



*Rudolph
Van Richten's*

*Keines
Handbuch
der Monster*



Dritte Auflage, 725 sA

Geschrieben von Rudolph van Richten

Bilder – Rudolph van Richten und Ezmeralda D’Avenir

Gedruckt – Druckerei Selurna, Berghaim

Auftrag – Rudolph van Richten





Inhalt

Einleitung.....	4
Bestien und Scheusale.....	4
Schreckenswölfe.....	4
Werbestien.....	4
Flederschrecken.....	4
Der Sackmann.....	5
Nevirmoor.....	5
Hexen.....	5
Die Seelenlosen.....	6
Krabbelnde Klauen.....	6
Zombies.....	6
Lebende Leichen.....	6
Skelette.....	7
Knochenlose.....	7
Schatten.....	7
Ghule.....	7
Die Rastlosen.....	8
Mumien.....	8
Grufschrecken.....	8
Gespenster.....	8
Geister.....	9
Wiedergänger.....	9
Todesfeen.....	9
Pflanzenplagen.....	10
Zweigplagen.....	10
Nadelplagen.....	10
Rankenplagen.....	10
Baumplagen.....	10
Mächtige Untote.....	11
Vampirbrut.....	11
Vampir.....	11
Vampirmeister.....	11
Nachtwandler.....	12
Lich.....	12
Demilich.....	12
Kleinstwesen.....	13
Kadaverfresser.....	13
Krankheiten und Vergiftungen.....	13
Organwichtel.....	13
Parasiten und Symbionten.....	13



Einleitung

Monster sind in diesen Tagen überall zu finden. Doch nicht immer ist es offensichtlich, was als ein Monster zu verstehen ist und was nicht. Manche Kreaturen scheinen auf den ersten Blick abscheulich, doch sind sie oft missverstanden und gutmütig. Andere wirken menschlich, doch lauert hinter dieser Fassade oft das wahre Grauen. Das Gute vom Bösen zu unterscheiden ist alles andere als eine einfache Übung. Doch mit der Zeit kann man es erlernen. Am Ende – jedoch – verbirgt sich das tiefste Böse in den Seelen der Menschen selbst.

Bestien und Scheusale

Auf meinen Reisen sah ich viele Bestien und Scheusale. Des Öfteren entkam ich dabei nur knapp meinem eigenen Tod. Ich wünschte, ich könnte das auch von meinen Begleitern sagen, von denen ich zu viele im Laufe der Jahre verloren habe. Aus diesem Grund ist es wichtig, nicht nur vom Übernatürlichen und den ruhelosen Toten zu erfahren, sondern auch die gewöhnlicheren Gefahren kennenzulernen. Nur so mag der Reisende vor ihnen Warnung finden.

Schreckenswölfe

Ein jeder Wolf ist für sich bereits große Gefahren für den einzelnen Wandersmann. Doch einige Exemplare ihrer Gattung mutieren zu noch finsternen und gefährlicheren Versionen dieser Bestien. Zweimal so groß wie ihre normalen Brüder, ist auch ihr Biss um vieles gefährlicher. So hütet euch vor diesen böartigen Tieren mit ihren roten Augen.



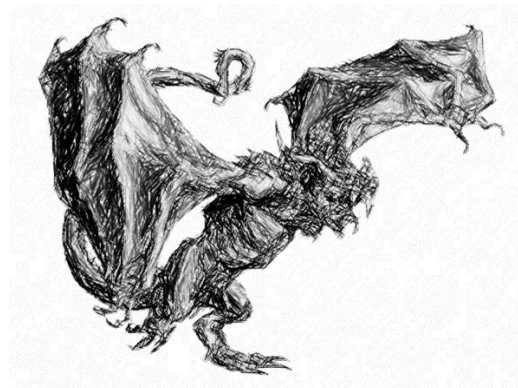
Werbestien

Ihre menschliche Seite sollte nicht über ihre ihr wahres Ich hinwegtäuschen: tief im Inneren sind es grausame und brutale Bestien, die sich nach dem Fleisch und dem Blut ihrer Opfer sehnen. Es gibt ihrer

mehrere Arten, doch die Werwölfe sind mit Sicherheit am bekanntesten und gefürchtetsten. Entweder durch die Geburt oder einen späteren Biss wurden sie Opfer dieses Fluches, der sich zunächst nur bei Vollmond manifestiert. Doch mit der Zeit mag das ehemalige Opfer gefallen an der Verwandlung finden. Dann ist es sogar möglich, dass sie jederzeit durchführbar ist. Doch zum Glück gibt es Silber, dass sie verletzen und töten kann.

