabe erhöht das Trefferpunktmaximum des Nutznießers um 30. Dieser Vorzug hält 10 Tage lang an, nach denen die dunkle Gabe verschwindet.

Fettiges schwarzes Fell bedeckt Gesicht und Körper des Nutznießers.

X33F. GEWÖLBE VON THANGOB

Die Bernsteintür zu diesem Raum ist mit einem Zauber *Arkans Schloss* versiegelt. Das Passwort, um den Zauber zu unterdrücken, lautet „Thangob“. Die Tür ist ansonsten identisch mit der Tür von Bereich X33a.

Dieser Raum besitzt bernsteinglasierte Wände und einen Boden aus grünlichem Marmor mit schwarzen Einschlüssen und drei Bernsteinsarkophage, die in Alkoven stehen.

Charakteren, die die Bernsteinsarkophage berühren, werden dunkle Gaben von den darin enthaltenen bösen Überresten angeboten (siehe Kasten „Bernsteinsarkophage“).

Westsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Norganas, dem Finger der Vergessenheit, an. Norganas' Gabe ist die Macht, Leben in Untod zu verwandeln. Diese dunkle Gabe erlaubt ihrem Nutznießer, als Aktion den Zauber *Finger des Todes* zu wirken. Nachdem sie dreimal genutzt wurde, verschwindet die dunkle Gabe. Wenn sie verschwindet, muss dem Nutznießer ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder seine Trefferpunkte fallen auf 0.

Diese dunkle Gabe macht das Blut des Nutznießers pechschwarz und zähflüssig wie Teer.

Südsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Vaund, dem Ausweichenden, an. Vaunds Gabe ist die Macht der Vermeidung. Diese dunkle Gabe gewährt ihrem Nutznießer die Vorzüge eines *Ameuletts des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung* und eines *Rings des Ausweichens*. Diese Vorzüge halten 10 Tage lang an, nach denen die dunkle Gabe verschwindet.

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe wird zappelig und nervös, und er erhält auch den folgenden Makel: „Ich kann auf keine Frage, die mir gestellt wird, eine klare Antwort geben.“

Ostsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Seriach, dem Höllenhundeflüsterer, an. Seriachs Gabe ist die Macht, Höllenhunde zu beschwören und zu beherrschen. Als Aktion kann der Nutznießer dieser dunklen Gabe zwei **Höllenhunde** beschwören und beherrschen. Beide Höllenhunde erscheinen zur selben Zeit. Der Nutznießer kann die Hunde nur einmal beschwören, und die dunkle Gabe verschwindet, wenn sie sterben.

Der Nutznießer erhält die Fähigkeit, Infernalisches zu sprechen und zu verstehen, wenn er oder sie die Sprache nicht bereits beherrscht. (Die Höllenhunde verstehen keine andere Sprache. Schwefeliger Rauch tritt aus den Poren des Nutznießers aus, wann immer er oder sie Infernalisches spricht.)

X34. SCHLAFGEMACH EINES MAGIERS

Ein weißes Marmorbett steht in der Mitte dieses nackten Steinraums, dessen Matratze schon lange verrottet ist. Goldene Falken thronen auf den Eckpfosten des Betts. Vom übrigen Mobiliar des Raums verbleiben nur noch staubbedeckte Haufen. Spinnweben bedecken arkane Sigillen, die in die Wände gemeißelt sind.

Die Decke hier ist 3 m hoch. Die Sigillen, die die Wand bedecken, waren einst Schutzsymbole, die entworfen waren, um den Inhalt des Raums vor Diebstahl zu bewahren, aber ihre Magie ist ausgeblutet, und sie können niemandem mehr schaden.

SCHÄTZE

Die vier goldenen Falken sind jeweils 250 GM wert.

X35. SCHLAFENDER WÄCHTER

Das Mobiliar dieses nackten Steinraums ist dem Verfall unterlegen. In der Mitte der Raums steht ein vage menschenförmiges Konstrukt aus dunklem Holz und genietetem Eisen, sein Kopf kratzt an der 3 Meter hohen Decke. Es starrt blind in eure Richtung. Spinnweben erstrecken sich von diesem schrecklichen Werk zum zerstörten Mobiliar, das es umgibt.

Dieser Raum war einst die Schlafkammer eines Magiers. Das Konstrukt ist ein kampfunfähiger **Schildwächter**. Sein Kontrollamulett kann in Bereich X9 gefunden werden.

X36. UNTERER WESTFLUR

Glänzender Bernstein ummantelt die Wände und die Decke dieses enormen Flurs wie gemeißelter Honig, und Staub bedeckt den schwarzen Marmorboden. Die gewölbte Decke ist 7,50 Meter hoch. In einer Höhe von 1,50 Meter sind Bernsteinsimse in die Wand eingelassen, die mit lebensgroßen Alabasterstatuen von Katzen, Fröschen, Falken, Eulen, Ratten, Raben, Schlangen, Kröten und Wiesel gesäumt sind. Viele Statuen sind von ihren Plätzen herabgefallen und liegen zerschmettert auf dem Boden.

Eine Bernsteintür in der Nordwand steht offen. Vier andere Bernsteintüren im Westen und Süden sind geschlossen.

Die Tierstatuen repräsentieren verschiedene Arten von Vertrauten und sind harmlos.

X37. SCHLAFGEMACH EINES MAGIERS

Aus uraltem, farblosen Holz gefertigtes Mobiliar ist unter seinem eigenen Gewicht zusammengebrochen und liegt nun von Spinnweben und Staub bedeckt da.

X38. SPUKZIMMER

Dieser Raum, einst ein Schlafgemach, ist mit zerbrochenem Mobiliar übersät. Im Raum verteilt liegen die Überreste eines Betts, eines Schrankes, zweier Truhen, dreier hoher Kerzenständer, eines Schreibtischs, eines Bücherregals und mehrerer Stühle. Zerrissene Bücher, alte Schreibfedern und zerschlissene Kleider sind ebenfalls verstreut.

Die Decke hier ist 3 m hoch. Ein Poltergeist (siehe Eintrag **Schreckgespenst** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*) sucht diesen Raum heim und schleudert telekinetisch zerbrochenes Mobiliar auf Eindringlinge, damit er seine Position nicht verrät.

SCHÄTZE

Eine Durchsuchung des Raums bringt eine hölzerne Schriftrollenröhre zum Vorschein, die eine intakte *Zauberschriftrolle* mit *Feuerwand* enthält.

X39. GEPLÜNDERTE SCHATZKAMMER

Die Bernsteintüren, die einst diesen großen Steinraum versiegelten, wurden zerschmettert, ihre Bruchstücke liegen zwischen zerquetschten Knochen, Rüstungen und Waffen.

Die Decke hier ist 9 m hoch und flach. Ein 3 m im Quadrat messendes Loch in der Nordwestecke der Decke bildet sich auf magische Weise, wenn die Eisentruhe in Bereich X26 geöffnet wird. Ein Bernsteingolem stand einst hier Wache, aber er entkam, nachdem Diebe in die Schatzkammer einbrachen und sie ausraubten. Der Golem hat sich seither seinen Weg nach oben gebahnt (siehe Bereich X10).

Nicht alle Diebe konnten entkommen, und die pulverisierten Überreste jener, die hier starben, liegen über den Boden verstreut. Ihre rastlosen Geister überleben hier als vier Poltergeister (siehe Eintrag **Schreckgespenst** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Die Poltergeister können den Raum nicht verlassen und kämpfen, bis sie vernichtet sind.

X40. VERSIEGELTE SCHATZKAMMER

Die Bernsteintüren im Süden sind mit einem Zauber *Arkane Schloss* versiegelt. Das Passwort, um den Zauber zu unterdrücken, lautet „Dhaviton“. Ein Charakter kann die Tür mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 25 aufdrücken. Die Türen (RK 15, 60 Trefferpunkte) können auch eingeschlagen werden. Wenn die Trefferpunkte der Türen auf 0 reduziert wurden, wird ein Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit* auf den Bernsteingolem in diesem Raum gewirkt. Der Zauber hält 1 Minute lang an.

Stapel von Schätzen sind gegen die West- und Ostwände dieses Steinraums angehäuft.

Wenn der Golem sichtbar ist, füge hinzu:

Eine 3 Meter hohe, aus Bernstein geschlagene Statue in der Gestalt eines falkenköpfigen Humanoiden steht in einem breiten Alkoven im Norden. Dahinter hat sich in der Wand ein Spalt gebildet.

Die Decke hier ist 9 m hoch und flach. Die Statue im Nordalkoven ist ein Bernstein-golem (benutze den Wertekasten für den **Steingolem** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*). Er attackiert jede Kreatur, die den Schatz anrührt. Der Golem kann den Raum, aber nicht den Bernstein-tempel verlassen.

Siehe Bereich X41 für eine Beschreibung der Risse in der Süd-wand.

SCHÄTZE

Sechs Stapel von Schätzen sind auf der Karte nummeriert.

Stapel 1

- 17.500 KM (lose)
- Dreißig Edelsteine im Wert von je 50 GM
- Drei verrostete Ritterrüstungen (wertlos)
- Neun verrostete Schilde (wertlos)
- Ein kindergroßer Sarkophag aus schwarzem Holz und mit Gold eingelegt (250 GM wert)

Stapel 2

- 12.000 SM (lose)
- Fünf verrostete Ringpanzer und sechs verrostete Brust-platten (wertlos)
- Ein versilbertes Rapier mit einem pinkfarbenen Glasgriff
- Vier verrostete Zweihandschwerter (wertlos)
- Ein vergoldeter Streitwagen (750 GM wert)

Stapel 3

- 6.600 EM (lose), jede Münze mit der Visage Strahds im Profil geprägt
- Fünfund-siebzig leere Flaschen
- Ein Schrankkoffer, gefüllt mit sechs feinen Kleidern und Ge-wändern (jeweils 25 GM wert)
- Zehn Schmuckstücke (jeweils 250 GM wert) und 500 GM in einer verrotteten Holztruhe
- Acht bemalte Keramikstatuen von Heiligen (jeweils 250 GM wert und jeweils 50 Pfund schwer)



BERNSTEINGOLEM

Stapel 4

- Ein Stapel von Eisenbarren (im Ganzen 250 GM wert und 2.500 Pfund schwer)
- Dreißig Heilige Symbole (jeweils 5 GM wert) von Göttern aus verschiedenen Welten
- Ein Satz von zwölf Kupferkelchen mit silbernem Filigran
- Ein vergoldeter Schädel mit roten Granaten in seinen Augenhöhlen (250 GM wert)
- Acht Kriegshämmer und sechs Kriegshacken

Stapel 5

- 9.000 SM (lose)
- Sechs nichtmagische Kristallkugeln (jeweils 20 GM wert)
- Eine Bronzekrone mit winzigen, juwelenäugigen Drachen als Zacken (750 GM wert)
- Ein lebensgroßes Holzpony (25 GM wert)
- Sechs Marmorvasen (jeweils 100 GM wert und 100 Pfund pro Stück schwer)

Stapel 6

- 7.000 goldbemalte Holzmünzen (wertlos)
- 15.000 KM in fünfzehn eisernen Töpfen
- Ein Obsidianzepter mit Goldfiligran (2.500 GM wert)
- Elf verrostete Helme (wertlos)
- Fünfzehn dünne, in Leder gebundene Folianten, alles signierte Abschriften eines Geschichtenbuchs namens *Schneezwergchen und die sieben Witwen*, von Nitch Rackmay.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist er in einem zufälligen Stapel von Schätzen versteckt (würfle mit W6).

X41. SPALTEN

Ein Erdstoß hat den Fels zwischen den Bereichen X40 und X42 gespalten und dabei zwei natürliche Öffnungen erzeugt, die praktisch Seite an Seite liegen. Die Öffnungen sind 90 cm breit, 2,40 m hoch und 9 m tief.

X42. BERNSTEINGEWÖLBE

Eine goldene Marmortreppe mit einem schwarzen Marmorgeländer schmiegt sich an die Nordwand, während sie sich sanft einen 9 Meter breiten Schacht nach oben windet. In der Mitte des Raums stehen sechs morsche Holzkisten.

Die bernsteinbedeckten Wände sind so bearbeitet, dass sie wie Tentakel aussehen, die sich um marmorne Basreliefs von Königen, Königinnen, Pharaonen und Sultanen ranken, die von unzähligen Sklaven bedient werden.

Die West-, Süd- und Ostwände enthalten Alkoven, und in jedem Alkoven steht ein hoher, grober Bernsteinblock. Zwei breite Risse haben sich in der Süd-wand geöffnet und Schutt und zerschmetterte Bernsteinstücke auf den Boden in der Südostecke des Raums verstreut.

Die Wendeltreppe führt 9 m weit nach oben zu Bereich X30. Siehe Bereich X41 für eine Beschreibung der Risse in der Süd-wand.

In den Holzkisten, vergraben in der Erde, befinden sich sechs **Vampirbruten**, erschaffen von Strahd aus einer toten Abenteuergruppe. Sobald sie Eindringlinge im Raum hören, schießt die Vampirbrut aus ihren Kisten heraus, greift an und kämpft, bis sie vernichtet ist.

TELEPORTATIONSZIEL

Charaktere, die sich aus Bereich K78 in Schloss Ravenloft zu diesem Ort teleportieren, kommen an dem Punkt an, der auf der Karte mit T markiert ist.

BERNSTEINSARKOPHAGE

Charakteren, die die Bernsteinsarkophage berühren, werden dunkle Gaben von den darin enthaltenen bösen Überresten angeboten (siehe Kasten „Bernsteinsarkophage“ oben in diesem Kapitel). Kasimir wird wissen, wenn er den Ostsarkophag in diesem Bereich berührt, dass er die dunkle Gabe gefunden hat, die er suchte.

Westsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet jeder humanoiden Kreatur böser Gesinnung, die ihn berührt „die dunkle Gabe des Vampyr“ an. Des Vampyr's Gabe ist die Unsterblichkeit des Untodes. Wenn die dunkle Gabe angenommen wird, ereignen sich ihre Auswirkungen nicht, bevor nicht die folgenden Bedingungen erfüllt sind, in der unten angegebenen Reihenfolge. Die Kreatur wird sich der Bedingungen erst nach der Annahme der dunklen Gabe bewusst.

- Der Nutznießer erschlägt einen anderen Humanoiden, der ihn oder sie liebt oder verehrt, und trinkt dann, innerhalb einer Stunde nachdem er ihn erschlagen hat, das Blut des toten Humanoiden.
- Der Nutznießer stirbt einen gewaltsamen Tod von der Hand einer oder mehrerer Kreaturen, die ihn hassen.

Wenn die Bedingungen erfüllt sind, wird der Nutznießer augenblicklich zu einem **Vampir** unter der Kontrolle des Spielers (benutze den Wertekasten im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*).

Nachdem er die dunkle Gabe empfangen hat, erhält der Nutznießer den folgenden Makel: „Ich bin von verborgenen Feinden umgeben, die mich zu vernichten trachten. Ich kann niemandem trauen.“

Südsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet jeder humanoiden Kreatur böser Gesinnung, die Magierzauber des 9. Grades wirken kann, „die dunkle Gabe Tenebrous“ an. Tenebrous' Gabe ist das Geheimnis des Lichseins. Diese dunkle Gabe gewährt ihrem Nutznießer das notwendige Wissen, um die folgenden Aufgaben zu erfüllen:

- Erschaffe ein Seelengefäß und erfülle es mit der Macht, die Seele des Nutznießers zu bewahren.
- Braue einen Trank der Verwandlung, der den Nutznießer in einen Lich verwandelt.

Die Konstruktion des Seelengefäßes dauert 10 Tage. Den Trank zu brauen dauert 3 Tage. Die beiden Gegenstände können nicht gleichzeitig hergestellt werden. Wenn der Nutznießer den Trank einnimmt, verwandelt er oder sie sich augenblicklich in einen **Lich** unter der Kontrolle des Spielers (benutze den Wertekasten im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*), und verändere die vorbereiteten Zauber des Lichs nach deinen Wünschen).

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe erhält den folgenden Makel: „Alles, wofür ich mich interessiere, ist neue Magie und arkanes Wissen zu erwerben.“

Ostsarkophag. Der Überrest in diesem Sarkophag bietet die dunkle Gabe von Zhudun, dem Leichenstern, an. Zhudun's Gabe ist die Macht, die uralten Toten wiederzuerwecken. Als Aktion kann der Nutznießer dieser dunklen Gabe die Überreste einer toten Kreatur berühren und sie wieder zum Leben erwecken. Der Effekt ist identisch zu dem des Zaubers *Auferstehung*, außer, dass es unabhängig davon funktioniert, wie lange die Kreatur schon tot war. Nachdem sie einmal genutzt wurde, verschwindet die dunkle Gabe.

Der Nutznießer dieser dunklen Gabe nimmt eine leichenartige Erscheinung an und wird leicht mit einem Untoten verwechselt.

BESONDERE EREIGNISSE

Zwei Dämmerungselfen werden aus verschiedenen Gründen zum Bernsteintempel gelockt. Du kannst eines oder beide der folgenden Ereignisse nutzen, während die Charaktere den Tempel erkunden.

RAHADINS GEBET

Strahd's loyaler Kammerherr, **Rahadin** (siehe Anhang D), glaubt, dass sein Meister einen Pakt mit dem namenlosen Gott der Geheimnisse geschmiedet hat, dem der Bernsteintempel geweiht ist. Der Dämmerungself kommt gelegentlich zum Tempel, um den dunklen Gott zu ersuchen, seinen Meister von seiner Qual zu erlösen.

Rahadin reitet ein *Geisterross* über den Zelenka-Pass und kniet vor der großen Statue in Bereich X5. (Der Arkanaloth, der den Tempel bewacht, kennt Rahadin und tut ihm kein Leid. Der Arkanaloth und die Flammenschädel greifen andere Besucher nicht an, bis Rahadin getötet wird oder wieder geht.) Rahadin zieht dann eine lebendige Kröte hervor, verschluckt sie im Ganzen als Opfergabe und entbietet dem geheimen Gott eine Geste des Flehens.

ENTWICKLUNG

Rahadin weiß, dass Strahd sich mit den Charakteren dann befassen wird, wann er es für richtig hält. Wenn die Charaktere dem Dämmerungself gegenüberreten, wird er sich verteidigen, ihnen aber keinen bleibenden Schaden zufügen. Strahd's Kammerherr würde eher sterben, als sich gefangen nehmen zu lassen. Rahadin gibt den Grund für seinen Besuch im Tempel nicht preis, und auch nicht, wer er ist und in welcher Rolle er fungiert. Wenn er sich selbst überlassen wird, reitet er zurück nach Schloss Ravenloft.

KASIMIRS DUNKLE GABE

Wenn **Kasimir Welikow** (siehe Anhang D und Kapitel 5, Bereich N9a) seinen Weg zu Bereich X42 findet und die dunkle Gabe von Zhudun annimmt, bittet er anschließend die Charaktere, ihn zu den Katakomben von Schloss Ravenloft zu begleiten, damit er seiner seit Jahrhunderten toten Schwester, Patrina Welikowna (siehe Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 21) das Leben zurückgeben kann.

ENTWICKLUNG

Wenn Kasimir mit seiner Queste Erfolg hat, schützt die frisch wiedererweckte Patrina (NB weibliche dämmerungselfische **Erzmaga**) Reue vor, bis sie ihre Stärke und ihre Zaubersprüche wiedererlangt. Daraufhin reist sie nach Schloss Ravenloft und versucht in dem Streben zu Strahd zurückzukehren, endlich seine Vampirbraut zu werden. Die Verstümmelung ihres Bruders durch die Hand von Rahadin, Strahd's Kammerherrn, stößt ihr nicht gut auf. Sie hofft, ihren Bruder zu rächen und die Charaktere abzulenken, indem sie sie dazu veranlasst, Rahadin zu töten, der ihre Vermählung mit Strahd lange ablehnte.

Strahd hat sein Interesse an Patrina als Gemahlin verloren. Hat er die Chance, verwandelt er sie zu Vampirbrut und sperrt sie wieder in ihre Gruft – ein Schicksal, das sie um alles in ihrer Macht stehende verhindern würde. Ihre Anziehung zu Strahd wird von einem Verlangen übertroffen, ihre eigene Macht zu vergrößern. Sie ist niemandes Spielzeug.

KAPITEL 14: WEILANDHÜGEL

DIE DRUIDEN, DIE STRAHD ALS HERREN DES Landes und Meister des Wetters verehren, versammeln sich hier, auf dem Weilandhügel, am äußersten Rand von Strahds Domäne. Dieser Hügel ist auch der Ort, an dem die bösen Plagen geboren werden, die im Swalitischen Wald umgehen, und wo Strahd gelegentlich hinkommt, um die Heimstatt seiner Vorfahren zu sehen.

BEREICHE DES HÜGELS

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte des Weilandhügels auf Seite 199.

Y1. PFAD

Der Pfad durch den dichten Wald führt zu einem mit totem Gras und Steinmalen aus schwarzem Fels bedeckten Hügel. Dunkle, unheilvolle Wolken sammeln sich hoch darüber und ein einzelner Blitz schlägt auf dem Gipfel des Hügels ein. Westlich des Hügels verschwinden das Land, die Wälder und der Himmel hinter einer turmhohen Nebelwand.

Der Pfad spaltet sich auf, während er den Hügel hinaufführt, und bildet zwei konzentrische Ringe (Bereich Y2). Der Pfad führt ebenfalls zum Gipfel des Hügels (Bereiche Y3 und Y4). Die Nebelwand (Bereich Y5) markiert den Rand von Strahds Domäne.

Y2. BERSERKER-STEINMALE

Unbefestigte Pfade verlaufen entlang zweier konzentrischer Ringe von Steinmalen, die die Hügelflanken umgeben. Jedes Steinmal ist ein 3 Meter hoher Haufen schleimiger schwarzer Felsbrocken.

BEI TAG UND BEI NACHT, SOWEIT DAS Auge reicht, bildet eine große Nebelwand die Grenze meines Reiches. Ich war dort, bei ihrer Geburt.

– Strahd von Zarowitsch
in *Ich, Strahd: Die Erinnerungen eines Vampirs*

Diese Grabhügel entstanden vor der Ankunft Strahds und der Druiden. Sie sind jahrhundertlang unberührt geblieben. Unter den Felsbrocken begraben liegen die schimmlichen Knochen eines uralten Stammes von Berserkern, die einst in den Bergen lebten. (Siehe „Blutspeer von Kavan“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ weiter unten.)

Y3. DRUIDENKREIS

Oben auf dem Hügel befindet sich ein breiter Ring aus schwarzen Felsblöcken und kleineren Steinen, die zusammen eine behelfsmäßige Mauer bilden, die ein Feld toten Grasses umschließt. Von Zeit zu Zeit schlägt der Blitz in den Rand des Rings ein und beleuchtet eine scheußliche, 15 m hohe Statue, die aus eng verwobenen Zweigen gefertigt und mit schwarzer Erde vollgestopft ist. Die Statue ähnelt einem turmhohen, manteltragenden Mann mit Fangzähnen.

Der Ring aus Felsblöcken, der das Feld umschließt, hat einen Durchmesser von 75 m und ist zwischen 1,50 m und 3 m hoch. Jede Kreatur, die über die schwarzen Felsblöcke klettert, hat eine Chance von 10 Prozent, vom Blitz getroffen zu werden und dabei 44 (8W10) Blitzschaden zu erleiden. Charaktere können den Schaden vermeiden, indem sie sich an die beiden Pfade halten, die durch den Ring führen.



HOLZSTATUE

Die gigantische Statue hat eine unheimliche Ähnlichkeit mit Strahd von Zarowitsch. Eine genaue Untersuchung offenbart Wurzeln, die aus dem Erdboden um ihren Fuß herum sprießen. Diese Wurzeln sind Teil des Gulthias-Baums in Bereich Y4. Sie winden sich um die Statue und bieten zusätzlich Schutz und Stabilität. Die Wurzeln verhindern nicht nur, dass die Statue umkippt, sondern erlauben dem Bildnis auch, als eine Komponente in einem Ritual zur Erschaffung einer Baumplage zu dienen (siehe „Druidenritual“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ weiter unten). Im „Herzen“ dieses hölzernen Bildnisses ist ein magisches Juwel eingepflanzt, das aus dem Weinmagier-Weingut gestohlen wurde (siehe Kapitel 12).

Die Statue hat RK 10, 50 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Wenn die Statue Feuerschaden erleidet, nachdem sie mit Öl bespritzt wurde, fängt sie Feuer und erleidet 7 (2W6) Feuerschaden pro Runde. Wenn die Trefferpunkte der Statue auf 0 reduziert werden, bricht sie zusammen und das magische Juwel purzelt, mit einem hellen grünen Licht leuchtend, auf das Feld.

VERBORGENE GRÄBER

Verborgen im ganzen Feld innerhalb der Felsbrocken sind sechs **Druiden** (CB männliche und weibliche Menschen) und sechs **Berserker** (CB männliche und weibliche Menschen), alle Nachkommen des uralten Bergstammes, dessen Mitglieder auf diesem Hügel begraben liegen, und alle von Kopf bis Fuß mit bläulich-grauem Matsch bedeckt. Sie haben langes, verfilztes Haar und wild dreinblickende Augen. Um ihren dunklen „Gott“ zu ehren, schlafen sie in Erdgräbern, die unter Abdeckungen aus Grassoden und totem Gras verborgen sind. Charaktere, die den Kreis betreten und einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 16 oder höher haben, bemerken ein Dutzend abgedeckter Gräber, die über das Feld verstreut liegen. Die Druiden und die Berserker erheben sich aus ihren Gräbern und greifen an, wenn irgendjemand sich der Statue nähert oder sie beschädigt, oder wenn sie entdeckt und angegriffen werden.

Die Druiden warten darauf, ein Ritual zur Herbeirufung einer enormen Baumplage zu beginnen. Nur ein Druide wird gebraucht, um das Ritual abzuschließen, aber die Druiden werden nicht ohne Strahds Segen beginnen. Daher warten sie darauf, dass er erscheint. Das Ritual kann nicht abgeschlossen werden, wenn die Statue zerstört oder das magische Juwel entfernt wird.

Wenn die Charaktere den Ort des Juwels auf magische Art erkennen oder erraten, können sie versuchen, das Juwel aus der Brust der Statue auszugraben. Die Statue hinaufzuklettern ist eine simple Angelegenheit und benötigt keinen Attributswurf, und ein Charakter in Reichweite der Brusthöhle kann eine Aktion verwenden, um darin zu graben. Lass den Spieler dieses Charakters mit einem W20 würfeln: bei einem Ergebnis von 13 oder höher gräbt der Charakter das Juwel aus und kann es als Teil seines oder ihres Zugs aufheben.

ENTWICKLUNG

Wenn die Druiden und die Berserker getötet werden, werden ihre Zahlen wieder aufgefüllt, da andere von Vorstößen in den Swalthischen Wald zurückkehren. Am Ende jedes Tages, in der Abenddämmerung, kommen 1W4 – 1 Druiden und 1W4 – 1 Berserker an, bis von jedem sechs vor Ort sind.

Y4. GULTHIAS-BAUM

Am Südennde des Gipfels des Hügels breitet sich ein kränkliches kleines Wäldchen aus, ein Hain toter Bäume und Büsche mit einem riesigen, missgestalteten Baum in seinem Kern. Blut quillt wie Harz aus seinem verdrehten Stamm. Um den Baum herum schleichen sechs schlaksige humanoide Kreaturen, die mit Nadeln bedeckt sind. Eingebettet in den Baum ist eine glänzende Streitaxt, unter der ein menschliches Skelett liegt.

Der Baum ist ein Gulthias-Baum (siehe der Eintrag Plage im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*), dessen Wurzeln sich tief unter dem Hügel erstrecken. Zwischen den toten Bäumen und Büschen lauern drei **Rankenplagen**, sechs **Nadelplagen** und zwölf **Zweigplagen**. Die Nadelplagen sind gut sichtbar, aber das Merkmal Falsches Erscheinungsbild der Rankenplagen und Zweigplagen erlaubt ihnen Tarnung. Die Plagen greifen jeden an, der dem Gulthias-Baum Schaden zufügt, der selbst keine Aktionen oder effektive Attacken besitzt.

Der Gulthias-Baum hat RK 15, 250 Trefferpunkte und Immunität gegen Wucht-, Stich- und psychischen Schaden. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, wird er scheinbar zerstört, ist aber nicht wirklich tot; er gewinnt jeden Monat 1 Trefferpunkt zurück, bis er vollkommen geheilt ist. Mit einem gelungenen Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 15 kann ein Charakter erkennen, dass der gesamte Stumpf entwurzelt werden muss, damit der Baum wirklich stirbt. Der Gulthias-Baum verwelkt und stirbt in 3W10 Tagen, wenn ein Zauber *Weihen* in seinem Bereich gewirkt wird.

Der Gulthias-Baum erschafft Plagen aus gewöhnlichen Pflanzen und ist der einzige Baum seiner Art in Barovia. Wenn der Gulthias-Baum getötet wird, können innerhalb von Strahds Domäne keine neuen Plagen mehr erschaffen werden. Belohne die Gruppe mit 1.500 EP für die Vernichtung des Gulthias-Baums.

Das Skelett, das am Fuß des Gulthias-Baums liegt, ist alles, was von einem menschlichen Abenteuerer übrig ist, der von den Plagen getötet wurde, während er versuchte, den Baum zu fällen.

SCHÄTZE

Die zerschlossene Lederrüstung des toten Abenteurers kann nicht repariert werden, aber die Axt, die in den Baum eingebettet ist, ist eine magische Streitaxt. In ihr Heft sind Blätter und Ranken geschnitzt, und die Axt wiegt halb so viel wie eine normale Streitaxt. Wenn die Axt eine Pflanze trifft, egal ob eine gewöhnliche Pflanze oder eine Pflanzenkreatur, erleidet das Ziel zusätzlich 1W8 Hiebschaden. Wenn eine Kreatur nicht guter Gesinnung die Axt führt, sprießen ihr Dornen, wann immer ihr Träger mit ihr eine Attacke durchführt. Diese Dornen stechen den Träger für 1 Stichschaden, nachdem der Angriff durchgeführt wurde, und dieser Schaden gilt als magisch.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, ist er zwischen den Wurzeln des Gulthias-Baums vergraben, unter dem Skelett des toten Abenteurers. Charaktere, die unter dem Skelett im Boden graben, finden ihn automatisch.

Weilandhügel (Bereich V)

Y5

Y1

Y2

Y2

Y2

Y1

Y4

Y2

Y2

20 m

90 m

30 m

10 m



Ein Feld = 15 Meter

Y5. NEBELWAND

Der Weilandhügel hat seinen Namen von einem merkwürdigen Phänomen, das von jedem beobachtet werden kann, der vom Hügel oder der westlichen Hügelflanke aus in den Nebel blickt:

Als ihr nach Westen in den Nebelvorhang blickt, seht ihr eine weiße Festung auf einem Hügel über einer großen Stadt. Die Stadt scheint ziemlich weit entfernt zu sein, vielleicht 1,5 Kilometer. Der Nebel verhüllt jedes Detail, aber ihr könnt hören, was wie der Widerhall einer Kirchenglocke klingt.

Die Dunklen Mächte haben ein falsches Bild vom Stammsitz von Strahds Familie erschaffen, gerade außerhalb seiner Reichweite. Strahd kommt gelegentlich zum Hügel, um auf die Stadt zu starren, obwohl er weiß, dass sie nicht real sein kann. Das Bild zieht ihn in seinen Bann.

Jede Kreatur, die den tödlichen Nebel betritt, ist von seinen Auswirkungen betroffen (siehe Abschnitt „Nebel von Ravenloft“ in Kapitel 2).

Wenn die Charaktere einen NSC-Zauberwirker nach diesem Teil der Nebelwand fragen, wird diese Person vielleicht eine uralte Legende darüber erzählen. Laut den Bergbewohnern von Barovia gab es immer eine Nebelwand nahe dem Weilandhügel, schon bevor die tödlichen Nebel ganz Barovia umfingen. Das alte Volk nannte den Nebel den Wispernden Wall, denn in ihm konnten sie das Flüstern von Stimmen aus Vergangenheit und Zukunft hören. Sie glaubten, dass eine uralte Gott seine Göttlichkeit aufgab, um die Welt vor der Zerstörung zu bewahren und dass sein letztes Ausatmen als Gott diesen Nebel hervorbrachte. Darin befanden sich alle seine Erinnerungen an die Welt und alle seine Visionen ihrer möglichen Zukünfte, und mit der richtigen Vorbereitung könnte ein Suchender darin auf eine Visionsqueste gehen. Manche Studenten des Arkanen behaupten, dass die Dunklen Mächte ein wenig von diesem Nebel nahmen und ihn verdarben, um die Nebel von Barovia zu erschaffen, und dass Strahds Domäne vielleicht nur eine dunkle Erinnerung im Wispernden Wall sei.

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder beide der folgenden besonderen Ereignisse nutzen, während die Charaktere den Weilandhügel erkunden.

RITUAL DER DRUIDEN

Du kannst dieses Ereignis sich entwickeln lassen, egal ob die Charaktere den Weilandhügel besucht haben oder nicht. Selbst wenn die Charaktere dieses Ereignis nicht erleben, während es geschieht, können sie sich immer noch mit dem Nachspiel auseinandersetzen (siehe „Wintersplitter greift an“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ in Kapitel 12).

Strahd reist zum Weilandhügel und trifft auf dem Rücken seines **Nachtmahrs** Beukephalos ein (immer angenommen, dass die Charaktere ihn nicht in den Katakomben von Schloss Ravenloft getötet haben), oder in **Fledermausgestalt**.

Strahds Ankunft veranlasst die Druiden in Bereich Y3, sich aus ihren „Gräbern“ zu erheben und ihr Ritual zu beginnen. Wenn das Ritual beginnt, nutzen die Druiden ihre Aktionen für Sprechgesänge und um herumzutanzten. Um das Ritual zu vervollständigen, müssen die Druiden 10 aufeinanderfolgende Runden lang singen, wobei in jeder Runde mindestens einer von ihnen singen muss. Wenn eine Runde vergeht und keiner der Druiden während seines Zuges singen konnte, ist das Ritual ruiniert und muss von vorne begonnen werden.

Wenn die Trefferpunkte des Gulthias-Baums (Bereich Y4) auf 0 reduziert wurden, wird das Ritual nicht funktionieren. Druiden, die erkennen, dass der Baum zerstört worden ist, wissen genug, um das Ritual nicht zu versuchen.

Strahd beobachtet die Vorgänge und verteidigt die Druiden, wenn sie angegriffen werden und zieht sich zurück, wenn er unterlegen ist.

ENTWICKLUNG

Sind die Charaktere anwesend, wenn die Druiden das Ritual abschließen, lies vor:

Eine 9 Meter große Pflanzenkreatur bricht aus der Statue hervor und lässt Zweige und Erde herumfliegen. Die Kreatur erinnert an einen toten Baumhirten, aus dem grünes Licht herausickert.

Die Kreatur, die aus der Holzstatue herausbricht, ist eine **Baumplage** (siehe Anhang D), die die Druiden Wintersplitter nennen. Das grüne Licht kommt von dem magischen Juwel, das in sein „Herz“ eingebettet ist. Das Juwel kann nur entfernt werden, wenn Wintersplitter tot ist.

Die Druiden befahlen Wintersplitter, sich nach Norden zu begeben und den Weinmagier-Weinberg in Schutt und Asche zu legen (Kapitel 12). Obwohl die Charaktere vielleicht nicht verstehen, was die Druiden vorhaben, werden sie sich zweifellos fragen, wo die Druiden die Baumplage hinschicken. Während Wintersplitter sich weiter nach Norden begibt, sollte Charakteren das Ziel klar werden, die zuvor das Weingut und den Weinberg besucht haben. Ob sie versuchen, sein Vordringen aufzuhalten, liegt bei ihnen.

Sobald die Baumplage aufbricht, befiehlt Strahd den Druiden und Berserkern, den Hügel zu verlassen, damit er alleine sein kann. Während sie in die Wälder fliehen, starrt er sehnsüchtig auf das Bild des Heimatlandes seiner Vorfahren im Westen (siehe Bereich Y5).

