

NUCKELN ÜBER LYNDWIK

DIE SPALTUNG DER TRUPPE BEGINNT...

Nachdem rauskam, dass der neu erstandene Vampir Malkor mit der Pest infiziert ist, haben die 3 übrig gebliebenen Menschen Vasil, Hector und Pellhem eine Strategie aufgestellt, um Malkor zumindest von der Pest zu heilen, um nicht selbst daran elendig zu Grunde zu gehen.

Nach einer ewig langen Diskussion schlägt Vasil ein Fenster ein und Hector, Pelham und er wollen in ein nahe Badehaus fliehen, um einen Heiler zu organisieren.

Hector der Tollpatsch jedoch schneidet sich an einer Scherbe und löst in dem noch jungen und unbeherrschten Vampir Malkor einen Bluttausch aus. Handgemenge.

Malkor kuschelt am Boden mit Hector, kann jedoch in letzter Sekunde (hoffen wir zumindest) davon überzeugt werden, Hector nicht auszusaugen.

Der Weg zum Badehaus war dann für die 3 Recken unbeschwert und einen Heiler fand diese sehr schnell. Pelham überzeugte mit seinem Talent falsche Sachen laut auszusprechen und erzählte dem Heiler direkt, dass wir jemanden brauchen, der die Pest heilen kann.

Der Heiler war jedoch nicht abgeneigt trotzdem der Gruppe zu helfen, das ließ er sich aber gut bezahlen, der doppelte Preis sollte es sein und ein Praktikant begleitete ihn zur Villa.

Eine Anzahlung wurde direkt vor der Heilung getätigt (gegen Malkors Hässlichkeit ließ sich nichts machen), der Rest war direkt im Anschluss fällig.

Vasil, in seiner Seele schon gebrochen, erklärte daraufhin das Festmahl für angerichtet. Pelham versuchte die beiden Heiler mit seiner Zauberkraft unschädlich zu machen und es unseren saugenden Freunden zu erleichtern, bei diesem Versuch blieb es jedoch.

Ein Kampf wie aus dem Bilderbuch entstand, und wie es so üblich ist in dieser Gruppe, machten wir es uns schwerer als nötig. Am Ende waren die Heiler tot (der eine mehr, der andere... anders) und unsere Vampire etwas aufgeladener.

Ein Heiler entschloss sich es den Vampiren nachzu eifern und stand wieder auf. Wir schickten ihn wieder zu Boden, er stand wieder auf, Adelbert riss der Geduldsfaden und dem Heilervampir riss die Kopfwirbelsäule.

Die Kadaver landeten in der Jauchegrube, bei dem toten Jungen, dem ausgesaugten Bernadiner und Blinky.

Nach dem Kampf entschloss sich Pelham noch niedriger zu sinken als sowieso schon und lies Malkor 5 LP von sich abnuckeln.

DAS NUCKELN IN DER NACHT

Um für die nächsten unfassbar schweren Gegner gewappnet zu sein, entschlossen unserer Vampire sich einen 'leichten' Snack zu suchen. LeBough und Stimpny machten sich auf den Weg in das Schanzenviertel und saugen eine bezahlbare Dame aus.

Trotz ihres geschickten Nuckelns schafft es die Dame noch Wachen zu rufen, diese müssen aber anstatt 2 der 3 Moskitos zu jagen, die bezahlbare Dame köpfen. Adelbert begibt sich auf den selben Weg, sein Erfolg ist fast so gut, wie der der beiden restlichen Moskitos. Er wird erwischt und ordentlich vermöbelt, bevor er schließlich doch abhauen kann. Alle 3 wechseln das Gebiet, um an ihren 'Erfolg' anzuknüpfen.

Adelbert schafft es mehr schlecht als recht, einen Besoffenen anzunuckeln, dieser gibt im LP und einen Rausch.

Stimpny und LeBough haben mit ihrer leichten Beute noch sehr viel Spass im Wasser, der Spaß ist so groß, das Stimpny sogar ins Koma fällt vor lachen, oder war es doch der harte Treffer am Kopf?

BEGINNT JETZT ENDLICH DAS ABENTEUER?