Flederschrecken

Wenn man im Wald des Nächtens Flügelschläge vernimmt, so betet man besser darum, dass es sich um Fledermäuse und nicht um Flederschrecken handelt. Groß wie ein Pferd, mit gigantischen Flügeln, scheint es, als könnten sie vergossenes Blut einfach erschnüffeln. Daher ist es wichtig, jegliche Wunden sofort zu verbinden. Und sobald ihre schrecklichen Schreie die Nacht zerreißen, sollte man sich besser in den Schutz des nächsten Hauses flüchten.



Der Sackmann

Man sagt, dass ein furchtsamer Recke einst Zuflucht vor den Schrecken der Welt gesucht hätte und sich in einem Nimmervollen Beutel versteckte. Doch fand er keinen Weg zurück. Dort, jenseits der wirklichen Welt, veränderte sich der arme Recke: seine Glieder wurden dünn und lang, seine Fingernägel zu langen Krallen. Darum sollte man immer vorsichtig sein. Wer weiß, ob nicht der Sackmann in einem gefundenen Beutel wartet.



Nevirmoor

Der Nevirmoor ist eine entsetzliche Monstrosität, halb Rabe, halb Mensch. Tief in Sümpfen beheimatet, schleicht er sich – meist geschützt von dichtem Nebel – von Zeit zu Zeit in die Nähe von Siedlungen. Dort imitiert er die Rufe und Stimmen der Bewohner, um seine Opfer zu sich zu locken. Mit seinen gewaltigen Krallen packt er sie dann und zerrt sie mit ihm von dannen. Tief in den Ödlanden versteckt, genießt er die Leidensschreie, wenn er seinen armen Opfern die Haut von den Knochen rupft.



Hexen

Geboren als Menschen, haben sie damit doch kaum mehr etwas gemein. Durch die dunkelsten Magien wurden sie verwandelt und trachten nun nur noch nach Rache an dem, was sie einst selber waren. Sie fressen das Fleisch von Kindern, zermahlen gar deren Knochen, nur um sie später als Kuchen oder Eintopf zu verkaufen. Gackernd beobachten sie, wie die eigenen Eltern ihren Nachwuchs verspeisen. Denn darin liegt ihr eigentliches Ziel: die Unschuldigen zu verderben. Gute Seelen, die böse wurden, sind gerade nach ihrem Geschmack.

Die allerschlimmsten darunter sind die Nachthexen, durch deren Adern die Macht der Höllen fließt. Sie vermögen es, tief in die Träume einzudringen und dem Schlafenden die Lebenskraft zu rauben. Gegen mächtige Zauber scheinen sie gut gewappnet, aber silberne oder magische Waffen – verstärkt durch Blitz, Donner, Gift oder heilige Macht – sind wohl die sicherste Wahl im Kampf gegen sie.

Die Seelenlosen

Die Natur hält viele Gefahren bereit: Wölfe, Bären und viele weitere Bestien. Doch sind es alles Tiere – ihnen fehlt der Hass auf das Leben an sich. Ganz im Gegensatz zu den Untoten, die davon durchzogen sind. Bei diesen unterscheiden wir vor allem zweierlei Arten: Jene seelenlosen, deren sterbliche Überreste durch dunkle Magie wieder zum Leben erweckt worden sind, und jenen, die auch im Tod keinen Frieden finden und so auf eigenen Antrieb wieder den Weg in die Welt der Sterblichen fanden. In diesem Kapitel wollen wir erstere besprechen: deren Herkunft, was sie gefährlich macht und effiziente Wege, sie zu vernichten. Gemeinhin ist es vor allem die gleißende Macht der Götter oder das Licht der Sonne.

Krabbelnde Klauen

Durch dunkle Rituale ist es bösen Magiern oder Hexenmeistern möglich, die Lebenskraft eines Mörders an seine abgetrennte Hand zu binden. Diese wird dadurch belebt und gehorcht ihrem Erschaffer. Desto frischer die Hand, desto größer die Möglichkeit auf Erfolg.

