

# Der Vampirkult von Pefka und Pesnik

von  
**Hornack Lingess**

Ein M4-Dungeon-Abenteuer für eine Handvoll Abenteurer

Die Gefährlichkeit kann leicht der eigenen Gruppe angepasst werden.

Die Episode spielt in Moravod, kann jedoch problemlos verlegt werden.

Alle Seitenangaben entsprechen der 4. Ausgabe von Midgard!

Diese Episode ist absichtlich nicht mit unserer laufenden Hauptkampagne verknüpft. Die Abenteurer können zufällig auf den ehemaligen Vampirkult stoßen, wenn sie im Wald unterwegs sind. Oder sie bekommen eine der Schatzkarten, die der Kult zu seiner aktiven Zeit vor ca. 150 Jahren verteilt hat. Das X markiert dann einen verlassenen Friedhof mitten im moravischen Wald mindestens fünf Kilometer von der nächsten Siedlung entfernt.

Um diesen Friedhof ranken sich die wildesten Gerüchte: Werwölfe, Vampire, Zombies, Geister u.v.m.. Nicht zu unrecht, wie man noch merken wird. Schon etliche Schatzsucher sind voller Zuversicht auf den Friedhof gegangen und nie mehr zurück gekehrt.

## **Danksagung**

Dieses Abenteuer wurde inspiriert durch den Grundriss des Tempels von

### **Leachlain ay Almhuin**

<https://www.midgard-forum.de/forum/profile/2118-leachlain-ay-almhuin/>

Den Tempel findet man im Midgard-Forum:

<https://www.midgard-forum.de/forum/topic/39445-artikel-battlemap-kw382021/>

**Vielen Dank dafür Leachlain!**

Mein Dank gilt außerdem verschiedenen Künstlern von <https://www.deviantart.com/> deren Werke geholfen haben, diese Abenteuerepisode zu bebildern!

# Die Vampire und ihr Kult

Vor ungefähr 200 Jahren ließen sich die beiden Vampire **Pefka** und **Pesnik** hier nieder. Sie waren es leid, immer wieder selbst hinter ihren Opfern her jagen zu müssen. Daher beschlossen sie, den Spieß umzudrehen.

Zunächst setzten sie ihre Verführungskünste bei einigen der Frauen und Männer der Umgebung ein. Die zukünftigen Kultisten wurden mit Geld, Macht, Wissen und gutem Aussehen gelockt. Gelegentlich gewann man neue Mitglieder auch durch einen Biss, der sie zum Vampir machte. Erpressung war ebenfalls eins der Mittel der Wahl: Die Vampire versprachen, die Angehörigen zu verschonen, wenn sie sich neue Opfer suchen. Dafür brauchte nur ein Familienmitglied Teil des Kults zu werden.

Als eine der ersten Handlungen brachte man die neuen Kultisten dazu, selbst das Blut von Menschen zu trinken. Spätestens zu diesem Zeitpunkt gab es kein Zurück mehr. Denn diese Taten hatten die anderen Kultisten und Mitbürger natürlich gesehen. Alle Kultisten erhielten einen Ring mit dem fünfzackigen Stern als Zeichen ihrer Mitgliedschaft. Der Ring schützt auch vor den Angschwällen und Schwellen des Grauens. Bild: <https://www.deviantart.com/tai-atari/art/Red-stone-puzzle-1-190659889>

Die Kultisten halfen den Vampiren, den unterirdischen Tempel als Falle für Schatzsucher und Neugierige zu bauen. Als er endlich fertig war, verteilten sie Schatzkarten, streuten Gerüchte es gäbe einen Schatz auf dem Friedhof etc. So mussten sich die Vampire kaum mehr die Mühe machen, selbst auf die Jagd zu gehen. Unliebsame Nachbarn wurden auch schon mal selbst von den Kultisten zum Friedhof gebracht. Danach sah man sie nie wieder...

Doch nach zwei Generationen voller Leid mieden die Menschen der Umgebung den Friedhof immer weiträumiger. Schatzsucher verirrteten sich seltener hierher. Auch die Kultisten wurden, aus Nahrungsmangel für die Vampire, stetig weniger. So zog das Vampir-Paar irgendwann mitsamt seiner Ruheplätze weiter. Doch den Tempel und seine Alarmfunktion gibt es noch heute und vielleicht sind sie ja nah genug, um sich hier mal wieder Beute abzuholen...