BLUTSPEER VON KAVAN

Der Geist von Kavan, ein schon lange toter Barbarenhäuptling, wendet sich an einen der Charaktere, vorzugsweise einen Barbaren, einen Druiden oder einen Waldläufer. Lies dem Spieler dieses Charakters folgenden Text vor:

Du hörst ein Flüstern, eine tiefe Stimme, die vom Wind getragen wird. „Lange habe ich gewartet“, sagt sie, „auf einen, der würdig ist. Mein Speer hungert nach Blut. Bring ihn zurück und herrsche über diese Berge an meiner statt, genau wie die mächtigen Krieger aus den frühen Tagen des Wispernden Walls.“

Der Charakter fühlt sich zu einem der Steinmale an der Hügelflanke hingezogen (siehe Bereich Y2). Wenn der Charakter sich diesem bis auf 9 m nähert, macht sich die Präsenz von Kavans magischem Speer (siehe „Schätze“ weiter unten) unter den Felsen bemerkbar.

SCHÄTZE

Die Felsen des Steinmals sind schwer, können aber zur Seite gerollt werden, um den Blick auf einen **Blutspeer** freizugeben (siehe Anhang C), der inmitten von Kavans schimmlichen Knochen liegt. Jede Kreatur kann den Speer führen, aber nur der von Kavan zum Tragen des Speers erwählte Charakter erhält einen Bonus von +2 auf Attacke- und Verteidigungswürfe, die er mit dieser magischen Waffe ablegt.

KAPITEL 15: WERWOLFSBAU

WESTLICH DES BARATOKSEES BEFINDET SICH ein Höhlenkomplex, den die Werwölfe von Barovia als Bau nutzen. Charaktere, die gefangen genommene Werwölfe verhören, können den genauen Ort des Baus erfahren. Der größte Teil des Werwölf Rudels ist auf der Jagd, wenn die Charaktere erstmals eintreffen, einschließlich des Anführers des Rudels, Kiril Stojanowitsch.

Die Werwölfe nennen sich selbst die Kinder von Mutter Nacht, da sie alle diese Gottheit anbeten. Kürzlich kam es als Folge einer Herausforderung von Kirils Führung zu einer Spaltung im Rudel. Der Bruch begann, als ein anderer Werwolf, Emil Toranescu, die Behandlung von Kindern, die das Rudel entführt hatte, in Frage stellte.

Kiril wollte die Kinder bewaffnen und sie zwingen, bis zum Tod gegeneinander zu kämpfen, bis nur ein Kind übrig geblieben wäre. Der Sieger wäre dann zum Werwolf gemacht worden, was, wie Kiril es nannte, „die Stärke und Reinheit des Rudels“ sichergestellt hätte. Emil machte sich dafür stark, alle Kinder am Leben zu lassen und sie zu Werwölfen zu machen und so das Rudel zu vergrößern. Emil glaubte, dass ein größeres Rudel das Überleben der Werwölfe sichern würde, wohingegen Kiril ein größeres Rudel für zu schwierig zu kontrollieren und zu ernähren hielt.

Diese ideologische Spaltung konnte nicht beigelegt werden und führte zu vielen Meinungsverschiedenheiten. Die anderen Werwölfe waren zwischen den beiden Positionen gespalten, und es schien wahrscheinlich, dass entweder Kiril oder Emil sterben würde, bevor der Konflikt beigelegt werden könnte.

Dann verschwand Kiril für mehrere Tage, was die anderen Werwölfe vor die Frage stellte, ob er geflohen war oder Emil und seine Verbündeten ihn im Stillen hatten verschwinden lassen. Als Kiril zurückkehrte, wurde er von einem Rudel mehrerer Dutzend Strahd gegenüber loyalen Schreckenswölfe begleitet, und er brachte die Nachricht aus Schloss Ravenloft mit, dass Strahd nicht glücklich über Emils Versuch war, das Rudel zu spalten. Die Schreckenswölfe nahmen Emil mit nach Schloss Ravenloft, damit er sich seiner Strafe stelle, und er wurde nie wieder gesehen.

Kiril stellte seine Dominanz wieder her, aber seine Ideen und Taktiken stießen den älteren Rudelmitgliedern nicht gut auf, und sie machten ganz sicher Emils Gefährtin, Zuleika Toranescu, nicht glücklich. Sie weiß, dass sie Kiril nicht alleine

erschlagen kann, und nachdem, was Emil widerfahren ist, ist der Rest des Rudels unwillig, Kirils Autorität herauszufordern und Strahds Zorn auf sich zu ziehen. Kiril will Zuleika nicht auf die Jagd lassen, also ist sie mehr oder weniger im Bau gefangen.

REISE DURCH DIE NEBEL

Die Werwölfe dienen Strahd aus Furcht, und glauben, dass Mutter Nacht ihn mit gottgleicher Macht und ewigem Leben gesegnet hat. Obwohl er Barovia nicht verlassen kann, kann Strahd bestimmten Kreaturen erlauben, zu kommen und zu gehen, so wie den Vistani. Er erlaubt ebenfalls in regelmäßigen Abständen den Werwölfen, an den nebligen Grenzen vorbeizuschlüpfen, sodass sie andere in seine Domäne bringen oder locken können. Im Gegensatz zu den Vistani können die Werwölfe jedoch nicht kommen und gehen, wie es ihnen beliebt.

ANNÄHERUNG AN DEN BAU

Wenn die Charaktere sich erstmals dem Werwolfsbau nähern, lies vor:

Über der Baumgrenze, in die Flanke eines felsigen Bergsporns geschlagen, befindet sich eine breite, von Fackeln beleuchtete Höhle, die wie der gähnende Schlund eines großen Wolfs aussieht.

30 m über dem Höhleneingang (Bereich Z1), weiter oben an der steilen Bergflanke und nicht sichtbar vom Höhleneingang oder seiner Umgebung, befindet sich ein felsiger Vorsprung (Bereich Z8). Ein Charakter kann ohne Kletterausrüstung oder Attributswürfe den Abhang überwinden, um den Vorsprung zu erreichen.

DIE WÖLFE BEGANNEN ZU HEULEN.

Sie kannten mich. Alle Wölfe von Barovia taten es.

*Strahd von Zarowitsch
in Ich, Strahd: Die Erinnerungen
eines Vampirs*



Werwolvesbau

(Bereich Z)



Hinunter¹
nach Z6



hinauf zu Z8



+0 m

Ein Feld = 3 Meter

BEREICHE DES BAUS

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte des Werwolfsbaus auf der linken Seite.

An den Wänden des gesamten Baus sind eiserne Halterungen angebracht, die entzündete Fackeln enthalten. Alle Bereiche sind hell erleuchtet, obwohl Schatten reichlich vorhanden sind.

Z1. HÖHLENEINGANG

Die geöffneten Kiefer des Wolfskopfes bilden über dem Höhleneingang ein 4,50 Meter hohes Vordach aus Fels, das von natürlichen Säulen aus Fels gehalten wird. Das Dach steigt in der Höhle bis zu einer Höhe von 6 m an. Fackeln in eisernen Halterungen säumen die Wände. Von irgendwo tief im Inneren hört ihr die widerhallenden Töne einer Flöte. Manche der Noten sind dissonant – sogar schmerzhaft.

Die Wachen in Bereich Z2 entdecken Charaktere im Höhleneingang, die nicht versteckt sind. Charaktere können dem Ton der Flöte zu Bereich Z3 folgen.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere mit Emil Toranescu in ihrer Begleitung oder ihrem Gewahrsam hier ankommen (siehe Kapitel 4, Bereich K75a), kann er den anderen Werwölfen im Bau befehlen, die Charaktere nicht anzugreifen, während sie sich ihren Weg hinein bahnen.

Z2. WACHPOSTEN

Hier spaltet sich die Höhle nach links und rechts auf. Auf einem 1,50 Meter hohen Vorsprung in der Mitte der Abzweigung befinden sich zwei verwildert aussehende Frauen, die zerrissene Kleidung tragen und Speere umklammert halten.

Aziana und Davanka, zwei **Werwölfe** in menschlicher Gestalt, halten auf dem Vorsprung Wache. Sie schlagen Alarm, wenn sie Eindringlinge bemerken. Jedes laute Geräusch hier kann durch den ganzen Bau vernommen werden und schnell Verstärkung aus den Bereichen Z3 und Z5 auf den Plan rufen. Die Werwölfe kämpfen bis zum Tod.

Z3. WOLFSBAU

Neun **Wölfe** und ein **Werwolf** in menschlicher Gestalt halten sich hier auf. Der Werwolf, Skennis, hat 36 Trefferpunkte und ist zu alt, um auf die Jagd zu gehen. Wenn er nicht gestört wird, spielt er auf einer Elektrumflöte (siehe „Schätze“ weiter unten), jedoch nicht besonders gut. Die Wölfe sind hinter ihm zusammengekauert und folgen ihm. Obwohl er schon lange seinen Zenit überschritten hat, kämpft er bis zum Tod, um den Bau zu verteidigen und nimmt Anstoß an jedem, der einen seiner Wölfe tötet.

Ein 1,50 Meter hoher Vorsprung überblickt diese große Höhle, an deren westlichem Ende ein Lagerfeuer schwelt. Der Boden ist mit angenagten Knochen bedeckt.

Wenn Skennis' Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, lies vor:

Der alte Mann kichert. „Wenn Kiril zurückkommt“, sagt er mit seinem letzten Atemzug zu euch, „wird er euch bei lebendigem Leib die Haut abziehen.“

SCHÄTZE

Skennis' Elektrumflöte ist nicht-magisch und 250 GM wert. Skennis trägt auch einen Beutel bei sich, der vier Edelsteine enthält, die jeweils 40 GM wert sind.

Z4. UNTERIRDISCHE QUELLE

Ein Spalt in der felsigen Decke erlaubt dem grauen Licht und kalten Nieselregen von draußen, in diese nasskalte, von Fackeln erleuchtete Höhle hinein zu sickern, wo eine unterirdische Quelle einen Tümpel aus Wasser bildet, der ungefähr 12 Meter durchmisst und etwa 3 Meter tief ist. Ein 1,50 Meter hoher Vorsprung im Norden überblickt den Tümpel. Ein ähnlicher Vorsprung spannt sich entlang der östlichen Wand, zu dem eine grob behauene Treppe hinaufführt. Ein paar Kisten stehen auf dem östlichen Vorsprung.

Das Wasser ist Süßwasser. Die Decke liegt ungefähr 6 m über der Tümpeloberfläche. Der Spalt in der Decke ist an seiner weitesten Stelle 1 m breit und an seiner schmalsten 15 cm.

Die Kisten auf dem östlichen Vorsprung enthalten Stapel von Kleidung in Erwachsenengröße.

Z5. TIEFE HÖHLEN

Ein Irrgarten aus fackelbeleuchteten Tunneln und Höhlen erstreckt sich vor euch. Knochen sind über den Boden verstreut.

Die Decke hier ist 3 m hoch. Die Knochen auf dem Boden sind ein Warnsystem. Sie knirschen laut unter den Füßen, und Kreaturen haben einen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um sich leise durch diesen Bereich zu bewegen.

Z5A. SÜDHÖHLE

Bianca, ein weißhaariger **Werwolf** in Wolfsgestalt, die Kiril Stojanowitschs Gefährtin ist, schläft hier. Sie reagiert schnell auf Alarmgeräusche und attackiert jeden Eindringling, den sie sieht.

Z5B. NORDHÖHLE

Wenzensia, ein **Werwolf** in Wolfsgestalt, schläft hier mit Kellen, einem zehnjährigen Werwolf in Wolfsform. Kellen ist ein Nichtkämpfer mit RK 10, 2 Trefferpunkten und den Schadensimmunitäten eines Werwolfs. Er umarmt eine Holzpuppe, die einem der Charaktere unheimlich ähnelt, aber so angemalt und angezogen ist, dass sie wie ein Zombie aussieht. Ein winziges, in die Zombiepuppe eingeschnittes Motto lautet: „Kein Spaß, kein Blinsky!“

Wenn ein Alarm ertönt, bringt Wenzensia Kellen in Bereich Z27, sperrt ihn in einen der leeren Käfige und weist ihn an, menschliche Gestalt anzunehmen, was er tut. Sie schließt sich dann ihren Mitwerwölfen bei der Verteidigung des Baus an.

Kellen wurde aus seinem Zuhause in Liams Feste, einem Weiler nahe dem Nebelwald in der Welt der Vergessenen

Reiche entführt. Er wurde mit Werwolf-Lykanthropie angesteckt, nachdem er einen von Kirils verabscheuungswürdigen Wettkämpfen gewonnen hatte. Wenzensia wurde damit beauftragt, dieses neueste Mitglied von Kirils Rudel auszubilden. Wird der Zauber *Vollständige Genesung* oder *Fluch brechen* auf Kellen gewirkt, beendet das seine Lykanthropie.

Z6. KIRILS HÖHLE

An der Rückseite dieser Höhle hängt ein Vorhang aus Menschenhaut.

Wenn er zuhause ist, schläft Kiril Stojanowitsch hier in Wolfsgestalt.

Hinter dem schrecklichen Vorhang zusammengeflickten Fleisches befindet sich ein 3 m hoher und 3 m breiter Tunnel mit grob behauenen nach oben führenden Stufen, zwischen denen Absätze verstreut sind. Der Tunnel endet an einer Geheimtür, hinter der Bereich Z8 liegt. Die Geheimtür ist aus dem Tunnel leicht zu bemerken (kein Attributswurf erforderlich).

Z7. SCHREIN DER MUTTER NACHT

Grob behauene Stufen führen nach unten zu einer fackelerleuchteten Höhle und einem bizarren Anblick: Kinder mit weit aufgerissenen Augen stehen hinter Holzgittern und starren euch in verschreckter Stille an. Die Höhle beinhaltet sechs Holzkäfige, deren Deckel mit schweren Felsbrocken verschlossen gehalten werden. Zwei der Käfige sind leer, und jeder der anderen enthält zwei verängstigte Kinder.

Eine krude Holzstatue steht zwischen den Käfigen. Sie ist eine grobe Darstellung einer wolfsköpfigen Frau, die mit Girlanden aus Ranken und Nachtblumen behängt ist. Um den Fuß der Statue liegt eine unglaubliche Menge von Schätzen aufgeschüttet. Eine Frau in zerrissenen Kleidern kniet vor der Statue. Hinter der Statue hängen zwei madenzerfressene Leichname von eisernen Fesseln herab, die mit Bolzen an der Wand befestigt wurden.

Die Decke hier ist 6 m hoch. Die Statue ist eine krude Darstellung der Mutter Nacht. Vor ihr kniet ein **Werwolf** in Menschengestalt namens Zuleika Toranescu, die die Ehefrau von Emil ist (siehe Kapitel 4, Bereich K75a). Im Glauben, dass ihr Gefährte durch Strahds Hand getötet wurde, betet sie zu Mutter Nacht um Anleitung. Sie hofft, dass die Göttin genügend Einfluss auf Strahd haben könnte, um ihn zu überzeugen, ihren Geliebten freizulassen.

Kiril hat Zuleika befohlen, die Gefangenen zu bewachen. Wenn die Charaktere Emil retten und ihn sicher zu Zuleika zurückbringen, lässt sie freudig die Kinder frei. Wenn die Charaktere bestätigen, dass Emil wahrhaftig tot ist, entweder durch ihre Hand oder durch Strahds, lässt sie die Gefangenen vielleicht dennoch gehen, wenn die Charaktere ihr helfen, sich mit Kiril Stojanowitsch zu befassen, dem sie vor allem die Schuld gibt. Zuleika sieht die Charaktere als Antwort auf ihre Gebete und bittet sie, Kiril zu töten, wenn er von seiner letzten Jagd zurückkehrt (siehe „Anführer des Rudels“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ weiter unten).

Jedes der acht Kinder, die hier eingesperrt sind, hat RK 10, 1 Trefferpunkt und keine effektiven Attacken. Um das Alter eines Kindes in Jahren zu bestimmen, würfle $1W6 + 6$. Die Felsbrocken, die auf jedem belegten Käfig aufgetürmt sind, können herunter-



geschubst oder -gehoben werden, wodurch sich die Käfige öffnen lassen. Die Kinder stehen unter Schock. Diejenigen, die freigelassen werden, entfernen sich nicht weit von den Charakteren, aus Angst, von Wölfen und Werwölfen gefressen zu werden.

Die Leichname, die an der Wand hinter der Statue hängen, sind zwei barovianische Erwachsene, ein Mann und eine Frau, die vom Rudel getötet und Mutter Nacht als Opfer dargebracht wurden. Die Werwölfe halten die schlemmenden Maden für Sinnbilder der „Fütterungen“ von Mutter Nacht. Wenn das Fleisch dieser Leichname aufgefressen worden ist, sucht das Rudel nach neuen Opfern, um ihren Platz einzunehmen.

SCHÄTZE:

Der Schatz, der zu Fuß der Statue von Mutter Nacht aufgetürmt wurde, beinhaltet:

- 4.500 KM, 900 SM und 250 GM (alles Münzen aus Prägungen von außerhalb Barovias).
- Dreißig Edelsteine im Wert von je 50 GM und sieben Edelsteine im Wert von je 100 GM.
- Zwölf Stücke einfachen Goldschmucks (jeweils im Wert von 25 GM) und eine fein gearbeitete Goldfibel mit eingelegten Gagatscherben (250 GM).
- Ein Trinkhorn aus Elfenbein, in das tanzende Dryaden und Satyr-Flötenspieler eingraviert sind (250 GM wert).
- Ein prunkvolles Rauchfass aus Elektrum mit Platinfiligran (750 GM).

Jeder, der Mutter Nacht bestiehlt, wird verflucht. Die Werwölfe wissen das und legen sich nicht besonders ins Zeug, um den Schatz zu bewachen.

Jede Kreatur, die einen Schatz aus diesem Stapel entfernt, wird jede Nacht von schrecklichen Träumen heimgesucht, die von der Abend- bis zur Morgendämmerung andauern. Der Fluch betrifft nur die Kreatur, die die Plünderung begangen hat und wird nicht an irgendjemanden weitergegeben, der vielleicht in den Besitz des Gegenstands kommt. Einen gestohlenen Gegenstand zum Schatz zurückzubringen, beendet den Fluch nicht.

Eine Kreatur, die auf diese Art verflucht wird, zieht keinen Vorteil daraus, eine kurze oder lange Rast bei Nacht zu betenden (bei Tag zu rasten funktioniert normalerweise, weil der Fluch von der Morgen- bis zur Abenddämmerung ruht). Ein Zauber *Vollständige Genesung* oder *Fluch brechen*, der auf die Kreatur gewirkt wird, beendet den auf ihr liegenden Fluch. Der Fluch auf der Kreatur endet auch, wenn sie Barovia verlässt.

GESCHICKE RAVENLOFTS

Wenn die Karten dir enthüllt haben, dass es hier einen Schatz gibt, liegt er inmitten der anderen Gegenstände zu Fuß der Statue. Der oben beschriebene Fluch findet auch bei diesem Schatz Anwendung.

Z8. RING AUS STEINEN

Ein Ring aus Steinen mit 6 Meter Durchmesser beherrscht einen felsigen Vorsprung an der Bergflanke. Innerhalb des Rings seht ihr verspritztes Blut und kleine, abgenagte Knochen. Auf dem Boden außerhalb des Kreises liegen mehrere Speere, die mit getrocknetem Blut befleckt sind.

Das Wolfsrudel versammelt sich hier, um seinen jungen Gefangenen beim Kampf mit Speeren in dem Steinring zuzusehen. Das letzte noch lebende Kind wird gebissen und zu einem Werwolf gemacht; dann werden die Leichen der Toten verschlungen und ihre Knochen säuberlich abgenagt.

In die Bergflanke ist eine Geheimtür eingelassen, die aufgedrückt werden kann, um den Blick auf einen Tunnel mit grob behauenen Stufen freizugeben, die zu Bereich Z6 hinunterführt.

BESONDERE EREIGNISSE

Du kannst eines oder beide der folgenden besonderen Ereignisse nutzen, während die Charaktere den Bau erkunden oder darin rasten.

ANFÜHRER DES RUDELS

Dieses Ereignis geschieht nicht, wenn die Charaktere vorher Kirils Jagdrudel getroffen und besiegt haben (siehe „Rudelangriff“ im Abschnitt „Besondere Ereignisse“ in Kapitel 11).

Würfle jede Stunde, die die Charaktere im Werwolfsbau verbringen, einen W20. Bei einem Ergebnis von 18 oder höher kehrt die Werwolf-Jagdgesellschaft zurück und zerrt eine tote Bergziege hinter sich her. Sie ist bestenfalls ein mageres Festmahl. Die Gesellschaft besteht aus Kiril Stojanowitsch (ein **Werwolf** mit 90 Trefferpunkten), sechs normalen **Werwölfen** und neun **Wölfen**. Alle Werwölfe kommen in Wolfsgestalt an.

Wenn die Wölfe Hinweise auf einen Angriff auf den Bau (wenn zum Beispiel die Wachen in Bereich Z2 abwesend oder tot sind), nehmen die Werwölfe Hybridgestalt an. Kiril schickt drei Werwölfe die Bergflanke hinauf zu Bereich Z8, um den Bau von oben zu betreten, während er und der Rest der Jagdgesellschaft sich ihren Weg tiefer in den Bau bahnen.

ENTWICKLUNG

So lange Kiril lebt, können die Charaktere nicht mit den Werwölfen verhandeln. Wenn Kiril stirbt und die Charaktere die Oberhand haben, ist das Rudel gewillt, mit ihnen zu verhandeln.

Ist Emil Toranescu anwesend, wenn Kiril zurückkommt, ist Emil entschlossen, seinen Rivalen zu töten und der neue Rudelführer zu werden. Wenn er erfolgreich ist, erlaubt er den Charakteren, den Bau unbehelligt zu verlassen, weigert sich aber, die entführten Kinder freizulassen, außer Zuleika ist anwesend und kann ihn vom Gegenteil überzeugen (weil sie fürchtet, dass die Charaktere ihren Ehemann töten könnten, wenn er die Kinder nicht gehen lässt).

Wenn sowohl Kiril als auch Emil sterben, wird Zuleika die Rudelführerin und kappt alle Verbindungen zu Strahl. Die gewöhnlichen Wölfe verlassen das Rudel, sobald Strahl von dieser Entwicklung erfährt. Wenn die Charaktere vom



KIRIL STOJANOWITSCH

Abenteureraufhänger „Werwölfe im Nebel“ nach Barovia gelockt wurden, kommen die Werwolfattacken auf die Schwertküste unter der Führung von Zuleika zu einem Ende. Wenn auch sie tot ist, wird ein junger, aber ungestümer Werwolf namens Franz Groza Rudelführer. Er ist grausam und verräterisch, und zeigt den Charakteren gegenüber keine Gnade.

DIE KINDER

Wenn die Charaktere die Kinder aus dem Bau herausschaffen, solange Kiril am Leben ist, ruft Kiril seine Jagdgesellschaft wieder zusammen und verfolgt die verlorenen Gefangenen unermüdlich. Wenn Kiril tot ist, ist das Wolfsrudel zu beschäftigen damit, Kirils Nachfolger zu bestimmen, um eine Jagdgesellschaft zu organisieren.

Wenn die Charaktere sich nicht sicher sind, wo sie die Kinder hinbringen sollen, nimmt ein **Werrabe** (siehe Anhang D), der den Bau ausspioniert hat, Hybridgestalt an und schlägt vor, dass sie im nahen Dorf Kresk Unterschlupf suchen sollten. Wenn die Charaktere sich in diese Richtung auf den Weg machen, späht der Werrabe aus der Luft den Weg aus, bis die Charaktere das Dorf erreichen, woraufhin er nach Süden zum Weingut Weinmagier fliegt (Kapitel 12) und Dawian Martikow berichtet, was geschehen ist.

Die Kinder sind verständlicherweise durch ihre Gefangenschaft im Werwolfsbau traumatisiert. Sie weinen und schreien die ganze Zeit, die sie mit den Charakteren verbringen. Ein Zauber *Gefühle besänftigen* bündigt ihre Qual für die Wirkungsdauer des Zaubers (keine Rettungswürfe nötig). Ein Charakter kann versuchen, die Kinder für einen längeren Zeitraum zum Schweigen zu bringen, indem er Einschüchterung benutzt oder ihnen Hoffnung macht (echte oder sonstige). Dem Charakter muss ein Wurf auf Charisma (Einschüchtern, Überzeugen oder Täuschen) gegen SG 15 gelingen, je nachdem. Wenn der Wurf gelingt, bleiben die Kinder ruhig, bis etwas passiert, das ihnen Angst einjagt.

Wenn die Charaktere die Kinder nach Kresk bringen, kümmern sich die Dorfbewohner um die Kinder und sehen zu, dass sie mit Nahrung versorgt und ordentlich gekleidet werden. Wenn die Charaktere sie stattdessen nach Vallaki bringen, erlauben die Martikows ihnen, im Gasthaus Blauwasser zu bleiben, bis die Charaktere zurückkommen, um sie abzuholen.



EPILOG

STRAHD IST EINE TÖDLICHE HERAUSFORDERUNG für die Charaktere. Wenn sie dem Vampir zu früh gegenüberreten, ohne den Vorteil magischer Gegenstände wie dem *Heiligen Symbol der Raben* und dem *Sonnenschwert*, werden sie wahrscheinlich zugrunde gehen. Charaktere können ihre Überlebenschancen erhöhen, indem sie das Land Barovia erkunden, geringere Übel besiegen und Verbündete, magische Gegenstände und Erfahrungsgrade erhalten.

Das Ergebnis der finalen Konfrontation zwischen Strahd und den Charakteren bestimmt, wie das Abenteuer endet.

STRAHD SETZT SICH DURCH

Sobald er damit fertig ist, mit den Charakteren zu spielen, macht Strahd sich daran, sie endgültig zu besiegen, da er beschlossen hat, dass keiner von ihnen es wert ist, ihn als Herrscher von Barovia zu ersetzen. Er wird sich nicht zufrieden geben, bevor nicht alle Charaktere tot sind oder in Vampirbrut-Gefährten verwandelt wurden.

Wenn Strahd sich durchsetzt, sperrt er die Charaktere in die Katakomben (Kapitel 4, Bereich K84, Gruft 23) und befiehlt seinen Dienern, all ihre magischen Gegenstände zu verstecken.

Hat er die Charaktere aus dem Weg geräumt, lenkt Strahd seine Aufmerksamkeit wieder darauf, Irena Koljana zu seiner Braut zu machen. Wenn sie noch am Leben ist und innerhalb seiner Reichweite, wird Irena in Vampirbrut verwandelt und in ihrer Gruft unter Schloss Ravenloft eingesperrt.

STRAHD STIRBT

Wenn Strahds Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, verwandelt er sich zu Nebel und zieht sich in seinen Sarg zurück (siehe Merkmal *Nebliches Entkommen* im Wertekasten **Vampir**). Der Vampir muss sich in seiner Ruhestätte befinden, um vollkommen vernichtet zu werden.

Wenn die Charaktere Strahd in seinem Sarg den Garaus machen, lies vor:

Strahd kann seine Überraschung nicht verbergen, als der Tod ihn in den schwarzen Abgrund mitnimmt. Überraschung wird zu Zorn, der Sockelstein von Ravenloft erzittert vor Wut, und Staub rieselt von der Decke des Grabmals des Vampirs. Die Erschütterungen lassen nach, als Strahds brennender Hass dahinschmilzt, schlussendlich ersetzt durch Erleichterung. Seine dunklen Augäpfel verdorren und sinken in seinen Schädel hinein, und sein Leichnam verfällt vor euren Augen. In nur wenigen Augenblicken sind nur noch Knochen, Staub und edle Gewänder übrig. Strahd von Zarowitsch, der dunkle Herrscher von Barovia, ist tot und verschwunden.

RAHADIN'S RACHE

Wenn Strahd stirbt, aber **Rahadin** noch lebt, erscheint der Dämmerungselfen-Kammerherr nur Augenblicke nach Strahds Ableben. Wenn sich dies ereignet, lies vor:

„Meister!“, sagt eine Stimme von hinter euch. Ein Elf mit dunkelbrauner Haut und langem schwarzem Haar, sein Gesicht eine Maske des Schreckens, schaut auf das, was ihr getan habt, und schreit.

Rahadin hat Strahds Familie Hunderte Jahre lang gedient und verkraftet die Niederlage seines Herrn nicht gut. Der Dämmerungselfen-Kammerherr zieht seinen Krumsäbel und versucht, Strahd zu rächen. In seiner Trauer kann nicht mit ihm verhandelt werden.

SERGEJ UND IRENA

Diese optionale Szene kann genutzt werden, nachdem Strahd besiegt worden ist. Voraussetzung ist, dass Irena Koljana das Abenteuer überlebt hat und noch nicht mit Sergej wiedervereint wurde.

Am Morgen nach Strahds Ableben fühlen sich die Charaktere zum Aussichtspunkt von Schloss Ravenloft hingezogen (Bereich K6) und werden dort Zeugen der folgenden Szene.

Dichte Wolken füllen den Himmel. Durch den kühlen Morgennebel ist weit unterhalb das Land Barovia zu sehen. Hier herrscht eine friedvolle Atmosphäre. Zum ersten Mal seit Menschengedenken ist Ruhe in das Tal eingekehrt.

Ein Licht blitzt hinter euch auf. Als ihr herumfahrt, seht ihr einen stattlichen Mann – ein Wesen aus Fleisch und Blut – in glänzender Rüstung und mit einem flatternden Umhang. Sein Antlitz zeigt große Willensstärke, jedoch wird die Eindringlichkeit seiner Präsenz durch seine ruhigen, traurigen Augen gedämpft. Seine Züge sind die von Strahd, unterscheiden sich nur in subtilen Details.

Seine Stimme ist ruhig und friedlich. „Mein Name ist Sergej von Zarowitsch.“ Er wendet sich Irena zu. „Tatjana, die Zeit zu ruhen ist nah. Komm, meine Geliebte und Ehefrau.“ Er streckt seine Hand aus.

Irena Koljanas fragende Augen öffnen sich plötzlich vor Erkennen und Wissen. Vergessene Erinnerungen fließen zu ihr zurück. „Sergej!“, ruft sie und springt mit der Anmut eines Rehs zu ihm. Sie umarmen sich.

Irena wendet sich euch zu und sagt: „Ich bin Irena Koljana, aber in meiner Vergangenheit war ich Sergejs geliebte Tatjana. Durch diese vielen Jahrhunderte haben wir die Tragödie unserer Leben gespielt. Jetzt, mit unserem tiefsten Dank an euch, ist diese Tragödie zu Ende. Es ist Zeit, dass die Freude wieder beginnt.“

Schimmerndes Licht umgibt Irena und Sergej. Hand in Hand gehen sie nach Osten in Richtung des Rands des Aussichtspunkts. Ihre Füße berühren den Boden nicht, als sie einen Pfad jenseits dieser sterblichen Welt beschreiten. Ihre unsichtbare Straße führt sie über den östlichen Abgrund hinaus, ihr Schein erleuchtet und dünnt die Wolken über Barovia aus. Die Wolken brechen plötzlich auf und lassen Strahlen prachtvollen Sonnenlichts hindurchfluten. Im Tal darunter löst sich der merkwürdige Nebel auf. Barovia ist einmal wieder frei.

FLUCHT AUS BAROVIA

Strahds Tod gewährt Barovia eine Gnadenfrist. Der Nebel, der das Land umgibt, wird dünner und verletzt nicht länger diejenigen, die hindurchgehen. Die dunklen Wolken, die sich jahrhundertlang über dem Tal zusammenbrauten, weichen dem Sonnenschein, was die Barovianer aus ihrer Verzweiflung schreckt.

Die Barovianer sehen das Sonnenlicht als Zeichen, dass das Übel aus ihrem Land getilgt wurde. Obwohl ein Entkommen nun möglich ist, erkennen die meisten Barovianer, dass sie nirgendwohin gehen können und keinen Grund zu gehen haben. Ein paar gehen fort, da sie die Rückkehr der Dunkelheit fürchten oder sich danach sehnen, die Heimatländer ihrer Vorfahren zu sehen. Diejenigen, die Seelen haben, können das Tal verlassen, während diejenigen ohne Seelen ins Nichts verblassen, als sie ihre ersten Schritte über den Rand von Strahds früherer Domäne machen.

NACHSPIEL

Die Fledermäuse, Wölfe und Schreckenswölfe von Barovia verlieren bei seiner Vernichtung ihre übernatürliche Verbindung mit Strahd und werden zu gewöhnlichen Tieren, deren Schicksal es ist, zu Tode gejagt oder in die entferntesten Winkel des Swalitschn Waldes getrieben werden.

Sogar nach Strahds Tod bleibt Schloss Ravenloft ein gequälter Ort, von allen Barovianern gemieden. Seine dunkle Größe und sein bedrohliches Aussehen sind genug, um Einheimische davor abzuschrecken, es zu plündern oder wieder in Besitz zu nehmen.

DER AUFSTIEG VON ISMARK

Wenn er das Abenteuer überlebt, wird Ismark Koljanowitsch Bürgermeister des Dorfes Barovia. Er ist den Charakteren dankbar für alles, was sie geleistet haben, und bittet sie nachdrücklich, in Barovia zu bleiben und ihm dabei zu helfen, das Land von seinen anderen Bedrohungen zu befreien, er bietet sein Dorf als eine sichere Zuflucht an.

EXODUS DER VISTANI

Da sie fürchten, dass die Barovianer sie vielleicht als Spione und Kollaborateure ansehen und umbringen könnten, packen die Vistani ihre Wohnwagen zusammen und verlassen das Tal in großer Eile. Die Barovianer sind froh, sie gehen zu sehen.

VAMPIRJÄGER

Wenn er noch am Leben ist, verlässt Rudolph van Richten (siehe „Rictavio“ in Anhang D) Barovia, um seine verbleibenden Tage in Einsamkeit zu leben. Sein Protegé, Esmerelda d'Avenir (siehe Anhang D), ist nicht davon überzeugt, dass Strahd wahrhaftig tot ist. Sie weiß auch, dass in Barovia noch andere Übel zu überwinden sind, und beschließt deswegen, im Tal zu bleiben.

ENTFESSELTE GEMAHLINNEN

Bei seinem Tod wird Strahds Vampirbrut von seiner Herrschaft befreit, und jede sucht sich eine neue Bestimmung. Escher, im Besonderen, verlässt das Reich auf der Suche nach neuen Erfahrungen und einem Weg, selbst ein Vampirfürst zu werden.

Wenn Patrina Welikowna lebt, beginnt sie, arkanes Wissen aus Schloss Ravenloft und dem Bernsteintempel zu plündern und bereitet sich darauf vor, Barovias neue Herrscherin zu werden.

STRAHDS RÜCKKEHR

Esmereldas Verdacht stellt sich als begründet heraus. Strahds Vernichtung ist vorübergehend, denn sein Fluch kann nicht so einfach beendet werden. Die uralten Dunklen Mächte, mit denen Strahd seinen Pakt geschmiedet hat, lassen den Vampir sich nach einem Zeitraum von Monaten neu formen – lange genug, dass die Barovianer entdecken, wie es sich anfühlt, ein hoffnungsvolles Leben zu führen. Wenn Strahd wiedergeboren wird, umfassen die Nebel Barovia einmal mehr, und die Hoffnung der Barovianer wird wieder zu schrecklicher Verzweiflung. Strahd erinnert sich an die ihm beigebrachte Niederlage und beginnt, seine Rache zu planen.

Nachdem die Nebel wiedererscheinen, kommen Madame Eva und ihre Vistani ins Tal zurück, die Tiere des Landes fallen einmal mehr unter Strahds Zauber, die Bürgermeister befestigen ihre Siedlungen und hoffen gegen alle Vernunft, dass jemand sie wieder vor Strahd retten kann.



ANHANG A: CHARAKTER-OPTIONEN

CHARAKTERHINTERGRUND

Während der Charaktererstellung können Spieler mit deiner Zustimmung den folgenden Hintergrund für ihre Charaktere auswählen. Er ist angemessen für jeden Charakter oder jede Kampagne, die mit Unheimlichkeit oder Horror in Zusammenhang stehen.