Man sieht diese widerlichen Köperteile oft durch die Gänge der Behausungen von Nekromanten huschen. Dort verrichten sie die niederen Arbeiten für ihre Meister in absolutem Gehorsam. Sie sind schnell und klein, verstecken sich in kleinsten Nischen und Ritzen. Doch hat man sie einmal gepackt, ist ihre Vernichtung ein Kinderspiel.

Zombies

Sie gehören zu den niedersten der untoten Kreaturen. Es sind halbvermoderte Leiber, die seelenlos durch dunkle Magie erschaffen wurden. Man sagt, dass es die Macht der negativen Ebene sei, die in ihre Glieder fährt und ihnen untotes Leben einhaucht. Ihrem Meister gehorchen sie aufs Wort, sind sie doch absolut unfähig selbst zu denken. Man sieht sie selten mit Waffen, da sie nicht wüssten, wie man sie einsetzen sollte. Von ihrem einstigen Leben ist nichts mehr übrig.

Ich erinnere mich noch genau an die Nacht, in welcher ich zum ersten Mal mit ihnen konfrontiert wurde. Langsam und träge näherten sie sich aus dem Dunklen, ihr fauliger Gestank und ihre ruckartigen Bewegungen verrieten sogleich ihre widernatürliche Herkunft. Gefährlich sind sie vor allem für die Unerfahrenen, sind sie doch leicht in Fallen zu locken und auszutricksen. Und doch sind sie äußerst schwierig zu töten, da sie sich immer wieder erheben. Die wirksamste Waffe gegen sie ist die heilige Macht der positiven Ebene,

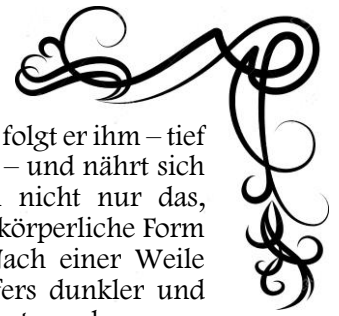
vermag sie doch die nekromantische Magie zu brechen und damit ihr untotes Leben zu beenden.

Lebende Leichen

Selbst habe ich diese Wesen noch nicht erkunden können, doch kamen mir bereits seltsame Geschichten darüber zu Ohren, dass es im Lande Barovia eine seltsame und andere Art von Zombie geben soll. Sie sind dort als Žovcy bekannt und die Berichte besagen, dass deren Körperteile, so sie vom Leibe getrennt wurden, nicht leblos zu Boden fallen, sondern ein Eigenleben entwickeln würden. Man erzählt von abgeschlagenen Armen und anderen Stücken ihrer Leiber, die weiter Jagd machen, bis sie sich irgendwann wieder zusammensetzen.

Nicht einmal die strahlende Macht der guten Götter scheint besonders wirksam dagegen zu sein. Ich hoffe, dass diese Berichte übertrieben sind. Ein Schwank, der übermächtigem Alkohol geschuldet ist. Nicht auszudenken, wenn es so etwas wirklich gäbe.





Skelette

Ein menschliches Wesen bewegt sich, indem Muskeln kontrahieren, die Kraft auf die Sehnen lenken und dadurch die Gelenke bewegen. Ohne diese Dinge ist es nur ein Haufen von einzelnen Knochen, die unverbunden und reglos am Boden liegen würden. Es sei denn, dunkle Magie würde die Gesetze von Leben und Tod pervertieren und die Gebeine künstlich beseelen. In solchen Fällen ist Fleisch oder Muskeln rein optisch und ohne jeden Nutzen, die Fähigkeit zur Bewegung wird durch andere Mächte verliehen.

Belebte Skelette sind den Zombies nicht unähnlich, auch wenn sie meist einen verfalleneren Zustand besitzen: statt einem frisch Verstorbenen zu ähneln, sind Skelette schon seit Monden der Fäulnis preisgegeben. Doch gemeinsam haben beiden, dass sie ihrem Herrn willenlose Diener sind, auch wenn die Bewegungen von Skeletten flüssiger und ihr Verstand wirksamer ist. Im Gegensatz zu Zombies, die sich gegen verschlossene Türen werfen bis diese nachgeben, wissen die wandelnden Gebeine um Türgriffe und wie man sie benutzt. Auch können sie mit Waffen umgehen, was sie sehr gefährlich macht. Feuer, Stich- oder Hieb Waffen sind mäßig effektiv, aber stumpfe Waffen zerschmettern ihre Knochen und machen der Gefahr schnell ein Ende.