## Und wenn sie nicht gestorben sind, dann beißen sie noch heute...

Wer mag, kann das Vampir-Liebespaar im Abenteuer auftauchen lassen. Ein guter Zeitpunkt für ihren Auftritt ist zum Beispiel dann, wenn die Gruppe gerade dabei ist, mit allen Schätzen die Gruft zu verlassen. Oder die beiden kommen rechtzeitig zum Showdown in den Opferraum...

## Erster Kontakt

Im Umkreis von einigen Kilometern um den Friedhof „leben“ immer noch einige Blutsauger (BEST, S. 321). Sie ernähren sich zumeist von Tieren, aber auch von arglosen Wanderern. Erste Spuren von ihnen können die Abenteurer in Form einer Tierleiche, z.B. einem toten Reh, finden.

*EW:Heilkunde* o.ä.: Am Hals des Tiers finden sich Bissspuren. Die Leiche ist vollkommen blutleer, wie ausgesaugt.  
*EW:Tierkunde*: Die Spuren stammen nicht von anderen Tieren.

Auf dem Weg zum Friedhof macht die Gruppe dann Bekanntschaft mit einem Blutsauger. Nachts, während alle außer einer Wache schlafen...

## Der Friedhof

Der Friedhof (s. Karte <https://www.deviantart.com/n-horizons/art/Forest-crypt-battlemap-734452375>) besteht inzwischen aus wenig mehr als ein paar Grabplatten und einem Mausoleum mit Gruft.

Den Namen auf den Grabplatten nach wurden hier Moraven aus den umliegenden Gehöften und Siedlungen bestattet. Der letzte Grabstein wurde vor 150 Jahren aufgestellt. Die Grabsteine und Grabplatten sind verwittert. Die Natur hat sich einen großen Teil des Friedhofs zurückgeholt und überwuchert.

Abseits der Karte gibt es noch eine Handvoll kleinerer Mausoleen, z.B. von Helden der Umgebung oder einer Adelsfamilie. Für diese Episode sind sie uninteressant.

Auf dem Friedhof wachen ein paar Skelette über die Einhaltung der Grabetikette. Sie stürzen sich aus Mangel anderer Aufgaben direkt auf die Abenteurer. Sie sind ehemalige und zurück gelassene Diener der Kultisten.

**Skelette**, bewaffnet mit Knüppeln o.ä.

BEST, S. 314, s. Bild <https://www.deviantart.com/jjpeabody/art/Flooded-Graveyard-568793812>

*EW:Spurenlesen*: Die Skelette haben Spuren hinterlassen. Sonst findet man nur Tierspuren und Spuren der Blutsauger, die gelegentlich auch über den Friedhof streifen.

Das best erhaltene Gebäude ist das Mausoleum der Familie **Bitterwald**. Davor brennen immer zwei Fackeln! Sie sollen Fremde hierher locken.

## Die Familiengruft der Bitterwalds

Auf den Treppenstufen zum Mausoleum findet sich kein Blättchen und kein Schmutz. Irgendwer scheint hier sauber zu machen. Die Skelette? Unwahrscheinlich. Nein, es sind zwei Wandelhände, deren einziger „Lebenszweck“ die Sauberkeit der Gruft ist. Sie kommen übrigens auch in die Ecken an der Decke, weshalb es hier keinerlei Spinnweben gibt. Im Eingangsbereich der Gruft liegt ein Kehrblech und ein Handfeger. Die Wandelhände interessieren sich nicht für Abenteurer. Sie können ihnen trotzdem natürlich einen Schreck einjagen.

### Wandelhand

BEST, S. 317

Betritt man das Mausoleum bietet sich folgendes Bild: s. Bild Familiengruft <https://www.deviantart.com/tai-atari/art/Crypt-scene-190659205>

Die Kerzen auf den Schädeln brennen immer. Ansonsten ist der Raum leer.

Das Kultsymbol ist auf allen fünf Steinsärgen zu sehen. In den Särgen liegen Skelette der Familie Bitterwald. Sie waren schon vor dem Tempel hier.