GEPLAGTER

Du wirst von etwas so Schrecklichem geplagt, dass du nicht wagst, davon zu sprechen. Du hast vergeblich versucht, es zu begraben und davor zu fliehen. Diese Sache, die dich plagt, kann nicht mit einem Schwert erschlagen oder einem Zauber gebannt werden. Sie mag als ein Schatten an der Wand zu dir kommen, ein markerschütternder Alptraum, eine nicht sterben wollende Erinnerung oder ein dämonisches Flüstern in der Dunkelheit. Die Last hat ihren Tribut gefordert, dich von anderen isoliert und dich dazu gebracht, deine geistige Gesundheit infrage zu stellen. Du musst einen Weg finden, sie zu überwinden, bevor sie dich zerstört.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Nachforschungen, Religion und Überlebenskunst aus

Sprachen: Zwei deiner Wahl, von denen eine exotisch ist (Abyssisch, Celestisch, Tiefensprache, Drakonisch, Infernalisch, Urtümlich, Sylvanisch oder Gemeinsprache der Unterreiche)

Ausrüstung: Monsterjägersausrüstung (siehe Kasten), ein Satz gewöhnlicher Kleidung, ein Stück Tand mit besonderer Bedeutung (wähle eines oder würfle auf die Schauriger Tand-Tabelle in diesem Anhang) und 1 SM

QUALVOLLES ERLEBNIS

W10 Ereignis

- 1 Ein Monster, das Dutzende unschuldiger Leute abschlachtete, verschonte dein Leben, und du weißt nicht, warum.
- 2 Du wurdest unter einem dunklen Stern geboren. Du kannst fühlen, wie er dich beobachtet, kalt und unnahbar. Manchmal winkt er dir mitten in der Nacht zu.
- 3 Eine Erscheinung, die deine Familie über Generationen heimgesucht hat, sucht nun dich heim. Du weißt nicht, was sie will, und sie will dich nicht in Ruhe lassen.
- 4 Deine Familie hat eine Vorgeschichte in der Ausübung der dunklen Künste. Du hast dich einmal selbst daran versucht und spürtest etwas Schreckliches, das sich an deine Seele klammerte, woraufhin du in Todesangst flüchtetest.
- 5 Ein Oni hat dein Geschwisterchen in einer kalten, dunklen Nacht geholt, und du warst unfähig, ihn zu stoppen.
- 6 Du wurdest mit Lykanthropie verflucht und später geheilt. Du wirst nun von den Unschuldigen heimgesucht, die du abgeschlachtet hast.
- 7 Eine Vettel hat dich entführt und großgezogen. Du bist entkommen, aber die Vettel hat noch immer Einfluss über dich und füllt deinen Geist mit bösen Gedanken.
- 8 Du hast einen schauerlichen Folianten geöffnet und für einen gesunden Geist ungeeignete Dinge gesehen. Du hast das Buch verbrannt, aber seine Worte und Bilder haben sich in deine Psyche gebrannt.
- 9 Ein Unhold hat dich als Kind in Besitz genommen. Du wurdest weggesperrt, bist aber entkommen. Der Unhold ist noch immer in dir, aber nun versuchst du, ihn weggesperrt zu halten.
- 10 Du hast schreckliche Dinge getan, um den Mord an einer geliebten Person zu rächen. Du wurdest zu einem Monster, und das verfolgt dich in deinen Tagträumen.

MONSTERJÄGERAUSRÜSTUNG

Eine Monsterjägersausrüstung beinhaltet eine Truhe, ein Brecheisen, einen Hammer, drei Holzpflocke, ein heiliges Symbol, eine Flasche Weihwasser, einen Satz Handschellen, einen Stahlspiegel, eine Flasche Öl, ein Zunderkästchen und drei Fackeln. Die Ausrüstung zu kaufen, kostet 33 GM, was günstiger ist, als den Inhalt einzeln zu kaufen.

MERKMAL: HERZ DER DUNKELHEIT

Diejenigen, die in deine Augen blicken, können sehen, dass du unvorstellbarem Horror ausgeliefert warst und dass die Dunkelheit dir nicht fremd ist. Obwohl sie dich vielleicht fürchten, werden Gemeine dir jede Höflichkeit entbieten und ihr Äußerstes tun, dir zu helfen. Solange du dich nicht als Gefahr für sie gezeigt hast, werden sie sogar zur Waffe greifen um an deiner Seite zu kämpfen, solltest du dich einem Feind alleine gegenüberstehend wiederfinden.

QUALVOLLES EREIGNIS

Bevor du ein Abenteurer geworden bist, war dein Pfad im Leben von einem düsteren Moment geprägt, einer schicksalhaften Entscheidung oder einer Tragödie. Nun spürst du die Dunkelheit, wie sie droht, dich zu verschlingen, und du fürchtest, dass es keine Hoffnung auf Entkommen geben könnte. Wähle ein qualvolles Erlebnis aus, das dich plagt, oder würfle eines aus der Tabelle Qualvolles Erlebnis aus.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Du hast gelernt, mit dem Schrecken, der dich plagt, zu leben. Du bist ein Überlebenskünstler, der sehr fürsorglich gegenüber denen sein kann, die Licht in dein verdunkeltes Leben bringen.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich laufe nicht vor dem Bösen davon. Das Böse läuft vor mir davon.
- 2 Ich lese gerne Gedichte und lerne sie auswendig. Das hält mich ruhig und bringt mir flüchtige Momente des Glücks.
- 3 Ich gebe Geld mit vollen Händen aus und lebe mein Leben in vollen Zügen, im Wissen, dass ich morgen sterben könnte.
- 4 Ich lebe für den Nervenkitzel der Jagd.
- 5 Ich rede nicht über die Sache, die mich peinigt. Ich würde andere lieber nicht mit meinem Fluch belasten.
- 6 Ich erwarte Gefahr hinter jeder Ecke.
- 7 Ich weigere mich, ein Opfer zu werden, und ich lasse nicht zu, dass andere zu Opfern gemacht werden.
- 8 Ich setze kein Vertrauen in göttliche Wesen.

IDEALE

W6 Ideal

- 1 Ich versuche, den Bedürftigen zu helfen, was auch immer mich das kostet. (Gut)
- 2 Ich werde die Geister aufhalten, die mich heimsuchen, oder daran zugrunde gehen. (Jede)
- 3 Ich töte Monster, um die Welt zu einem sichereren Ort zu machen, und um meine eigenen Dämonen auszutreiben. (Gut)
- 4 Ich habe eine düstere Berufung, die mich über das Gesetz stellt. (Chaotisch)
- 5 Ich kenne gerne die Fähigkeiten und Schwächen meines Feindes, bevor ich mich in die Schlacht stürze. (Rechtschaffen)
- 6 Ich bin ein Monster, das andere Monster vernichtet, und alles andere, das mir in die Quere kommt. (Böse)

BINDUNGEN

W6 Bindung

- 1 Ich bewahre meine Gedanken und Entdeckungen in einem Tagebuch auf. Mein Tagebuch ist mein Vermächtnis.
- 2 Ich würde mein Leben und meine Seele opfern, um die Unschuldigen zu schützen.
- 3 Meine Qual hat die Person vertrieben, die ich liebe. Ich strebe danach, die Liebe zurückzugewinnen, die ich verloren habe.
- 4 Eine schreckliche Schuld verzehrt mich. Ich hoffe, dass ich durch meine Taten Erlösung finden kann.
- 5 Es gibt Böses in mir. Ich kann es spüren. Es darf nie freigelassen werden.
- 6 Ich habe ein Kind zu beschützen. Ich muss die Welt für meinen Abkömmling zu einem sichereren Ort machen.

MAKEL

W6 Makel

- 1 Ich habe bestimmte Rituale, die ich jeden Tag befolgen muss. Ich darf sie nie brechen oder aussetzen.
- 2 Ich gehe vom Schlechtesten in den Leuten aus.
- 3 Ich verspüre kein Mitgefühl für die Toten. Sie sind die Glücklichen.
- 4 Ich habe eine Sucht.
- 5 Ich bin ein Lieferant von Verdammnis und Trübsal, der in einer Welt ohne Hoffnung lebt.
- 6 Ich spreche mit Geistern, die niemand sonst sehen kann.

SCHAUERLICHER TAND

Wenn du Tand auswürfelst, überlege dir, diese Tabelle zu benutzen, die für ein Horrorspiel entworfen wurde.

W100 Tand

- 01–02 Ein Bild von deinem imaginären Freund, das du als Kind gezeichnet hast.
- 03–04 Ein Schloss, das sich öffnet, wenn Blut in sein Schlüsselloch getropft wird.
- 05–06 Von einer Vogelscheuche gestohlene Kleider.
- 07–08 Ein Kreisel, in den vier Gesichter geschnitzt sind: glücklich, traurig, zornig und tot.
- 09–10 Die Halskette eines Geschwisterkindes, das am Tag deiner Geburt starb.
- 11–12 Eine Perücke von einem durch Enthauptung Hingerichteten.
- 13–14 Der ungeöffnete Brief an dich von deinem sterbenden Vater.
- 15–16 Eine Taschenuhr, die immer um Mitternacht eine Stunde rückwärts läuft.
- 17–18 Ein von einem sterbenden Soldaten gestohlener Wintermantel.
- 19–20 Eine Flasche unsichtbarer Tinte, die nur bei Sonnenuntergang gelesen werden kann.
- 21–22 Ein Weinschlauch, der sich wieder füllt, wenn er eine Nacht lang mit einer toten Person bestattet wird.
- 23–24 Ein Satz Tafelsilber, der von einem König für sein letztes Mahl genutzt wurde.
- 25–26 Ein Fernrohr, das die Welt stets in einem schrecklichen Sturm leidend zeigt.
- 27–28 Eine Kamee, auf der das Gesicht des Profils weggekratzt wurde.
- 29–30 Eine Laterne mit einer schwarzen Kerze, die niemals herunterbrennt und mit grüner Flamme leuchtet.
- 31–32 Eine Teetasse vom Teeservice eines Kindes, blutbefleckt.

W100 Tand

- 33–34 Ein kleines schwarzes Buch, das deine, und nur deine, Träume aufzeichnet, während du schläfst.
- 35–36 Eine Halskette, gebildet aus den ineinandergreifenden heiligen Symbolen eines Dutzends Gottheiten.
- 37–38 Eine Henkersschlinge, die sich schwerer anfühlt, als sie sollte.
- 39–40 Ein Vogelkäfig, in den kleine Vögel hineinfliegen, aber darin niemals essen oder ihn wieder verlassen.
- 41–42 Der Kasten eines Lepidopteristen, gefüllt mit toten Motten mit schädelartigen Mustern auf ihren Flügeln.
- 43–44 Ein Einmachglas mit eingelegten Ghulzungen.
- 45–46 Die Holzhand eines berüchtigten Piraten.
- 47–48 Eine Urne mit der Asche eines toten Verwandten.
- 49–50 Ein Handspiegel mit einer Bronzedarstellung einer Medusa auf der Rückseite.
- 51–52 Bleiche Lederhandschuhe, die mit Fingernägeln aus Elfenbein besetzt sind.
- 53–54 Würfel, die aus den Knochen eines berüchtigten Scharlatans gefertigt wurden.
- 55–56 Ein Schlüsselring für vergessene Schlösser.
- 57–58 Nägel aus dem Sarg eines Mörders.
- 59–60 Ein Schlüssel zur Familiengruft.
- 61–62 Ein Strauß Blumen für Begräbnisse, der immer frisch aussieht und riecht.
- 63–64 Eine Rute, die benutzt wurde, um dich als Kind zu disziplinieren.
- 65–66 Eine Spieldose, die von selbst spielt, wann immer jemand, der sie hält, tanzt.
- 67–68 Ein Gehstock mit einer Eisenzwinge, die auf Stein Funken schlägt.
- 69–70 Eine Flagge von einem auf See verlorenen Schiff.
- 71–72 Ein Kopf einer Porzellanpuppe, der dich immer anzusehen scheint.
- 73–74 Ein aus Silber geformter Wolfskopf, der auch eine Pfeife ist.
- 75–76 Ein kleiner Spiegel, der eine viel ältere Version des Betrachters zeigt.
- 77–78 Ein kleines, abgewetztes Buch mit Kinderreimen.
- 79–80 Eine mumifizierte Rabenklau.
- 81–82 Ein zerbrochener Anhänger eines Silberdrachen, das sich immer kalt anfühlt.
- 83–84 Ein kleines, verschlossenes Kästchen, das bei Nacht leise eine liebliche Melodie summt, die du morgens aber immer vergisst.
- 85–86 Ein Tintenfass, von dem einem ein wenig übel wird, wenn man es anstarrt.
- 87–88 Eine kleine, alte Puppe aus dunklem, dichtem Holz, der eine Hand und ein Fuß fehlt.
- 89–90 Eine schwarze Henkerskapuze.
- 91–92 Ein Beutel aus Fleisch mit einem Zugband aus Sehnen.
- 93–94 Eine winzige Spule schwarzen Zwirns, der niemals zur Neige geht.
- 95–96 Eine winzige Aufziehfigur einer Tänzerin, der ein Zahnrad fehlt und die nicht funktioniert.
- 97–98 Eine schwarze Holzpfeife, die Rauchwölkchen erzeugt, die wie Schädel aussehen.
- 99–00 Eine Phiole Parfüms, dessen Geruch nur bestimmte Kreaturen wahrnehmen können.

ANHANG B: TODESHAUS

Du kannst *Fluch des Strahd* für Charaktere der 1. Stufe mit Hilfe dieses optionalen Miniabenteuers leiten, das entwickelt wurde, um Charaktere bis zur 3. Stufe zu steigern. Spieler, die Charaktere der 1. Stufe erschaffen, können den Charakterhintergrund Geplagter in Anhang A verwenden, oder sie können sich wie üblich Hintergründe aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* auswählen.

Bevor die Charaktere das von Geistern heimgesuchte Stadthaus, bekannt als das Todeshaus, erkunden können, musst du sie durch das Dorf Barovia führen. Der Abenteureraufhänger „Kriechender Nebel“ in Kapitel 1 funktioniert am besten, da er wenige Ablenkungen einführt. Sobald die Charaktere in Strahds Domäne eintreffen, steuere sie zum Dorf. Für die Dauer dieses einführenden Abenteuers lässt jeder Versuch der Charaktere, andere Orte in Strahds Domäne zu erkunden, die Nebel Ravenlofts ihren Weg blockieren.

STUFENAUFSTIEG

In diesem Miniabenteuer steigen die Charaktere Stufen auf, indem sie spezifische Ziele erreichen, anstatt Monster zu erschlagen. Diese Meilensteine sind wie folgt:

- Charaktere, die Zugang zur geheimen Treppe auf dem Dachboden erlangen, steigen zur 2. Stufe auf. Die Treppe erscheint nur unter bestimmten Umständen.
- Charaktere steigen zur 3. Stufe auf, sobald sie aus dem Haus entkommen (siehe der Abschnitt „Enden“).

GESCHICHTE

Das Todeshaus ist der Name, der einem alten Reihenhausem Dorf Barovia gegeben wurde (Bereich E7 auf der Dorfkarte). Das Haus ist schon viele Male niedergebrannt worden, nur um sich immer wieder aus der Asche zu erheben – durch seinen eigenen Willen oder durch den Strahd. Die Einheimischen machen einen weiten Bogen um das Gebäude, aus Angst, die bösen Geister gegen sich aufzubringen, von denen geglaubt wird, dass sie das Haus heimsuchen.

Die wohlhabende Familie, die das Haus erbaut hat, praktizierte die dunklen Künste. Durch Verführung und Indoktrination expandierte sie ihren Kult, sodass er bald einen kleinen, aber ruchlosen Freundeskreis umfasste. Als dies bekannt wurde, drückte der Rest des Dorfes ein Auge zu, wenn es um das Haus ging und die nächtlichen Ausschweifungen, die darin geschahen.

Der Kult versuchte ohne Erfolg, böswillige extraplanare Wesen herbeizurufen. Die Kultisten nahmen aber auch Besucher aus, opferten sie in bizarren Ritualen und gaben makabre Bankette, um sich an ihren Leichnamen zu nähren. Als diese ritualisierten Morde nichts brachten, wurden die Aktivitäten der Kultisten zu dürrig verkleideten Ausreden, um sich in ihren widerlichen Phantasien zu ergehen. Die Ränge des Kults dünnten sich aus, als Mitglieder begannen, das Interesse an dem Debakel zu verlieren.

Dann trat Strahd von Zarowitsch auf den Plan.

Die Kultisten sahen Strahd als einen Messias an, der ihnen von den Dunklen Mächten gesandt worden war. Von Strahd angezogen wie Motten vom Licht, schworen sie ihre Ergebenheit für ein Versprechen der Unsterblichkeit, aber Strahd schickte sie fort, da er den Kult und seine Anführer als seiner Aufmerksamkeit unwürdig ansah. Die Kultisten zogen sich verzweifelt in das Todeshaus zurück.

Die Angewohnheit des Kultes, vom Weg abgekommene Besucher in die Falle zu locken und zu verspeisen, erwies sich als sein Untergang. Bei einer Gelegenheit fing der Kult eine Gruppe

von Abenteurern ein, die Strahd in seine Domäne gelockt hatte, damit sie zu seinen Spielzeugen würden. Eine schwarze Kutsche fuhr bald darauf beim Todeshaus vor, und aus ihrem schwarzen Herzen trat der Vampir selbst hervor. Die Kultisten versuchten, Strahd zu beeindrucken. Als Antwort schlachtete er sie dafür ab, dass sie seine Spielzeuge erschlagen hatten. Jahrhunderte später suchen nun die Geister der Kultisten die Gewölbe unter dem Haus heim. Das Gebäude selbst, so scheint es, ist nicht willens, den Kult in Vergessenheit geraten zu lassen.

ROSE UND DORN

Die Charaktere werden von den Nebeln Ravenlofts in Strahds Domäne hineingezogen. Gezwungen, einer einsamen Straße zu folgen (Bereich A), kommen sie schließlich im Dorf Barovia an (Bereich E). Sobald sie das Dorf erreichen, lies vor:

Die Schotterstraße führt zu einem Dorf, dessen hohe Häuser düster wie Grabsteine sind. Zwischen diesen ehrfurchtgebietenden Wohnstätten sind eine Handvoll geschlossener Läden eingebettet. Sogar das Wirtshaus ist fest verrammelt.

Ein leises Wimmern zieht euren Blick auf zwei Kinder, die in der Mitte einer ansonsten leblosen Straße stehen.

Die Kinder sind die zehnjährige Rosawalda („Rose“) und ihr siebenjähriger Bruder Dornboldt („Dorn“). Dorn weint und hält eine Stoffpuppe umklammert. Rose versucht, den Knaben zu beruhigen.

Wenn die Charaktere sich den Kindern nähern oder ihnen zurufen, füge folgendes hinzu:

Nachdem sie den Knaben angewiesen hat, still zu sein, wendet das Mädchen sich euch zu und sagt: „Da ist ein Monster in unserem Haus!“ Sie zeigt dann auf ein hohes Ziegelreihenhaus, das schon bessere Tage gesehen hat. Seine Fenster sind dunkel. Es hat einen Portikus mit Tor im Erdgeschoss und das rostige Tor steht ein wenig offen. Die Häuser auf beiden Seiten sind verlassen, ihre Fenster und Türen mit Brettern vernagelt.

Charaktere, die die Kinder befragen, erfahren die folgenden Informationen:

- Die Kinder wissen nicht, wie das „Monster“ aussieht, aber sie haben sein schreckliches Geheul gehört.
- Ihre Eltern (Gustav und Elisabeth Durst) halten das Monster im Keller gefangen.
- Es gibt einen Säugling (Walter) im Kinderzimmer im zweiten Stock. (Unwahr, aber die Kinder glauben es.)

Rose und Dorn sagen, dass sie nicht wieder ins Haus gehen werden, bevor sie wissen, dass das Monster weg ist. Sie können überzeugt werden, im Portikus zu warten (Bereich 1A), während die Charaktere das Haus durchsuchen. Obwohl sie wie Kinder aus Fleisch und Blut erscheinen, sind Rose und Dorn tatsächlich Illusionen, die das Haus erschaffen hat, um die Charaktere hinein zu locken. Die Kinder wissen nicht, dass sie Illusionen sind, verschwinden aber, wenn sie angegriffen oder ins Haus gezwungen werden.

Die Kinder sind vor Jahrhunderten verhungert, nachdem ihre wahnsinnigen Eltern sie im Dachgeschoss eingesperrt und vergessen haben. Sie waren zu jung und unschuldig,

um zu verstehen, dass ihre Eltern abscheulicher Verbrechen schuldig waren. Ihre Eltern erzählten ihnen Geschichten von einem Monster im Keller, um die Kinder davon abzuhalten, auf die Gewölbeebene hinabzusteigen. Das „schreckliche Geheul“, das sie hörten, waren tatsächlich die Schreie der Opfer des Kults.



DIE NEBEL

Charaktere, die vor dem Haus bleiben, können sehen, wie die Nebel sich ihnen nähern und den Rest des Dorfes verschlingen. Da immer mehr Häuser im Nebel verschwinden, bleibt den Charakteren kaum etwas anderes übrig, als im Haus Zuflucht zu suchen. Die Nebel stoppen vor dem Haus, aber umfassen jeden, der draußen bleibt (siehe Kapitel 2, „Das Land Barovia“, für Informationen über die Auswirkungen des Nebels).

BEREICHE DES HAUSES

Die folgenden Bereiche entsprechen den Bezeichnungen auf der Karte des Hauses auf Seite 216.

1. EINGANG

Ein schmiedeeisernes Tor, mit Angeln auf der einen und einem Schloss auf der anderen Seite, füllt den Torbogen eines Steinportikus (Bereich 1A). Das Tor ist nicht verschlossen, und seine rostigen Angeln kreischen, wenn das Tor geöffnet wird. Öllampen hängen an Ketten von der Decke des Portikus und flankieren ein Paar Eichentüren, die sich in ein großes Foyer öffnen (Bereich 1B).

An der Südwand des Foyers hängt ein Schild, auf dem ein Wappen prangt (eine stilisierte goldene Windmühle auf rotem Grund), und der von gerahmten Portraits von Aristokraten mit steinernen Mienen flankiert wird (lange verstorbene Mitglieder

MERKMALE DES TODESHAUSES

Das Todeshaus ist sich seiner Umgebung und aller Kreaturen darin bewusst. Sein Ziel ist es, die Arbeit des Kults fortzusetzen, indem es Besucher in ihr Verderben lockt. Verschiedene wichtige Merkmale des Hauses sind hier zusammengefasst.

Das Haus hat vier Stockwerke (einschließlich des Dachgeschosses), mit zwei Balkonen im zweiten Stock – einer zur Straße, einer nach hinten hinaus. Das Haus hat durchgehend Holzböden, und alle Fenster haben Scharniere, die sie nach außen schwingen lassen.

Die Räume in Erdgeschoss und erstem Stock sind frei von Staub und Altersspuren. Die Bodendielen und Wandvertäfelungen sind gut geölt, die Vorhänge und Tapeten nicht verblasst und das Mobiliar sieht neu aus. Niemand hat sich bemüht, den Inhalt des 3. Stocks und des Dachgeschosses zu konservieren. Diese Bereiche sind staubig und zugig, alles in ihnen ist alt und von Spinnweben verhangen und die Bodendielen knarren unter den Füßen.

Die Decken variieren in ihrer Höhe je nach Stockwerk. Das Erdgeschoss hat 3 m hohe Decken, der erste Stock hat 3,60 m hohe Decken, der zweite Stock hat 2,40 m hohe Decken und das Dachgeschoss hat 3,90 m hohe Decken.

Keiner der Räume im Haus ist erleuchtet, wenn die Charaktere ankommen, obwohl die meisten Bereiche funktionierende Öllampen und Kamine enthalten.

Charaktere können das Haus niederbrennen, wenn sie wollen, aber jede Zerstörung am Haus ist zeitweilig. Nach 1W10 Tagen beginnt das Haus, sich selbst zu reparieren. Asche gleitet zusammen, um rußgeschwärztes Bauholz zu formen, welches dann wieder zu einem robusten Holzgerüst wird, um das herum Mauern beginnen, sich zu materialisieren. Zerstörtes Mobiliar wird ebenfalls repariert. Das Haus benötigt 2W6 Stunden, um seine Wiederauferstehung zu vervollständigen. Gegenstände, die aus dem Haus entfernt werden, werden nicht ersetzt, ebenso wenig wie Untote, die vernichtet werden. Die Gewölbeebene wird nicht als Teil des Hauses angesehen und kann sich nicht auf diese Art und Weise reparieren.

der Familie Durst). Doppeltüren mit Mahagonirahmen führen aus dem Foyer in den Hauptflur (Bereich 2A), in sie sind Scheiben mit Glasmalereien eingelassen.

2. HAUPTFLUR

Ein breiter Flur (Bereich 2A) verläuft über die Breite des Hauses, mit einem schwarzen Marmorkamin an einem Ende und einer geschwungenen roten Marmortreppe am anderen. An der Wand über dem Kamin hängt ein Langschwert (nicht-magisch) mit einer ins Heft eingearbeiteten Kamee einer Windmühle. Die holzvertäfelten Wände sind kunstvoll mit Schnitzereien von Ranken, Blumen, Nymphen und Satyrn verziert. Charaktere, die die Wände nach Geheimtüren absuchen oder die Vertäfelung anderweitig inspizieren, können mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 Schlangen und Schädel sehen, die unauffällig in die Wandverzierungen eingewoben wurden. Die dekorative Vertäfelung folgt der Treppe, während sie sich nach oben in den ersten Stock schraubt.

In einer Garderobe (Bereich 2B) hängen mehrere schwarze Mäntel von Haken an den Wänden. Ein Zylinderhut liegt auf einem hohen Regalbrett.

3. WOLFSGRUBE

Dieser einbaumvertäfelte Raum sieht aus wie das Trophäenzimmer eines Jägers. Über dem Kamin ist ein Hirschkopf befestigt und an den Wänden des Raums sind drei ausgestopfte Wölfe verteilt.

Zwei mit Tierfellen behängte Polstersessel stehen vor dem Kamin, mit einem Eichentisch dazwischen, der ein Weinfässchen trägt, zwei geschnitzte Holzkelche, einen Pfeifenständer und einen Armeleuchter. Ein Kronleuchter hängt über einem Tisch mit Tischtuch, der von vier Stühlen umgeben ist.

Zwei Kommoden stehen an den Wänden. Die Ostkommode schmückt ein Schloss, das mit Diebeswerkzeug und einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden kann. Sie enthält eine schwere Armbrust, eine leichte Armbrust, eine Handarmbrust und 20 Bolzen für jede Waffe. Die Nordkommode ist unverschlossen und enthält ein Kästchen, in dem sich ein Blatt Spielkarten und eine Auswahl an Weingläsern befinden.

FALLTÜR

Eine Falltür ist in der Südwestecke des Bodens verborgen. Sie kann nicht erkannt oder geöffnet werden, bevor die Charaktere sich ihr nicht von der Unterseite nähern (siehe Bereich 32). Bis dahin versteckt das Todeshaus die Falltür auf übernatürlichem Weg.

4. KÜCHE UND VORRATSKAMMER

Die Küche (Bereich 4A) ist ordentlich, Geschirr, Kochtöpfe und Utensilien säuberlich auf Regalen platziert. Auf einem Arbeitstisch liegen ein Schneidbrett und ein Nudelholz. Ein steinerner, kuppelförmiger Ofen steht nahe der Ostwand, sein gebogenes eisernes Ofenrohr mit einem Loch in der Decke verbunden. Hinter dem Ofen links befindet sich eine schmale Tür, die zu einer gutgefüllten Vorratskammer führt (Bereich 4B). Alle Nahrungsmittel in der Vorratskammer erscheinen frisch, schmecken aber fad.

STUMMER DIENER

Hinter der kleinen Tür in der Südwestecke der Küche befindet sich ein Stummer Diener – ein 60 cm breiter Steinschacht, der einen hölzernen, an einem einfachen Mechanismus aus Seil und Flaschenzug befestigten Aufzugskasten enthält, der per Hand bewegt werden muss. Der Schacht führt zu den Bereichen 7A (den Gesindekammern) und 12A (dem Hauptschlafzimmer). An der Wand neben dem Speiseaufzug hängt eine winzige Messingglocke, die mittels Drähten mit Knöpfen in diesen beiden Bereichen verbunden ist.

Ein kleiner Charakter kann sich mit einem gelungenen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 in den Aufzugskasten quetschen. Der Flaschenzugmechanismus des Speiseaufzugs kann 200 Pfund Gewicht tragen, bevor das Seil reißt.

5. SPEISEZIMMER

Das Zentralstück dieses holzvertäfelten Speisezimmers ist ein geschnitzter Mahagonitisch, der von acht hochlehnigen Stühlen mit gemeißelten Armlehnen und gepolsterten Sitzen umgeben ist. Ein Kristalllüster hängt über dem Tisch, der mit prachtvollem Tafelsilber und Kristallgläsern bedeckt ist, die blankpoliert sind. Über dem Marmorkamin ist ein Gemälde eines Hochgebirgstals in einem Mahagonirahmen angebracht.

In die Wandvertäfelung sind elegante Abbilder von Rehen zwischen den Bäumen geschnitzt. Charaktere, die die Wände nach Geheimtüren absuchen oder die Vertäfelung anderweitig inspizieren, können mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 in die Baumstämme geschnitzte, verzerrte Gesichter und Wölfe, die unter dem geschnitzten Blattwerk lauern, erkennen.

Rote Seidenvorhänge bedecken die Fenster, und ein Wandteppich, der Jagdhunde und berittene Aristokraten darstellt, die einem Wolf nachjagen, hängt von einer Eisenstange, die mit Bolzen an der Südwand befestigt ist.

Das Tafelsilber läuft an, die Kristallgläser springen, das Porträt verblasst und der Wandteppich verrottet, wenn sie aus dem Haus entfernt werden.

6. OBERER FLUR

Erloschene Öllampen sind an den Wänden dieses eleganten Flurs befestigt. Über dem Kaminsims hängt ein in Holz gerahmtes Porträt der Familie Durst: Gustav und Elisabeth mit ihren zwei lächelnden Kindern, Rose und Dorn. Der Vater wiegt einen in Windeln gewickelten Säugling in seinen Armen, den die Mutter mit einem Hauch von Verachtung betrachtet.

Stehende Rüstungen flankieren Holztüren in den Ost- und Westwänden. Jede Rüstung hält einen Speer umklammert und trägt einen Visierhelm in Form eines Wolfskopfes. In die Türen sind tanzende Jugendliche geschnitzt, obwohl eine genaue Betrachtung und ein gelungener Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 offenbaren, dass die Jugendliche nicht wirklich tanzen, sondern sich gegen Schwärme von Fledermäusen zur Wehr setzen.

Die rote Marmortreppe, die im Erdgeschoss begann, führt spiralförmig weiter nach oben zu Bereich 11. Ein kalter Luftzug, der die Treppe herunterkommt, kann wahrgenommen werden.

7. ZIMMER DER DIENER

Eine schmucklose Schlafkammer (Bereich 7A) enthält zwei Betten mit strohgefüllten Matratzen. Am Fuß jedes Bettes steht eine leere Kleidertruhe. Ordentliche Dienerlivreen hängen von Haken im angrenzenden Wandschrank (Bereich 7B).

STUMMER DIENER

Ein Speiseaufzug in der Ecke der Westwand besitzt einen Knopf an der Wand daneben. Wird der Knopf gedrückt, läutet die winzige Glocke in Bereich 4A.

8. BIBLIOTHEK

Der Herr des Hauses verbrachte früher viele Stunden hier, bevor er dem Wahnsinn anheimfiel.

Rote Samtvorhänge bedecken die Fenster dieses Raums. Ein exquisiter Mahagonischreibtisch und ein passender hochlehniger Stuhl sind zum Eingang und zum Kamin gedreht, über dem ein gerahmtes Bild einer Windmühle hängt, die auf einer felsigen Klippe thront. In Ecken des Raums stehen zwei dick gepolsterte Sessel. Deckenhohe Bücherregale säumen die Südwand. Eine rollende Holzleiter erlaubt es, die hohen Regalbretter einfacher zu erreichen.

Auf dem Schreibtisch ruhen mehrere Gegenstände: eine Öllampe, ein Tintenfass, eine Schreibfeder, ein Zunderkästchen und eine Schreibausrüstung, die eine rote Wachskerze enthält, sowie vier leere Blätter Pergament und ein hölzernes Siegel, das die Insignien der Familie Durst trägt (eine Windmühle). Die Schreibtischschublade ist leer, bis auf einen eisernen Schlüssel, der die Tür zu Bereich 20 öffnet.

Die Bücherregale enthalten Hunderte von Folianten, die ein breites Spektrum von Themen abdecken, einschließlich Geschichte, Kriegskunst und Alchimie. Es gibt auch mehrere Regalbretter, die Erstausgaben gesammelter Werke aus Lyrik und Prosa enthalten. Die Bücher verrotten und zerfallen, wenn sie aus dem Haus entfernt werden.

GEHEIMTÜR

Eine Geheimtür hinter einem Bücherregal kann aufgeschlossen und geöffnet werden, indem man einen Schalter zieht, der als Buch mit rotem Umschlag und unbeschriftetem Rücken getarnt ist. Ein Charakter, der das Bücherregal inspiziert, bemerkt das falsche Buch mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13. Solange die Geheimtür nicht aufgekeilt wird, lassen Sprungfedern sie von selbst wieder zufallen. Hinter der Geheimtür liegt Bereich 9.

9. GEHEIMRAUM

Dieser Geheimraum enthält Bücherregale vollgepackt mit Folianten, die Unholde herbeirufende und nekromantische Rituale eines Kultes, genannt die Priester von Osybus, beschreiben. Die Rituale sind gefälscht, was jeder Charakter feststellen kann, nachdem er die Bücher für 1 Stunde studiert und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 12 abgelegt hat.

Eine schwere Holztruhe mit klauenförmigen Eisenfüßen steht an der Südwand, ihr Deckel halb geschlossen. Aus der Truhe hängt ein Skelett in Lederrüstung heraus. Eine genaue Untersuchung offenbart, dass das Skelett einem Menschen gehörte, der eine Giftpfeilfalle ausgelöst hat. Drei Pfeile stecken in Rüstung und Brustkorb des toten Abenteurers. Der Auslösemechanismus der Pfeile in der Truhe funktioniert nicht mehr.

In der linken Hand umklammert das Skelett einen Brief, den der Abenteurer aus der Truhe entfernen wollte und der das Siegel von Strahd von Zarowitsch trägt. In einer fließenden Handschrift steht folgendes in dem Brief:

Mein erbärmlichster Diener,

ich bin kein Messias, der Euch von den Dunklen Mächten dieses Landes gesandt wurde. Ich bin nicht gekommen, Euch auf einem Pfad der Unsterblichkeit zu führen. Wie viele Seelen auch immer Ihr auf Eurem verborgenen Altar ausgeblutet habt, wie viele Besucher auch immer Ihr in Eurem Gewölbe gefoltert habt, wisset, dass Ihr nicht diejenigen seid, die mich zu diesem wunderschönen Land gebracht haben. Ihr seid nichts als Würmer, die sich in meiner Erde winden.

Ihr sagt, Ihr wärt verflucht, Euer Vermögen ausgegeben. Ihr habt die Liebe für den Wahnsinn aufgegeben, Trost am Busen einer anderen Frau gefunden und einen totgeborenen Sohn gezeugt. Von der Dunkelheit verflucht? Daran habe ich keinen Zweifel. Euch von Eurem Elend befreien? Ich denke nicht. Ich bevorzuge Euch sehr, wie Ihr seid.

*Euer Schreckenslord und Meister
Strahd von Zarowitsch*

SCHÄTZE

Die Truhe enthält drei leere Bücher mit schwarzen Ledereinbänden (je 25 GM wert), drei *Zauberschriftrollen* (*Segnen*, *Schutz vor Gift* und *Waffe des Glaubens*), die Eigentumsurkunde des Hauses, die Eigentumsurkunde einer Windmühle und ein unterzeichnetes Testament. Die Windmühle, auf die sich die zweite Eigentumsurkunde bezieht, liegt in den Bergen östlich von Vallaki (siehe Kapitel 6, „Alter Knochenschleifer“). Das Testament ist von Gustav und Elisabeth Dürst unterzeichnet und vermacht das Haus, die Windmühle und alles andere Familieneigentum im Fall des Todes ihrer Eltern an Rosawalda und Dornboldt Dürst. Die Bücher, Schriftrollen, Eigentumsurkunden und das Testament werden merklich altern, wenn sie aus dem Haus entfernt werden, aber intakt bleiben.