Knochenlose

Zombies, Skelette und andere lebenden Leichen, die ihren Weg aus dem Grab antreten, werden durch ihre Knochen gestützt. Aber wenn diese fehlen oder zerschlagen sind, so finden die dunklen Mächte oft andere Möglichkeiten, die einst sterblichen Hüllen zu beleben. Knochenlose sind nicht mehr als fleischliche Hüllen, die danach trachten, alles Leben zu vernichten.

Wenn sie sich durch Mauerritzen schlüpfen oder durch Türspalte schlittern, helfen weder Gifte noch stumpfe Waffen im Kampf gegen diesen Schrecken. Wehe dem, der sich von ihnen umschlingen lässt – ihn erwartete ein grausamer Tod.

Schatten

So manch ein frommes Lebewesen trachtet nach einem Leben voller Güte und Nächstenliebe. Seine niederen Triebe und die Versuchungen des alltäglichen Lebens verbannt er in die Finsternis. Findet ein

Schatten eine solche Person, folgt er ihm – tief in der Dunkelheit versteckt – und nährt sich von dessen Makeln. Doch nicht nur das, selbst die Kraft und gar die körperliche Form saugt dieses Wesen aus. Nach einer Weile wird der Schatten des Opfers dunkler und beginnt sich ebenfalls selbst zu bewegen. Stirbt die frömmelnde Kreatur, so bricht sein Schatten frei und sucht – ebenso wie der erste – nach einem neuen Opfer.

Die erste Schwierigkeit bei diesem Feind ist es, ihn zu finden. Darum achte gut auf Veränderungen bei ansonsten reinen Personen. Vor allem die Farbe des Schattens kann Aufschluss über die Anwesenheit eines Schattens geben.

Ist er erst einmal entdeckt, wird die Aufgabe nur wenig leichter, denn es ist kaum möglich, den Schatten zu verletzen. Nur starke Magie oder gleißendes Licht scheinen zuverlässige Waffen im Kampf gegen diese mörderischen Wesen zu sein.

Ghule

Sie treibt der unbändige Hunger auf Menschenfleisch, auch wenn es ihnen keine Nahrung bietet. Lebend oder Tod macht dabei kaum einen Unterschied, denn nichts könnte jemals ihren Appetit stillen. Sie sind von den Göttern selbst verflucht, es ist das Schicksal all jener, die sich an ihren Mitmenschen laben. Doch ist auch bekannt, dass so mancher Leichnam durch dunkle Magie in einen Ghul verwandelt wurde.

Auch wenn sie ihre Erinnerungen nicht verloren haben, so ist von ihrer einstigen Persönlichkeit nichts mehr über – außer dem unstillbaren Hunger auf Fleisch. Versteckt an Orten des Verfalls und des Todes warten diese Aasfresser. Doch seid gewarnt, Ghule sind geschickt und nicht dumm. Gift kann ihnen nicht schaden und ihre Berührungen können einen lähmen. Kommt ihnen niemals zu nahe.



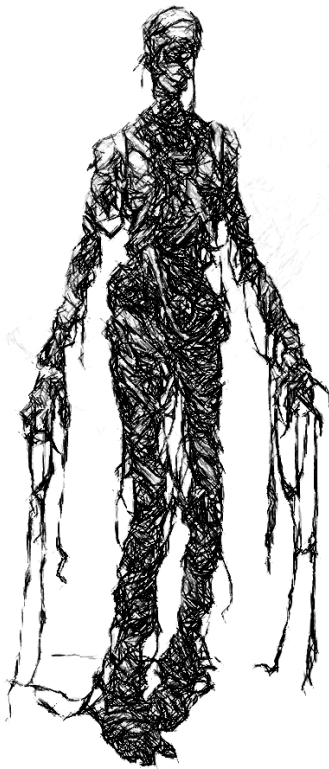
Die Rastlosen

Inien jeden trifft der Tod. Doch nicht alle geben sich damit zufrieden. Im Gegensatz zu den Seelenlosen haben die Rastlosen eine bewusste oder unbewusste Entscheidung getroffen, sich gegen den ewigen Frieden zu stellen. Daher haben sie das meiste an Verstand und an Persönlichkeit behalten. Diese Dinge nutzen sie, um ihre Rache oder ihre verkehrten Ideale in die Welt zu tragen.