*EW+2: Suchen* etc.: Es gibt eine Geheimtür im Boden. Sie kann leicht an einem Ring hochgezogen werden.

*EW-4: Suchen* etc. An ihrer Unterseite ist ein gut verborgener Druckknopf. Mit diesem kann man die Fallgitter auf der Treppe hochziehen lassen.

Kaum wird die Falltür geöffnet, fliegen den Abenteurern Fledermäuse (BEST, S. 104) entgegen.

Eine Treppe führt 12 Meter hinunter in ein Kellergeschoss. Der Treppenabgang ist mit grauenhaften Figuren verziert. Diese Dekoration zieht sich durch das gesamte untere Stockwerk. s. Bild Treppenabgang:

<https://www.deviantart.com/joeslucher/art/Undercrypt-Scar-557802959>

## Der Vampirtempel

Die gesamte Tempelanlage ist so konstruiert, dass Opfer leicht den Weg hinein finden. Der Rückweg wird ihnen allerdings versperrt. Sie sollten langsam aber sicher in das Zentrum gelangen und dort in Gefangenschaft geraten. Am Ende ihrer Reise wurden sie in einer Folterkammer oder Fallgruben eingesperrt. Es gab sogar ein Lager für Lebensmittel und Wasser. Die Opfer sollten schließlich gut in Form sein, wenn der Vampir sie aussaugen wollte. Es gibt hier viele Fallen, die allesamt nicht tödlich sind. Sie sollen lediglich die Motivation von Schatzsuchern hoch halten: wenn hier so viele Fallen sind, muss es doch auch einen Schatz geben. Eine trügerische Hoffnung.

Im gesamten Tempel herrscht durchgängig Fackellicht von ewigen Fackeln. Der Zauber der Fackeln bricht, sobald sie aus ihrer Halterung genommen werden.

Jeder, der den Tempel betritt, löst eine Alarmletter aus (befugt: Kultisten), die dem Vampir und all seinen Kultisten Bescheid gibt, dass jemand in das Labyrinth eingedrungen ist. Die Reichweite für diesen Alarm beträgt 50 Kilometer. Die Kultisten lebten nicht hier, sondern in Ortschaften in der Nähe. Sie konnten sich dann bei der nächsten passenden Gelegenheit von zuhause verabschieden und hierher kommen.

Anmerkung: Alle braunen Türen sind Geheimtüren. Sie sind allerdings absichtlich leicht zu finden...

## **Fallentypen**

Die beiden folgenden Fallentypen wurden mehrfach verwendet.

### **Angstschwellen**

Ein Thaumagramm, das so in den Türrahmen eingearbeitet wurde, dass man problemlos in den Tempel oder tiefer in die Anlage vordringen kann. Auf dem Rückweg sieht man die Zauberlettern und löst sie aus. Dann bekommt man es mit der Angst zu tun: *Zaubern+20: Angst*, wieder zurück nach oben zu gehen!

Befugt sind Mitglieder des Kultes, nachgewiesen durch ihren Kultisten-Ring.

Alle Geheimtüren sind mindestens mit Angstschwellen gesichert! Deshalb lassen sie sich von der Innenseite aus leicht öffnen.

### **Schwellen des Grauens**

s. Angstschwellen. Lediglich die Wirkung ist anders:

*Zaubern+20: Namenloses Grauen*, d.h. man versteckt sich lieber irgendwo in der Tempelanlage anstatt sie zu verlassen!

Schwellen des Grauens finden sich am unteren Ende der Treppe am Eingang zum Tempelbereich und an den Geheimtüren der Räume 11 bis 13.

## **1 Eingang**

Die Treppe von oben führt 12 Meter tiefer in die Dunkelheit, immer begleitet von monströsen Abbildungen an der Wand. Sie erzeugen ein schauriges Gefühl und warnen davor, weiter in die Anlage einzudringen. Hat sich dieser Wasserspeier da nicht gerade bewegt?

Am oberen Ende der Treppe ist eine *Schwelle des Grauens* angebracht. Auf Hälfte des Weges liegt eine *Angstschwelle*.