10. WINTERGARTEN

Hauchdünne Vorhänge bedecken die Fenster dieses elegant eingerichteten Saales, von dessen Decke ein mit Messing

überzogener Kronleuchter hängt. Gepolsterte Sessel säumen die Wände, und Wandbehänge aus Glasmalereien stellen wunderschöne Männer, Frauen und Kinder dar, die singen und musizieren.

Ein Cembalo mit einer Sitzbank ruht in der Nordwestecke. Neben dem Kamin steht eine große Harfe. Alabasterfiguren von gutgekleideten Tänzern schmücken den Kaminsims. Eine genaue Untersuchung offenbart, dass mehrere von ihnen Schnitzwerke gutgekleideter Skelette sind.

11. EMPORE

Charaktere, die die rote Marmortreppe ganz hinaufsteigen, kommen zu einer staubigen Empore mit einer schwarzen Ritterrüstung, die von Spinnweben verhüllt an einer Wand steht. Diese **Belebte Rüstung** greift an, sobald sie Schaden erleidet oder ein Charakter sich ihr bis auf 1,50 m nähert. Sie kämpft, bis sie zerstört wird.

Öllampen sind an den eichenvertäfelten Wänden befestigt, in die Waldszenen mit Bäumen, fallenden Blättern und winzigen Tierchen geschnitzt sind. Charaktere, die die Wände nach Geheimtüren absuchen oder die Vertäfelung anderweitig inspizieren, können mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 winzige Leichname bemerken, die von den Bäumen hängen und Würmer, die aus dem Boden hervorbrechen.

GEHEIMTÜR

Eine Geheimtür in der Westwand kann mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden. Sie lässt sich leicht aufdrücken und gibt den Blick auf eine Holzterrasse voller Spinnweben frei, die ins Dachgeschoss hinaufführt.

12. SUITE DER HERRSCHAFTEN

In die Doppeltür zu diesem Raum sind staubige Scheiben mit Glasmalereien eingelassen. Die Muster im Glas ähneln Windmühlen.

Im staubigen Hauptschlafgemach voller Spinnweben (Bereich 12A) bedecken weinrote Gardinen die Fenster. Das Mobiliar beinhaltet ein Himmelbett mit bestickten Vorhängen und zerschlissenen, hauchdünnen Schleiern, ein dazu passendes Paar leerer Garderobenschränke, ein Schminktisch mit einem Holzgerahmten Spiegel und einer Schmuckschatulle (siehe „Schätze“) sowie einen gepolsterten Sessel. Ein verrottender Tigerfellteppich liegt auf dem Boden vor dem Kamin, über dem ein staubbedecktes Porträt von Gustav und Elisabeth Dürst hängt. Ein mit Spinnweben gefüllter Salon in der Südwestecke enthält einen Tisch und zwei Stühle. Auf dem staubigen Tischtuch ruhen eine leere Porzellanschüssel und ein dazu passender Wasserkrug.

An einer Tür gegenüber dem Fuß des Bettes ist ein bodenlanger Spiegel angebracht. Die Tür öffnet sich in einen leeren, unter Staub erstickenden Wandschrank (Bereich 12B). Eine Tür im Salon führt zu einem Außenbalkon (Bereich 12C).

STUMMER DIENER

Ein Speiseaufzug in der Ecke der Westwand besitzt einen Knopf an der Wand daneben. Wir der Knopf gedrückt, läutet die winzige Glocke in Bereich 4A.

SCHÄTZE

Die Schmuckschatulle auf dem Schminktisch ist aus Silber mit Goldfiligran gefertigt (75 GM). Sie enthält drei Goldringe (je 25 GM) und eine dünne Platinhalskette mit einem Anhänger aus Topas (750 GM).

13. BADEZIMMER

Dieser dunkle Raum enthält eine Holzwanne mit Klauenfüßen, einen kleinen eisernen Ofen, auf dem ein Kessel ruht und ein Fass unter einem Zapfhahn in der Ostwand. Eine Zisterne auf dem Dach sammelte früher Regenwasser, welches durch ein Rohr zum Zapfhahn getragen wurde; Die Leitungen funktionieren jedoch nicht länger.

14. LAGERRAUM

Staubige Regalbretter säumen die Wände dieses Raums. Auf ein paar Regalbrettern liegen gefaltete Betttücher, Decken und alte Seifenstücke. Ein spinnwebenbedeckter **Besen des belebten Angriffs** (siehe Anhang D) lehnt an der gegenüberliegenden Wand; er attackiert jede Kreatur, die sich ihm auf weniger als 1,50 m nähert.

15. SUITE DES KINDERMÄDCHENS

Staub und Spinnweben verhüllen eine elegant eingerichtete Schlafkammer (Bereich 15A) und ein angrenzendes Kinderzimmer (Bereich 15B). Doppeltüren, in die Scheiben mit Glasmalereien eingelassen sind, können aufgezogen werden um einen Balkon zu offenbaren (Bereich 15C), der die Frontseite des Hauses überblickt.

Die Schlafkammer gehörte einst dem Kindermädchen der Familie. Der Herr des Hauses und das Kindermädchen hatten eine Affäre, die zur Geburt eines totgeborenen Säuglings namens Walter führte. Der Kult erschlug das Kindermädchen kurz darauf. Wenn die Charaktere ihn nicht schon in Bereich 18 besiegt haben, sucht der Geist des Kindermädchens die Schlafkammer als **Schreckgespenst** heim. Das Schreckgespenst manifestiert sich und greift an, wenn ein Charakter die Tür zum Kinderzimmer öffnet. Das Schreckgespenst ähnelt einer verängstigten, knochendünnen jungen Frau; man kann nicht mit ihm sprechen oder verhandeln.

Die Schlafkammer enthält ein großes Bett, zwei Beistelltische und einen leeren Garderobenschrank. An der Wand neben dem Garderobenschrank ist ein bodentiefer Spiegel mit einem schmuckvollen Holzrahmen angebracht, der in die Form von Efeu und Beeren geschnitzt wurde. Charaktere, die die Wände nach Geheimtüren absuchen oder den Spiegel anderweitig inspizieren, können mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 Augäpfel unter den Beeren bemerken. In der Wand hinter dem Spiegel befindet sich eine Geheimtür (siehe „Geheimtür“ weiter unten).

Das Kinderzimmer enthält eine Wiege, die mit einem hängenden schwarzen Leichentuch bedeckt ist. Wenn die Charaktere das Leichentuch auseinanderziehen, sehen sie ein fest eingewickeltes Bündel von der Größe eines Säuglings in der Wiege liegen. Charaktere, die die Decke auswickeln, finden nichts darin.

GEHEIMTÜR

Eine Geheimtür hinter dem Spiegel kann mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden. Sie lässt sich leicht aufdrücken und gibt den Blick auf eine Holzterrasse voller Spinnweben frei, die ins Dachgeschoss hinaufführt.

16. DACHGESCHOSSFLUR

Dieser nackte Flur wird von Staub und Spinnweben erstickt.

VERSCHLOSSENE TÜR

Die Tür zu Bereich 20 wird von einem Vorhängeschloss gesichert. Sein Schlüssel wird in der Bibliothek aufbewahrt (Bereich 8), aber das Schloss kann auch mit Diebeswerkzeug und einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden.

17. GÄSTESCHLAFKAMMER

Dieser von Staub erstickte Raum enthält ein schlankes Bett, einen Nachttisch, einen kleinen eisernen Ofen, einen Schreibtisch mit Hocker, einen leeren Garderobenschrank und einen Schaukelstuhl. Eine lächelnde Puppe mit einem gelben Spitzenkleid sitzt in der nördlichen Fensternische, Spinnweben verhüllen sie wie ein Brautschleier.

18. LAGERRAUM

Diese staubige Kammer ist vollgepackt mit altem Mobiliar (Stühle, Mantelständer, Standspiegel, Kleiderpuppen und ähnliches), alles von staubigen weißen Laken verhängt. Neben einem eisernen Ofen, unter einem der Laken, steht eine unverschlossene Holztruhe, die die skelettierten Überreste des Kindermädchens der Familie enthält, eingewickelt in ein zerrissenes, mit getrocknetem Blut beflecktes Bettuch. Ein Charakter, der die Überreste untersucht und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 14 ablegt, kann anhand zahlreicher Messerwunden bestätigen, dass die Frau erstochen wurde.

Wenn die Charaktere die Überreste anrühren, erscheint das **Schreckgespenst** des Kindermädchens und greift an, wenn es nicht schon in Bereich 15 besiegt wurde.

GEHEIMTÜR

Eine Geheimtür in der Ostwand erscheint erst, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt wurden; siehe Bereich 21 für weitere Informationen.

19. GÄSTESCHLAFKAMMER

Dieser Raum voller Spinnweben enthält ein schlankes Bett, einen Nachttisch, einen Schaukelstuhl, einen leeren Garderobenschrank und einen kleinen eisernen Ofen.

20. KINDERZIMMER

Die Tür zu diesem Raum ist von außen verschlossen (siehe Bereich 16 für Details).

Dieser Raum enthält ein zugemauertes Fenster, das von zwei staubigen Betten mit Holzgestellen in Kindergröße flankiert wird. Näher an der Tür steht eine Spielzeugtruhe, auf deren Seiten Windmühlen gemalt sind und ein Puppenhaus, das eine perfekte Replik des trostlosen Gebäudes ist, in dem ihr steht. Dieses Mobiliar ist mit Spinnweben überdeckt. In der Mitte des Raums liegen zwei kleine Skelette, die zerrissene, aber euch vertraute Kleidung tragen. Das kleinere der beiden wiegt eine Stoffpuppe in den Armen, die ihr ebenfalls erkennt.

Die Kinder der Dursts, Rose und Dorn, wurden von ihren Eltern vernachlässigt und in diesem Raum eingesperrt, bis sie verhungerten. Ihre kleinen Skelette liegen in der Mitte des Bodens, gut sichtbar, in zerrissenen Kleidern, die die Charaktere als den Kindern gehörend erkennen. Dorns Skelett wiegt die Stoffpuppe des Knaben in den Armen.

Die Spielzeugtruhe enthält eine Auswahl von Kuscheltieren und Spielzeugen. Charaktere, die das Puppenhaus durchsuchen und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, finden alle Geheimtüren des Hauses, einschließlich einer im Dachgeschoss, die zu einer Wendeltreppe führt (ein Miniaturnachbau von Bereich 21).



Frontansicht



Das Todeshaus



hinunter
nach 35

hinauf
nach 21

hinunter
nach 30



Zweiter Stock



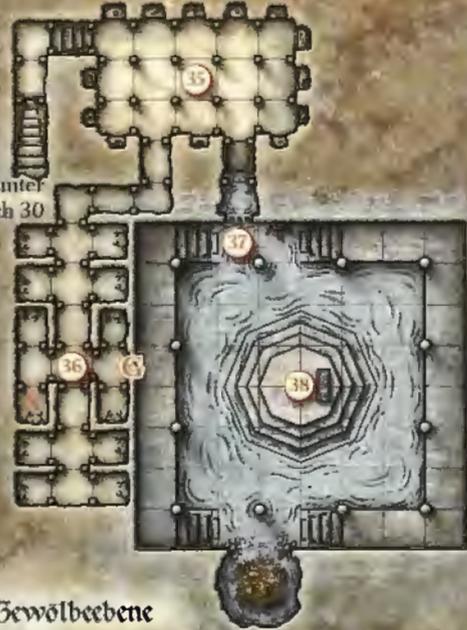
Dachgeschoss



Erdgeschoss



Erster Stock



Gewölbeebene

Ein Feld = 1,50 Meter

ROSE UND DORN

Wenn entweder das Puppenhaus oder die Truhe angerührt werden, erscheinen die Geister von Rose und Dorn in der Mitte des Raums. Benutze die Werte für **Geister** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, mit den folgenden Modifikationen:

- Die Geister sind klein und rechtschaffen gut.
- Sie haben jeweils 35 (10W6) Trefferpunkte.
- Ihnen fehlt die Aktion Grauenhaftes Antlitz.
- Sie sprechen Gemeinsprache und haben einen Herausforderungsgrad von 3 (700 EP).

Die Kinder mögen es nicht, wenn die Charaktere ihre Spielzeuge anrühren, aber sie kämpfen nur zur Selbstverteidigung. Im Gegensatz zu den Illusionen außerhalb des Hauses wissen diese Kinder, dass sie tot sind. Werden sie gefragt, wie sie gestorben sind, erklären Rose und Dorn, dass ihre Eltern sie im Dachgeschoss eingesperrt haben, um sie vor „dem Monster im Keller“ zu beschützen, und dass sie wegen des Hungers gestorben sind. Werden sie gefragt, wie man in den Keller kommt, zeigt Rose auf das Puppenhaus und sagt: „Es gibt eine Geheimtür im Dachgeschoss.“ Charaktere, die dann das Puppenhaus nach Geheimtüren absuchen, erhalten einen Vorteil auf ihre Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), um diese zu finden.

Die Kinder fürchten sich davor, allein gelassen zu werden. Wenn einer oder mehrere Charaktere versuchen zu gehen, versuchen die Geisterkinder, sie in Besitz zu nehmen. Wenn einer der Geister einen Charakter in Besitz nimmt, erlaube dem Spieler, weiterhin die Kontrolle über den Charakter zu behalten, aber weise dem Charakter einen der folgenden Makel zu:

- Ein von Rose in Besitz genommener Charakter erhält den folgenden Makel: „Ich habe gerne das Sagen und werde ärgerlich, wenn andere Leute mir erzählen, was ich tun soll.“
- Ein von Dorn in Besitz genommener Charakter erhält den folgenden Makel: „Ich habe vor allem Angst, einschließlich meines eigenen Schattens, und weine vor Verzweiflung, wenn etwas nicht nach meinem Willen läuft.“

Ein Charakter, der vom Geist von Rose oder Dorn in Besitz genommen wurde, wird das Todeshaus oder das Gewölbe darunter nicht freiwillig verlassen. Beide Geister können mit einem als eine Aktion abgelegten, gelungenen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 11 eingeschüchtert werden, ihre Wirte zu verlassen.

Ein Geist, dessen Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, kann sich zur Morgendämmerung des nächsten Tages neu formen. Der einzige Weg, den Geistern der Kinder zur Ruhe zu verhelfen, ist es, ihre skelettierten Überreste in ihre Grabmäler zu legen (Bereich 23E und 23F). Die Kinder wissen das jedoch nicht.

ENTWICKLUNG

Wenn die Gruppe den Geistern der Kinder zur Ruhe verhilft, erhält jeder Charakter Inspiration (siehe „Inspiration“ in Kapitel 4, „Persönlichkeit und Hintergrund“, des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*).

21. GEHEIME TREPPE

Eine enge Treppe aus knarrendem Holz ist in einem 1,50 m breiten Schacht aus gemörteltem Stein eingeschlossen, der im Dachgeschoss beginnt, 15 m tief zur Gewölbeebene hinabsteigt, und während ihres Abstiegs durch die unteren Stockwerke des Hauses führt. Dichte Spinnweben füllen den Schaft aus und reduzieren die Sichtweite im Treppenhaus auf 1,50 m.

Die Geheimtür und der Schacht existieren nicht, bis das Haus sie offenbart, was auf eine von zwei Arten geschehen kann:

- Die Charaktere finden Strahds Brief im Geheimraum hinter der Bibliothek (Bereich 9).

GEWÖLBEMERKMALE

Die Gewölbeebene unter dem Todeshaus ist aus Erde, Lehm und Fels geschlagen. Die Tunnel sind 1,20 m breit und 2,10 m hoch mit Holzbalken in Abständen von 1,50 m. Räume sind 2,40 m hoch und werden von dicken hölzernen Pfosten mit Querträgern gestützt. Die einzige Ausnahme ist Bereich 38, der eine 4,80 m hohe Decke aufweist, die von Steinpfeilern gestützt wird. Charaktere ohne Dunkelsicht müssen für ihre eigenen Lichtquellen sorgen, da das Gewölbe nicht beleuchtet ist.

Während die Charaktere das Gewölbe erkunden, sehen sie jahrhundertealte menschliche Fußabdrücke auf dem Erdboden, die in alle Himmelsrichtungen führen.

- Die Charaktere finden die nachgebaute Geheimtür im Dachgeschoss des Puppenhauses (Bereich 20).

Sobald das Haus die Geheimtür durch seinen Willen in die Existenz zwingt, finden die Charaktere sie automatisch, wenn sie die Wand absuchen (kein Attributswurf nötig). Charaktere, die die Wendeltreppe hinabsteigen, landen in Bereich 22.

22. ZUGANG ZUR GEWÖLBEEBENE

Die hölzerne Wendeltreppe aus dem Dachgeschoss endet hier. Ein schmaler Tunnel erstreckt sich südwärts, bevor er sich nach Osten und Westen verzweigt.

GEISTERHAFTER SPRECHGESANG

Von dem Moment an, in dem sie im Gewölbe ankommen, können die Charaktere einen unheimlichen, ununterbrochenen Sprechgesang durch das ganze Gewölbe widerhallen hören. Es ist unmöglich, abzuschätzen, woher das Geräusch kommt, bis die Charaktere Bereich 26 oder 29 erreichen. Sie können die Worte nicht unterscheiden, bevor sie Bereich 35 erreichen.

23. FAMILIENGRÜFTE

Mehrere Grüfte sind aus der Erde gehauen worden. Jede Gruft ist mit einer Steinplatte versiegelt, wenn nicht anders angegeben. Eine Platte aus ihrer Einpassung zu entfernen, erfordert einen gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15; eine Brechstange oder etwas ähnliches zu benutzen, verleiht einen Vorteil auf den Wurf.

23A. LEERE GRUFT

Die leere Platte, die dazu gedacht war, diese Gruft zu versiegeln, lehnt an einer nahen Wand. Die Gruft ist leer.

23B. WALTERS GRUFT

Die Platte, die dazu gedacht war, diese Gruft zu versiegeln, lehnt an einer nahen Wand. Der Name Walter Durst ist hineingraviert. Die Gruft ist leer.

23C. GUSTAVS GRUFT

In die Steinplatte ist der Name Gustav Durst eingraviert. Die Kammer dahinter enthält einen leeren Sarg auf einer Steinbahre.

23D. ELISABETHS GRUFT

In die Steinplatte ist der Name Elisabeth Durst eingraviert. Die Gruft enthält eine Steinbahre mit einem leeren Sarg darauf. Ein **Schwarm von Insekten** (Tausendfüßler) bricht aus der hinteren Wand hervor und greift an, wenn der Sarg angerührt wird.

23E. ROSES GRUFT

In die Steinplatte ist der Name Rosawalda Durst eingraviert. Die Kammer dahinter enthält einen leeren Sarg auf einer Steinbahre.

Wenn Roses skelettierte Überreste (siehe Bereich 20) in den Sarg gelegt werden, findet der Geist des Kindes Ruhe und verschwindet für immer. Ein Charakter, der von Roses Geist besessen ist, wenn dies geschieht, ist nicht länger besessen (siehe auch der Abschnitt „Entwicklung“ in Bereich 20).

23F. DORNS GRUFT

In die Steinplatte ist der Name Dornboldt Durst eingraviert. Die Kammer dahinter enthält einen leeren Sarg auf einer Steinbahre.

Wenn Dorns skelettierte Überreste (siehe Bereich 20) in den Sarg gelegt werden, findet der Geist des Kindes Ruhe und verschwindet für immer. Ein Charakter, der von Dorns Geist besessen ist, wenn dies geschieht, ist nicht länger besessen (siehe auch der Abschnitt „Entwicklung“ in Bereich 20).

24. INITIANDENQUARTIER DER KULTISTEN

Ein Holztisch und vier Stühle stehen am Ostende dieses Raums. Im Westen liegen vier Alkoven, die schimmelige Strohritschen enthalten.

25. BRUNNEN UND KULTISTENQUARTIER

Ein Brunnenschacht von 1,20 m Durchmesser mit einem 90 cm hohen Rand führt 9 m tief in eine wassergefüllte Zisterne ab. Ein Holzkübel hängt an einem Mechanismus aus Seil und Flaschenzug, der mit Bolzen an dem Querbalken über dem Brunnen befestigt ist.

Fünf Nebenräume dienen einst als Quartiere für ranghohe Kultisten. Jeder enthält ein Bett mit Holzrahmen und einer schimmigen Strohmattze sowie eine Holztruhe, um persönlichen Besitz zu verstauen. Jede Truhe ist mit einem rostigen eisernen Vorhängeschloss gesichert, das mit Diebeswerkzeug und einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden kann.

SCHÄTZE

Zusätzlich zu einigen wertlosen Habseligkeiten enthält jede Truhe ein oder mehrere wertvolle Gegenstände.

25A. Die Truhe dieses Raums enthält 11 GM und 60 SM in einem Beutel aus Menschenhaut.

25B. Die Truhe dieses Raums enthält drei Moosachate (je 10GM) in einem zusammengefalteten Stück schwarzen Stoffs.

25C. Die Truhe dieses Raums enthält eine schwarze Augenklappe aus Leder mit einem eingenähten Karneol im Wert von 50 GM.

25D. Die Truhe dieses Raums enthält eine Haarbürste aus Elfenbein mit silbernen Borsten im Wert von 25 GM.

25E. Die Truhe dieses Raums enthält ein versilbertes Kurzsword im Wert von 110 GM.

26. VERBORGENE STACHELGRUBE

Der geisterhafte Sprechgesang, der im ganzen Gewölbe zu hören ist, wird merklich lauter, während man sich entlang dieses Tunnels nach Westen bewegt. Ein gelungener Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart die Abwesenheit von Fußabdrücken. Charaktere, die den Boden nach Fallen absuchen, finden eine 1,50 m lange, 3 m tiefe Grube, die unter mehreren morschen Holzbohlen verborgen ist, alle unter einer dünnen Schicht Dreck versteckt. Die Grube weist auf ihrem Grund angespitzte Holzstacheln auf. Der erste Charakter, der auf die Abdeckung tritt, fällt hindurch, landet liegend und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden durch den Sturz plus 11 (2W10) Stichschaden durch die Stacheln.

27. SPEISESAAL

Dieser Raum enthält einen einfachen Holztisch, der von langen Bänken flankiert wird. Schimmelige humanoide Knochen liegen auf dem Erdboden verstreut – die Überreste der abstoßenden Bankette des Kults.

In der Mitte der Südwand liegt ein abgedunkelter Alkoven (Bereich 28). Charaktere, die sich dem Alkoven auf weniger als 1,50 m nähern, provozieren die Kreatur, die dort lauert.

28. SPEISEKAMMER

Dieser Alkoven enthält einen **Grick**, der herauskriecht, um den ersten Charakter zu attackieren, den er innerhalb von 1,50 m um sich herum sieht. Jeder Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von unter 12 wird von ihm überrascht. Der Alkoven ist ansonsten leer.

29. GHULISCHE BEGEGNUNG

Der geisterhafte Sprechgesang, der im ganzen Gewölbe zu hören ist, ist nach Norden hin merklich lauter. Wenn ein oder mehrere Charaktere den Mittelpunkt der Tunnelkreuzung erreichen, erheben sich an den mit X markierten Stellen auf der Karte vier **Ghule** (ehemalige Kultisten) aus dem Boden und greifen an. Die Ghule kämpfen, bis sie vernichtet werden.

30. TREPPE NACH UNTEN

Es ist offensichtlich für jeden Charakter, der am oberen Ende dieser 6 m langen Treppe steht, dass die geisterhaften Sprechgesänge von irgendwo unterhalb kommen. Charaktere, die die Treppe hinabsteigen und dem Korridor dahinter folgen, kommen in Bereich 35 an.

31. SCHREIN DES DUNKELFÜRSTEN

Dieser Raum ist mit schimmigen Skeletten dekoriert, die von rostigen Fesseln an den Wänden hängen. Ein breiter Alkoven in der Südwand enthält eine bemalte Holzstatue, die als Abbild eines hageren, bleichgesichtigen Mannes geschnitzt ist, der einen voluminösen schwarzen Mantel trägt; seine bleiche rechte Hand ruht auf dem Kopf eines Wolfs, der neben ihm steht. In seiner rechten Hand hält er eine rauchgraue Kristallkugel.

Der Raum besitzt Ausgänge in den West- und Nordwänden. Sprechgesang kann von Westen her gehört werden.

Die Statue stellt Strahd dar, dem die Kultisten in der vergeblichen Hoffnung Opfergaben darbrachten, dass er ihnen vielleicht seine dunkelsten Geheimnisse offenbaren würde. Wenn die Charaktere die Statue berühren oder die Kristallkugel aus Strahds Hand nehmen, formen sich fünf **Schatten** um die Statue herum und greifen sie an. Die Schatten (die Geister ehemaliger Kultisten) verfolgen diejenigen, die aus den Begrenzungen des Raumes fliehen.

Die Skelette an der Wand sind harmlose Dekoration.

VERBORGENE TÜR

Charaktere, die den Raum nach Geheimtüren absuchen, finden mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 eine verborgene Tür in der Mitte der Ostwand. Sie ist im Grunde eine gewöhnliche (wenn auch morsche) Holztür, die unter einer Lehmschicht versteckt ist. Die Tür lässt sich aufziehen, um den Blick auf eine Steintreppe freizugeben, die 3 m weit zu einem Treppenabsatz (Bereich 32) hinaufführt.

SCHÄTZE

Die Kristallkugel ist 25 GM wert. Sie kann als arkaner Fokus verwendet werden, ist aber nicht-magisch.

32. VERSTECKTE FALLTÜR

Die Treppe endet an einem Absatz mit einer 1.80 m hohen Decke aus eng zusammengepassten Bohlen, in die eine hölzerne Falltür eingelassen ist. Die Falltür ist von dieser Seite verriegelt und kann aufgedrückt werden, um den Blick auf das Trophäenzimmer (Bereich 3) darüber freizugeben.

ENTWICKLUNG

Sobald die Falltür gefunden und geöffnet wurde, steht sie den Charakteren auch weiterhin als Weg in die Gewölbeebene hinein und aus ihr heraus zur Verfügung.

33. VERSTECK DER KULTFÜHRER

Die Tür in der Südwestecke ist ein getarnter **Mimik**. Jede Kreatur, die die Tür berührt, bleibt an der Kreatur haften, woraufhin der Mimik angreift. Der Mimik greift auch an, wenn er irgendeinen Schaden erleidet.

Ein Kronleuchter schwebt über dem Tisch in der Mitte des Raums. Zwei hochlehnige Stühle flankieren den Tisch, auf dem eine leere Tonkanne und zwei Tonkrüge stehen. Eiserne Kerzenständer stehen in zwei Ecken, deren Kerzen schon vor langem heruntergebrannt sind.

34. QUARTIER DER KULTFÜHRER

Dieser Raum enthält ein großes Bett mit Holzrahmen und einer verrotteten Federmatratze, einen Garderobenschrank, der mehrere alte Roben enthält, ein Paar eiserner Kerzenständer und eine offene Kiste, die dreißig Fackeln und einen Ledersack mit fünfzehn Kerzen darin enthält. Am Fußende des Betts steht eine unverschlossene hölzerne Kleidertruhe, die etwas Ausrüstung und magische Gegenstände enthält (siehe „Schätze“ weiter unten).

Zwei **Grule** (Gustav und Elisabeth Durst) sind in Hohlräumen hinter den Erdwänden versteckt, auf der Karte mit X markiert; sie brechen hervor und greifen an, wenn jemand einen oder mehrere Gegenstände aus der Kleidertruhe entfernt. Die Grule tragen zerschlossene schwarze Roben.

SCHÄTZE

Charaktere, die die Kleidertruhe durchsuchen, finden einen zusammengefalteten *Mantel des Schutzes*, eine kleine Holzkassette (unverschlossen), die vier *Heilränke*, ein Kettenhemd, ein Reisegeschirr, eine Flasche Alchemistenfeuer, eine Blendlaterne, einen Satz Diebeswerkzeug und ein Zauberbuch mit einem gelben Ledereinband, das die folgenden Magierzaubersprüche enthält:

1. Grad: *Identifizieren, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schutz vor Gut und Böse, Selbstverkleidung*
2. Grad: *Dunkelsicht, Magische Waffe, Person festhalten, Unsichtbarkeit*

Diese Gegenstände wurden Abenteurern abgenommen, die nach Barovia gelockt, gefangengenommen und vom Kult getötet wurden.

35. RELIQUIAR

Der geisterhafte Sprechgesang, der von Bereich 36 weht, erfüllt diesen Raum. Charaktere können ungefähr ein Dutzend Stimmen unterscheiden, die immer und immer wieder sagen: „Er ist der Uralte. Er ist das Land.“

Der Kult hat mehrere „Reliquien“ angehäuft, die er in seinen Ritualen verwendet hat. Diese wertlosen Gegenstände werden in dreizehn Nischen entlang der Wände verwahrt:

- Eine kleine, mumifizierte gelbe Hand mit scharfen Krallen (eine Goblinhand) an einer Seilschlinge.
- Ein aus einem Menschenknochen geschnittenes Messer.
- Ein Dolch mit einem in den Knauf eingesetzten Rattenschädel.
- Eine aus einem Nothicauge gefertigte, lackierte Kugel von 20 cm Durchmesser.
- Ein aus Knochen geschnittenes Aspergill.
- Ein zusammengelegter Mantel aus zusammengefügter Ghulhaut.
- Ein an einen Stock gebundener getrockneter Frosch (könnte mit einem *Zauberstab der Verwandlung*) verwechselt werden.
- Ein Sack voller Fledermausguano.
- Der abgetrennte Finger einer Vettel.
- Eine 15 cm große Statuette einer Mumie, deren Arme vor ihrer Brust überkreuzt sind.
- Ein eiserner, mit einem Teufelsgesicht verzierter Anhänger.
- Der runzelige Schrumpfkopf eines Halbblings.
- Eine kleine Holzkassette, die die verdorrte Zunge eines Schreckenswolfs enthält.

Der südlichste Tunnel windet sich in einem Winkel von 20 Grad in trübes Wasser und endet an einem rostigen Fallgitter (Bereich 37).

36. KERKER

Die Kultisten fesselten hier Gefangene an die Rückwände von Alkoven. Die Gefangenen sind lange verschwunden (ihre Knochen liegen auf dem Boden in Bereich 27 verstreut), aber die rostigen Ketten sind geblieben.

GEHEIMTÜR

Eine Geheimtür in der Südwand kann mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden und lässt sich aufziehen, um den Blick auf Bereich 38 dahinter freizugeben.

SCHÄTZE

An der Rückwand der auf der Karte mit X markierten Zelle hängt ein menschliches Skelett, das in eine zerrissene schwarze Robe gekleidet ist. Das Skelett gehört einem Kultmitglied, das die blinde Ergebenheit des Kultes für Strahl infrage stellte. Charaktere, die das Skelett durchsuchen, finden einen Goldring (25 GM) an einem seiner knöchigen Finger.

37. FALLGITTER

Dieser Tunnel ist durch ein rostiges Eisentor geschützt, das mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 gewaltsam geöffnet werden kann. Ansonsten kann das Fallgitter angehoben oder abgesenkt werden, indem man an einem halb in die Ostwand von Bereich 38 eingebetteten Holzrad dreht. (Das Rad ist außerhalb der Reichweite von jemandem östlich des Fallgitters). Der Boden um das Fallgitter ist mit 60 cm trüben Wassers überschwemmt.

38. RITUALKAMMER

Der Kult führte in ihrer Rituale in diesem versteckten Raum durch. Der Sprechgesang, der im ganzen Gewölbe zu hören ist, geht von hier aus, doch wenn die Charaktere hier ankommen, verstummt das Gewölbe, da der Sprechgesang geheimnisvollerweise endet.

Der Sprechgesang endet, als ihr in diesen 12 Meter im Quadrat messenden Raum hineinlugt. Die glatten Mauerwände bieten hervorragende Akustik. Steinpfeiler ohne besondere Merkmale tragen die Decke, und ein Durchbruch in der Westwand führt zu einer dunklen, mit Müll vollgeschütteten Höhle. Trübes Wasser bedeckt den größten Teil des Bodens. Treppen führen hinauf zu trockenen Steinsimsen, die sich an die Wände schmiegen. In der Mitte des Raumes formen weitere Stufen ein erhöhtes Podium, das sich ebenfalls über das Wasser erhebt. Rostige Ketten mit Fesseln baumeln von der Decke direkt über einem Steinaltar, der auf dem Podium angebracht ist. Der Altar ist mit scheußlichen Darstellungen greifender Ghule behauen und mit getrocknetem Blut befleckt.

Das Wasser ist 60 cm tief. Die Simse und das zentrale Podium sind 1,50 m hoch (60 cm höher als die Wasseroberfläche), und die Decke der Kammer ist 4,80 m hoch (3,30 m über dem Podium und den Sims). Die Ketten, die von der Decke baumeln, sind 2,40 m lang; die Kultisten fesselten Gefangene mit den Ketten, ließen sie über dem Altar baumeln, schnitten sie mit Messern auf und ließen den Altar in Blut baden.

Halb in der Ostwand eingebettet ist ein Holzrad, das mit verborgenen Ketten und Mechanismen verbunden ist. Ein Charakter kann eine Aktion nutzen, um das Rad zu drehen, was das nahegelegene Fallgitter anhebt oder absenkt (siehe Bereich 37).

Das Loch in der Westwand führt zu einem natürlich ausgebildeten Alkoven. Der halb unter Wasser stehende Müllhaufen, der ihn ausfüllt, ist ein **Modernder Schlurfer**, den die Kultisten Lorghoth den Verfaller betitelt haben. Er schläft, erwacht aber, wenn er attackiert wird oder wenn die Charaktere die Kultisten herbeirufen, sich aber weigern, ihr Ritual zu Ende zu bringen (siehe „Einer muss sterben!“ weiter unten). Ein Charakter, der neben dem Haufen steht, kann seine wahre Natur mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 erkennen.

„EINER MUSS STERBEN!“

Wenn irgendcin Charakter auf das Podium klettert, lies vor:

Der Sprechgesang ertönt einmal mehr, während dreizehn düstere Erscheinungen auf den Sims erscheinen, die den Raum überblicken. Jede ähnelt einer schwarzberobten Gestalt, die eine Fackel hält, aber das Feuer der Fackel ist schwarz und scheint Licht in sich hineinzuziehen. Wo ihr erwarten würdet, Gesichter zu sehen, befindet sich nur Leere.

„Einer muss sterben!“, singen sie monoton, immer und immer wieder. „Einer muss sterben! Einer muss sterben!“

Die Erscheinungen sind harmlose Einbildungen, die nicht verletzt, vertrieben oder gebannt werden können.

Charaktere, die auf dem Podium sind, wenn die Kultisten erscheinen, müssen eine Kreatur auf dem Altar opfern oder sich dem Zorn des Kultes stellen; Charaktere können mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 11 feststellen, was getan werden muss. Um als Opfergabe zu zählen, muss eine Kreatur auf dem Altar sterben. Die Erscheinungen kümmern es nicht, welche Art von Kreatur geopfert wird, und sie lassen sich nicht von Illusionen zum Narren halten.

Wenn die Charaktere das Opfer darbringen, verlassen die Kultisten, aber ihr unermüdlicher Sprechgesang: „Er ist der Uralte. Er ist das Land“, hallt erneut in dem Gewölbe wider. Strahl ist sich des Opfers bewusst, und das Todeshaus tut nun nichts, um die Charaktere zu behindern (siehe „Enden“ weiter unten).

Wenn die Charaktere das Podium verlassen, ohne das Opfer darzubringen, ändert sich der Sprechgesang der Kultisten: „Lorghoth der Verfaller, wir erwecken Dich!“ Dieser Sprechgesang rüttelt den Modernen Schlurfer wach und veranlasst ihn zur Attacke. Er verfolgt Beute über den Raum hinaus, wird aber das Gewölbe nicht verlassen. Er kann sich durch Tunnel bewegen, ohne sich zu zwängen und füllt ihren Raum vollständig aus. Am Beginn des ersten Zugs des Modernen Schlurfers verändert sich der Sprechgesang wieder: „Das Ende naht! Tod, sei gepriesen!“ Wenn der Moderne Schlurfer stirbt, endet der Sprechgesang, und die Erscheinungen verschwinden für immer.

ENDEN

Die Nebel Ravenlofts umgeben weiter das Todeshaus, bis die Charaktere auf dem Podium stehen und die Kultisten entweder beschwichtigen oder ihnen trotzen. Strahl ist in jedem Fall zufrieden und veranlasst die Nebel, zurückzuweichen.

