

Auferstehung: Ruf des Blutes

Einleitung

Ein gefährlicher und nerrenaufrreibender Tag liegt hinter euch und ihr wollt die ganzen Informationen erst einmal verarbeiten und darüber nachdenken, wie ihr weiter vorgeht. Müde verlasst ihr die Krypta und dann das gespenstisch dahliegende Haus.

Ihr beschließt euer Quartier im Haus des verschwundenen Doktors zu beziehen. Möglicherweise gelingt es euch dort, neue Hinweise zu finden. Es ist eigentlich unmöglich, dass dies alles gewesen sein soll, was er herausgefunden hat.

Als ihr endlich das Haus der Livingwoods erreicht, geht die Sonne bereits am Horizont auf. Die heftige Nacht steckt noch immer in euren Knochen und ihr fröstelt leicht, als ihr bemerkst, dass die Tür nicht mehr verschlossen ist.

Mittlerweile seid ihr es fast leid, scheinbar von einem Unheil ins nächste zu stolpern. Denn was sonst sollte hinter dieser Tür auf euch

lauern? Als Ihr am Tag zuvor aufgebrochen wart, war diese Türe fest verschlossen. Bevor ihr euch auf die Suche nach den Verschwundenen gemacht habt, wart ihr immerhin hier und habt nach dem Rechten gesehen. Irgendwer musste in der Zwischenzeit hier gewesen sein.

Ihr tauscht einen unbehaglichen Blick aus.

»Lasst uns hineingehen. Es bringt nichts, hier draußen darauf zu warten, dass etwas passiert.«

Ein kollektives Seufzen erhebt sich in die kühlte Luft. Für einen Tag hattet ihr doch wahrlich schon genug Aufregung. Doch das Böse schläft nie ... also werdet auch Ihr nicht schlafen.

Mit der aufgehenden Sonne im Rücken stoßt ihr die Tür auf und fasst euch ein Herz. Obwohl euch unwohl dabei ist, das Haus zweier Vermisster zu betreten, macht ihr endlich den ersten Schritt ...

Was bisher geschah ...

Kaum habt ihr im Haus der Livingwoods Quartier bezogen, lasst ihr die vergangenen Ereignisse nochmal Revue passieren ...

Vor nicht allzu langer Zeit ging es in eurem Auftrag nur um eine verschwundene Person. Doch dann verschwand auch der Mann der Vermissten und in ihrem Kalender seid ihr auf einen ihrer letzten Termine gestoßen: Mrs. Livingwood war regelmäßig zu Gast bei einem berüchtigten Medium, da sie an solch abergläubische Mätzchen glaubte.

Auf der Suche nach dem verschwundenen Dr. Livingwood habt ihr euch dem morschen Anwesen dieser Frau genähert – und seid ihr schließlich nach drinnen gefolgt, in der Hoffnung, dort mit dem Wesen in Kontakt zu kommen, welches zuletzt mit dem Verschwundenen gesprochen hatte.

Schon bald war euch klar, dass irgendetwas nicht stimmen konnte ... die Weinflasche, die mit Blut gefüllt war, die unzähligen Monster die sich euch entgegenstellten und nicht zu guter Letzt die seltsame Madame Crandon. Euch allen war es eisig kalt durch Mark und Bein gelaufen, als ihr den halbtoten Dr. Livingwood auf dem Küchenboden der Bluthexe gefunden habt. Nachdem der ganze Schrecken endlich vorüber gewesen war, hatte man den Doktor ins Krankenhaus eingeliefert. Seitdem gab es keine neuen Informationen über seinen Zustand. Natürlich sorgt ihr euch um ihn, aber gerade gibt es weitaus wichtigeres zu erledigen. Dieses falsche Medium durfte nicht weiter sein Unwesen treiben. Nicht, nach dem ganzen Schaden den diese Frau schon angerichtet hatte.

Ihr könnt gar nicht sagen, was euch am meisten im Haus der Bluthexe geschockt hat. Nur knapp seid ihr mit eurem Leben entkommen und wie es aussieht, bleibt euch nicht viel Zeit zum Aufatmen und entspannen.

3A: Eure Gedanken kreisen weiterhin um das mysteriöse Medium, das sich im Nachhinein gar nicht als Medium sondern als etwas anderes etwas ... Dunkleres ... herausgestellt hat.

Ihr geht noch einmal all die Hinweise durch, die euch vergangene Nacht mehr oder minder bewusst aufgefallen sind. Der seltsam schmeckende Wein, der eber an Blut erinnerte, Madame Crandons äußerst

mysteriöses Verhalten und nicht zu guter Letzt auch die vielen Monster, die ihr bedingungslos zu gehorchen schienen.

Ihr erinnert euch an einen Eintrag in einem dicken Buch, welches ihr vor Monaten einmal gewälzt habt. Und plötzlich fällt es euch wie Schuppen von den Augen: Madame Crandon ist wahrlich ein zutiefst böses Wesen. Ein Erzvampir.

Ihr ärgert euch, dass ihr nicht früher darauf gekommen seid. Im Nachhinein sind die Beweise doch ganz eindeutig und kaum zu übersehen.

Jetzt braucht ihr einen verdammt guten Plan, um Madame Crandon zu begegnen. Denn man ist lebensmüde, wenn man sich einem Vampir ohne vernünftigen Plan einfach in den Weg stellt. Am Ende wird vielleicht noch EUER Blut in den Weinflaschen dieser Frau landen. Und dies gilt es ja wohl zu vermeiden.

3B: Euch ist bewusst, dass der Doktor dem ganzen Spuk endlich ein Ende setzen wollte – koste es, was es wolle. Euch ist auch allen klar, dass eine große Macht hinter Madame Crandon stehen muss und wenn einem diese Macht zuteil würde, könnte man wohl selbst Tote wieder zum Leben erwecken. Wenn dies kein Motiv ist, sich in Lebensgefahr zu begeben ...

Vielleicht hätte es euch vorher auffallen müssen. Die Macht von Madame Crandon bestand aus mehr als ihrem reizenden Wesen und Geschöpfen wie sie können viele Dinge bewerkstelligen, von denen ein Mensch nur träumen kann.

Dr. Livingwoods Frau ist tot und er selbst ... nun, wer weiß schon, was mit ihm ist? Eine Sache steht jedoch fest: Dr. Livingwood hatte Madame Crandon nicht ohne Grund einen Besuch abgestattet.

Mit ihren Fähigkeiten kann sie vermutlich allerlei übersinnlicher Dinge tun und angesichts der Tatsache, dass Mrs. Livingwood verschwunden ist, hat ihr Mann vermutlich genau das im Kopf gehabt, als er die Vernunft in den Wind geschlagen und sie aufgesucht hat.

Er hat nur nach Hilfe gesucht und was hat er gefunden? Nichts, was den Tod eines Menschen rechtfertigen würde ...