Wie im ganzen folgenden Bereich außer in Raum 13 ist der gesamte Bau (Wände, Decke und Boden) mit widerlichen Bildern und Schriftzeichen übersät (vgl. Bild vom Treppenabgang von oben). Selbst Totenschädel wurden in den Boden eingearbeitet und ragen teilweise noch heraus. Dunkle Anrufungen, Lettern und Drohsprüche aller Art finden sich.

Diese Ornamente wurden mit Absicht angebracht. Sie sollen so wirken, als würden sie es erschweren, die ausgelegten Fallen zu entdecken. Jene sind jedoch größtenteils absichtlich relativ dilettantisch getarnt. Schließlich dient der gesamte Komplex dazu, die Besucher zu fangen und nicht zu töten.

## **2 Gang**

Die Treppen führen 3m nach oben.

Auf halber Höhe beider Treppen befindet sich links und rechts je eine Armbrustfalle. Die Fallen an der linken Treppe sind noch intakt. Rechts wurden sie ausgelöst.

Die Fallen können mit einem *EW-2: Fallen entdecken* oder *Suchen* bemerkt werden. Entschärft werden sie am Fuß der Treppe, wenn man bei den Abbildungen auf einen der Armbrustschützen drückt.

Wer eine Falle auslöst, muss jeweils zwei Angriffe abwehren: Handarmbrust+8 (1W-2) & Schlafgift (PW:GiT).

*EW:Suchen*: An den Außenwänden der Treppen nach oben sind auf halber Höhe Fächer zu finden. Sie lassen sich leicht öffnen. Die Armbrustfallen an den Außenseiten der Treppen können so ganz leicht nachgeladen werden. Die Fächer sind auf dieser Seite der Wand leicht zu sehen und nicht getarnt.

### **3 Vorräum**

Dieser Raum diente den Kultisten als Garderobe. Hier konnten nicht nur Mäntel abgelegt werden, sondern auch die Kultisten-Umhänge angezogen werden. Mehrere Skelette dienen als Kleiderständer. Eins der Skelette hat ein halbes Juwel anstelle eines Auges im Schädel liegen.

*EW:Zauberkunde:* Dieses Greifenauge, ein Halbedelstein, wird als Gegenstück für den Zauber „Juwelenaug“ genutzt.

Ein Skelett, das als Diener diente, wurde von Eindringlingen zerstört. Seine Überreste liegen noch am Boden.

Die Armbrustfallen an den Innenseiten der Treppen können hier ganz leicht nachgeladen werden. Die Fächer sind auf dieser Seite der Wand leicht zu sehen und nicht getarnt.

### **4 Rundgang**

Ein Rundgang, der die beiden Ausgänge von Gang 2 miteinander verbindet. Der Gang führt unter Gang 6 hindurch. Diesen kann man von unten nicht sehen, da er auf Höhe der Decke des Gangs 4 verläuft.

*EW-4:Suchen:* Am Fuß der Treppen, die von Raum 2 in den Gang führen, ist eine Druckplatte angebracht.

Man kann leicht darüber steigen.

Löst man die Platte aus, sausen drei Fallgitter auf der Treppe zum Mausoleum hinab: eines recht weit oben, eins in der Mitte und eins ganz unten.

Die Fallgitter können mit einem *Kraftakt* nach oben geschoben werden. Oder mit der Stärke maximal dreier kräftiger Abenteurer, die gleichzeitig anpacken (aufsummierte Stärke >200).

Im Gang patrouillieren mehrere Gnomenzombies. Die Gnomenschatzsucher hatten nicht genug Blut. Sie wurden daher zu Wächtern gemacht. Ihre Aufgabe ist es, Eindringlinge fest zu nehmen oder in die Folterkammer zu locken, wo sie leicht gefangen gesetzt werden können.

Werte: BEST, S. 319

Die Gnomenzombies versuchen ihre Gegner gefangen zu nehmen. Dazu verwenden sie Peitsche, Lasso oder auch ein Netz!

Angstschwellen erschweren den Rückweg aus den Räumen 7 und 10 zurück in den Gang.

### **5 Wächter**

Dieser Raum liegt nochmal drei Meter höher als Raum 3.