DER KULT WIRD BESCHWICHTIGT

Das Todeshaus hegt keinen Groll gegen eine Gruppe, die willens ist, ein Leben zu opfern, um den Kult zu beschwichtigen. Sobald das Opfer dargebracht wurde, können die Charaktere gehen. Beim Verlassen des Hauses steigen die Charaktere zur 3. Stufe auf.

DER KULT WIRD ABGEWIESEN

Wenn die Charaktere dem Kult sein Opfer verweigern und entweder den Modernen Schlurfer vernichten oder ihm entkommen, attackiert sie das Todeshaus, während sie es zu verlassen versuchen. Wenn sie nach oben zurückkehren, müssen sie ihre Initiative auswürfeln, während sie mehrere architektonische Veränderungen entdecken:

- Alle Fenster sind zugemauert; die zugemauerten Fenster und die Außenwände sind undurchdringlich für die Waffenangriffe und Schaden verursachenden Zaubersprüche der Charaktere.
- Alle Türen sind verschwunden, ersetzt durch schlitzende Sensenblätter. Einem Charakter muss ein Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 gelingen, um einen Durchgang mit Sensenfalle unversehrt zu passieren. Ein Charakter, der 1 Minute damit verbringt, die Sensen in einem bestimmten Durchgang zu studieren, kann versuchen, von einer vorübergehenden Lücke in ihren sich wiederholenden Bewegungen zu profitieren und stattdessen einen Intelligenzwurf gegen SG 15 ablegen. Misslingt einer der beiden Würfe, erleidet ein Charakter 2W10 Hiebsschaden, aber schafft es, den Durchgang zu passieren. Jeder Kreatur, die durch einen Durchgang gestoßen wird, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder sie erleidet den Schaden. Die Sensen können nicht entschärft werden.
- Jeder Raum, der einen Kamin, einen Ofen oder Herd enthält, ist mit giftigem schwarzem Rauch angefüllt. Der Raum ist komplett verschleiert, und jeder Kreatur, die ihren Zug im Rauch beginnt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, oder sie erleidet 1W10 Giftschaden.
- Die Innenwände werden morsch und brüchig. Jeder Abschnitt von 1,50 m Länge hat RK 5 und 5 Trefferpunkte, und kann auch mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 zerstört werden. Jeder Wandabschnitt von 1,50 m, der zerstört wird, lässt einen **Schwarm von Ratten** herausströmen und angreifen. Der Schwarm wird das Haus nicht verlassen.

Behalte die Initiative im Auge, während die Charaktere sich ihren Weg durch das Haus bahnen. Sobald sie entkommen, steigen sie zur 3. Stufe auf, und das Haus tut nichts mehr, um ihnen zu schaden.

ANHANG C: SCHÄTZE

Über ganz Barovia verstreut gibt es uralte Schätze, die gegen Strahd von Zarowitsch und seine grausamen Diener ins Feld geführt werden können. Die Lage dreier von ihnen – des *Folianten des Strahd*, des *Heiligen Symbols der Raben* und des *Sonnenschwerts* – werden vom Ergebnis des Kartenlesens in Kapitel 1 bestimmt. Die anderen Gegenstände können erlangt werden, wenn die Charaktere ihren Verbleib im Verlauf des Abenteuers entdecken.

FOLIANT DES STRAHD

Der *Foliant des Strahd* ist ein uraltes, von Strahd verfasstes Werk, eine tragische Geschichte davon, wie er zu seinem gefallenem Zustand kam. Das Buch ist in einen dicken Ledereinband mit stählernen Scharnieren und Verschlüssen gebunden. Die Seiten sind aus Pergament und sehr brüchig. Der größte Teil des Buches ist in einer merkwürdigen Kurzschrift verfasst, derer sich nur Strahd bedient. Flecken und Alter haben den größten Teil des Werks unleserlich gemacht, aber mehrere Absätze sind intakt und lesbar geblieben. Wenn die Charaktere sich den *Folianten des Strahd* aneignen und diese Absätze lesen wollen, zeige den Spielern den Abschnitt „Aus dem *Folianten des Strahd*“ in Anhang F.

Wenn Strahd sieht oder von einem Schergen erfährt, dass der *Foliant* in die Hände der Gruppe gefallen ist, werden alle seine anderen Ziele (siehe Kapitel 1, „In die Nebel“) hintangestellt, bis das Buch wiederbeschafft ist. Wenn Strahd angreift, richtet er seine Aufmerksamkeit in erster Linie auf denjenigen, der den *Folianten* bei sich hat.

FOLIANT DES STRAHD



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die hier beschriebenen magischen Gegenstände können signifikante Rollen im Abenteuer spielen, so sie gefunden werden.

BLUTSPEER

Waffe (Speer), ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Kavan war ein ruchloser Häuptling, dessen Stamm Jahrhunderte vor der Ankunft von Strahd von Zarowitsch im Balinokgebirge lebte. Obwohl er sehr wohl am Leben war, hatte Kavan einige Charakterzüge mit Vampiren gemeinsam: er schlief bei Tag und jagte bei Nacht, er trank das Blut seiner Beute und lebte unterirdisch. In der Schlacht führte er



BLUTSPEER

GULTHIAS-STECKEN

einen blutbefleckten Speer. Dieser war der erste *Blutspeer*, eine Waffe, die das Leben derer entzieht, die sie tötet und dieses Leben auf seinen Träger überträgt, und damit diesem Individuum die Ausdauer einflößt, um weiterzukämpfen.

Wenn du mit einem Nahkampfgriff mit diesem Speer triffst und die Trefferpunkte des Ziels auf 0 reduzierst, erhältst du 2W6 temporäre Trefferpunkte.

GULTHIAS-STECKEN

Stecken, selten (benötigt Einstimmung)

Gefertigt aus dem Zweig eines Gulthias-Baumes (siehe der Eintrag *Plage* im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*), ist ein *Gulthias-Stecken* kaum mehr als ein schwammiges schwarzes Stück Holz. Das in ihm schlummernde Übel verursacht Unbehagen in Tieren, die sich innerhalb von 10 m um ihn herum befinden. Der *Stecken* hat 10 Ladungen und erhält täglich zur Abenddämmerung 1W6 + 4 seiner verbrauchten Ladungen zurück.

Wird der *Stecken* zerbrochen oder eingäschert, stößt sein Holz einen schrecklichen, unmenschlichen Schrei aus, der bis zu einer Entfernung von 100 m gehört werden kann. Alle *Plagen*, die den Schrei hören können, verwelken und sterben sofort.

Vampirischer Schlag. Der *Stecken* kann wie ein magischer Kampfstab geführt werden. Bei einem Treffer verursacht er Schaden wie ein normaler Kampfstab, und du kannst 1 Ladung ausgeben, um die gleiche Anzahl von Trefferpunkten zurückzuerhalten, die die Waffe verursacht hat. Jedes Mal, wenn eine Ladung verbraucht wird, sickert rotes Blut aus den Poren des *Steckens*, und dir muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, oder du wirst mit kurzfristigem Wahnsinn geschlagen (siehe „Wahnsinn“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Plagenbann. Während du auf den *Stecken* eingestimmt bist, erachten dich *Plagen* und andere böse Pflanzenkreaturen nicht als feindselig, solange du sie nicht verletzt.

HEILIGES
SYMBOL DER RABEN



HEILIGES SYMBOL DER RABEN

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung durch einen Kleriker oder Paladin guter Gesinnung)

Das *Heilige Symbol der Raben* ist ein einzigartiges Symbol, das den gutherzigen Gläubigen von Barovia heilig ist. Es geht auf die Zeit vor der Errichtung jedweder Kirche in Barovia zurück. Der Legende nach wurde es einem weiblichen Paladin namens Lugdana von einem Riesenraben überbracht – oder einem Engel in der Gestalt eines Riesenrabens. Lugdana nutzte das heilige Symbol, um bis zu ihrem Tod Vampirnester auszuheben und zu zerstören. Die Hohepriester von Ravenloft verwahrten und nutzten das heilige Symbol nach Lugdanas Dahinscheiden.

Das heilige Symbol ist ein Platinamulett in der Form einer Sonne, mit einem in seiner Mitte eingebetteten großen Kristall.

Das heilige Symbol hat 10 Ladungen für die folgenden Eigenschaften. Es erhält täglich zum Morgengrauen 1W6 + 4 Ladungen zurück.

Vampire festhalten. Als eine Aktion kannst du 1 Ladung ausgeben und das heilige Symbol vorzeigen, um es mit heiliger Macht aufzudornen zu lassen. Vampire und Vampirbrut innerhalb von 10 m um das heilige Symbol müssen, sobald es auflodert, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf wird die Kreatur 1 Minute lang gelähmt. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, um den Effekt auf sich selbst zu beenden.

Untote vertreiben. Wenn du die Merkmale Untote vertreiben oder Vertreibe die Unheiligen besitzt, kannst du das Symbol vorzeigen und 3 Ladungen ausgeben, während du dieses Merkmal benutzt. Wenn du dies tust, haben Untote einen Nachteil auf ihre Rettungswürfe gegen den Effekt.

Sonnenlicht. Als eine Aktion kannst du 5 Ladungen ausgeben, während du das heilige Symbol vorzeigst, um es helles Licht in einem Radius von 9 m und dämmriges Licht in einem Radius von weiteren 9 m ausstrahlen zu lassen. Das Licht ist Sonnenlicht und hält 10 Minuten lang an oder bis du den Effekt beendest (keine Aktion nötig).

IKONE VON RAVENLOFT

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung durch eine Kreatur guter Gesinnung)

Die *Ikone von Ravenloft* ist eine 30 cm hohe, aus dem reinsten Silber gefertigte Statuette, die 10 Pfund wiegt. Sie stellt einen flehentlich knienden Kleriker dar.

Die Ikone wurde Strahd vom Erzpriester Ciril Romulitsch geschenkt, einem alten Freund der Familie, um das Schloss und seine Kapelle zu weihen.

Solange sie sich in einem Umkreis von 9 m um die Ikone befindet, steht eine Kreatur unter dem Effekt eines Zaubers *Schutz vor Gut und Böse* gegen Unholde und Untote. Nur eine auf die Ikone eingestimmte Kreatur kann seine anderen Eigenschaften benutzen.

Vorahnung. Du kannst eine Aktion nutzen, um einen Zauber *Vorahnung* von der Ikone zu wirken, ohne dass Materialkomponenten erforderlich sind. Einmal benutzt, kann diese Eigenschaft bis zur nächsten Morgendämmerung nicht mehr benutzt werden.

Fluch der Untoten. Du kannst die Ikone als ein heiliges Symbol benutzen, während du die Merkmale Untote vertreiben oder Vertreibe die Unheiligen benutzt. Wenn du dies tust, erhöhst du den Rettungswurf-SG um 2.

Wunden schließen. Während du die Ikone hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine Kreatur zu heilen, die du innerhalb von 9 m um dich herum sehen kannst. Das Ziel gewinnt 3W8 + 3 Trefferpunkte zurück, solange es kein Untoter, Konstrukt oder Unhold ist. Einmal benutzt kann diese Eigenschaft bis zur nächsten Morgendämmerung nicht mehr benutzt werden.

IKONE VON RAVENLOFT



SANKT MARKOVIAS OBERSCHENKELKNOCHEN

Waffe (Streitkolben), selten (benötigt Einstimmung)

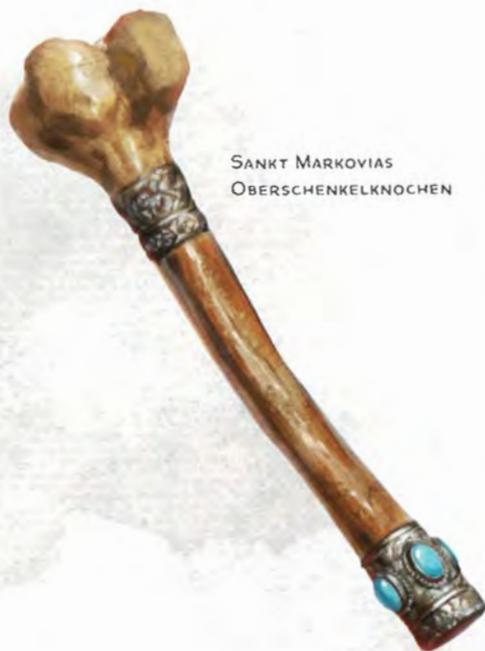
Sankt Markovias Oberschenkelknochen hat die Eigenschaften eines Streitkolbens des Zusammenbruchs. Wenn er während einer einzigen Schlacht einen oder mehrere Treffer gegen einen Vampir oder Vampirbrut erzielt, zerfällt der Oberschenkelknochen zu Staub, sobald die Schlacht zu Ende ist.

Als Jugendliche folgte Markovia ihrem Herzen und wurde bald nach ihrem achtzehnten Geburtstag eine Priesterin des Morgenfürsten. Sie erwies sich als charismatische Bekehrerin, und noch vor dem Alter von dreißig Jahren hatte sie sich einen Ruf dafür erworben, kein Übel gewähren zu lassen.

Markovia hatte Strahd schon lange als einen wahnsinnigen Tyrannen gesehen, aber erst nach seiner Verwandlung in einen Vampir rang sie sich dazu durch, ihn herauszufordern. Als sie ihre Anhänger versammelte und sich darauf vorbereitete, gegen Schloss Ravenloft zu ziehen, sandte Strahd eine Gruppe von Vampirbrut zu ihrer Abtei. Sie traten Markovia gegenüber und wurden bis auf den letzten vernichtet.

Erfüllt von aus rechtschaffenem Sieg geborener Zuversicht rückte Markovia auf Schloss Ravenloft vor. Eine große Schlacht wütete von den Katakomben bis zu den Brüstungen. Am Ende kehrte Markovia nie nach Barovia zurück, und Strahd bewegte sich noch lange danach humpelnd und mit einer Grimasse des Schmerzes. Es wird behauptet, dass er Markovia in einer Gruft unter seinem Schloss einsperrte und ihre Überreste dort noch immer verweilen.

Die Essenz von Markovias Heiligkeit wanderte zum Teil in ihre Knochen, während der Rest ihrer Leiche verwesete. Ihr verbleibender Oberschenkelknochen ist mit einer Macht durchsetzt, die schreckliche Verletzungen bei Untoten verursacht.



SANKT MARKOVIAS
OBERSCHENKELKNOCHEN

SONNENSCHWERT

Waffe (Langschwert), legendär (benötigt Einstimmung)

Das Sonnenschwert ist eine einzigartige Klinge, die einst im Besitz von Strahds Bruder war, Sergej von Zarowitsch. In seiner ursprünglichen Form hatte sie ein Heft und eine Parierstange aus Platin, und eine dünne Kristallklinge so hart wie Stahl.

Strahd beschäftigte nach Sergejs Tod einen mächtigen Zauberer namens Khazan, um die Waffe zu zerstören. Der erste Teil des Prozesses machte es nötig, das Heft von der Klinge zu trennen,

was Khazan bewerkstelligte. Während Khazan damit beschäftigt war, die Klinge zu zerstören, stahl sein Lehrling das Heft und floh. Khazan fand später den verstümmelten Leichnam seines Lehrlings im Swalitischen Wald, aber das Heft war nirgends zu finden. Um den Zorn des Vampirs zu vermeiden, erzählte Khazan Strahd, dass die gesamte Waffe zerstört worden wäre.

Das Heft, welches empfindungsfähig ist, weiß, dass es niemals mit seiner ursprünglichen Kristallklinge wiedervereint werden kann. Es hat jedoch die Eigenschaften einer Sonnenschwerts Klinge gewonnen.

Empfindungsfähigkeit. Das Sonnenschwert ist eine empfindungsfähige chaotisch gute Waffe mit einer Intelligenz von 11, einer Weisheit von 17 und einem Charisma von 16. Es verfügt über Gehör und normale Sicht bis zu einer Entfernung von 20 m. Die Waffe kommuniziert, indem sie Emotionen an die Kreatur überträgt, die sie trägt oder führt.

Persönlichkeit. Die besondere Absicht des Sonnenschwerts ist es, Strahd zu vernichten, nicht so sehr weil es das Land Barovia vom Bösen befreien will, sondern weil es Rache für den Verlust seiner Kristallklinge will. Die Waffe fürchtet insgeheim ihre eigene Zerstörung.



SONNENSCHWERT



ANHANG D: MONSTER UND NSC

Barovia ist ein Land der Vampire, Geister und Werwölfe. Darüber hinaus treffen Abenteurer auf viele andere Kreaturen, die bei Nacht unheimliche Geräusche ausstoßen, einschließlich den aus Strahds dunkler Aura geborenen Wesen. Die in diesem Abenteuer neu erscheinenden Monster sind weiter unten beschrieben, zusammen mit mehreren Verbündeten und Feinden des Vampirs – allesamt Seelen, deren Schicksale mit denen der Abenteurer verwoben sind. Strahd selbst taucht natürlich auch auf.

Die Monster und NSC werden in alphabetischer Reihenfolge präsentiert.

NEUE KREATUREN NACH HERAUSFORDERUNGSGRAD

Kreatur	HG	Kreatur	HG
Baba Lysaga	11	Phantomkrieger	3
Baba Lysagas krabbelnde Hütte	11	Pidelwick II.	1/4
		Rahadin	10
Baumplage	7	Rictavio	5
Besen der belebten Attacke	1/4	Strahds belebte Rüstung	6
Barovianische Hexe	1/2	Strahd von Zarowitsch	15
Esmerelda d'Avenir	8	Strahd-Zombie	1
Isek Strasni	5	Wächterporträt	1
Madame Eva	10	Werrabe	2
Mischlingsvolk	1/4	Wladimir Horngaard	7

DER ABT

Keine Kreatur in Barovia ist älter als der Herr der Abtei Sankt Markovia in Kresk. Diese namenlose heilige Gestalt, die andere den Abt nennen, wurde zur Abtei gelockt, nachdem Sankt Markovia durch Strahds Hand starb. Er versuchte, die Abtei wiederherzustellen, nachdem sie der Verderbtheit anheim fiel, wurde dabei aber selbst verdorben.

Getarnter Engel. Der Abt ist ein Deva, der bereits Jahrtausende lang gelebt hat. Er nimmt üblicherweise die Gestalt eines bestechend gutaussehenden menschlichen Priesters zwischen Ende 20 und Ende 30 an. Vor mehr als hundert Jahren wurde der Deva aus den Oberen Ebenen gesandt, um das Vermächtnis von Sankt Markovia zu ehren. Er eröffnete die Abtei wieder und begann, sich um die körperlich und geistig Kranken zu kümmern. Dadurch hoffte er, etwas Hoffnung nach Barovia zu bringen. Seine Bemühungen funktionierten eine Weile lang, doch dann begannen die Dunklen Mächte, ihn zu verderben.

Unvollkommenheiten. Der Abt begann in Ungnade zu fallen, als die Belviews – eine Familie kränklicher, durch Inzucht geborener Aussätziger – auf der Suche nach Erlösung zur Abtei kamen. Der Deva befreite sie von ihren Krankheiten, ein Akt, für den sie ihm ewig dankbar waren, doch er konnte sie nicht von gewissen menschlichen Charakterfehlern heilen, die seit der Geburt dagewesen waren. Der Abt wurde von einem stolzen, obsessiven Verlangen verzehrt, die armen Belviews von ihrer verbleibenden Unvollkommenheit zu befreien. Die Familie Belview hatte jedoch merkwürdige Vorstellungen davon, was es bedeutet, perfekt zu sein. Sie wollten keine gewöhnlichen Menschen sein. Sie wollten die Augen einer Katze besitzen, die Schwingen einer Fledermaus, die Stärke eines Maultiers und die List einer Schlange. Kurz, sie begehrten tierhafte Charakterzüge, und der Abt, der sich ihrer erbarmte, gab ihrem wahnhaften Verlangen nach.

Auftritt Wasili von Holtz. Die frühen Experimente des Abtes erwiesen sich als tödlich für ihre Subjekte, aber die

Belviews bestanden darauf, dass er weiter experimentierte. Eines Tages besuchte ein Barovianischer Fürst namens Wasili von Holtz die Abtei. Der Abt erkannte sofort, dass der Mann böse war, aber von Holtz betonte, dass er nur helfen wolle. Er versorgte den Abt mit aus dem Bernsteintempel (Kapitel 13) gepflücktem, verbotenem altem Wissen und half dem Abt dabei, die Belviews in Mischlingsvolk zu verwandeln – irrsinnige Menschen mit tierhaften Entstellungen und Charaktereigenschaften. Erst dann offenbarte sich von Holtz als Strahd von Zarowitsch. Irgendwie realisierte der Deva, dass jeder Versuch vergeblich sein würde, Strahd zu erschlagen – dass der uralte Fluch auf dem Land bedeutete, dass der Vampir niemals wirklich würde sterben können, zumindest nicht in Barovia.

Braut des Strahd. Strahd vertraute sich dem Abt an, beklagte seinen Fluch und erzählte dem Deva, dass er nichts mehr wünschte, als Barovia zu entkommen. Seine Vorstellung erweckte die Sympathie des Devas, und der Abt spielte in Strahds Hände, als er sich selbst das Ziel setzte, ein Heilmittel für Strahds „Leiden“ zu finden. Der Abt ist nun überzeugt, dass das Heilmittel darin liegt, Strahd mit seiner verlorenen Liebe wiederzuvereinen und dadurch den Fluch auf Barovia zu brechen. Der Abt hat kürzlich die Arbeit an einer Fleischgolem-Braut aus den Leichenteilen toter Frauen beendet. Während die Belviews im Irrenhaus der Abtei dahinsiechen, erteilt der Abt seiner Kreation Lektionen in Etikette und damenhaftem Betragen, so dass „sie“ Strahd formell vorgestellt werden und seine Liebe gewinnen kann.

Strahd hat kein Interesse an einer Fleischgolem-Braut, aber er genießt es, dieses einstige Engelswesen zu verderben und den Abt dazu zu treiben, weitere Akte der Verderbtheit zu begehen.

Werte. Benutze den Wertekasten **Deva** im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*), aber ändere die Gesinnung des Abtes zu rechtschaffen böse.

CHARAKTERISTIKA DES ABTES

Ideal. „Ich will Barovia von seiner Krankheit befreien. Indem ich dem Teufel seinen Herzenswunsch erfülle, bringe ich ihm und seinem Land Erlösung.“

Bindung. „Ich liebe die Kreaturen, die ich erschaffe, einschließlich meiner wunderschönen Golems und meines Mischlingsvolks.“

Makel. „Ich kann nicht verdorben werden. Mein Herz ist rein, meine Absichten edel und gut.“

BELEBTE OBJEKTE

Belebte Objekte wurden mittels potenter Magie erschaffen, um den Befehlen ihrer Schöpfer zu gehorchen. Wenn ihnen nichts befohlen wird, folgen sie dem letzten erhaltenen Befehl nach besten Möglichkeiten und können unabhängig handeln, um einfache Anweisungen zu erfüllen. Manche belebten Objekte unterhalten sich vielleicht flüssig oder nehmen eine Persönlichkeit an, aber die meisten sind simple Automaten.

Konstruierte Natur. Ein belebtes Objekt benötigt keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Die Magie, die ein Objekt belebt, wird gebannt, wenn die Trefferpunkte des Konstrukts auf 0 fallen. Ein belebtes Objekt, dessen Trefferpunkte auf 0 reduziert werden, wird unbelebt und ist zu beschädigt, um irgendjemandem von Nutzen oder etwas wert zu sein.

BABA LYSAGAS KRABELNDE HÜTTE

Baba Lysaga hat eine Hütte auf dem verrotteten Stumpf eines riesigen Baums gebaut, der vor langer Zeit gefällt wurde. Als sie einen magischen Edelstein in die Hütte einbettete, wurde das ganze Ding mit einer Art Leben erfüllt. Wenn sie es ihr befiehlt, zieht die Hütte ihre gigantischen Wurzeln aus der Erde heraus und schlurft herum wie ein spinnenartiges Ungetüm, das bei jedem Schritt den Erdboden erzittern lässt. Die Hütte attackiert mit ihren peitschenden und stampfenden Wurzeln. Sie kann ihre Wurzeln auch benutzen, um große Felsbrocken zu schleudern.

Hütteninneres. Die Hütte ist ein 7,50 m im Quadrat messendes wackeliges Holzgebäude mit einem sanft ansteigenden Reetdach. Das Mobiliar ist mit Bolzen am Boden befestigt, da die Hütte von einer Seite zur anderen schwankt, wenn sie läuft.

Herz der Hütte. Der Edelstein, der Baba Lysagas Hütte zum Leben erweckt hat, war zuvor im Weinmagier-Weinberg vergraben. Das Juwel war eines von dreien, die mit lebensspendender Magie durchsetzt waren, welche die Weinstöcke im Weinberg gesünder machte und die besten Weine garantierten. Baba Lysaga stahl eines der Juwelen, pervertierte seine Magie und nutzte sie stattdessen, um ihre Holzhütte zu beleben.

Wird das Juwel aus der Hütte entfernt, wird die Hütte kampfunfähig. Dieses Vorhaben ist jedoch leichter gesagt als getan. Das glühende grüne Juwel ist in einem Hohlraum im Stumpf

BABA LYSAGAS KRABELNDE HÜTTE

Gigantisches Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 263 (17W20 + 85)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	7 (-2)	20 (+5)	1 (-5)	3 (-4)	3 (-4)

Rettungswürfe KON +9, WEI +0, CHA +0

Schadensimmunitäten Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, liegend, taub, verängstigt, versteinert

Sinne Blindsight 36 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Antimagische Empfindlichkeit. Die Hütte wird kampfunfähig, wenn sich das magische Juwel, welches sie belebt, im Bereich eines *Antimagischen Feldes* befindet. Wenn die Hütte Ziel von *Magie bannen* wird, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauberrrettungswurf-SG des Zauberswirkers ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

Belagerungsmonster. Die Hütte verursacht doppelten Schaden gegen Gegenstände und Bauwerke.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Hütte führt drei Angriffe mit ihren Wurzeln aus. Sie kann einen dieser Angriffe durch einen Fels-Angriff ersetzen.

Wurzel. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 30 (4W10 + 8) Wuchtschaden.

Fels. Fernkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 21 (3W8 + 8) Wuchtschaden.

untergebracht, unter den morschen Bodendielen der Hütte. Die Dielen können mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 14 herausgerissen oder zerschmettert werden, wenn man ihnen 10 Schaden zufügt. Sobald die Bodendielen aus dem Weg sind, kann eine Kreatur in den Hohlraum greifen und sich das Juwel schnappen. Aber wenn jemand dies versucht, solange die Hütte noch lebt, wachsen dem Hohlraum Holzzähne und er wird ein Maul, das alles beißt, was das Juwel zu entfernen versucht; eine Kreatur, die versucht, das Juwel zu entfernen, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem gelungenen Rettungswurf bemächtigt sich die Kreatur des Steins, ohne gebissen zu werden. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur mit 10 (3W6) Stichschaden gebissen und versagt dabei, das Juwel zu beschaffen.

BESEN DES BELEBTEN ANGRIFFS

Ein Besen des belebten Angriffs ist leicht mit einem *Flugbesen* zu verwechseln. Er attackiert jede Kreatur, die ihn ergreift oder zu reiten versucht.

Fliegender Besen. Einige Besen des belebten Angriffs erlauben ihren Schöpfern, sie zu reiten, in welchem Fall sie sich wie typische *Flugbesen* verhalten. Ein Besen des belebten Angriffs kann jedoch nur das halbe Gewicht eines *Flugbesens* tragen (siehe Kapitel 7, „Schätze“, des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

BESEN DES BELEBTEN ANGRIFFS

Kleines Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 17 (5W6)

Bewegungsrate 0 m, fliegen 15 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Schadensimmunitäten Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsight 10 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 7

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Antimagische Empfindlichkeit. Der Besen wird kampfunfähig, wenn er sich im Bereich eines *Antimagischen Feldes* befindet. Wenn der Besen Ziel von *Magie bannen* wird, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauberrrettungswurf-SG des Zauberswirkers ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Besen bewegungslos bleibt und nicht fliegt, ist er nicht von einem normalen Besen zu unterscheiden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Besen führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Besenstiel. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Belebter Angriff. Wenn der Besen bewegungslos ist und eine Kreatur ihn ergreift, legt der Besen einen vergleichenden Geschicklichkeitswurf gegen einen Stärkewurf der Kreatur ablegen. Wenn der Besen den vergleichenden Wurf gewinnt, fliegt er aus dem Griff der Kreatur und führt einen Nahkampfangriff mit einem Vorteil beim Angriffswurf aus.



STRAHDS
BELEBTE RÜSTUNG

STRAHDS BELEBTE RÜSTUNG

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Blitz, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 13

Sprachen versteht Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Antimagische Empfindlichkeit. Die Rüstung wird kampfunfähig, wenn sie sich im Bereich eines *Antimagischen Feldes* befindet. Wenn die Rüstung Ziel von *Magie bannen* wird, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauberrettungswurf-SG des Zauberswirkers ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Rüstung bewegungslos bleibt, ist sie nicht von einer normalen Rüstung zu unterscheiden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Rüstung führt zwei Nahkampfangriffe aus oder benutzt Schockbolzen zweimal.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebsschaden plus 3 (1W6) Blitzschaden.

Schockbolzen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen (mit Vorteil beim Angriffswurf, wenn das Ziel Rüstungsteile aus Metall trägt), Reichweite 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Blitzschaden.

STRAHDS BELEBTE RÜSTUNG

Die Rüstung, die Strahd zu Lebzeiten in der Schlacht trug, lebt heute als kopflose, belebte Ritterrüstung weiter. Die Rüstung ist weinrot lackiert und mit goldenen Engelsmotiven verziert.

Ding des Bösen. Strahd hat seinem Automaten einen Splitter seines Wesens eingefloßt und seiner Rüstung eine Böswilligkeit vermacht, die in den meisten belebten Objekten nicht zu finden ist. Er hat seine Rüstung auch verstärkt und eine Anzahl permanenter Zaubereffekte auf sie gelegt, um die Rüstung zu einem besseren Verteidiger des Schlosses zu machen.

Die Rüstung versteht Gemeinsprache, aber gehorcht nur den Befehlen ihres Herrn.

WÄCHTERPORTRÄT

Ein Wächterporträt sieht wie ein fein gearbeitetes und wunderschön gerahmtes Kunstwerk aus. Üblicherweise stellt es eine wichtige Person auf realistische Weise dar. Das Bild und sein Rahmen sind mit mächtiger Magie durchwirkt und untrennbar verbunden.

Lebendes Bild. Die Augen der auf dem Gemälde dargestellten Gestalt sind mit Dunkelsicht durchsetzt, und sie scheinen Kreaturen zu folgen, die sich vor ihnen bewegen.

Angeborene Zauber. Wenn ein Wächterporträt angreift, wird die Gestalt auf dem Gemälde belebt und bewegt sich, als wäre sie lebendig (wenn auch nur in zwei Dimensionen). Das Wächterporträt hat keine effektiven Nahkampfangriffe, verfügt aber über ein Repertoire angeborener Zauber, die es wirken kann. Wenn es einen Zauber wirkt, führt die auf die Leinwand gemalte Gestalt alle entsprechenden körperlichen Gesten und verbalen Zauberformeln aus.

WÄCHTERPORTRÄT

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 5 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 0 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Blindsight 20 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache plus bis zu zwei weitere Sprachen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für das Porträt ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12). Das Porträt kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei es keine Materialkomponenten benötigt:

Jeweils 3/Tag: *Gegenzauber*, *Hypnotisches Muster*, *Krone des Wahnsinns*, *Telekinese*

Antimagische Empfindlichkeit. Das Porträt wird kampfunfähig, wenn es sich im Bereich eines *Antimagischen Feldes* befindet. Wenn das Porträt Ziel von *Magie bannen* wird, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauberrettungswurf-SG des Zauberswirkers ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Gestalt auf dem Porträt bewegungslos bleibt, ist das Porträt nicht von einem normalen Gemälde zu unterscheiden.

BABA LYSAGA



BABA LYSAGA

Zwei Frauen gaben Strahd von Zarowitsch das Leben. Die erste war Königin Ravenowia van Roeyen, Strahds biologische Mutter. Die zweite war die Hebamme der Königin, eine gläubige Anhängerin der Mutter Nacht namens Baba Lysaga. Obwohl es erstere war, die Strahd aufzog und ihm später ermöglichte, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten, war es letztere, die ein Potential für Größe und Dunkelheit in Strahd spürte, welches das eines jeden anderen Sterblichen übertraf. Lysaga glaubte damals wie heute, dass sie Strahds wirkliche Mutter ist.

BABA LYSAGA

Mittelgroßer Humanoid (Mensch, Gestaltwandler), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 120 (16W8 + 48)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	13 (+1)

Rettungswürfe WEI +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Religion +13

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Riesisch, Zwergisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Gestaltwandler. Baba Lysaga kann ihre Aktion verwenden, um sich in die Gestalt eines Schwarms Insekten (Fliegen) zu verwandeln oder ihre wahre Gestalt anzunehmen. Während sie in Schwarmgestalt ist, hat sie eine Schrittbewegungsrate von 1,50 m und eine Flugbewegungsrate von 9 m. Alles, was sie an sich trägt oder in der Hand hält, verwandelt sich mit ihr.

Segen von Mutter Nacht. Baba Lysaga ist vor Erkenntnismagie verborgen, als wäre sie von einem Zauber *Unauffindbarkeit* geschützt.

Zauberwirken. Baba Lysaga ist eine Zauberwikerin der 16. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungs-

Andere Mutter. Als Strahd noch ein Säugling in seiner Wiege war, wirkte Baba Lysaga Schutzzauber auf ihn und schlich sich in stürmischen Nächten in sein Kinderzimmer, um ihm magische Kinderlieder vorzusingen. Sie verlieh ihm auch den „Funken der Magie“ und stellte sicher, dass er ein Zauberwiker werden würde.

Baba Lysagas krankhafte Zuneigung zu dem Säugling Strahd blieb nicht unbemerkt. Nachdem sie mehrere beunruhigende Berichte erhalten hatte, war Königin Ravenowia gezwungen, die Hebamme aus dem Königreich zu verbannen. Lysaga sah Strahd niemals wieder, aber sie hat überlebt und wurde Zeuge der Triumphe ihres geliebten Jungen, der nach ihrer Ansicht ewig gesegnet ist. Trotz der Schrecken, die Strahd begangen hat, stellt Lysaga ihn sich immer noch als das vollkommene Kind vor, das sie in die Welt brachte. Strahd ist das Einzige in ihrem Leben, das ihr etwas bedeutet.

Nächste Mutter. Während ihres Exils brachte Baba Lysaga der Mutter Nacht zahllose Opfer dar und flehte sie an, Königin Ravenowia mit Krankheit und Tod zu schlagen. Lysaga bekam ihren Wunsch irgendwann erfüllt, und nachdem Strahd sich im Tal von Barovia niedergelassen hatte, zog Lysaga so nahe zu ihm, wie sie nur wagte.

In den unratverseuchten Tiefen ihres Herzens weiß Lysaga, dass Strahd sie niemals als seine wahre Mutter anerkennen würde, und sie könnte seine Zurückweisung auch nicht ertragen. Daher ist sie ihm nie gegenübergetreten. Sie würde ihre Existenz lieber in immerwährender Selbsttäuschung verbringen, und sich die Tage, Monate und Jahre mit der Ausübung grausamer Magie sowie der Suche nach Wegen vertreiben, ihrem „Sohn“ zu helfen.

Rabenplage. Baba Lysaga hat Verbündete in Schloss Ravenloft – einen Hexenzirkel. Durch die Hilfe dieser Hexen hat Lysaga kürzlich eine mögliche Bedrohung für Strahd aufgedeckt: eine Geheimgesellschaft von Werraben, genannt die Hüter der Feder, ein Gruppierung, die gewöhnliche Raben als Spione einsetzt.

wurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Baba Lysaga hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfel, Licht, Magierhand,*

Säurespritzer, Taschenspielerzi

1. Grad (4 Plätze): *Hexenpfel, Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schlaf*

2. Grad (3 Plätze): *Krone des Wahnsinns, Nebelschritt, Vergrößern/Verkleinern*

3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Feuerball, Magie bannen*

4. Grad (3 Plätze): *Dürre, Evards Schwarze Tentakel, Verwandlung*

5. Grad (2 Plätze): *Ausspähung, Geas, Todeswolke*

6. Grad (1 Platz): *Vorbestimmtes Trugbild, Wahrer Blick*

7. Grad (1 Platz): *Arkane Spiegelung, Finger des Todes*

8. Grad (1 Platz): *Wort der Macht: Betäubung*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Baba Lysaga führt drei Nahkampfgriffe mit ihrem Kampfstab aus.