Während die 3 Moskitos ihrer namensgebenden Tätigkeit nachgehen, wollen Vasil, Malkor und Pellhem die linke Hälfte der Villa erkunden. Nach dem ersten gescheiterten Versuch von Vasil ins Haus zu gelangen, bauen die 3 eine Treppe aus alten Möbeln zum Fenster im oberen Stockwerk.

Beim Zusammentragen der Treppenteile fällt ihnen die Metallplatte im Hühnerstall auf. Vasil und Malkor gelangen über das eingeschlagene Fenster in die linke Hälfte der Villa.

Sie stellen fest, dass die Villa im oberen Teil gespiegelt ist zur rechten Seite und dass hier seit langem niemand mehr war.

Im unteren Teil entdeckt Stimpny, der nach seiner mehr oder minder erfolgreichen Saugtour in die Villa gewabert ist, eine Bibliothek. Malkor ist darüber äußerst erfreut und verliert sich kurzfristig in die Bücher.

Vasil erkennt, dass lediglich ein Pfad von der Haupttür zum angebauten Turm führt, der Rest des Hauses wurde seit Jahren nicht mehr betreten.

Durch das beherzte Zugreifen der Stimpy aufgefallenen Brüste findet dieser eine Karte, auf der scheinbar unterirdische Tunnel eingezeichnet sind, welche sich unter der Stadt befinden. Die Gruppe schließt aus ihren Informationen, dass der Tunnel im Hühnerhaus nachträglich an dieses Tunnelsystem angeschlossen wurden.

Der Rest der Gruppe stößt im Haus zu Ihnen. Auch LeBough erkennt die wohlgeformten Brüste der Statue an und prüft diese kurzerhand auf ihre Rundung.

Die Abenteurer beschließen endlich mal etwas Sinnvolles zu erleben und begeben sich in den Anbauturm. Im oberen Stockwerk entdeckt einer roter Nebel ein Pentagonraum mit Trophäen und unterschiedlicher Farbe an der Wand.

Als sie die Treppe hinabstiefeln wird eine kleine Sprengfalle ausgelöst, welcher Pelham durch seine Weglaufskills erfolgreich entkommt, LeBough dafür erfolgreich den größtmöglichen Schaden nimmt.

Unten angekommen entdeckt Vasil einen Hebel an einer Eichentür, welche einen Türspion auf Zwergenhöhe besitzt. Pelham, Malkor und Stimpy schauen durch den Spion und sind äußerst angetan vom Anblick.

Der Anblick ändert sich nicht nach Betätigung des Hebels, es stellt sich jedoch heraus, dass jeder etwas anderes gesehen hat und alles komplett Scheiße ist für den jeweils anderen. Wer findet Finger schon geil?

Wir öffnen die Tür und sehen einen gefliesten Raum mit 4 abgehenden Türen. Direkt vor der Tür ist ein Glibber in den Boden gefahren. Nach Betreten des Raumes erscheinen unsere altbekannten Freunde, die Ascheleichen.

Und damit das nicht zu einfach wird, tritt ein süßer kleiner Höllenhund aus dem Schatten und knabbert ganz genüsslich an dem ein oder andern Abenteurer...

Malkor beschwört seine super guten und nützlichen Dämonenfeuerblitzer herauf und schafft es tatsächlich so gut wie gar nicht, damit zu treffen. Vasil wirft dafür einen äußerst effektiven Molotovcocktail, hat aber nur den Einen.

Pelham ist so begeistert von dem Kampf, dass er erstmal eine Runde joggen geht und in altbekannter Manier wegrennt. Der Lappen.

Die Gruppe schafft es ohne große Probleme (Lügen tut man nicht machen), die Viecher zu töten und den Hund zu zähmen. Mit einem Pfeil im Auge.

Pelham geht vor Schande erstmal im Glibber baden und versucht sich von seiner Sünde reinzuwaschen. Die Abenteurer päppeln Stimpy etwas auf, weil der sehr müde war und sich hinlegen musste.

Hinter der Tür von links ertönt ein Stöhnen und Hilferufe, es wird versucht die Tür

aufzubrechen, nach dem ersten Scharnier was nachgibt, bricht der Master ab, weil hinter der Tür natürlich irgendetwas Krasses ist und wir blindlings in der guten alten "Mal eben schnell was machen Manier", Kopflos reinrennen....

TO BE FORTSETZUNG...