In der Ecke im Nordwesten steht eine drei Meter hohe Bronzestatue, im Nordosten eine Skelettstatue. Beides sind Golems, die normalerweise die Kultisten beschützen sollten. Bilder:

<https://www.deviantart.com/gaidenlight/art/Bronze-golem-852342418> und

<https://www.deviantart.com/willobrien/art/Bone-Golem-767090275>

Treten unbefugte Gäste hier ein, werden die beiden versuchen, sie gefangen zu nehmen. Sie begeben sich ins Handgemenge und versuchen, Eindringlinge festzuhalten oder bewusstlos zu schlagen. Für letzteres verwenden sie Faustkampf.

Gefangene werden durch die Räume 4 und 7 in den Folterkeller 11 gebracht und dort angekettet.

Werte: BEST, S. 122

Die Golems beherrschen Faustkampf. Ihre Fausthiebe richten deutlich weniger Schaden an als normalerweise: 1W6. Tote liefern kein leckeres Blut mehr.

In der Nordwand ist eine Geheimtür. Sie kann mit einem *EW:Suchen* gefunden werden. Man kann sie öffnen, indem man dem Totenschädel, der vor der Tür aus dem Boden ragt, in die Augen greift.

## **6 Gang**

Der Gang führt über Gang 4 in den hinteren Teil der Gruft.

*EW: Fallen entdecken* liefert die Information, dass da im Boden ein Spalt entlangführt.

Nach der Mauer von Gang 4 befindet sich eine zwei Meter breite, vier Meter lange Fallgrube, deren Decke kurz aufklappt, wenn die Falle mit mehr als 70kg belastet wird.

Der Boden der Grube ist drei Meter tief. Er war mit Strohsäcken ausgelegt und gepolstert. Daher erleidet man 1W6-1 Sturzschaden. In der Grube kann man zwei Geheimtüren finden, die einen direkt in Raum 8 oder 9 führen. Sie sind von innen allerdings nicht zu öffnen, nur aus den angrenzenden Lagerräumen.

An der Nordwand des Gangs hängt mitten in der Wand ein fünfzackiger Stern mit Maske. Benetzt man die roten Edelsteine mit je einem Tropfen Blut öffnet sich die Geheimtür nach Norden.

Berührt man andere Stellen dieser Wand mit blanker Hand, wirkt mit *Zaubern+20*: Lähmung auf das entsprechende Körperteil.

## **7 Raum**

Die Küche. Hier bereitete ein Koch Essen für die Gefangenen zu. Sie sollten schließlich möglichst lange gut in Form bleiben, um ihr leckeres Blut spenden zu können. Die Küche wurde auch gebraucht, wenn sich viele Kultisten zu einer langen Opferzeremonie versammelten.

Inzwischen ist der Zweck des Raums kaum noch zu erkennen. Die Möbel und Einrichtungsgegenstände sind größtenteils zerfallen. Lediglich anhand verrosteter Töpfe und Suppenkellen etc. kann man noch erkennen, welchen Zweck dieser Raum einst hatte.

*EW+4: Suchen* etc.: Die Geheimtür ist sehr leicht zu finden.

Sie lässt sich ebenso leicht öffnen. Dazu muss man nur in den Mund einer Relief-Dämonenfratze greifen und an ihren Zähnen wackeln.

## **8 Lager**

In diesem Lager wurden feste Nahrungsmittel aufbewahrt. Es war ja nicht immer jemand hier und niemand wollte, dass ein Opfer verhungert. Zudem war es praktisch, wenn man ein Opferfest feiern konnte, bereits Lebensmittel vor Ort zu haben.

## **9 Lager**

Ein Weinkeller. Gründe s. Raum 8

## **10 Raum**

Hier erhielten Novizen Unterricht in kultischem Benimm, aber auch eine Ausbildung im Kampf z.B. in waffenlosem Kampf, Faustkampf, Beißen im Handgemenge etc.

In kriegerischen Zeiten mussten die Novizen hier Wache stehen, wenn die Kultisten sich in der Bibliothek Wein, Weib und Gesang hingaben.

*EW+4: Suchen* etc.: Die Geheimtür ist sehr leicht zu finden.

Sie lässt sich ebenso leicht öffnen. Dazu muss man nur den Druckknopf im Auge einer dämonischen Kröte drücken, die als Relief neben der Tür abgebildet ist.