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 4) Wuchtschaden oder 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird.

Insektenschwärme beschwören (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Baba Lysaga beschwört 1W4 Schwärme von Insekten. Ein beschworener Schwarm erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um Baba Lysaga und dient als ihr Verbündeter. Er bleibt, bis er stirbt oder bis Baba Lysaga ihn als eine Aktion forschickt.

Strahd sieht die Werraben nicht als ernsthafte Bedrohung an, aber Lysaga hat sich entschieden, sie zur Plage ihrer Existenz zu machen. Nach langer Suche und Ausspähung hat sie ein Werrabenrefugium auf dem Weingut Weinmagier (Bereich 12) entdeckt und hat begonnen, sie zu bekämpfen. Zusätzlich hat sie eine Allianz mit den wahnsinnigen Druiden geschmiedet, die den Weilandhügel heimsuchen (Kapitel 14) und sie überzeugt, dass sie Strahd geboren hat, den die Druiden als einen Gott ansehen. Mit den Druiden auf ihrer Seite erwartet sie, Barovia von dieser Werraben-Landplage zu befreien.

Gaben von Mutter Nacht. Die Gottheit Mutter Nacht hat Baba Lysaga als Belohnung für ihre unablässige Hingabe an Strahd mit magischen Gaben beschenkt. Ihre Haut hat die Widerstandskraft von Stein, sie ist resistent gegen schädliche Magie und sie ist gegen Erkenntnismagie abgeschirmt. Mutter Nacht hat Lysaga auch das Geheimnis der Langlebigkeit mitgeteilt, welches erfordert, dass sie in Neumondnächten im Blut von Tieren badet. Würde sie dies vernachlässigen, würde Lysaga schnell altern und sie innerhalb von Sekunden in Staub und Knochen verwandeln.

CHARAKTERISTIKA VON BABA LYSAGA

Ideal. „Keine Liebe ist größer als die Liebe einer Mutter für ihren Sohn.“

Bindung. „Ich bin die Mutter von Strahd. Jeder, der diese Tatsache bestreitet, kann verrotten.“

Makel. „Ich werde nicht ruhen, bis auch die letzten Feinde meines Sohnes vernichtet sind.“

BAROVIANISCHE HEXE

Die wahnsinnigen Frauen und Männer, die als Barovianische Hexen bekannt sind, schmieden im Austausch für Magie und Langlebigkeit Pakte mit Strahd und den Dunklen Mächten von Ravenloft. Sie ziehen es vor, in den Schatten zu leben und können im Dunklen sehen. Wenn sie offen reisen, benutzen sie den Zauber *Gestalt verändern*, um eine weniger auffällige Gestalt anzunehmen. Sie benutzen diesen Zauber auch, um sich lange, scharfe Klauen wachsen zu lassen, mit denen sie tiefe Schnittwunden zufügen können.

Brüder und Schwestern von Strahd. Barovianische Hexen haben keine Skrupel. Im Austausch für Macht handeln sie mit jedem. Sie werden aus dem gleichen Grund auch jeden verraten. Das Einzige, was sie fürchten, ist Strahd, und sein Wunsch ist ihnen Befehl. Barovianische Hexen sprechen von sich selbst manchmal als die Brüder und Schwestern von Strahd, aber nie, wenn er dabei ist.

Ratten und Katzen zusammenpacken. Barovianische Hexen sind obsessive Sammler. Jede glaubt, dass fast alles, was man findet – ein Stück zerbrochener Knochen, ein totes Nagetier, eine Handvoll Staub oder irgendein anderes wertloses Objekt oder Material – als Zauberkomponente, Ritualobjekt oder Zaubertrankzutat nutzbar wäre.

Barovianische Hexen benutzen den Zauber *Vertrauten finden*, um Vertraute herbeizurufen. Besonders beliebt sind Katzen, obwohl Schlangen und Kröten auch verbreitet sind. Diese Tiere lauern inmitten des Gerümpels in den Verstecken der Hexen und entfernen sich selten weit von ihren scheußlichen Meistern.

BAROVIANISCHE
HEXE



BAROVIANISCHE HEXE

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Wahrnehmung +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Zauberwirken. Die Hexe ist eine Zauberwirkerin der 3. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Die Hexe hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

- Zaubertricks (beliebig oft): *Kältestrahl*, *Magierhand*, *Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Schlaf*, *Strahl der Übelkeit*, *Tashas Fürchterlicher Lachanfall*
 2. Grad (2 Plätze): *Gestalt verändern*, *Unsichtbarkeit*

AKTIONEN

Klauen (benötigt Gestalt verändern). Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W6 + 1) Hiebsschaden. Dieser Angriff ist magisch.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 2 (1W4) Stichschaden.

PLAGE, BAUM

Plagen (wie im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben) sind böse, wandelnde Pflanzenkreaturen, und eine Baumplage ist eine besonders große Unterart. Sie sieht aus wie ein toter Baum oder Baumhirte, 10 m groß, mit schwammigem, holzigen Fleisch, dornigen Ästen und gummiartigen Wurzeln, die sie hinter sich herzieht. Sie hat Blut statt Harz und ist derart von Blut durchtränkt, dass sie nicht leicht Feuer fängt.

Brutaler Fleischfresser. Eine Baumplage ernährt sich von warmblütiger Beute und zieht perverses Vergnügen aus dem Verursachen von Blutbädern. Sie schlägt mit ihren schweren Ästen zu und quetscht Beute mit ihren Wurzeln zu Tode. Sie kann ihr klaffendes, zahnbewehrtes Maul öffnen und eine zwischen ihren Wurzeln gefangene Kreatur beißen. Die Wurzeln einer Baumplage können abgetrennt werden, obwohl das Abschneiden der Plage keinen Schaden verursacht.

Plagenfeindseligkeit. Eine Baumplage wird oft an der Seite anderer Arten von Plagen kämpfen, aber sie hasst andere Baumplagen und wird sie bei der geringsten Chance attackieren. Baumplagen hassen auch Baumhirten, und das Gefühl beruht auf Gegenseitigkeit.

BAUMPLAGE

Riesige Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 149 (13W12 + 65)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	6 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Zustandsimmunitäten blind, taub

Sinne Blindsight 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 10

Sprachen versteht Gemeinsprache und Druidisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Plage bewegungslos bleibt, ist sie nicht von einem toten Baum zu unterscheiden.

Belagerungsmonster. Die Plage verursacht doppelten Schaden gegen Gegenstände und Bauwerke.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Plage führt vier Angriffe aus: zwei mit ihren Ästen und zwei mit ihren Greifwurzeln. Wenn sie einen Charakter gepackt hat, kann die Plage auch als Bonusaktion einen Biss-Angriff gegen dieses Ziel ausführen.

Ast. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (3W6 + 6) Wuchtschaden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 19 (3W8 + 6) Stichschaden.

Greifwurzel. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, eine nicht von der Plage gepackte Kreatur. **Treffer:** Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf zum Entkommen SG 15). Bis der Haltegriff endet, erleidet das Ziel 9 (1W6 + 6) Wuchtschaden zu Beginn jeder seiner Runden. Die Wurzel hat RK 15 und kann abgetrennt werden, indem ihr auf einmal 6 Hiebschaden oder mehr zugefügt werden. Wird die Wurzel abgetrennt, verletzt das die Plage nicht, beendet aber den Haltegriff.



ESMERELDA
D'AVENIR

ESMERELDA D'AVENIR

Esmerelda d'Avenir, eine Vistana, ist das Protégé von Rudolph van Richten – trotz der Tatsache, dass ihr erstes Zusammentreffen mit dem Vampirjäger alles andere als angenehm war.

Zeugin einer Tragödie. Als Esmerelda ein kleines Mädchen war, entführte ihre Familie van Richtens jugendlichen Sohn Erasmus und lieferten ihn in die Klauen eines Vampirs aus. Sogar heute, Jahre später, kann sie Erasmus' Flehen um Gnade noch hören. Dieses Ereignis plagte ihre Kindheit.

Van Richten spürte Esmereldas Familie bald nach der Entführung auf, doch nicht bevor die Vistani den Knaben verkauft hatten. Obwohl van Richten ihnen Leid hätte zufügen können, verhörte er stattdessen Esmereldas Vater und Mutter zum Aufenthaltsort seines vermissten Sohnes. Zufrieden mit ihren Antworten, verschonte er ihre Leben, bevor er mit den Informationen abreiste, die sie ihm gegeben hatten. Esmerelda war Zeugin von van Richtens Akt der Gnade und war tief davon bewegt.

Van Richtens tragische Erzählung. Im Alter von fünfzehn Jahren lief Esmerelda von zu Hause weg, noch immer verstört davon, was ihre Familie van Richten angetan hatte. Nach vielen grauenvollen Abenteuern spürte sie van Richten zwei Jahre später auf. Im Glauben, sie wäre eine Vistani-Assassine, hielt er ihr ein Schwert an die Kehle und drohte, ihr Blut zu vergießen. Esmerelda überzeugte ihn, dass sie im aufrichtig helfen wollte, seinen vermissten Sohn zu finden, woraufhin van Richten ihr die traurigste aller Geschichten erzählte. Er hatte seinen Sohn gefunden, doch der war zu Vampirbrut verwandelt worden. Als Erasmus seinen Vater um Erlösung anflehte, erfüllte van Richten seinen Wunsch und beendete dessen Existenz.

Lebwohl. Esmerelda blieb für zwei Jahre an van Richtens Seite und half ihm, viele Kreaturen der Nacht aufzuspüren und zu erschlagen. Doch weil van Richten sich nie dazu durchringen konnte, einer Vistana vollständig zu vertrauen, verbarg er viele Geheimnisse vor ihr. Die beiden Vampirjäger gingen sich gegenseitig auf die Nerven, und ihre Meinungsverschiedenheiten wurden häufiger. Schließlich schlug Esmerelda vor, mit einem letzten Rest ihrer Freundschaft getrennter Wege zu gehen, und van Richten stimmte zu.

ESMERELDA D'AVENIR

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 17 (beschlagene Lederrüstung +1)

Trefferpunkte 82 (11W8 + 33)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe WEI +3

Fertigkeiten Akrobatik +7, Arkane Kunde +6, Auftreten +6, Fingerfertigkeit +7, Heilkunde +3, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +3, Täuschen +9, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache, Elfish

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Besondere Ausrüstung. Zusätzlich zu ihrer magischen Rüstung und Bewaffnung besitzt Esmerelda zwei *Tränke der mächtigen Heilung*, sechs *Phiolen Weihwasser* und drei *Holzpflocke*.

Zauberwirken. Esmerelda ist eine Zauberwinkerin der 7. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Esmerelda hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil*, *Licht*, *Magierhand*, *Taschenspieler*

1. Grad (4 Plätze): *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schutz vor Gut und Böse*

2. Grad (3 Plätze): *Dunkelheit*, *Klopfen*, *Spiegelbilder*

3. Grad (3 Plätze): *Blitz*, *Hellsehen*, *Schutzkreis*

4. Grad (1 Platz): *Mächtige Unsichtbarkeit*

Esmereldas Geheimnis. Seit sie von Richten Lebewohl sagte, hat Esmerelda ein beträchtliches persönliches Vermögen angesammelt, von dem sie etwas zum Kauf eines Wohnwagens benutzte, um dort ihre Vampirtöter-Paraphernalien zu verstauen. Bei einem ihrer weniger erfolgreichen Abenteuer biss ein Werwolf ihr rechtes Bein unter dem Knie ab, und obwohl sie eine Ansteckung mit Lykanthropie vermeiden konnte, saß Esmerelda monatelang auf der Ersatzbank. Sie beauftragte einen Meisterhandwerker, um ihr eine Unterschenkel- und Fußprothese zu fertigen. Nach mehreren Versuchen lieferte er eine Prothese, die ihre Beweglichkeit wiederherstellte. Sie hat sich seitdem gut an die falsche Gliedmaßen gewöhnt und gibt sich Mühe, sie nicht offen zu zeigen.

Die große Vampirjagd. Während sie sich in der Gesellschaft einer Vistani-Karawane befand, hörte Esmerelda das Gerücht, dass Rudolph von Richten nach Barovia gegangen war, um den mächtigsten Vampir von allen zu erschlagen. Sie dachte, dass er vielleicht Hilfe brauchen könnte und reiste ihm nach, um nach Monaten endlich Strahds Domäne zu erreichen. Sie fuhr ihren Wagen nach Vallaki und erfuhr von einem alten Turm, der sie an van Richtens bevorzugte Lagerorte erinnerte. Als sie dort ankam, fand sie einige von van Richtens Habseligkeiten, aber von dem Vampirjäger selbst kein Zeichen. Obwohl sie nun bestrebt ist, den Aufenthaltsort ihres Mentors herauszufinden, ist sie auch *begierig*, sein Vertrauen und seinen Respekt zu verdienen. Zu diesem Zweck brütete sie über van Richtens Nachforschungen und lernte alles über Strahd und Schloss Ravenloft, mit der Absicht, den Vampir selbst zu erledigen.

Tarokkablatt. Esmerelda bewahrt einen Stapel Tarokkakarten in ihrem Wohnwagen auf (Kapitel 11, Bereich VI). Obwohl ihre Karten nicht magisch sind, kann Esmerelda sie benutzen, um die Karten für die Charaktere zu legen (siehe Kapitel 1), wie es Madame Eva tun kann.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Esmerelda führt drei Angriffe aus: zwei mit ihrem *Rapier* +1 und eine mit ihrem *Beil* +1 oder ihrem versilberten Kurzschwert.

Rapier +1. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Stichschaden.

Beil +1. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Versilbertes Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Fluch (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Esmerelda wählt eine Kreatur als Ziel, die sie innerhalb von 9 m um sich sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, oder es wird verflucht. Während der Fluch anhält, ist das Ziel verwundbar gegen eine Schadensart nach Esmereldas Wahl. Der Fluch hält an, bis er von einem Zauber *Fluch bannen* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird. Wenn der Fluch endet, erleidet Esmerelda 3W6 psychischen Schaden.

Böser Blick (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Esmerelda wählt eine Kreatur als Ziel, die sie innerhalb von 3 m um sich sehen kann und wirkt einen der folgenden Zauber auf das Ziel (Rettungswurf-SG 14), sie benötigt weder körperliche noch Materialkomponenten dazu: *Tierfreundschaft*, *Person bezaubern* oder *Person festhalten*. Wenn dem Ziel der erste Rettungswurf gelingt, ist Esmerelda bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind. Sobald einem Ziel ein Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingt, ist er für 24 Stunden gegen die Kraft Böser Blick aller Vistani immun.

CHARAKTERISTIKA VON ESMERELDA D'AVENIR

Ideal. „Böses, das sich von den Unschuldigen nährt, ist das schlimmste von allen und muss vernichtet werden.“

Bindung. „Mein Mentor und Lehrer, Dr. Rudolph von Richten, ist wie ein Vater für mich.“

Makel. „Ich gehe dahin, wo Engel furchtsam weichen.“

ISEK STRASNI

Isek und seine Schwester wurden in Vallaki geboren. Eines Morgens nahmen sie ihr Vater und ihr Onkel zum Fischen am Zarowitschsee mit. Auf dem Weg zurück in die Stadt attackierte ein Schreckenswolf Isek und biss seinen rechten Arm ab. Sein Vater trug Isek zurück in die Stadt, während sein Onkel die Bestie ablenkte. Seine Schwester rannte in den Wald, versteckte sich dort und wurde niemals wieder gesehen.

Im Gegensatz zu seiner Schwester wurde Isek ohne Seele geboren. Als die Zeit verging, vergaß er seine verlorene Schwester und lernte, mit seiner Behinderung zu leben.

Verwaister Killer. Iseks Eltern erlagen ihrem Kummer und ließen ihn als Waise zurück. Er wurde ein Sozopath. Andere Kinder verspotteten ihn rücksichtslos wegen seiner toten Familie und seines fehlenden Arms, aber er war ein kräftiger Junge und hatte keine Schwierigkeiten dabei, sie zu töten und ihre Leichen loszuwerden. Er wurde schließlich auf frischer Tat ertappt und zum Bürgermeister gebracht. Anstatt den Jungen für seine Verbrechen zu bestrafen, begnadigte Baron Wallakowitsch Isek und nahm ihn in seinem Haushalt auf. Isek ist seitdem immer loyal gegenüber dem Bürgermeister gewesen, genoss die Macht seiner Stellung und die Annehmlichkeiten des

Herrenhauses seines Meisters. Wenn er gerade nicht den Willen des Bürgermeisters ausführt, trinkt Isek reichliche Mengen Wein.

Gabe der Unholde. Nach Jahren, in denen er Baron Wallakowitschs schmutzige Arbeit erledigt hat, erwachte Isek eines Morgens aus einem Vollrausch und stellte fest, dass ihm einer neuer Arm an der Stelle seines verlorenen gewachsen war.

Die neue Gliedmaße hat Stacheln mit Widerhaken, verlängerte Finger und lange Nägel. Er kann mit einem Schnippen seiner nichtmenschlichen Finger Feuer erzeugen und hat die Flammen öfters schon benutzt, um jedem Vallakier die Furcht vor dem Teufel zu lehren.

Puppensammler. Vielleicht noch beunruhigender als sein neuer Arm und seine mörderische Natur ist Iseks Puppensammlung, die er in seiner Schlafkammer im Herrenhaus des Bürgermeisters aufbewahrt. Isek hat oft Träume von einer wunderschönen jungen Frau und hat jahrelang einen ortsansässigen Spielzeugmacher namens Gadof Blinsky gezwungen, Puppen nach ihrem Abbild zu fertigen. Die Frau ist Irena Koljana, obwohl Isek ihren Namen nicht kennt.

Familie ist ewig. Isek hat Träume von Irena. Wenn er sie entdecken sollte, wird er versuchen, sie gewaltsam zum Herrenhaus des Bürgermeisters zu bringen. Sollte ihm das gelingen, wird er sie in seiner Schlafkammer gefangen halten (Kapitel 5, Bereich N3j). Sie weiß nicht, dass Isek ihr Bruder ist. Irena floh, nachdem Isek von dem Schreckenswolf attackiert worden war und verlief sich im Wald. Sie wanderte orientierungslos tagelang herum, bis sie von Koljan Indirawitsch im Dorf Barovia gefunden und adoptiert wurde. Isek begehrt sie auf ungesunde Art und wird nichts und niemandem gestatten, sich zwischen die beiden zu stellen.



KASIMIR
WELIKOW

ISEK
STRASNI

CHARAKTERISTIKA VON ISEK STRASNI

Ideal. „Furcht ist eine machtvolle Waffe. Ich nutze sie, um zu bekommen, was ich will.“

Bindung. „Ich bin meinem Meister, Baron Wallakowitsch, gegenüber loyal, denn er nahm mich in seinem Heim auf. Ich schulde ihm mein Leben, aber er gehört nicht zur Familie.“

Makel. „Ich würde alles tun und alles umbringen, um meine Schwester zu finden.“

KASIMIR WELIKOW

Kasimir, ein verstümmelter und tiefrauriger Dämmerungself, ist seit Jahrhunderten in Barovia gefangen. Sein Volk stand kurz davor, von Strahds Armeen ausgerottet zu werden, als es sich ergab. Strahd überließ die wenigen Überlebenden der Gnade der Vistani, die sie ins Tal von Barovia brachten, wo sie seitdem leben.

Alte Freunde. Kasimirs Treue zu den Vistani ist so stark, dass er den Namen des Vistani annahm, der ihn in seinen Clan aufgenommen hatte, ein Mannes namens Welikow. Obwohl Welikow vor mehr als einem Jahrhundert starb, lebt Kasimir weiterhin unter Welikows Nachfahren. Unglücklicherweise sind die modernen Vistani nach seiner Ansicht weder so edel noch so aufgeklärt wie ihre Ahnen. Da er niemand ist, der sich durchsetzen kann, hofft Kasimir, die gegenwärtige Führerschaft zu überleben und eine Rückkehr zu den alten Gewohnheiten zu sehen.

Träumt von den Verdammten. Kasimirs Schwester, Patrina Welikowna, ist in den Katakomben unter Schloss Ravenloft eingesperrt. Davon überzeugt, dass sie die Konkubine des Teufels Strahd war, steinigten Kasimir und seine Mitdämmerungselfen Patrina. Als Strafe, dass sie ihn seiner Braut beraubt hatten, schlachtete Strahd alle Frauen des Dämmerungselfenstammes ab, und Kasimirs Ohren wurden abgeschnitten, um ihn für die Anstiftung zur Steinigung zu bestrafen. Er trägt eine Kapuze, um seine Verstümmelung zu verbergen.

Kasimirs Gefühl des Verlustes ist mit leise köchelnder Wut vermischt. Patrina spricht nun in seinen Träumen zu ihrem Bruder; sie erzählt ihm, wie die Jahre der Schuld und des Bedauerns alle bösen Gedanken aus ihrem Geist gebannt und

ISEK STRASNI

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 14 (beschlagene Lederrüstung)

Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	9 (-1)	15 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Rohling. Eine Nahkampfwaffe verursacht einen zusätzlichen Würfel Schaden, wenn Isek mit ihr trifft (im Angriff enthalten).

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Isek führt zwei Angriffe mit seiner Streitaxt aus.

Streitaxt. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 13 (2W8 + 4) Hiebschaden oder 15 (2W10 + 4), wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Flammen schleudern. Fernkampf-Zauberangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 18 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (3W6) Feuerschaden. Ist das Ziel ein brennbarer Gegenstand, der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, geht es in Flammen auf.

ihre geplagte Seele gereinigt haben. Doch Kasimir ist weiterhin nicht überzeugt von ihren Beteuerungen, weil er weiß, dass Strahd Patrina verdorben und sie einen Pfad des Bösen und der Falschheit hinabgeführt hat. Aus diesem Grund will Kasimir den Vampir vernichtet sehen, so dass seine Schwester aus ihrer ewigen Verdammnis gerettet werden kann.

Geheimnisse des Bernsteintempels. Patrina hat Kasimir erzählt, dass der Bernsteintempel, ein uraltes in den barovianischen Bergen verstecktes Gewölbe, der Ort ist, an dem Strahd seinen Pakt mit bösen Mächten geschmiedet und entdeckt hat, wie er ein Vampir werden konnte. Kasimir hat den Tempel jahrelang ausspioniert, doch nun benötigt er Abenteurer, um ihn zu erforschen und die lauernden Gefahren zu überleben. Er denkt, dass das Geheimnis zum Brechen von Strahds Pakt und der Befreiung Barovias dort versteckt liegen könnte, doch wichtiger noch, er glaubt, dass der Bernsteintempel das Geheimnis enthält, die uralten Toten wieder ins Leben zurückzuholen.

Kasimir glaubt, dass er mit Hilfe der Charaktere herausfinden kann, wie er Patrina in Fleisch und Blut wiederherstellen vermag. Kasimir hat keinen Schimmer, dass Patrina ihn für genau diesen Zweck benutzt, und dass sie das ultimatives Ziel verfolgt, ein ebenso mächtiger Vampir wie Strahd zu werden.

Spielwerte. Benutze den Wertekasten **Magus** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* mit den folgenden Anpassungen:

- Kasimirs Gesinnung ist neutral.
- Kasimir hat Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m.
- Kasimir hat das Merkmal Feenblut, was bedeutet, dass er einen Vorteil bei Rettungswürfen hat, wenn er bezaubert werden soll und Magie ihn nicht einschläfern kann.
- Kasimir trägt einen *Ring der Wärme* und ein Zauberbuch (siehe Kapitel 5, Bereich N9a, für eine Liste der Zauber darin und seiner vorbereiteten Zauber).

CHARAKTERISTIKA VON KASIMIR WELIKOW

Ideal. „Ich habe mein Volk und meine Schwester enttäuscht, und nun muss ich Buße tun oder verdammt sein.“

Bindung. „Ich trachte danach, meine seit langem tote Schwester Patrina ins Leben zurückzubringen – selbst, wenn es mein eigenes Leben kostet.“

Makel. „Ich glaube, dass meine Schwester erlöst werden kann.“

MADAME EVA

Die Wahrsagerin Madame Eva lebt unter den Vistani, ist aber nicht wirklich eine von ihnen. Sie scheint in ihren Siebzigern zu sein, ist tatsächlich aber viel älter.

Königliches Blut. Madame Eva ist Strahds Halbschwester, obwohl Strahd sich dieser Tatsache nicht bewusst ist. Ihr richtiger Name ist Katarina, und sie ist die Tochter einer Vistani, die König Barov, Strahds Vater, während eines seiner vielen Kreuzzüge in sein Bett genommen hatte. Madame Eva weiß, dass sie Strahds Halbschwester ist, aber hat niemandem von dem königlichen Blut erzählt, das durch ihre Adern fließt.

Mutter Nacht. Vor mehr als vierhundert Jahren kam Katarina nach Barovia und schlich sich in Strahds Hofstaat ein, wo sie als Magd in Schloss Ravenloft arbeitete. Sie lernte das Schloss so gut kennen wie die Linien ihrer Hand, und sie war bei der Hochzeit von Sergej und Tatjana anwesend. Nachdem Strahd wahnsinnig geworden war und seinen Bruder ermordet hatte, floh sie aus dem Schloss und fand bei den Vistani Unterschlupf. Später schmiedete sie einen Pakt mit der Göttin Mutter Nacht. Sie gab ihre Jugend auf, um im Gegenzug die Kraft zu erhalten, das von Strahd angerichtete Böse

MADAME EVA

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 88 (16W8 + 16)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe KON +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Einschüchtern +8, Motiverkennen +13, Religion +7, Täuschen +8, Wahrnehmung +9

Sinne Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Abyssisch, Elfish, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Zauberwirken. Madame Eva ist eine Zauberwikerin der 16. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Madame Eva hat die folgenden Klerikerzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Heilige Flamme, Licht, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Gutes und Böses entdecken, Schutz vor Gut und Böse, Verderben*
2. Grad (3 Plätze): *Schutz vor Gift, Schwache Genesung, Waffe des Glaubens*
3. Grad (3 Plätze): *Mit Toten sprechen, Nahrung und Wasser erschaffen, Schutzgeist*
4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit, Hüter des Glaubens, Weissagung*
5. Grad (2 Plätze): *Vollständige Genesung, Tote erwecken*
6. Grad (1 Platz): *Leid, Wahrer Blick, Weg finden*
7. Grad (1 Platz): *Feuersturm, Regeneration*
8. Grad (1 Platz): *Erdbeben*

AKTIONEN

Dolch. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.

Böser Blick (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast).

Madame Eva wählt eine Kreatur als Ziel, die sie innerhalb von 3 m um sich sehen kann und wirkt einen der folgenden Zauber auf das Ziel (Rettungswurf-SG 17). Sie benötigt weder körperliche noch Materialkomponenten dazu: *Tierfreundschaft, Person bezaubern* oder *Person festhalten*. Wenn dem Ziel der erste Rettungswurf gelingt, ist Madame Eva bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind. Sobald einem Ziel ein Rettungswurf gegen diesen Effekt gelingt, ist er für 24 Stunden gegen die Kraft Böser Blick aller Vistani immun

Fluch (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Madame Eva wählt eine Kreatur als Ziel, die sie innerhalb von 9 m um sich sehen kann. Dem Ziel muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 gelingen, oder es wird verflucht. Während der Fluch anhält, ist das Ziel blind und taub. Der Fluch hält an, bis er von einem Zauber *Vollständige Genesung, Fluch brechen* oder ähnlicher Magie aufgehoben wird. Wenn der Fluch endet, erleidet Esmerelda 5W6 psychischen Schaden..

ungeschehen zu machen. Mutter Nacht verwandelte Katarina in eine nicht alternde Greisin mit der Gabe der magischen Vorsehung. In der Verkleidung von Madame Eva nutzt sie diese Fähigkeit, um dem ursprünglichen Strahd zu helfen. Sie kann ihre Vistani in ihren Wohnwägen ausschicken, sie andere Welten besuchen lassen und versuchen, Abenteurer anzulocken, in der Hoffnung, dass sie einen Weg finden, den Vampir zu vernichten und Strahd zu befreien.

Für die Liebe Strahds. Die Dunklen Mächte von Ravenloft würden Madame Eva für eine würdige Wahl halten, Strahd als den Herren von Ravenloft zu ersetzen, doch sie hat bereits alle Macht, die sie begehrt, und trachtet nicht danach, ihn abzulösen. Sie würde lieber Strahd dabei helfen, einen anderen Nachfolger zu finden, obwohl sie daran zweifelt, ein geeignetes Individuum zu finden.

Niemand von Madame Evas Vistani-Angehörigen kennt ihre wahre Identität oder Absicht. Sie rätseln darüber, warum sie Barovia nicht verlässt.

CHARAKTERISTIKA VON MADAME EVA

Ideal. „Ich wünsche, dass Strahd von seinem Fluch erlöst wird.“

Bindung. „Die Vistani sind nun mein Volk.“

Makel. „Die Leute, deren Schicksal ich weissage, sind nicht wichtig. Sie sind nur ein Mittel zum Zweck.“

MISCHLINGSVOLK

Das Mischlingsvolk sind Humanoiden, die oder deren Vorfahren in einem solchen Ausmaß fürchterliche magische Transformationen erlitten haben, dass sie nur einen Bruchteil ihres ursprünglichen Wesens behielten. Ihre humanoiden Körper vereinigen die Merkmale verschiedener Tiere. Zum Beispiel könnte ein Angehöriger des Mischlingsvolks die Körpergrundform eines Zwergs mit einem Kopf haben, der die Merkmale einer Katze und einer Echse verbindet, einen Arm, der in einer Krabberschere endet und ein Bein, das in einen gespaltenen Huf mündet. Ein anderer könnte die Haut und Hörner einer Kuh aufweisen, die Augen einer Spinne, die Schenkel eines Froschs und einen schuppigen Echsen Schwanz. Die blasphemische Verbindung von humanoiden und Tiergestalten jedes Angehörigen des Mischlingsvolks führte dazu, dass er einen langsamen, unbeholfenen Gang hat.

Geräuschnachahmung. Angehörige des Mischlingsvolks haben fehlgebildete Münder und Stimmbänder. Sie sprechen die Gemeinsprache gebrochen, gemischt mit verschiedenen Tierschreien und Gebrabbel. Sie können effektiv Geräusche von Tieren und Humanoiden nachahmen, die sie gehört haben. Das Mischlingsvolk ist nicht hochentwickelt genug, um diese Geräusche als eine verdeckte Form der Verständigung zu nutzen, aber es kann die Geräusche nutzen, um Feinde in eine Falle zu locken oder abzulenken.

Ausgestoßene. Angehörige des Mischlingsvolks sind selten in anderen humanoiden Gesellschaften willkommen, wo sie misshandelt, versklavt oder gemieden werden. Sie leben typischerweise an den Rändern der Zivilisation in Ruinen, verlassenen Gebäuden oder anderen Orten, die humanoide Völker einst bewohnt oder gebaut haben. Sie tendieren außerhalb ihrer Heimstätten dazu, zaghaft und nervös zu sein und zeigen innerhalb ihrer Verstecke heftiges Territorialverhalten.

Tarnungsexperten. Angehörige des Mischlingsvolks verstecken ihre Missbildungen oft unter Mänteln und Kapuzen. Auf diese Art können sie manchmal als stämmige Menschen oder dünne Zwerge durchgehen. Sie mögen Tarnung gern, und befestigen Blätter und Zweige an ihren Mänteln, mischen braune Farbe, um ihre Haut zu bestreichen und weben Grasnetze, unter denen sie sich verstecken. Sie nutzen solche Tarnung auf der Jagd in der Wildnis oder während sie vor ihren Heimstätten Wache halten. Ein Angehöriger des Mischlingsvolks genießt einen Vorteil bei Heimlichkeitswürfen zum Verstecken.

Fürchterliche Abkömmlinge. Es ist möglich, die ursprüngliche Gestalt eines ursprünglichen Angehörigen des

MISCHLINGSVOLK

Mittelgroßer Humanoid, beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	9 (-1)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Täuschen +2, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Außergewöhnliches Merkmal. Ein Angehöriger des Mischlingsvolks hat eines der folgenden außergewöhnlichen Merkmale, die zufällig mit dem Wurf eines W20 bestimmt oder vom SL ausgewählt werden:

1–3: Amphibisch. Das Wesen kann Luft und Wasser atmen.

4–9: Dunkelsicht. Das Wesen hat Dunkelsicht bis zu einer Entfernung von 18 m.

10: Fliegen. Das Wesen hat ledrige Schwingen und eine Flugbewegungsrate von 12 m.

11–15: Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Das Wesen hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder Geruchssinn zusammenhängen.

16–17: Spinnenklettern. Das Wesen kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributwürfe ablegen zu müssen.

18–19: Stehender Sprung. Das Wesen kann bis zu 6 m weit und 3 m hoch springen, mit oder ohne Anlauf.

20: Zweiköpfig. Das Wesen hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen, die die Zustände blind, bezaubert, taub, verängstigt, betäubt oder bewusstlos verursachen.

Nachahmung. Das Wesen kann jedes Geräusch nachahmen, das es gehört hat, einschließlich Stimmen. Eine Kreatur, die die Geräusche hört, kann sie mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 12 als Imitationen erkennen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Das Mischlingsvolk führt zwei Angriffe aus: eine mit einem Biss und eine mit einer Klaue oder einem Dolch.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4 + 1) Hiebschaden.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Mischlingsvolks mittels des Zaubers *Vollständige Genesung* wiederherzustellen, doch gleiches kann nicht für dessen Nachfahren gesagt werden. Als Mischlingsvolk geborene Kreaturen stellen eine eigene Rasse dar und sich nicht die Leidtragenden eines Zaubers oder Effekts, der rückgängig gemacht werden kann.

Das Mischlingsvolk kann sich mit anderen Humanoiden fortpflanzen, aber beinahe alle Kinder, die solchen Eltern geboren werden, gehören wiederum zum Mischlingsvolk. (Etwa eines von hundert Kindern wird mit dem Aussehen seines Nichtmischlingsvolk-Elternteils geboren.)



PHANTOMKRIEGER

PHANTOMKRIEGER

Ein Phantomkrieger ist der geisterhafte Überrest eines starrsinnigen Soldaten oder Ritters, der auf dem Schlachtfeld fiel oder in Ausübung seiner geschworenen Pflicht starb. Er erscheint wie eine durchscheinende Version seines lebenden Selbst.

Aufgabengetrieben. Obwohl er oft mit einem Geist wechselt wird, ist ein Phantomkrieger nicht von dem Wunsch erfüllt, ein unerledigtes Ziel zu erreichen. Er kann jederzeit entscheiden, seine untote Existenz zu beenden. Sein Geist bleibt aus freiem Willen zurück, entweder aus Loyalität seinem ehemaligen Herrn gegenüber oder weil er glaubt, eine Aufgabe erfüllen zu müssen um seiner Ehre oder seinem Pflichtbewusstsein zu genügen. Zum Beispiel könnte ein Wächter, der bei der Verteidigung eines Walls stirbt, als Phantomkrieger zurückkehren, weiterhin den Wall bewachen und dann für immer verschwinden, sobald ein neuer Wächter seinen Posten antritt oder der Wall zerstört wird. Der Zeitraum zwischen dem Todeszeitpunkt und dem Zeitpunkt, zu dem er sich als Phantomkrieger erhebt, beträgt üblicherweise 24 Stunden.

Verblasste Erinnerungen. Ein Phantomkrieger behält die Gesinnung und Persönlichkeit, die er vor seinem Tod hatte, und er erinnert sich daran, wie er starb. Erinnerungen an sein Leben kurz vor seinem Tod sind verschwommen, und ältere Erinnerungen meist ganz vergessen. Ein Phantomkrieger kann sich üblicherweise an die letzten 1W10 + 10 Tage seines Lebens erinnern; alles, was vorher passierte, wird von einem undurchdringlichen Nebel verdeckt.