Mumien

Betritt niemals die Gräber alter Herrscher, denn dunkle Begräbnisrituale verliehen den darin bestatten Mumien die Macht, jene zu strafen, die ihre Ruhe stören. Einmal aus ihrem ewigen Schlaf erweckt, wanken sie aus der verhüllten Stille ihrer zeitlosen Tempel oder Mausoleen, um Übeltäter mit der Macht ihres unheiligen Fluches zu bestrafen.

Zum Glück sind die Überreste trocken und morsch, sodass sie ausgezeichnet brennen.



Gruftschrecken

Aus der Ferne sind sie von Zombies oder Skeletten nur schwer zu unterscheiden, doch sind sie bei weitem gefährlicher. Sie entstehen, wenn eine sterbende Seele den Pakt mit Dämonen oder dunklen Göttern eingeht, um wieder zurück in die Welt zu gelangen. Ihnen ist noch immer ihre Seele inne und so erinnern sie sich an ihre alte Existenz, ja behalten sogar Teile ihrer

Persönlichkeit, doch sie sind beseelt von einem unnatürlichen Hass auf alles Lebendige. Sie vermögen es, dieses aus ihren Opfern zu saugen und diese in Zombies zu verwandeln. So gebieten Gruftschrecken oft über große Mengen, ja gar Armeen von niederen Untoten.

Zum Glück fürchten sie das Sonnenlicht und verstecken sich in Höhlen und Gruften.



Gespenster

Sie sind Seelen, die gegen ihren Willen an diese Welt gebunden wurden. Dem Jenseits entrissen kennen sie nur noch die Wut und den Zorn auf alles Lebendige. Ihre Berührungen saugen die Kraft aus dem Leib, und nur schwer kehrt diese zurück.

Körperlos schwebend gleiten sie durch normale Waffen einfach hindurch. Auch die Elemente können ihnen nur schwer etwas anhaben. Starke Magie ist nötig, um ihnen wirklich zu schaden.



Geister

Geister werden oft durch großen Schmerz oder Kummer, manchmal sogar Liebe, daran gehindert, den Weg in das Jenseits zu finden. Ohne eigenen Körper vegetieren sie auf der Schwelle zum Äther und ihr Aussehen reflektiert ihr Gemüt. Manchen von ihnen ist ihr Zustand gar nicht bewusst. Doch sind sie aufgebracht, greifen sie an. Dann fürchtet sich selbst der wackerste Krieger, während die Lebensjahre aus seinen Knochen schwinden.

Geister verfügen über ähnliche Eigenschaften wie Gespenster, mit der Ausnahme, dass sie ebenfalls die Körper der Lebenden besetzen können. Doch sollte der Kampf stets nur das letzte Mittel sein. Sie können nur wahrlich vernichtet werden, wenn sie Frieden finden und bereit sind ins Jenseits weiterzuziehen. So suche nach dem, was sie an unsere Welt bindet, und löse ihren Fluch.

Wiedergänger

In diesem Fall bindet nicht Kummer oder Leid, sondern der unbändige Wunsch nach Rache die Seele an unsere Welt. Folgt sie der Spur aus Hass vom Totenreich zurück in ihren Körper, dann wird dieser schreckliche Untote als Wiedergänger bezeichnet. Er ist ein grausamer Gegner, der nur die

Vernichtung seines eingeschworenen Feindes kennt. Zu jeder Zeit ist ihm bekannt, wo sich jener befindet – weder Verkleidungen noch Magie können das verhindern. Feuer und heilige Waffen sind die wirksamsten Mittel, um diesen abscheulichen Geschöpfen zu begegnen. Doch seid gewarnt: selbst wenn man den Leib vernichtet, beseelt er einen anderen Kadaver und das Unvermeidliche zögert sich nur hinaus. Nur wenn man es schafft seinen Groll zu besänftigen und der Seele Ruhe zu geben, so wird man auch dieser Gefahr Herr.

Todesfeen

Wehe dem glücklosen Wanderer, der in tiefster Nacht die wehmütigen Schreie der Todesfeen hörte. Denn für jene kommt jede Hilfe zu spät. Sie sind entstanden aus den Überresten weiblicher Elfen, welche in der Stunde ihres Todes den Pakt mit dunklen Mächten schlossen.

So wurden sie verwandelt in düster leuchtende und kaum greifbare Gestalten. In Fetzen oder verschlissene Felle gehüllt, fliegen sie zielstrebig über den Boden hinweg, auf der Suche nach allem Leben.