## 11 Folterkeller

Alles, was man in einem Folterkeller so braucht befindet sich hier: Ketten an der Wand, Folterwerkzeuge und eine dämonische Folterknechtin in reizender Frauengestalt. Letztere hört auf den Namen Lilita. Sie erscheint, sobald die Tür geöffnet wird.

Ihre Spezialität sind Psychospielchen. Schließlich soll sie hier kein unnötiges Blut vergießen. Sie wundert sich sehr, dass sie nach so langer Zeit wieder mal gebraucht wird. Lilita bleibt in diesem Raum, solange jemand anderes darin ist. Außerdem vermisst sie die Skelette und Zombies, die ihr sonst bei den einfacheren Verrichtungen zur Hand gehen konnten. Diese sind allesamt dem Zahn der Zeit und irgendwelchen Eindringlingen zum Opfer gefallen.

### Lilita

Werte wie ein Truscan (BEST, S. 50);

zusätzlich beherrscht sie Verhören, Verführen und Gestaltwandel in eine bildhübsche Frau. Eine beliebte Foltermethode ist auch die Frage: „Soll ich dir meine wahre Gestalt zeigen?“

Die Tür ist mit eine *Schwelle des Grauens* gesichert. So wird verhindert, dass Opfer freiwillig den Raum verlassen.

## 12 Bibliothek

Hier lagern Bücher, Schriftrollen, Auszüge aus Tagebüchern und ähnliches in Regalen bis unter die zehn Meter hohe Decke. Überall finden sich Lücken und umgestürzte Bücher. Scheinbar hat jemand beim Verlassen der Anlage die wichtigeren Dinge eingepackt. Bei den Schriftstücken handelt es sich um eine Sammlung antiker Werke mit Schwerpunkten auf Blutmagie, Vampiren und Werwölfen. Es gibt keine Leiter, um an die höheren Etagen zu kommen.

In der Mitte des Raumes steht ein großer Tisch, der zum Speisen und zum Recherchieren genutzt werden kann.

Glücklicherweise erscheint nach kurzer Zeit der Bibliothekar Akrabuamelu, der gern bei der Suche behilflich ist. Akrabuamelu erklimmt die höchsten Bücherregale dank seiner sechs Beine geschwind und kann so auch die Bücher aus größten Höhen problemlos nach unten bringen...

Sein Auftrag ist es, Besuchern behilflich zu sein und aufzupassen, dass niemand etwas aus dem Raum mitnimmt! Bemerkt er einen solchen Versuch, verlangt er die Herausgabe. Reicht das nicht, verwendet er zur Not auch Gewalt, bis er hat, was er zur Bibliothek gehört.

### Akrabuamelu

Bild: <https://www.deviantart.com/yigitkoroglu/art/Akrabuamelu-668912907>

Werte wie Humbaba (BEST, S. 119)

Er beherrscht zusätzlich die beiden Zauber *Heranholen* und *Macht über Unbelebtes*.

Greift man ihn an, wird er sich entsetzt zur Wehr setzen.

Die Tür ist mit eine *Schwelle des Grauens* gesichert. So wird verhindert, dass Opfer freiwillig den Raum verlassen.

## 13 Opferraum

In der Mitte steht ein großer Opferaltar. Darunter befanden sich die Ruheplätze der beiden Vampire. Der Deckel des Opferaltars kann in der Mitte nach außen hin aufgeklappt werden.

Die Wände sind mit fürchterlichen Gemälden verziert (z.B. Bild <https://www.deviantart.com/just-rascal/art/Carpe-Noctem-764940341>). Hier wurden Eindringlinge und andere den Vampiren zum Biss vorgeworfen. Bei großen Opferfesten durften auch die anwesenden Kultisten herzhaft zu beißen.

Natürlich gibt es hier auch ein Tagebuch, in dem säuberlich Buch geführt wurde über die Opfer. Somit kann man die fast vollständige Geschichte dieses Vampirklans erfahren.

Die Tür ist mit eine *Schwelle des Grauens* gesichert. So wird verhindert, dass Opfer freiwillig den Raum verlassen.

## Das Ende

Da der Tempel kontrolliert verlassen wurde, wurde auf die Verteilung von Belohnungen und Schätzen verzichtet.