Machtvolle Präsenz. Obwohl sie körperlos sind, können Phantomkrieger die Energie um sie herum nutzen, um gegen sie gerichtete Angriffe abzuwehren und mit großer Stärke zuzuschlagen. Eine unsichtbare Hülle aus Energie umgibt die geisterhaften Rüstungen, Schilde und Waffen eines Phantomkriegers, die hart wie Stahl werden und dennoch nicht die Fähigkeit eines Phantomkriegers beeinträchtigen, sich durch Wände und andere solide Objekte hindurchzubewegen.

Untote Natur. Ein Phantomkrieger benötigt weder Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

PHANTOMKRIEGER

Mittelgroßer Untoter, beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 16

Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht von nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Jede Sprache, die er zu Lebzeiten beherrschte

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Ätherische Sicht. Der Phantomkrieger kann 18 m weit in die Ätherebene blicken, wenn er sich auf der Materiellen Ebene befindet, und umgekehrt.

Körperlose Bewegung. Der Phantomkrieger kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Spektrale Rüstung und spektraler Schild. Die RK des Phantomkriegers berücksichtigt seine spektrale Rüstung und seinen spektralen Schild.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Phantomkrieger führt zwei Angriffe mit seinem spektralen Langschwert aus.

Spektrales Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Energieschaden.

Körperlosigkeit. Der Phantomkrieger kann die Ätherebene von der Materiellen Ebene aus betreten und andersherum. Er ist auf der Materiellen Ebene sichtbar, solange er sich in der Äthergrenze befindet, doch er kann nichts auf der anderen Ebene beeinflussen oder beeinflusst werden.

PIDELWICK II.

Nachdem ihr Ehemann in der Schlacht gefallen war, nahm Herzogin Dorfniya Dilisnja sich vor, die Braut von Graf Strahd von Zarowitsch zu werden, doch sie scheiterte daran, seine Liebe zu gewinnen. Ihre Besuche im Schloss waren nichtsdestotrotz häufig, und sie reiste nie ohne ihren Narren, den erstaunlichen Pidelwick. Der kleine Mann war wie ein Sonnenstrahl in Schloss Ravenloft, und obwohl es ihm nicht gelang, Strahd zu amüsieren, erfreute er Tatjana und Sergej mit seinen Witzen und Freudensprüngen. Als Resultat erhob Strahd keine Einwände, wann immer Pidelwick und die Herzogin zu Besuch kamen.

In ihrem Wunsch, einen guten Eindruck zu hinterlassen und die Höflichkeit zu erwidern, beauftragte die Herzogin den legendären Spielzeugmacher Fritz von Weerg, eine aufziehbare Nachbildung Pidelwicks als Geschenk für Strahds Familie zu bauen. Obwohl das Herz der Herzogin am rechten Fleck saß, hatte die Nachbildung nicht Pidelwicks Fähigkeiten und vermochte nicht, irgendjemanden zu unterhalten. Obwohl sogar Pidelwick selbst Monate damit verbracht hatte, es zu unterweisen, konnte die Nachbildung



PIDELWICK II.

PIDELWICK II.

Kleines Konstrukt, neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 10 (3W6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Auftreten +2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Gelähmt, vergiftet, versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht **Gemeinsprache**, spricht aber nicht und kann nicht lesen oder schreiben

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Lauerjäger. In der ersten Kampfrunde hat Pidelwick II. einen Vorteil auf seine Angriffswürfe gegen jede Kreatur, die er überrascht hat.

AKTIONEN

Keule. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden

Wurfpfeil. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

nicht sprechen und seine Bewegungen waren eher ungenau als amüsant.

Ein harter Winter hielt die Herzogin, ihren Narren und ihre Narrennachbildung mehrere Monate lang in Schloss Ravenloft gefangen. Die Herzogin erlag im Folgenden einer Krankheit, woraufhin Tatjana Pidelwick bat, in Schloss Ravenloft zu bleiben.

Ein Pidelwick zuviel. Von Weerg war kein gewöhnlicher Spielzeugmacher und er investierte ein wenig von sich selbst in all seine Kreationen, was heißen soll, dass seine Werke einen Hauch des Wahnsinns ihres Schöpfers hatten. Pidelwick II. wusste, dass es keine Verwendung für ihn gab, solange Pidelwick in Schloss Ravenloft blieb, also stieß es Pidelwick eine lange Treppe hinunter und tötete ihn dadurch. Jedermann sonst dachte, es wäre ein Unfall gewesen. In den folgenden Tagen gab Pidelwick II. sein Bestes, um in die Fußstapfen

seines Namensgebers zu treten, doch die reine Anwesenheit der Nachbildung war betrüblich für Tatjana und es wurde nie gerufen, um aufzutreten. Schließlich wurde es einfach abgelegt.

Böses Spielzeug. Pidelwick II. wurde in einem kleinen Wandschrank aufbewahrt, der an eines der Schlafgemächer angrenzte. Pidelwick machte sich zur Gewohnheit, mitten in der Nacht aus dem Wandschrank zu schleichen, den Gast mit einem Kissen zu ersticken und sich dann in den Wandschrank zurückzuziehen. Das Schlossgesinde zog nie in Erwägung, dass die Nachbildung verantwortlich sein könnte und nahm stattdessen an, die Gäste wären im Schlaf gestorben.

Aber Strahd ließ sich nicht zum Narren halten. Er kam recht schnell zu dem Schluss, dass die aufziehbare Nachbildung begonnen hatte, eine mörderische Natur zu zeigen. Statt Pidelwick II. zu zerstören, behielt Strahd den Narren in der Nähe, um von Zeit zu Zeit lästige Gäste verschwinden zu lassen.

Nach Sergejs und Tatjanas Tod wurde das Schloss praktisch aufgegeben, und es gab keine Gäste mehr, die Pidelwick II. „unterhalten“ konnte. Die aufziehbare Nachbildung kam aus seinem Wandschrank hervor und fand neue Verstecke. Sie fürchtet Strahd und folgt begeistert jedem, der ihm die Aufmerksamkeit widmet, die sie begehrt.

Pidelwick II. ist prinzipiell ein übergroßes Spielzeug – ein 1,20 Meter großer Mechanismus, mit Zahnrädern, Uhrfedern und anderen meisterlich zusammengepassten Komponenten vollgestopft, um ihm eine Art Leben einzuflößen. Seine Haut ist aus genähtem Leder gemacht, die stramm über einen Holzrahmen mit Gelenken gezogen wurde. Pidelwick II. hat Ruß um seine Augen und seinen Mund gerieben, was ihm die dreieckigen Augen und das gezackte Grinsen einer Kürbislaterne verleiht.

CHARAKTERISTIKA VON PIDELWICK II.

Ideal. „Ich wünschte, ich könnte die Leute glücklich machen.“

Bindung. „Ich würde gerne jemanden finden – irgendjemanden – der keine Angst vor mir hat und meine Gesellschaft genießt.“

Makel. „Wenn ich verärgert bin, tue ich schlimme Dinge.“

RAHADIN

Rahadin, der Dämmerungselfen-Kammerherr von Schloss Ravenloft, hat Strahds Familie beinahe fünfhundert Jahre lang treu gedient. Er ist Strahds ewiger Diener, ein langjähriger Waffengefährte und ein unbarmherziger Krieger, der im Laufe seines Lebens Tausende getötet hat.

Exilant. Rahadin wurde ins Exil geschickt, weil er sich geweigert hatte, sich vor einem Dämmerungselfenprinzen zu verneigen, den er für schwach und verdorben hielt. Als die Dämmerungselfen sich später weigerten, König Barov Lehenstreue zu erweisen, half Rahadin Barov dabei, sie zu erobern. Die königliche Linie des Elfenkönigreichs wurde ausgelöscht und die Dämmerungselfen wie Hasen gejagt. Die wenigen Überlebenden wurden entweder unterjocht oder gezwungen, unter den Vistani zu leben. Barov war so zufrieden mit Rahadin, dass der König den Dämmerungselfen zu einem Ehrenmitglied seiner Familie machte.

Kammerherr. Nachdem Barov gestorben war, kämpfte Rahadin weiterhin als einer von Strahds Generälen. Als die Kriege endeten und Strahd seine Aufmerksamkeit auf den Bau von Schloss Ravenloft legte, sorgte Rahadin dafür, dass Magier und Kunsthandwerker nach Barovia gebracht wurden. Jahre später ernannte Strahd Rahadin zu seinem Schlosskammerherren. Rahadin war erfreut, alles zu tun, um das Strahd ihn bat, und er flößte dem Schlossgesinde Furcht ein, indem er regelmäßig diejenigen auspeitschen ließ, die ihre Pflichten nicht nach seinen präzisen Standards erfüllten.

Als eine Dämmerungselfe namens Patrina Welikowna an Strahds Tür klopfte, konnte Rahadin sehen, dass sie Strahd faszinierte, doch Rahadin war argwöhnisch gegenüber ihren Motiven. Patrina versuchte, Strahd mit der Aussicht auf Unsterblichkeit zu verführen – etwas, das Strahd vor allem anderen begehrte. Sie erzählte ihm von einem Gewölbe voller verbotenen alten Wissens, genannt der Bernsteinempel, wo das Geheimnis verborgen lag, Unsterblichkeit zu erhalten. Während Strahd unterwegs war, um den Tempel zu erkunden, kümmerte Rahadin sich um alle Angelegenheiten seines Herrn und begann nach einer Frau zu suchen, die Strahd von Patrina Welikowna wegrißen konnte. Bei dieser Aufgabe versagte er. Sein Ziel jedoch war erreicht, als Sergej, Strahds Bruder, Tatjana fand.

Tatjana war Strahds Typ – eine Frau von exquisiter Schönheit und sanftem Wesen. Als Strahd nach Ravenloft zurückkehrte, stach ihm die junge Frau sofort ins Auge, und Rahadin hatte das Vergnügen, Patrina zu informieren, dass ihre Anwesenheit im Schloss nicht länger erwünscht war.

Rahadins Loyalität wankte auch nicht, nachdem Tatjana gestorben war und Strahd sich in einen Vampir verwandelt hatte. Rahadin folgte weiterhin Strahds Anweisungen. Begierig, Tatjana aus seinen Gedanken zu vertreiben, lockte Strahd weitere Frauen ins Schloss und nahm mehrere von ihnen zur Braut, bevor er ihr Leben aussaugte und sie in Vampirbrut verwandelte. Rahadin sorgte jeweils dafür, dass diese Frauen mit Juwelen und feinen Kleidern überhäuft wurden und es ihnen während ihres Aufenthalts in Ravenloft gut ging.

Henker. Patrina Welikowna und ihr Volk lebten unter den Vistani, als sie von Tatjanas Tod und Strahds Fluch hörten. Die nicht alternde Patrina kehrte in der Hoffnung nach Ravenloft zurück, Strahds Liebe zu gewinnen. Dieses Mal war klar, dass Patrina Strahds Macht begehrte und dass Strahd sie niemals lieben würde. Rahadin nahm an, dass Patrina dasselbe Schicksal erleiden würde, wie die Frauen, die vor ihr kamen. Er wurde widerlegt, als Patrinas eigenes Volk sie zu Tode steinigte, um Strahd davon abzuhalten, sie als seine Braut zu beanspruchen.

Strahd war verärgert, dass die Dämmerungselfen ihm Patrina genommen hatten. Nachdem er ihre Leiche sicher-

gestellt und sie in den Katakomben von Ravenloft bestattet hatte, sandte Strahd Rahadin aus, die Dämmerungselfen zu bestrafen. Rahadin erschlug die weiblichen Elfen, so dass die männlichen sich nicht fortpflanzen konnten. Er schnitt auch Patrinas Bruder Kasimir die Ohren ab, der die Steinigung geleitet hatte.

Schreie der Toten.

Rahadin ist eine so fürchterliche Kreatur, dass jeder, der in einem Umkreis von 3 Metern um ihn herum steht, die heulenden Schreie der zahllosen Männer und Frauen hören kann, die er während seines Lebens getötet hat.

Rahadin kann sie weder hören, noch würde er sich von ihnen quälen lassen, wenn er es könnte. Das Einzige, das ihm etwas bedeutet, ist Strahd von Zarowitsch, für den er freudig sein Leben geben würde.



CHARAKTERISTIKA VON RAHADIN

Ideal. „Loyalität ist alles.“

Bindung. „Ich bin ein Sohn von König Barov von Zarowitsch, und ich werde seinem Sohn – meinem Bruder und Herrn – auf immer dienen.“

Makel. „Ich habe Tausende Männer erschlagen. Ich will Tausende mehr abschlachten, um das Vermächtnis der von Zarowitsch zu bewahren.“

RAHADIN

Mittelgroßer Humanoid (Elf), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 135 (18W8 + 54)

Bewegungsrate 10,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	22 (+6)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe KON +5, WEI +7

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +7, Täuschen +8, Wahrnehmung +11

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 21

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Rahadin ist Intelligenz. Er kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Komponenten benötigt:

3/Tag: Geisterross, Nebelschritt

1/Tag: Magische Waffe, Unauffindbarkeit

Feenblut. Rahadin hat einen Vorteil bei Rettungswürfen wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Maske der Wildnis. Rahadin kann sogar versuchen, sich zu verstecken, wenn er nur leicht verschleiert durch Blattwerk, starken Regen, Schneefall, Nebel oder andere Naturphänomene ist.

Tödlicher Chor. Jede Kreatur innerhalb von 3 m um Rahadin, die nicht von dem Zauber *Gedankenleere* geschützt ist, hört in ihrem Geist die Schreie der Tausende Individuen, die Rahadin getötet hat. Als eine Bonusaktion kann Rahadin alle Kreaturen, die die Schreie hören, dazu zwingen, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 abzulegen. Jede Kreatur erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 16 (3W10) psychischen Schaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Rahadin führt drei Angriffe mit seinem Krummsäbel oder zwei mit seinen Giftpfeilen aus.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W6 + 6) Hiebsschaden.

Giftpfeil. Fernkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W4 + 6) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

RICTAVIO

Mittelgroßer Humanoid (Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 77 (14W8 + 14)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe KON +4, WEI +7

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Fingerfertigkeit +4, Heilkunde +7, Motiv erkennen +7, Religion +6, Wahrnehmung +7

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch, Elfish, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Besondere Ausrüstung. Zusätzlich zu seinem Stockdegen hat Rictavio einen *Hut der Verkleidung*, einen *Ring der Gedankenabschirmung* und eine *Zauberschriftrolle mit Tote erwecken*.

Zauberwirken. Rictavio ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Rictavio hat die folgenden Klerikerzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Gutes und Böses entdecken*, *Heiligtum*, *Schutz vor Gut und Böse*, *Wunden heilen*
2. Grad (3 Plätze): *Schutz vor Gift*, *Schwache Genesung*, *Vorahnung*
3. Grad (3 Plätze): *Fluch brechen*, *Mit Toten sprechen*, *Schutzkreis*
4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit*, *Todesschutz*
5. Grad (1 Platz): *Gutes und Böses bannen*

Untotentöter. Wenn Rictavio einen Untoten mit einem Waffenangriff trifft, erleidet der Untote zusätzlich 10 (3W6) Schaden des Waffentyps.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Rictavio führt zwei Angriffe mit seinem Stockdegen aus.

Stockdegen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden (hölzerner Gehstock) oder Stichschaden (versilberter Degen).

RICTAVIO

Vor mehreren Monaten kam ein bunt gekleideter Halbelfen-Barde mit einem zahmen Äffchen auf der Schulter in einem Jahrmarktswagen nach Barovia. Er zog zuerst in einen verlassenen Turm am Baratoksee ein, bevor er mehrere Monate später in die Stadt Vallaki weiterreiste. Er behauptete, ein Jahrmarktszirkusdirektor auf der Suche nach neuen Schauspielern zu sein und begann, die Einheimischen mit Geschichten aus fernen Ländern zu unterhalten.

Monsterjäger. Der halbfelsche Zirkusdirektor ist tatsächlich ein legendärer menschlicher Vampirjäger namens Rudolph van Richten. Van Richtens Geschichte ist traurig. Als Gelehrter und Arzt aus einem Land namens Darkon stammend, heiratete er seine Jugendliebe Ingrid, und zusammen bekamen sie einen Sohn, Erasmus. Als er vierzehn war, wurde Erasmus von Vistani entführt und an einen Vampir namens Baron Metus verkauft, um ihm als Gefährte zu dienen. Bis van Richten seinen Sohn gefunden hatte, war es zu spät: der Baron hatte Erasmus bereits zu Vampirbrut verwandelt. Erasmus bettelte seinen Vater an, sein Leid zu beenden, was van Richten tat, indem er einen Holzpflöck durch die Brust seines Sohnes



RICTAVIO

trieb. Baron Metus vergalt die Tat, indem er van Richtens Frau tötete, und van Richten hat seither mit dem Schrecken der Vernichtung seiner Familie leben müssen. Nachdem er wiederum Baron Metus vernichtet hatte, suchte van Richten Rache an den Vistani und begann ein Leben der Jagd nach bösen Monstern.

Das Wartespiel. Van Richten ist kein junger Mann mehr. Er weiß, dass sein Lebensweg zu einem Ende kommt, aber seine Arbeit ist noch nicht erledigt. Er ist nach Barovia gekommen, um Strahd von Zarowitsch zu töten, den größten Vampir von allen. Van Richten hat Strahd jahrelang studiert und weiß, dass keine Hoffnung besteht, den Vampir in einer offenen Konfrontation zu überwinden: er muss auf den richtigen Moment zum Zuschlagen warten. Er hat herausgefunden, dass Strahd regelmäßig in seinem Sarg überwintert, manchmal jahrelang, wenn im Reich alles ruhig ist. Während er auf seine Chance wartet, versteckt van Richten sich vor aller Augen mit Hilfe eines *Hutes der Verkleidung*, seine Gedanken geschützt durch einen *Ring der Gedankenabschirmung*. Er versucht, mehr über die Hüter der Feder herauszufinden – einer Gesellschaft von Werraben, die sich Strahd widersetzen – während er darauf erpicht

ist, diese Geheimgesellschaft nicht ihrem gemeinsamen Feind preiszugeben. Er denkt, dass die Werraben sich als hilfreich erweisen könnten, wenn die Zeit kommt. Van Richten will auch so viele von Strahds Spionen ausschalten, wie er kann, beginnend mit bösen Vistani.

Mann mit einem Plan. Van Richten weiß nicht, dass sein früheres Protégé, eine Vistana mit guter Gesinnung namens Esmerelda d'Avenir, auf der Suche nach ihm nach Barovia gekommen ist. Er hat sie viele seiner Techniken für die Monsterjagd gelehrt, aber sie kennt nicht alle seine Tricks und Verkleidungen. Bis jetzt haben sich ihre Wege nicht gekreuzt. In dem Fall, dass van Richten sich Esmereldas Anwesenheit bewusst wird, tut er sein Äußerstes, um sie zu beschützen, ohne seine eigenen Pläne in Gefahr zu bringen. Wenn er eine Abenteurergruppe dahingehend manipulieren kann, dass sie ein Auge auf sie haben, wird er das tun.

Van Richten arbeitet alleine. Ein vor langer Zeit von einer Vistani-Seherin auf ihn gewirkter Fluch bringt denen Verderben, mit denen er sich anfreundet. Darüber hinaus glaubt er, dass zu viel auf dem Spiel steht, um seine Enttarnung zu riskieren. Infolgedessen wird er sich in seinen Turm (siehe Kapitel 11) oder irgendeine andere ruhige Ecke von Strahds Domäne zurückziehen, wenn er denkt, dass er Gefahr läuft, demaskiert zu werden.

CHARAKTERISTIKA VON RICTAVIO

Ideal. „Das Böse darf nicht unangefochten bleiben.“

Bindung. „Um die zu beschützen, die ich liebe, muss ich sie distanziert behandeln und vor meinen Feinden verborgen halten.“

Makel. „Ich bin verflucht. Daher werde ich nie Frieden finden.“

STRAHD VON ZAROWITSCH

Mit seinem scharfen Geist und düsteren Herzen ist Strahd von Zarowitsch ein äußerst schwieriger Gegner. Mut und Leben über alle Maßen sind an ihn verlorengegangen. Lies Kapitel 1, „In die Nebel“, noch einmal, um seine Persönlichkeit und Ziele zu verstehen.

Obwohl man Strahd fast überall in seiner Domäne begegnen kann, treffen die Abenteurer dem Vampir immer an den von den Tarokka-Karten geweissagten Orten (siehe Kapitel 1), solange er nicht in sein Grabmal in den Katakomben von Schloss Ravenloft gezwungen wurde.

STRAHDS TAKTIKEN

Weil sich das ganze Abenteuer um Strahd dreht, solltest du ihn auf clevere Weise spielen und alles dafür tun, ihn für die Spielercharaktere zu einem furchteinflößenden und listigen Gegner zu machen.

Wenn du eine Begegnung mit Strahd leitest, behalte die folgenden Tatsachen im Hinterkopf:

- Strahd greift im vorteilhaftesten Moment an und aus der vorteilhaftesten Position.
- Strahd weiß, wenn er sich übernommen hat. Wenn er beginnt, mehr Schaden zu erleiden als er regenerieren kann, bewegt er sich aus der Reichweite von Nahkämpfern und Zauberwirklern heraus oder fliegt davon (und benutzt dabei herbeigerufene Wölfe oder Schwärme von Fledermäusen oder Ratten, um seinen Rückzug zu decken).
- Strahd beobachtet die Charaktere um herauszufinden, wer von ihnen am leichtesten beeinflusst werden kann und versucht dann, Charaktere mit niedrigen Weisheitswerten zu bezaubern und sie als Hörige zu benutzen. Zumindest kann er einem bezauberten Charakter befehlen, ihn gegen andere Mitglieder der Abenteurergruppe zu beschützen.

DIE SCHERGEN DES VAMPIRS

Wann immer Strahd an einem Ort außer seinem Grabmal oder dem beim Kartenlesen angegebenen Ort erscheint, würfle mit einem W20 und schlage in der Tabelle Strahds Schergen nach, um festzustellen, ob und welche Kreaturen ihn begleiten.

STRAHDS SCHERGEN

W20	Kreaturen
1–3	1W4 + 2 Schreckenswölfe
4–6	1W6 + 3 Ghule
7–9	1W4 + 2 Strahdzombies (in diesem Anhang)
10–12	2W4 Schwärme von Fledermäusen
13–15	1W4 + 1 Vampirbrut
16–18	3W6 Wölfe
19–20	Keine

Wenn die Charaktere sich in einer Wohnstatt befinden, brechen Strahds Kreaturen durch Türen und Fenster, kriechen aus der Erde hervor oder gleiten den Kamin herunter um die Charaktere zu erreichen. Die Vampirbrut (alles, was von einer von Strahd vor langer Zeit besiehten Abenteurergruppe übrig ist) kann den Aufenthaltsort der Charaktere nicht betreten, solange sie nicht hereingebeten wird.

HERZ DES KUMMERS

Strahd kann es sich leisten, forscht bei seinen Taktiken zu sein, denn er besitzt zusätzlichen Schutz in der Form eines riesigen Kristallherzens, das in Schloss Ravenloft verborgen liegt.

Jeder Schaden, den Strahd erleidet, wird auf das Herz des Kummers übertragen (siehe Kapitel 4, Bereich K20). Wenn das Herz Schaden absorbiert, der seine Trefferpunkte auf 0 reduziert, wird es zerstört und Strahd erleidet etwaigen übrigen Schaden. Das Herz des Kummers hat 50 Trefferpunkte und wird bis zu dieser Zahl an Trefferpunkten zu jedem Morgengrauen wiederhergestellt, vorausgesetzt, dass ihm mindestens 1 Trefferpunkt verbleibt. Strahd kann seine Verbindung mit dem Herz des Kummers als eine Bonusaktion während seines Zugs unterbrechen, so dass es nicht länger dem Strahd zugefügten Schaden absorbiert. Strahd kann seine Verbindung mit dem Herz des Kummers als eine Bonusaktion während seines Zugs wiederherstellen, aber nur, während er sich in Schloss Ravenloft befindet.

Der Effekt des Schutzes, den das Herz des Kummers bietet, kann erschreckend zu beobachten sein, da Strahd zugefügter Schaden schnell wiederhergestellt wird. Zum Beispiel könnte ein kritischer Treffer Strahds Kiefer ausrenken, aber nur für einen Moment: dann renkt sich der Kiefer des Vampirs schnell wieder ein.

Die Fähigkeit des Herzens des Kummers, Schaden zu absorbieren, wird unterdrückt, wenn es oder Strahd sich vollständig in einem *Antimagischen Feld* befinden.

HORTAKTIONEN

Während Strahd sich in Schloss Ravenloft aufhält und er nicht kampfunfähig ist, kann er Hortaktionen ausführen.

Bei Initiative 20 (er verliert Initiative-Gleichstände) kann Strahd eine der folgenden möglichen Hortaktionen auswählen oder darauf verzichten, sie in dieser Runde zu benutzen:

- Bis Initiative 20 der nächsten Runde kann Strahd durch solide Wände, Türen, Decken und Böden gehen, als ob sie nicht existierten.
- Strahd wählt eine beliebige Anzahl von Türen und Fenstern, die er sehen kann, als Ziel, und bringt alle dazu, sich nach seinen Wünschen entweder zu öffnen oder zu schließen. Geschlossene Türen können auf magische Weise verriegelt werden (sie benötigen einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 20, um aufgestemmt zu werden), bis Strahd entscheidet, den Effekt zu beenden oder bis Strahd diese Hortaktion wieder ausführt.
- Strahd ruft den wütenden Geist von jemandem herbei, der im Schloss gestorben ist. Die Erscheinung taucht neben einer feindlichen Kreatur auf, die Strahd sehen kann, führt einen Angriff gegen diese Kreatur aus und verschwindet dann. Die Erscheinung hat die Spielwerte eines **Schreckgespensts**.
- Strahd wählt eine mittelgroße oder kleinere Kreatur als Ziel aus, die einen Schatten wirft. Der Schatten des Ziels muss für Strahd sichtbar und höchstens 9 m von ihm entfernt sein. Wenn dem Ziel ein Charisma-rettungswurf gegen SG 17 misslingt, löst sich sein Schatten von ihm und wird zu einem **Schatten**, der Strahds Befehle befolgt und bei Initiative 20 handelt. Ein auf das Ziel gewirkter Zauber *Vollständige Heilung* oder *Fluch brechen* stellt seinen natürlichen Schatten wieder her, aber nur, wenn sein untoter Schatten zerstört wurde.



STRAHDS EMBLEM

STRAHD VON ZAROWITSCH

Mittelgroßer Untoter (Gestaltwandler), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 144 (17W8 + 68)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe GES +9, WEI +7, CHA +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +15, Heimlichkeit +14, Religion +10, Wahrnehmung +12

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht von nicht-magischen Angriffen

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Riesisch

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Gestaltwandler. Wenn Strahd sich nicht in fließendem Wasser oder im Sonnenlicht befindet, kann er sich als Aktion in eine winzige Fledermaus, einen mittelgroßen Wolf oder eine mittelgroße Nebelwolke zu verwandeln oder seine wahre Gestalt anzunehmen.

In Fledermaus- oder Wolfsgestalt kann Strahd nicht sprechen, seine Bewegungsrate beträgt 1,50 m, und er hat eine Flug-Bewegungsrate von 9 m. In Wolfsgestalt hat er eine Bewegungsrate von 12 m. Seine Spielwerte, abgesehen von seiner Größe und Bewegungsrate, bleiben unverändert. Alles, was er am Körper trägt, verwandelt sich mit, doch nichts, was er in der Hand hält. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Solange Strahd Nebelgestalt hat, kann er keine Aktionen ausführen, nicht sprechen und keine Gegenstände beeinflussen. Er ist gewichtslos, hat eine Flug-Bewegungsrate von 6 m, kann schweben und den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Wenn außerdem Luft durch einen Bereich dringen kann, kann der Nebel dies auch, ohne sich quetschen zu müssen. Er kann kein Wasser durchdringen. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution und ist immun gegen jeden nicht-magischen Schaden, abgesehen von Sonnenlichtschaden.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Strahd einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Nebliches Entkommen. Wenn er außerhalb seines Sargs auf 0 Trefferpunkte fällt, verwandelt sich Strahd in eine Nebelwolke (wie beim Merkmal Gestaltwandler) anstatt das Bewusstsein zu verlieren, vorausgesetzt, er ist weder im Sonnenlicht noch in fließendem Wasser. Wenn er sich nicht verwandeln kann, wird er zerstört.

Solange er in Nebelgestalt 0 TP besitzt, kann er nicht seine Vampirgestalt annehmen, und er muss seinen Sarg innerhalb von 2 Stunden erreichen, sonst wird er zerstört. Sobald er seine Ruhestätte erreicht hat, nimmt er wieder seine Vampirgestalt an. Er ist dann gelähmt, bis er mindestens 1 Trefferpunkt zurückerhält. Nachdem er 1 Stunde mit 0 Trefferpunkten in seiner Ruhestätte verbracht hat, erhält er 1 TP zurück.

Regeneration. Strahd erhält zu Beginn seines Zugs 20 TP zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt und sich nicht im Sonnenlicht oder in fließendem Wasser befindet. Wenn er gleißenden Schaden oder Schaden durch Weihwasser erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs des Vampirs nicht.

Spinnenklettern. Strahd kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Vampirschwächen. Der Vampir hat die folgenden Nachteile:

Verbot. Er kann keinen Wohnsitz betreten, ohne eine Einladung von einem der Bewohner erhalten zu haben.

Verletzt durch fließendes Wasser. Der Vampir erleidet 20 Säureschaden, wenn er seinen Zug in fließendem Wasser beendet.

Pflock ins Herz. Wenn eine Stichwaffe aus Holz ins Herz des Vampirs getrieben wird, solange der Vampir sich in seinem Sarg befindet und kampfunfähig ist, wird er gelähmt, bis der Pflock entfernt wird.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Vampir erleidet 20 Punkte gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange er sich im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe

Zauberwirken. Strahd ist ein Zauberwirker der 9. Stufe (Attribut Intelligenz, Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Strahd hat die folgenden Magierzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kältestrahl, Magierhand, Taschenspielerlei*

1. Grad (4 Plätze): *Nebelwolke, Schlaf, Sprachen verstehen*
2. Grad (3 Plätze): *Gedanken wahrnehmen, Spiegelbilder, Windstoß*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Tote beleben, Unauffindbarkeit*
4. Grad (3 Plätze): *Dürre, Mächtige Unsichtbarkeit, Verwandlung*
5. Grad (1 Platz): *Ausspähung, Gegenstände beleben*

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Vampirgestalt). Strahd führt zwei Angriffe aus, von denen nur eine ein Biss-Angriff sein kann.

Waffenloser Angriff (nur Vampirgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +9, 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden plus 14 nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann Strahd sie packen (SG zum Entkommen 18), anstatt den Wuchtschaden zu verursachen.

Biss (nur Fledermaus- oder Vampirgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine bereitwillige Kreatur oder eine Kreatur, die Strahd gepackt hat, die kampfunfähig oder festgesetzt ist. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Die maximalen Trefferpunkte des Ziels werden um den nekrotischen Schaden verringert, und der Vampir erhält die gleiche Menge an Trefferpunkten zurück. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert. Ein Humanoider, der auf diese Weise getötet und dann in der Erde begraben wird, erhebt sich in der folgenden Nacht als Vampirbrut unter Strahds Kontrolle.

Bezaubern. Strahd wählt einen Humanoiden innerhalb von 9 m um sich aus, den er sehen kann. Wenn das Ziel Strahd sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht bezaubert zu werden. Das bezauberte Ziel betrachtet Strahd als Freund, dem es vertraut, auf den es hören sollte und der beschützt werden muss. Auch wenn das Ziel nicht unter Strahds Kontrolle steht, deutet es die Forderungen und Taten Strahds so wohlwollend wie es kann, und lässt sich von Strahd beißen.

Immer wenn Strahd oder die Gefährten des Vampirs etwas tun, das dem Ziel schadet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden. Ansonsten hält der Effekt für 24 Stunden an, bis Strahd zerstört wird, sich auf einer anderen Existenzebene als das Ziel befindet, oder eine Bonusaktion nutzt, um den Effekt zu beenden.

Kinder der Nacht (1/Tag). Der Vampir ruft auf magische Weise 2W4 Schwärme von Fledermäusen oder Schwärme von Ratten, vorausgesetzt die Sonne steht nicht am Himmel. Solange sich Strahd im Freien befindet, kann er stattdessen 3W6 Wölfe rufen. Die gerufenen Kreaturen treffen innerhalb von 1W4 Runden ein, dienen als Verbündete Strahds und gehorchen seinen gesprochenen Befehlen. Die Tiere bleiben für 1 Stunde, bis Strahd stirbt oder bis er sie als eine Bonusaktion entlässt.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Strahd kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den untenstehenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Strahd erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Bewegung. Strahd bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Waffenloser Angriff. Strahd führt einen Waffenlosen Angriff aus.

Biss (kostet 2 Aktionen). Der Vampir führt einen Biss-Angriff aus.

STRAHDZOMBIE

Strahdzombies sind Untote, die dem Vampir Strahd von Zarowitsch dienen. Sie wurden aus den lange verstorbenen Wachen von Schloss Ravenloft erschaffen und durch dunkle Magie von Strahd höchstselbst ins Sein gerufen.

Widerliche Gliedmaßen. Das graugrüne Fleisch eines Strahdzombies sieht weich aus, und seine Knochen scheinen

STRAHDZOMBIE

Mittelgroßer Untoter, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 30 (4W8 + 12)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Rettungswürfe WEI +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht die Sprachen, die er zu Lebzeiten sprach, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Widerliche Gliedmaßen. Wann immer der Zombie mindestens 5 Hieb- oder Wuchtschaden auf einmal erleidet, würfle mit einem W20, um zu entscheiden, was mit ihm passiert:

1–8: Dem Zombie wird ein Bein abgetrennt (wenn er noch Beine übrig hat).

9–16: Dem Zombie wird ein Arm abgetrennt (wenn er noch Arme übrig hat).

17–20: Der Zombie wird enthauptet.

Wenn die Trefferpunkte des Zombies auf 0 reduziert werden, sterben alle seine Teile. Bis dann agiert ein abgetrennter Teil des Zombies in der Initiative-Phase des Zombies und hat seine eigene Aktion und Bewegung. Ein abgetrennter Teil hat RK 8. Jeder Schaden, den er erleidet, wird von den Trefferpunkten des Zombies abgezogen.

Ein abgetrenntes Bein kann nicht angreifen und hat eine Bewegungsrate von 1,50 m.

Ein abgetrennter Arm hat eine Bewegungsrate von 1,50 m und kann einen Klauen-Angriff mit Nachteil beim Angriffswurf bei seinem Zug ausführen. Jedes Mal, wenn der Zombie einen Arm verliert, verliert er einen Klauen-Angriff.

Wird sein Kopf abgetrennt, verliert der Zombie seinen Biss-Angriff und sein Körper wird blind, solange der Kopf ihn nicht sehen kann. Der abgetrennte Kopf hat eine Bewegungsrate von 0 m. Er kann einen Biss-Angriff ausführen, aber nur gegen ein Ziel in seinem Bereich.

Die Bewegungsrate des Zombies wird halbiert, wenn ihm ein Bein fehlt. Verliert er beide Beine, fällt er liegend zu Boden. Wenn er noch beide Arme hat, kann er kriechen. Mit nur einem Arm kann er noch kriechen, aber seine Bewegungsrate wird halbiert. Ohne Arme oder Beine ist seine Bewegungsrate 0 m, und er kann keinen Vorteil aus Boni auf die Bewegungsrate ziehen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Zombie führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W6 + 1) Hiebsschaden.

brüchig. Jeder gute Treffer von einer Wucht- oder Hiebswaffe trennt ein Körperteil des Zombies ab. Strahdzombies sind von schrecklicher nekromantischer Magie durchdrungen, die ihren abgetrennten Körperteilen erlaubt, weiter anzugreifen. Alle Teile eines Strahdzombies gelten als ein und dieselbe Kreatur, also verletzt der Schaden, der einem Teil zugefügt wird, die ganze Kreatur.

Untote Natur. Ein Strahdzombie benötigt weder Luft noch Schlaf.

WERRABEN

Werraben sind geheimnistuerische und außerordentlich vorsichtige Lykanthropen, die sich untereinander vertrauen, aber so ziemlich jedem anderen gegenüber argwöhnisch sind. Obwohl sie darin geübt sind, sich unter die Gesellschaft anderer Kulturen zu mischen, bleiben sie meist untereinander, respektieren örtliche Gesetze und versuchen, wo immer möglich, Gutes zu tun.