Gegen diese zeigt nicht einmal das Silber Wirkung, weshalb es auch zu den schrecklichsten und gefährlichsten der rastlosen Seelen zählen.



Pflanzenplagen

Die Legenden erzählen von einem Vampir, dem schließlich tapfere Helden einen hölzernen Pfahl durch das schwarze Herz treiben konnten. Das Scheusal fand damals zwar sein Ende, nicht aber das Böse. Denn er blutgetränkte Pfahl sog sich voll mit seiner unheiligen Macht. Ranken und Äste begannen zu sprießen. Sie wurden zu Schösslingen und waren durch und durch von der bösen Essenz des Vampirs durchdrungen. Die Samen wuchsen zu gar grauslichen Pflanzen, welche seither als Plagen die die Welt terrorisieren.

Zweigplagen

Meist wurzeln sie wie normale Pflanzen und sind von ähnlichen Sträuchern nicht zu unterscheiden. Erst, wenn sie sich aus dem Boden erheben und fortbewegen, verdrehen sich ihre Zweige zu einem menschenähnlichen Körper mit Kopf und Gliedmaßen. Sie suchen nach Lagerplätzen und Wasserstellen, wo sie gerne Hinterhalte für mögliche Opfer legen.

Da sie sehr trocken sind, sind die Zweigplagen aber besonders feuerempfindlich.

Nadelplagen

Im Schatten eines Waldes könnte man die Nadelplagen aus der Ferne für schlurfende, gebeugte Humanoide halten. Aus der Nähe entpuppen sich diese Kreaturen als schreckliche Pflanzen, deren lebensbedrohliche Nadeln in Büscheln aus ihren Körpern wachsen. Wenn sie diese schon von der Weite auf ihre Opfer schleudern, können sie damit nicht nur Fleisch sondern gar Rüstungen durchbohren.

Rankenplagen

Sie verstecken sich als Massen von kriechenden Schlingpflanzen im Unterholz und warten auf Beute, die sich nähert. Indem sie die Pflanzen um sich herum beleben, verstricken sie ihre Feinde und behindern sie, bevor sie angreifen.

Haltet Abstand von ihnen so weit ihr könnt, denn aus der Ferne werden die schrecklichen Jäger schnell zur Beute.

Baumplagen

Legenden und Geschichten erzählen von diesen Wesen. Sie ist die Königin der Plagen, die Wurzel des Übels! Mit ihren schweren Ästen schlägt sie auf die Beute oder zermalmt sie mit ihren Wurzeln. Gar ganze Menschen soll sie in das klaffende, zahngefüllte Maul schieben können, um sich an deren Blut zu laben.

Ich hoffe, sie entstammen dem Reich der Märchen, der überbordenden Fantasie. Sollte es diese Scheusale tatsächlich geben, dann hoffe ich, dass uns die die Götter zur Seite stehen.





Mächtige Untote

Das sind die wahrhaft mächtigen Gegner, vor denen sich selbst der erfahrene Untotenjäger in Acht nehmen muss. Kaum jemand kommt unbeschadet aus Duellen mit diesen Monstern hervor. Nur mit Grips und Ausdauer kann man eine Begegnung mit diesen Ausgeburten der Finsternis überleben. Doch glaubt nicht, sie besiegen zu können. Denkt an meinen Rat: lauft, lauft so schnell und weit ihr könnt.

Vampirbrut

Ein jeder Vampir beginnt seine Existenz als ein Sklave. Der Meister füttert das Opfer mit seinem Blut und verwandelt es in die Untote Bestie, die dann nur noch zwei Dinge kennt: die Sucht nach frischem Blut und den Willen seines Schöpfers.

So zeigt die Vampirbrut zwar Ansätze eigenständigen Handelns, doch ist das nicht mehr als eine Illusion. Zum Glück verfügen sie nicht ganz über die Stärke eines echten Vampirs, teilen dafür aber genauso deren Schwächen. Doch unterschätzt sie nicht. Selbst wenn sie nicht mit der wahren Macht ihrer Erschaffer vergleichbar sind.



Vampir

Es gibt viele Legenden, die von diesen Wesen erzählen. Die einen beschreiben sie als unwahrscheinlich hässlich, als Mischung aus Fledermaus und Mensch, wieder andere sehen sie als verlorene Seelen, die allein durch die Ewigkeit schreiten.