In ihren Menschen- und Hybridgestalten bevorzugen Werraben leichte Waffen. Sie führen in Rabengestalt ungern Biss-Angriffe

WERRABEN

Mittelgroßer Humanoid, (Mensch, Gestaltwandler), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 31 (7W8)

Bewegungsrate 9 m (fliegen 15 m in Raben- und Hybridgestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Hieb, Stich und Wucht von nicht-magischen Angriffen, die nicht mit versilberten Waffen ausgeführt werden

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache (kann in Rabengestalt nicht sprechen)

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler. Der Werrabe kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Rabe und Humanoid zu verwandeln, oder in einen Raben, oder in seine humanoide Gestalt. Abgesehen von seiner Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Nachahmung. Der Werrabe kann einfache Geräusche nachahmen, die er gehört hat, wie etwa das Flüstern einer Person, das Schreien eines Säuglings oder das Zwitschern eines Tieres. Eine Kreatur, die die Geräusche hört, kann sie mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 als Imitationen erkennen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff (nur Menschen- oder Hybridgestalt). Der Werrabe führt zwei Waffenangriffe aus, von denen einer mit seiner Handarmbrust erfolgen kann.

Kurzschwert (nur Menschen- oder Hybridgestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Schnabel (nur Raben- oder Hybridgestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 1 Stichschaden in Rabengestalt oder 4 (1W4 + 2) Stichschaden in Hybridform. Wenn das Ziel ein Humanoid ist, muss es einen gelungenen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, sonst wird es mit Werraben-Lykanthropie verflucht.

Handarmbrust (nur Menschen- oder Hybridgestalt). Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

aus, da sie fürchten, ihren Fluch auf diejenigen zu verbreiten, die ihn nicht verdienen oder ihn missbrauchen würden.

Eine Freundlichkeit von Werraben. Werraben bezeichnen ihre Gruppen als Freundlichkeiten. Eine Freundlichkeit von Werraben zählt üblicherweise zwischen sieben und zwölf Individuen. Wenig überraschend kommen Werraben gut mit Raben aus und verstecken sich oft für alle sichtbar zwischen ihnen.

Barmherzige Sammler. Werraben sammeln gerne glänzenden Tand und kostbaren Nippes. Sie mögen es, ihren Wohlstand mit den Bedürftigen zu teilen und spenden in ihrer humanoiden Gestalt bescheidene Summen für wohlthätige Zwecke. Sie ergreifen Maßnahmen, um magische Gegenstände von bösen Händen fernzuhalten, indem sie sie in geheimen Verstecken einlagern.

Charaktere als Werraben. Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* enthält Regeln für Charaktere, die mit Lykanthropie geschlagen sind. Der folgende Text bezieht sich spezifisch auf Werrabencharaktere.

Ein mit Werraben-Lykanthropie verfluchter Charakter erhält eine Geschicklichkeit von 15, wenn sein Wert nicht bereits höher ist. Angriffs- und Schadenswürfe für den Biss des Werraben basieren auf dem höheren Wert von Stärke oder Geschicklichkeit des Charakters. Der Biss eines Werraben in Rabengestalt verursacht 1 Stichschaden (auf diesen Schaden wird kein Attributmodifikator angewandt) und trägt den Fluch der Lykanthropie; für Details siehe den Kasten „Spielercharaktere als Lykanthropen“ im Eintrag Lykanthropen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

WLADIMIR HORNGAARD

Wladimir Horngaard trat dem Orden des Silberdrachen in jungen Jahren bei und verdiente sich schnell die Freundschaft seines Gründers, des Silberdrachen Argynvost. Als er zum Ritter des Ordens geschlagen wurde, reiste er in ferne Länder um gegen die Mächte des Bösen Krieg zu führen. Der Drache blieb zu Hause und brachte in Gestalt eines menschlichen Adligen namens Fürst Argynvost neue Initianden in den Orden.

Feinde von Strahd. Wladimir fand sich immer wieder in Kämpfen mit Strahds Armeen wieder, als diese das Land heimsuchten. Als klar wurde, dass Strahd nicht aufgehalten werden konnte, führten die Ritter des Ordens Hunderte Flüchtlinge in Argynvosts Tal, aber Strahd verfolgte sie zu ihrer Zuflucht und überrollte sie mit einer riesigen Streitmacht. Wladimir, den Argynvost zum Feldmarschall ernannt hatte, konnte die böse Flut nicht zurückhalten und wurde getötet, doch erst, nachdem er gebrochenen Herzens mit ansehen musste, wie Strahd Wladimirs Geliebten erschlug, seinen Mitritter Sir Godfrey Gwilym. Die Schlacht war gewonnen, und Strahd umzingelte die Feste Argynvost. Anstatt sich in seinen Hort zu verkriechen, kam Argynvost hervor und bekämpfte Strahds Armeen bis zum bitteren Ende.

Tödliche Vergeltung. Nicht willens, sein Scheitern zu akzeptieren, kehrte Wladimir als Wiedergänger zurück. So groß waren sein Hass auf Strahd und sein Durst nach Vergeltung, dass diese Gefühle die Geister vieler seiner Mitritter – einschließlich Godfrey – befeuerten, ebenfalls als Wiedergänger zurückzukehren. Wladimir führte den hoffnungslosen Krieg fort, während Strahd das Tal immer weiter in seine Gewalt brachte.

Als Strahd zum Vampir wurde, hätten Wladimir und seine Wiedergänger zu ihrer ewigen Ruhe finden sollen. Doch Strahds Taten waren so abscheulich, dass Barovia und die Geister der Ritter hinter Vorhängen aus Nebel gefangen wurden.

Von Hass geblendet. Wladimir hasst Strahd, will dem Vampir aber seine letzte Ruhe nicht gönnen. Wladimir will Strahd auf ewig für den Tod von Godfrey und Argynvost leiden sehen, die Zerstörung des Ordens und all die anderen Verbrechen, deren der Vampir schuldig ist. Wladimir glaubt, das ganz Barovia in die Hölle gestürzt wurde, und er will sicherstellen, dass Strahd für immer in ihr gefangen bleibt. Es erzürnt

Wladimir, dass er und seine Mitritter auch gefangen sind, aber aus Wladimirs Sicht ist das der Preis, um den Vampir eingeehgt zu halten. Sogar seine Liebe zu Godfrey ist jetzt nur eine trübe Erinnerung, die von seinem Hass verhüllt wird.

Ließe Strahd von seinem Hass ab, würde sein Geist Frieden finden und könnte sich an die Wärme der Liebe erinnern. Würde Strahd besiegt, selbst vorübergehend, würden die Nebel verblasen, die Barovia umgeben und den Geistern Wladimirs und seiner Ritter erlauben, ins Leben nach dem Tod einzutreten. Nichtsdestotrotz würde Wladimir lieber Strahds Qualen auskosten, als seinem gefallenem Orden oder dem Land Barovia Frieden zu bringen. Vergangen sind die Tage von Ehre und Tapferkeit.

Spielwerte. Wladimir Horngaard hat die Spielwerte eines **Wiedergängers** mit den folgenden Modifikationen:

- Wladimirs Gesinnung ist rechtschaffen böse.
- Seine Rüstungsklasse ist 17 (Plattenpanzer).
- Er hat 192 Trefferpunkte.
- Er spricht Drakonisch und Gemeinsprache.
- Wladimir führt ein **Zweihandschwert +2** mit einem Heft, das geformt ist, um silbernen Drachenschwingen zu ähneln, und einem Knauf in der Form eines silbernen Drachenkopfes, der einen schwarzen Opal zwischen seinen Zähnen umklammert. Als eine Aktion kann er zwei Angriffe mit dem Schwert ausführen (+9 zum Treffen). Es verursacht 20 (4W6 + 6) Hiebschaden bei einem Treffer. Gegen Strahd verursacht Wladimir zusätzlich 14 (4W6) Hiebschaden mit der Waffe.
- Wladimir hat einen Herausforderungsgrad von 7 (2.900 EP).

CHARAKTERISTIKA VON WLADIMIR HORNGAARD

Ideal. „Vergeltung ist alles, was mir bleibt.“

Bindung. „Ich habe dem Orden des Silberdrachen Treue geschworen. So gebrochen der Orden auch sein mag, meine Treue stirbt nie.“

Makel. „Strahd zu zerstören, würde die Qualen des Vampir beenden, und das ist etwas, das ich niemals gestatten werde.“



WLADIMIR
HORNGAARD

ANHANG E: DAS TAROKKABLATT

Die Vistani sind schon seit langem Meister der Wahrsagerei. In den Händen eines Vistani-Sehers kann ein Blatt von Tarokkakarten Geschichten von der Zukunft erzählen und Antworten auf manch eine düstere und geheimnisumwobene Frage geben.

Obwohl die Verarbeitung und künstlerische Qualität der Karten von Blatt zu Blatt variiert, ist die Fähigkeit der Karten, Informationen über die Zukunft hervorzurufen, weit wertvoller als der Geldwert eines Blatts.

Jeder kann ein Blatt von Tarokkakarten herstellen, aber nur jemand mit Vistaniblut kann die Karten mit der Gabe der Prophezeiung erfüllen. Sobald sie gefertigt und ermächtigt wurden, müssen sie in Übereinstimmung mit uralter Tradition verwahrt werden, oder sie verlieren ihre Wirksamkeit. Wenn sie nicht gebraucht werden, müssen Tarokkakarten in Seide eingeschlagen und in einer Holzschachtel verwahrt werden.

ZUSAMMENSETZUNG

Ein Tarokkablatt hat vierundfünfzig Karten, von denen jede ihren eigenen Namen hat. Vierzig von ihnen bilden das gewöhnliche Blatt, welches in vier Farben geteilt ist: Schwerter, Münzen, Sterne und Glyphen.

Jede Farbe enthält von Eins bis Neun durchnummerierte Karten, dazu eine zehnte Karte, die der Meister dieser Farbe genannt wird. Man kann sich auf eine Karte nach ihrer Farbbezeichnung beziehen oder auf ihren Namen. Beispielsweise ist die Glyphen-Drei auch als der Heiler bekannt, und die Magier-Karte ist auch als der Sterne-Meister bekannt.

Die verbleibenden vierzehn Karten machen das hohe Blatt aus, welches die Naturkräfte des Multiversums symbolisiert. Diese Karten werden von einem Kronensymbol repräsentiert und sind die mächtigsten Karten im Blatt.

HOHES BLATT

Die Karten, aus denen das hohe Blatt besteht, werden nicht als eine Farbe angesehen, obwohl sie oft mit einem Kronensymbol markiert sind, um ihre Wichtigkeit zu betonen. Jede Karte ist eher selbst eine wichtige Macht. Wenn eine dieser Karten in einem Wurf herauskommt und der Vorhersage einer früheren

Karte zu widersprechen scheint, nehmen die Vistani immer an, dass diese Karte Vorrang hat.

GEWÖHNLICHES BLATT

Die vier Farben und ihre jeweiligen Karten sind weiter unten genauer beschrieben.

SCHWERTER

Diese Farbe symbolisiert Aggression und Gewalt. Sie ist die Farbe der Krieger, seien diese nun Paladine, Soldaten, Söldner oder Gladiatoren. Sie symbolisiert auch die Macht von Regierungen und Anführern, ob nun edel oder korrupt.

STERNE

Diese Farbe symbolisiert das Verlangen nach persönlicher Macht und Kontrolle über Dinge jenseits des Horizonts Sterblicher. Sie ist die Farbe arkaner Magi, Weiser und Intellektueller. Sie repräsentiert auch den Triumph von Magie, Wissenschaft und Vernunft über Religion, Mystizismus und Aberglaube.

MÜNZEN

Diese Farbe symbolisiert Habsucht und das Verlangen nach persönlichem und materiellem Gewinn. Sie ist auch symbolisch für Völlerei, Lust und Obsession. Auf der Seite des Guten kann diese Farbe die Anhäufung von Wohlstand für den Nutzen einer wohltätigen Organisation oder einer gerechten Sache anregen. Auf der Seite des Bösen verkörpert sie die schlimmsten Aspekte der Gier. Sie spricht die Macht des Goldes an und wie diese Macht Nationen aufbauen oder zerstören kann.

GLYPHEN

Diese Farbe symbolisiert Glaube, Spiritualität und innere Stärke. Sie ist die Farbe der Priester und derer, die sich selbst dem Dienst an einer Gottheit, einer höheren Macht oder einer erhöhten Philosophie widmen. Auf der Seite des Guten repräsentiert sie Willenskraft und Hingabe. Auf der Seite des Bösen bedeutet die Farbe Charakterschwäche, Selbstzweifel und den Verrat an den eigenen Idealen oder Überzeugungen. Sie symbolisiert Gesundheit und Heilung genauso wie Leiden und Krankheit.

HOHES BLATT

Name	Repräsentiert
Artefakt	Die Wichtigkeit irgendeines physischen Objekts, das um jeden Preis beschafft, geschützt oder zerstört werden muss
Bestie	Große Wut oder Leidenschaft; etwas Tierhaftes oder Böswilliges, das sich für alle sichtbar versteckt oder gleich unter der Oberfläche lauert
Dunkelfürst	Ein einzelnes, mächtiges Individuum böser Natur, eines, deren Ziele enorme und weitreichende Konsequenzen haben
Gebrochener	Niederlage, Scheitern und Verzweiflung; den Verlust von etwas oder jemand Wichtigem, ohne das oder den man sich unvollständig fühlt
Geist	Die drohende Vergangenheit; die Rückkehr eines alten Feindes oder die Entdeckung eines vor langer Zeit begrabenen Geheimnisses
Henker	Der bevorstehende Tod eines zu Recht oder Unrecht eines Verbrechens Verurteilten; falsche Anschuldigungen und ungerechtfertigte Verfolgung
Kerker	Isolation und Gefangenschaft; so konservativ im Denken zu sein, dass man ein Gefangener seiner eigenen Überzeugungen ist
Marionette	Die Anwesenheit eines Spions oder Schergen irgendeiner höheren Macht; eine Begegnung mit einer Marionette oder einem Untergebenen
Nebel	Etwas Unerwartetes oder Mysteriöses, das nicht vermieden werden kann; eine große Queste oder Reise, die jemandes Geist auf die Probe stellen wird
Rabe	Eine verborgene Informationsquelle; eine glückliche Fügung; ein geheimes Potential für Gutes
Reiter	Tod; Desaster in Gestalt des Verlusts von Wohlstand oder Eigentum, eine schreckliche Niederlage oder das Ende einer Blutlinie
Seher	Inspiration und scharfer Verstand; ein zukünftiges Ereignis, dessen Ausgang von einem klugen Geist abhängig ist
Unschuldige	Ein Wesen großer Wichtigkeit, dessen Leben in Gefahr ist (das hilflos sein könnte oder sich einfach der Gefahr nicht bewusst)
Verführerin	Einen, der von Versuchung oder Torheit kompromittiert wurde oder vom Weg abgekommen ist; einen, der andere für böse Zwecke einspannt

SCHWERTER

Karte	Name	Repräsentiert
Schwert-Meister	Krieger	Personifizierte Stärke und Kraft; Gewalt; diejenigen, die ihre Ziele durch Zwang erreichen
Schwert-Eins	Rächerin	Gerechtigkeit und Rache für großes Unrecht; diejenigen auf einer Queste, die Welt von großem Übel zu befreien
Schwert-Zwei	Paladin	Gerechte und edle Krieger; diejenigen, die mit einem Kodex von Ehre und Integrität leben
Schwert-Drei	Soldatin	Krieg und Opferbereitschaft; die Ausdauer, großes Elend zu ertragen
Schwert-Vier	Söldner	Innere Stärke und Standhaftigkeit; diejenigen, die für Macht oder Wohlstand kämpfen
Schwert-Fünf	Myrmidone	Große Helden; eine plötzliche Wendung des Schicksals; den Triumph des Schwächeren über einen machtvollen Feind
Schwert-Sechs	Berserker	Die brutale und barbarische Seite der Kriegsführung; Blutdurst; diejenigen mit einer tierhaften Natur
Schwert-Sieben	Maskierter	Bigotterie, Intoleranz und Xenophobie; eine mysteriöse Präsenz oder einen Neuankömmling
Schwert-Acht	Diktator	Alles, was an Regierung und Führerschaft falsch ist; diejenigen, die durch Furcht und Gewalt herrschen
Schwert-Neun	Folterknecht	Die Ankunft von Leid oder gnadenloser Grausamkeit; einen, der unwiederbringlich böse oder sadistisch ist

STERNE

Karte	Name	Repräsentiert
Stern-Meister	Magier	Geheimnisse und Rätsel; das Unbekannte; diejenigen, die magische Macht und großes Wissen begehren
Stern-Eins	Wandlerin	Eine neue Entdeckung; die Ankunft unerwarteter Dinge; unvorhergesehene Konsequenzen und Chaos
Stern-Zwei	Wahrsagerin	Das Streben nach durch Weisheit gezügeltem Wissen; Wahrheit und Ehrlichkeit; Weise und Prophezeiung
Stern-Drei	Verzaubererin	Inneren Aufruhr, der von Verwirrung, Versagensangst oder falschen Informationen kommt
Stern-Vier	Bannmagierin	Diejenigen, die von Logik und Vernunft geleitet werden; warnt vor einem übersehenen Hinweis oder Stück Information
Stern-Fünf	Elementarmagierin	Der Triumph der Natur über die Zivilisation; Naturkatastrophen und reiche Ernten
Stern-Sechs	Hervorruferin	Magische oder übernatürliche Macht, die nicht beherrscht werden kann; Magie für zerstörerische Zwecke
Stern-Sieben	Illusionist	Lug und Trug; große Verschwörungen; Geheimgesellschaften; die Anwesenheit eines Betrogenen oder Saboteurs
Stern-Acht	Nekromant	Unnatürliche Ereignisse und ungesunde Obsessionen; diejenigen, die einem zerstörerischen Pfad folgen
Stern-Neun	Beschwörerin	Die Ankunft einer unerwarteten übernatürlichen Bedrohung; diejenigen, die sich selbst für Götter halten

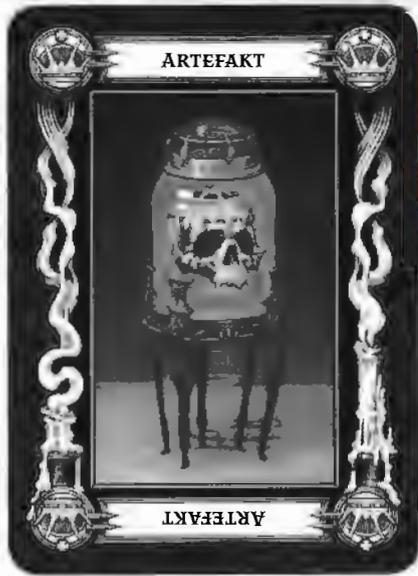
MÜNZEN

Karte	Name	Repräsentiert
Münz-Meister	Schurke	Jeden, dem Geld wichtig ist; diejenigen, die glauben, dass Geld der Schlüssel zu ihrem Erfolg ist
Münz-Eins	Draufgängerin	Diejenigen, die Geld mögen, es aber freiwillig aufgeben; liebenswerte Schurken und Tunichtgute
Münz-Zwei	Philanthropin	Barmherzigkeit und Geben im großen Maßstab; diejenigen, die Wohlstand benutzen, um Böses und Krankheit zu bekämpfen
Münz-Drei	Händler	Kommerz; Schmuggel und Schwarzmärkte; fairen und gerechten Handel
Münz-Vier	Kauffrau	Eine seltene Ware oder Geschäftschance; betrügerische oder gefährliche Geschäftsvorgänge
Münz-Fünf	Zunfthandwerker	Gleichgesinnte Individuen, die durch ein gemeinsames Ziel verbunden sind; Stolz auf die eigene Arbeit
Münz-Sechs	Bettler	Plötzliche Veränderung des ökonomischen Status oder Vermögens
Münz-Sieben	Diebin	Diejenigen, die stehlen oder einbrechen; einen Verlust von Eigentum, Schönheit, Unschuld, Freundschaft oder Ruf
Münz-Acht	Steuereintreiber	Korruption; Ehrlichkeit in einer ansonsten korrupten Regierung oder Organisation
Münz-Neun	Geizhals	Gehorteten Wohlstand; diejenigen, die unumkehrbar unglücklich sind oder denken, dass Geld bedeutungslos ist

GLYPHEN

Karte	Name	Repräsentiert
Glyph-Meister	Priester	Erleuchtung; diejenigen, die einer Gottheit folgen, einem Wertesystem oder einem höheren Zweck
Glyph-Eins	Mönch	Gelassenheit; innere Stärke und Selbstvertrauen; höchste Zuversicht ohne jede Arroganz
Glyph-Zwei	Missionar	Diejenigen, die Weisheit und Glauben bei anderen verbreiten; Warnungen vor der Verbreitung von Furcht und Unwissenheit
Glyph-Drei	Heilerin	Heilung; eine ansteckende Krankheit, ein Leiden oder einen Fluch; diejenigen, die sich in den Heilkünsten üben
Glyph-Vier	Schäferin	Diejenigen, die andere beschützen; einen, der eine Last trägt, die viel zu schwer ist, um sie alleine zu schultern
Glyph-Fünf	Druide	Die Ambivalenz und Grausamkeit der Natur und diejenigen, die sich zu ihr hingezogen fühlen; inneren Aufruhr
Glyph-Sechs	Anarchist	Eine fundamentale Veränderung, die durch einen verursacht wird, dessen Überzeugungen auf die Probe gestellt werden
Glyph-Sieben	Scharlatan	Lügner; diejenigen, die eine Sache zu glauben vorgeben, aber tatsächlich eine andere glauben
Glyph-Acht	Bischof	Striktes Befolgen eines Kodex oder einer Überzeugung; diejenigen, die sich verschwören, etwas planen oder aushecken
Glyph-Neun	Verräter	Verrat durch jemanden, der einem nahe steht oder dem man vertraut; eine Schwächung oder einen Verlust des Glaubens













ANHANG F: HANDOUTS

BRIEF VON KOLJAN INDIROWITSCH (VERSION 1)

Heil an Dich von Macht und Mut,

Ich, ein niederer Diener von Barovia, entbiete Euch meine Ehre. Wir flehen um Deine so verzweifelt nötige
Hilfe erstützung.

Die Liebe meines Lebens, Jrena Koljana, wurde befallen von einem so tödlichen Bösen, dass sogar die guten Leute unseres Dorfes sie nicht beschützen können. Sie steckt an ihrer Wunde dahin, und ich will sie vor dieser Bedrohung gerettet wissen.

Es gibt viel Wohlstand in dieser Gemeinschaft. Ich biete Dir und Deinen Gefährten alles an, was zu haben ist, wenn Du nur mein verzweifelt erflehen erhörst.

Komme schnell, denn ihre Zeit ist nahe! Alles, was ich habe, soll Dein sein!

Koljan Indrowitsch
Bürgermeister

STRAHDS EINLADUNG

Meine Freunde,

Wisset, dass ich es war, der Euch in dieses Land gebracht hat, meine Heimat, und dass nur ich Euch daraus entlassen kann. Ich lade Euch zum Abendmahl in mein Schloss ein, auf dass wir uns in zivilisierter Umgebung treffen können. Eure Passage hierher wird sicher sein. Ich erwarte Eure Ankunft.



Euer Gastgeber
Strahd von Larowitsch

Ich bin der Uralt e. Ich bin das Land. Meine
 Anfänge sind im Dunkel der Vergangenheit verloren.
 Ich war der Krieger, ich war gut und gerecht. Ich
 donnert e über das Land wie der Lärm eines gerechten
 Got t es, aber die Jahre der Krieger und die Jahre der
 Tot en vermürbt en meine Seele wie der Wind St ein zu
 Sand schleift.

Alle Gut e glit t aus meinem Leben. Ich fand mich
 meiner Jugend und St ärke verlust ig, und alles, was mir
 blieb, war der Tod. Meine Armee ließ sich im Tal von
 Barovia nieder und ergriff im Namen eines gerechten
 Got t es die Macht über das Volk, aber ohne die Gnade
 oder Gerecht igkeit eines Got t es.

Ich rief meine Familie, lange ihrer uralt en Throne
 ent hoben, und bracht e sie hierher, damit t sie sich im
 Schloss Ravenloft niederließen. Sie kamen mit einem
 meiner jüngeren Brüder, Sergej. Er war gut aussehend und voller
 Jugend. Ich hast e ihn für beides.

Aus allen Familien der Tales überat racht e eine Seele
 alle anderen. Eine selt ene Schönheit, die „Perfekt ion“,
 „Freude“ und „Schat z“ genannt wurde. Ihr Name war
 Tatjana, und ich schüt t mich danach, dass sie mein würde.

Ich liebte sie von ganzem Herzen. Ich liebte sie für
 ihre Jugend. Ich liebte sie für ihre Fröhlichkeit. Aber
 sie „riet mich ab!“ „Olt er“ war ihr Name für mich –
 „Olt est er“ und „Bruder“ auch. Ihr Herz ging an Sergej.
 Sie wurden einander versprochen. Das Datum wurde
 fest gelegt.

Mit ihren Wort en nennt e sie mich „Bruder“, doch
 wenn ich in ihre Augen blickte, spiegelte en sie einen
 anderen Namen wider: „Tod“. Es war der Tod der Bet agt en,
 den sie in mir sah. Sie liebte ihre Jugend und genoss
 sie. Doch ich hat t e meine vergeudet. Der Tod, den sie in

mir sah, wandt e sie von mir ab. Und so kam ich dazu, den Tod zu hassen - meinen Tod. Mein Hass ist sehr stark. Ich wünscht e nicht so bald "Tod" genannt zu werden. Ich ging einen Pakt mit dem Tod ein, einen Pakt aus Blut. Dem Tage der Hochzeit töt et e ich Sergej, meinen Bruder. Mein Pakt wurde mit seinem Blut besiegelt.

Ich fand Tatjana weinend im Garten östlich der Kapelle. Sie stob vor mir. Sie wollt e mich nicht erklären lassen, und ein großer Lohn schwoll in mir an. Sie musst e den Pakt verat ehen, den ich für sie eingegangen war. Ich set et e ihr nach. Schließlich, in Verzweiflung, stürzt e sie sich von den Mauern Ravenlofts, und ich sah alles, was ich je wollt e, mir auf ewig entgleiten.

Es waren eintausend Fuß durch die Nebel. Keine Spur von ihr wurde je gefunden. Selbst ich kenne ihr let et es Schicksal nicht. Pfeile der Schlosswachen durchbohrt en mich bis auf meine Seele, doch ich st arb nicht. Auch lebt e ich nicht. Ich wurde unt et, auf ewig.

Ich habe seit dem vieles studiert. "Vampir" ist mein neuer Name. Ich begehre noch immer das Leben und die Jugend, und ich verfluche die Lebenden, die mir diese genommen haben. Selbst die Sonne ist gegen mich. Es sind die Sonne und ihr Licht, was ich am meist en fürcht e, doch kaum et was anderes kann mir nun Schaden. Selbst ein Flock durch mein Herz töt et mich nicht, obwohl er mich von der Bewegung abhält. Oher das Schwert, das verflucht e Schwert, das Sergej mit bracht e! Ich muss dieses fürcht erliche Werkzeug bereit igen! Ich fürcht e und hasse es so sehr wie die Sonne.

Ich habe oft nach Tatjana gejagt. Ich fühlt e sie sogar in meiner Reichweit e, doch sie ent kommt. Sie verspöt t et mich! Was wird nöt ig sein, mir ihre Liebe gefügig zu machen?

Ich residiere nun tief unt er Ravenloft. Ich lebe unt er den Töt en und schlafe quant erst der St eine dieses wert losen Schlosses der Verzweiflung. Ich werde die Mauern der Treppen versiegeln, auf dass mich niemand mehr st öre.

TAGEBUCH VON RUDOLPH VAN RICHTEN

Für mehr als drei Jahrzehnte nun habe ich es auf mich genommen, Kreaturen der Dunkelheit nachzustellen und sie dem reinigenden Licht von Wahrheit und Wissen auszusetzen. „Held“ werde ich in manchen Kreisen genannt; „Weiser“ und „Meisterjäger“ werde ich in anderen genannt. Dass ich zahllose übernatürliche Anstürme überwunden habe, wird unter meinen Kollegen als Wunder gesehen; mein Name wird unter meinen Feinden mit Furcht und Abscheu ausgesprochen.

In Wahrheit begann diese „tugendhafte“ Berufung als obsessiver Versuch, einen Vampir zu vernichten, der mein Kind ermordet hatte, und sie ist für mich zu einer zähen und trostlosen Karriere geworden. Schon als mein Leben der Monsterjagd begann, spürte ich bereits die Last der Zeit auf meinen müden Schultern. Heute bin ich ein Mann, der einfach zu lange gelebt hat. Wie ein wehmütiger Lich finde ich mich selbst an eine Existenz gebunden wieder, die ich im Wahnsinn suchte und die ich, scheinbar, nun für alle Ewigkeit ertragen muss. Natürlich werde ich sterben, aber die Frage, ob ich jemals in meinem Grab Ruhe finden werde, sucht meine müßigen Gedanken heim und quält mich in meinen Träumen.

Ich erwarte, dass diejenigen, die mich für einen Helden halten, ihre Meinung ändern werden, wenn sie die ganze Wahrheit über mein Leben als Jäger des Unnatürlichen kennen. Nichtsdestotrotz muss ich offenbaren, hier und jetzt, dass ich der indirekte, jedoch sichere Grund vieler Tode war, und des Verlustes vieler guter Freunde. Versteht mich nicht falsch! Ich bedauere mich nicht einfach nur selbst. Viel eher begreife ich endlich eine vernichtende Erkenntnis. Ich sehe nun, dass ich das Objekt eines folgenschweren Vistari-Erbuches bin. Noch tragischer ist die Natur dieser Verwünschung, dass ich nicht ihre schwersten Auswirkungen getragen habe; stattdessen, viel schlimmer, sind ihm diejenigen zum Opfer gefallen, die mich umgeben!

Ich habe die tragische Geschichte erzählt, wie mein einziges Kind Erasmus von den Vistari entführt und an einen Vampir verkauft wurde. Ich habe erklärt, wie Erasmus zu einem Schergen des Nachtwärtlers wurde, und wie es meine Aufgabe war, ihn mit der Spitze eines Pflocks von diesem Schicksal zu befreien.

Was ich zu beleuchten bislang unterlassen habe, ist wie ich Erasmus' Entführer durch das Land verfolgt habe, oder wie ich Erasmus' Aufenthaltsort aus ihnen „extrahiert“ habe.

Tatsächlich nahmen die Vistari Erasmus mit meiner eigenen, ahnungslosen Erlaubnis. Sie hatten eines Abends ein äußerst krankes Mitglied ihres Stammes zu mir gebracht

und bestanden darauf, dass ich ihn behandeln sollte, doch ich war nicht fähig, das Leben des jungen Mannes zu retten. In Furcht vor ihrer Vergeltung bettete ich die Vistani an, sie sollten mir irgendetwas nehmen, wenn sie nur ihre schrecklichen Mächte zurückhielten. Zu meiner Überraschung entschieden sie, heimlich meinen Sohn im Austausch für ihren Verlust mitzunehmen! Zu dem Zeitpunkt, da ich erkannte, was passiert war, waren sie bereits abgereist.

Über alle Vernunft hinaus empört, schnallte ich die Leiche des toten jungen Mannes auf mein Pferd und folgte verbissen der Vistani-Karawane durch den Wald, und nar erlaubte ich der Sonne, vor mir unterzugehen, ohne dass ich Schutz für die Nacht gesucht hätte. Kurz nachdem die Dunkelheit eingebrochen war, wurde ich von Untoten bedrängt, die mich erschlagen hätten, hätte nicht ihr Meister – ein Licht – eingegriffen und mein Leben verschont, aus Gründen, die ich nicht vollständig verstehe. Er bemerkte mich irgendwie und übernahm mit seiner machtvollen Magie die Herrschaft über ein Rudel Zombies, das im Wald umherwanderte. Er sprach durch die Mäuler der toten Dinge zu mir und legte einen Schutz gegen Untote auf mich, erlebte dann den toten Vistana und ließ ihn, mir zu sagen, wo ich sein Volk finden könnte. Unglücklicherweise (sage ich im Rückblick) funktionierte der Plan. Ich fand die Kinderdiebe, und mein unwillkommenes Gefolge beinhaltete eine wachsende Horde gefräßiger Untoter, die mich dank des Schutzes des Lichts nicht anrühren konnten.

Als ich die Karawane fand, drohte ich, die Zombies auf die Vistani zu hetzen, wenn sie mir meinen lieben Jungen nicht zurückgäben. Sie antworteten, dass er an den Vampir Baron Metus verkauft worden war. In mir zerbrach etwas. Ich ließ die Zombies los, und der gesamte Stamm wurde bei lebendigem Leib verschlungen.

Doch die Geschichte ist noch nicht zu Ende. Bevor sie starb, verfluchte mich die Anführerin mit den Worten: „Lebe du stets unter Monstern und sieh jeden, den du liebst, unter ihren Klauen sterben!“ Sogar jetzt, so viele Jahre später, kann ich ihre Worte mit schmerzhafter Klarheit hören. Eine kurze Zeit später fand ich meinen lieben Erasmus zum Vampir gemacht. Er bettete mich an, seinen Fluch zu beenden, was ich schweren Herzens tat. Die Dunkelheit hatte ihn für immer meinen lebenden Armen entrissen, und ich glaubte törichterweise, dass der Fluch seinen tödlichen Tribut gefordert hatte. Ich weinte, bis ein ungestilltes Verlangen nach Vergeltung den bodenlosen Riss in meinem Herzen gefüllt hatte.

Heil Dir von Macht und Mut,

ich, der Bürgermeister von Barovia, entbiete Dir meine Ehre – mit Verzweiflung. Meine Adoptivtochter, die schöne Irena Kalgana, ist in diesen vergangenen Nächten von einem Vampyr gebissen worden. Für mehr als vierhundert Jahre hat diese Kreatur das Lebensblut meines Volkes ausgesaugt. Nun sieht meine liebe Irena an einer unheiligen Wunde dahin, verursacht von dieser abscheulichen Bestie. Er ist zu mächtig geworden, um überwunden zu werden.

So sage ich Dir, gib uns für tot verloren und hege dieses Land mit den Symbolen des Guten ein. Lass heilige Männer ihre Macht aufbringen, auf dass der Teufel in den Mauern des weinenden Barovia zurückgehalten werde. Überlasse unseren Kummer unseren Grübern, und rette die Welt vor diesem unserem bösen Schicksal.

Es ist viel Wohlstand in dieser Gemeinschaft gefangen. Kehre für Deine Belohnung zurück, nachdem wir alle in ein besseres Leben geschieden sind.

Koljan Indinowitsch
Bürgermeister

TAGEBUCH VON ARGYNVOST

Meine Ritter sind gefallen und dieses Land ist verloren. Die Armeen meines Feindes können nicht von Schwert oder Zauber, Klau oder Fangzahn gestoppt werden. Heute werde ich sterben, nicht dabei, diejenigen zu rächen, die gefallen sind, sondern dabei, das zu verteidigen, was ich liebe – dieses Tal, diese Heimat und die Ideale des Ordens des Silberdrachen.

Das Böse umgibt mich. Die Zeit ist gekommen, diese Verkleidung abzuwerfen und diesen Heiden meine wahre, furchteinflößende Gestalt zu zeigen. Lass sie Schrecken in ihrem Herzen säen! Lass sie ihre Geschichten dunklen Triumphs über den Beschützer des Balinokgebirges erzählen! Lass Argynvost als einen Drachen von Ehre und Mut in Erinnerung bleiben! Mein einziges Bedauern ist, dass meine Überreste nicht an ihrem rechtmäßigen Platz liegen werden, im geheiligten Mausoleum der Feste Argynvost. Zweifellos werden meine Knochen unter meinen Feinden verstreut werden wie die Münzen eines geplünderten Schatzhortes, Trophäen eines hart errungenen Sieges.

Ich fürchte den Tod nicht. Obwohl mein Körper sterben wird, wird mein Geist weiterleben. Lass ihn als Leuchtfeuer des Lichts gegen die Dunkelheit dienen. Lass ihn einem von Verzweiflung geschlagenen Land Hoffnung geben.

Nun, auf in den Kampf!

A