So unterschiedlich sie auch wirken, so haben sie doch allesamt etwas gemein: den Durst nach dem Blut der Lebenden. Dabei verfügen sie über eine Vielzahl gefährlicher Waffen. Man erzählt, sie können ihre Gestalten wechseln, ihr Blick kann einen in ihren Bann ziehen und zu willenlosen Sklaven machen.

Nicht zu vergessen auch ihre Unsterblichkeit, welche sie nutzen um ihre Magie und die Kunst zu perfektionieren.

Aber so vielfältig und so mächtig sie auch sind, so zahlreich ihre Waffen und ihre Magie sein mag, so verwundbar sind sie am Ende doch auch allesamt. Ihr größter Feind ist das Licht der Sonne, aber auch jede Art von fließendem Wasser verbrennt ihren Leib. Magische Waffe, vor allem jene, welche die Segnungen der gerechten Götter in sich tragen, wirken wahrlich Wunder. Man erzählt sich außerdem, dass sie niemals uneingeladen Häuser betreten können, dass sie immer in Särgen schlafen müssten und sie einen unnatürlichen Drang besäßen, Dinge zu zählen. Zudem fehlt ihnen das Spiegelbild und starke Gerüche, wie etwa Knoblauch, scheinen sie abzuschrecken. All dies kann der gewiefte und erfahrene Monsterjäger zu seinem Vorteil nutzen.

Doch selbst mit diesen Dingen ausgestattet, sind die Vampire niemals leichte Gegner. Sie wissen, dass sie stets die Jäger sind, und nicht die Beute. Aber gerade das ist ihr größter Makel: Ihre Selbstherrlichkeit wird zu ihrem Untergang.

Vampirmeister

Unter den **Vampiren** gibt es jene, die weit mächtiger sind als alle anderen. Sie zwingen jedem ihren Willen auf, herrschen oft über ganze Dynastien und erklären sich zu dunklen Gebietern ganzer Länder.

Ein Name ist dabei von ganz besonderem Interesse, fällt er doch unter den Gelehrten immer wieder: Strahd von Zarović. Dieser ist einer der mächtigsten und gefährlichsten aller Vampirmeister und gebietet seit Jahrhunderten über das ferne Barovia. Sowohl Bewohnern als auch das Land selber hat diese schreckliche Bestie unterworfen, während er sich unter der Hülle eines gebildeten, ja vielleicht sogar angenehmen Mannes verbirgt. Doch darf man sich nicht täuschen lassen, denn es ist nicht weniger als



das Abgründig böse, welches unter der Oberfläche lauert.

Nicht einmal Legenden kenne die Schwächen dieses mächtigsten aller Vampire – den noch niemand war in der Lage, diesen auf den Grund zu gehen und später davon zu berichten.

Nachtwandler

Die negative Ebene ist ein Ort des Todes, ein Gräuel für alle Lebewesen. Und doch gibt es einige, die es selbst unverschuldet oder aus finsternen Gründen dorthin verschlägt. Die meisten überleben nur wenige Sekunden an jenem Ort des Anti-Lebens. Nur durch pures Glück oder überaus mächtige Schutzzauber ist ein Überleben möglich. Aber selbst dann stellen die armen Reisenden fest, dass sie die Ebene nicht so leicht verlassen können, wie sie gekommen sind.

Schlimmer noch: Jede Kreatur, welche die Ebene betritt, wird durch einen Nachtwandler ersetzt. Man sagt, es wären gewaltige untote Schatten aus komprimiertem Unlicht. Wie man sie tötet, ist mir unbekannt und ich bete zu allen guten Göttern, dass ich niemals auf so ein Wesen treffen mag.



Lich

Lichs sind Überbleibsel der mächtigsten und größten Meister der dunklen Künste, die den Untod als Mittel zu ihrer eigenen Erhaltung nutzten. Ihre neues Unleben genießend, sind diese Scheusale oft wahnsinnig und trachten nur danach, ihre eigene Macht ausbauen. Sie hungern nach längst vergessenem Wissen

und seinen schrecklichsten Geheimnissen. Normalerweise haben sie kein Interesse an den Angelegenheiten der Lebenden – es sei denn, dass diese Angelegenheiten ihre eigenen zu kreuzen drohen.

Da der Schatten des Todes nicht über ihnen schwebt, schmieden sie Pläne, deren Verwirklichung Jahre, Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte dauert. Mein einziger Rat: Legt euch nicht mit ihnen an, es kann nur zu eurem Untergang führen!



Demilich

Die Unsterblichkeit eines Lichs nährt sich von den Seelen seiner Opfer. Sollten diese versiegen, zerfallen dessen Knochen zu Staub und nur der Schädel bleibt übrig. Auch wenn dieser Demilich nur noch ein Fragment seiner einstigen Macht darstellt, sollte man diesen gefährlichen Gegner nicht unterschätzen, sind sie doch noch wahnsinniger als zuvor. Ihr Blick kann einem das Leben rauben, und ihr Heulen ist so furchterregend, dass es die Schwachen direkt töten oder zumindest vor Angst erzittern lassen kann.

Wenn sie genug Seelen verschlungen haben, können sie sich sogar wieder in einen Lich zurück verwandeln.





Kleinstwesen

Auf meinen Reisen fand ich nicht nur große Gefahren, sondern auch Insekten, Parasiten, Krankheiten und andere seltsame Wesen. Die meisten davon stellen eine Bedrohung für das Leben der Abenteurer dar, aber einige unter ihnen können auch Vorteile bieten. Unter den richtigen Umständen sind sie von großem Nutzen – wenn man weiß, wie man damit umgehen muss

Kadaverfresser

Der Abenteurer sollte stätig darauf bedacht sein, sich Leichenteilen vorsichtig zu nähern, denn darin sind oft böse Überraschungen zu finden: Kadaverfresser könnten darin nisten. Sie sind kleine Käfer, kaum größer als die Spitze einer Feder, doch sie vermehren sich rasch. Auf der Suche nach neuer Nahrung ist ihnen auch lebendes Gewebe niemals unrecht. Wenn tausende von ihnen aus einer Leiche platzen, dann ist zu spät, daran zu denken, die Leiche zuvor mit einem Stock zu prüfen.



Krankheiten und Vergiftungen

Blindkrankheit, Kanalseuche, Blaufäule, Hirnfeuer, Beißpest oder Gackerfieber sind nur ein paar der klingenden Namen, die jenen schrecklichen Krankheiten gegeben wurden, welche auf die Abenteurer warten. Sie werden durch Monster übertragen, können im Wasser lauern oder aus der Luft eingeatmet werden. Richtig schlimm wird es, wenn die Krankheit von einem Wirt auf einen anderen überspringt.

Jedoch sind nur die wenigsten davon tödlich. Doch auch wenn man glaubt, das wäre ein Trost, so stimmt das nicht ganz: denn manch Betroffener wünscht nichts anderes als Erlösung. Darum haltet euch fern vor Orten der Fäulnis, des Geruchs von Schimmel oder anderen seltsamen Gerüchen des Todes. Trinkt und esst nur Dinge, von welchen ihr sicher seid, dass sie euch nicht schaden können. Aber zur Sicherheit haltet einen Heiler bereit. Und hofft, dass nicht er es ist, der als erster befallen wird.

Organwichtel

Es gibt einige von ihnen, wie etwa den Herzwichtel oder den Augenwicht. Sie sehen meist unscheinbar aus und wirken auf den ersten Blick abstoßend, versuchen sie sich doch mit einem Menschen zu vereinen. Doch einmal mit einem Wirt verbunden, sind sie in der Lage, diesen mit ihren Fähigkeiten zu unterstützen.

So erzählt man sich, dass einige helfen, im Dunkeln zu sehen, während andere Schwächen ausgleichen können oder einen Geschickter machen. Woher diese Wesen stammen, wieso sie tun, was sie tun, oder wie sie sich fortpflanzen, weiß jedoch niemand.



Parasiten und Symbionten

Manche Krankheiten und Tierchen haben sich an das Leben mit den Menschen angepasst. So kann es sein, dass sie einem geradezu als Vorteil gereichen.

Der 'Attentäter Fluch' ist ein Schimmelpilz, welcher verdrecktes Wasser reinigen kann, ja bei Einnahme sogar vor Krankheiten und Giften schützt. Die 'Arkane Wespe' hingegen kann Magier noch mächtiger machen und der 'Kala-Wurm' sogar beschädigte Gliedmaßen nachwachsen lassen.

Alles, was diese Wesen brauchen, ist ein kleines bisschen der Lebensenergie ihres Wirtes. Aber wer ist schon bereit, diese herzugeben?

