

Vor etwa drei Stunden wurde ich Opfer eines unsäglichen Blutsaugers, der in Gestalt eines Wanderers vorgab, mich wegen eines Rates aufzusuchen. Es gelang ihm, fast mein ganzes Blut zu trinken " und so bin ich zu dem geworden, was die Bewohner Weidens als Wort nur ungern in den Mund nehmen.

Ich bin mir sicher, dass jener Vampir unter einem Zwang stand Bllerdings wei" ich nicht, wer ihn zu mir geschickt haben mag. Doch meine Ahnungen und meine Hexenkrunen deuten mir, dass es ein Vorbote derjenigen Macht ist, die das Land verschlingen will. Es gibt wohl nur drei Kreaturen hier im Norden, die dies bewerkstelligt haben könnten, allesamt Fürsten der Vampire: der wandlungsfähige Henker zu Greifenfurt, Bronn, das Orakel am Purpurberg und Walmir von Liebeshoff – Herr der Acheburg. Jedoch weiß ich von keinem der dreie, welchen Grund es gegeben haben mag, mich auf diese Weise von Satuarria und meinen Schwestern zu trennen.

Ich hoffe nun, diese Zeilen werden von denjenigen gefunden, auf die ich nun schon so lange warte " und dass die Zeit gereicht hat, dass Oropheia sie zu mir gebracht hat. Wenn dem so ist, dann wird euch, die diese Zeilen nun lesen, trotzdem kaum noch Zeit bleiben. Gwynna die Hex' hatte ich bereits kurz nach den unsäglichen Ereignissen in Dragenfeld zum Herzog geschickt, doch als einfacher Mensch konnte er die Zeichen nicht deuten.

Ihr aber müsst den Ursprung dieser Plage finden! Und ich befürchte, es muss bis zum nächsten Neumondtreffen geschehen! Der Ort des Übels muss ein Zentrum haben, eines, wo sich die Kräfte kreuzen. Vielleicht von der Ebene des Drachen kommend? Vom Pandlaril aus? Von der alten Eiche? Zudem gebe ich euch ausdrücklich das Recht, euch mit allem Notwendigem aus meiner bescheidenen Behausung zu versorgen.

Ich bete zu Satuarria, dass niemand sonst ein Ende finden mag, so wie ich es fand.

Meine letzte und einzige Bitte ist, dass " egal wer mich findet, ob Schwestern oder Wanderer " ich bestattet werde und mein Leib so ein friedliches Ende finden mag. Und nach dem alten Brauch der Schwestern Satuarrias ist dies eine Brandbestattung mitsamt meinem lieben Pallikratz.

Meinen restlichen Besitz vermache ich den Hexen des Blautanns, meine Grotte soll die neu zu bestimmende Oberhexe erhalten.

Satuarria mit Gwynna, mit meiner Tochter Morena und mit dem Blautann,
Satuarria mit Dere, denn die Zukunft wird dunkel.

Luzelin Silberhaar vom blauen Wald

Herein kommt Nacht, Dunkelheit bricht herfür.
Dreimal klopft an des Heisters große Tür,
Oh Graus! zähnebleckend ein verderbter Vampyr.
Hört, oh Heister, mein Leben ist schal und leer,
selbst das gute Bluth schmeckt mir gar nimmermehr.
Zurück zum Leben, seis
s eis zum Tode, will ich sehr!
Klugweise Heister Alraunenbart, spricht laut:
Kein Weg ist, dich zu bringen aus deiner Haut,
nicht Zauber, Essenz noch Kraut.
Verderbt seist du auf immerdar,
Es sei denn, die Zwölfe werden deiner gewahr!

- Aus dem Werk 'Alraunenbart',
verfasst in holprigen, Isdira
vom jungen Barden Aldifreid, um 280 BF

Vampire haben gar spitze Zähne, tragen immerzu
schwarze Kleidung und beißen ihr Opfer seitlich in
den Hals, um an das frische Blut zu kommen. Sie
können sich in Fledermaus und Wolf verwandeln
sowie Katzen und Wölfe zu ihrer Hilfe herbeirufen.
Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Herren
Praxis und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser.
Werden sie bezwungen, so fliehen sie in ihren
heimatlichen Sarge. Getötet werden können sie mit
einem hölzernen Pflocke, geschaffen aus Weisdom
oder besser noch Steineiche.

- aus dem 'Aventurischen Almanach',
Andergastsche Ausgabe, 999 BF

All diese " sich teils widersprechenden " Erkenntnisse der Gelehrtschaft und des Sagenuts des einfachen Volkes bringen mehr Verwirrung denn Klärung in die große Zahl der verbleibenden Fragen: Wer schuf die Vampyre und mit welcher Intention? Wessenthalben erheben sich manche der von Vampyren getöteten Opfer zu eben jenen Vampyrwesen und andere nun nicht? Oder: Wie entstehen die Blutsauger zuvörderst? Was nun hat es mit den unheiligen Erzvampyren auf sich? Wie ist es den Vampyren möglich, Zauberey zu benützen? Woran, so frage ich, erkennt man letztendlich einen Blutsauger zweifelsfrei? Und: wie gelingt es wirklich, jene Wesen auf immerdar zu bannen oder gar zu töten?

- Abschrift aus den 'Trollzacker Manuskripten', Beitrag der Magierin Levita Paligan, um 600 BF

Auf Pailos, der Insel im Meer des Westens, war Rohafan Fürst über Stadt und Land. Doch Rohafan war gierig und unersättlich. Das Blut seiner Untertanen nahm er und gab es dem Gott ohne Namen, dem finsternen Gesell. Als der Erzvampir alle Kinder von Borons Bruder Praios unrechtmäßig durch das Feuer in das Totenreich sandte, grollte ihm der Götterfürst und wollte ihn und die Seinen richten. Doch Boron erkannte Etilia, die Frau des Frevlers, und nahm sie in seine Arme. Ihm gebar sie Marbo, Tochter des Boron und die Milde des Reichs hinter Uthars Pforte. Da noch viele waren wie Rohafan und Blut tranken, nahm sich Marbo ihrer an und lehrte sie die Kinder der Nacht zu werden, Hüter über den Schlaf der Menschen, sie wurden zu Borons Paladinen. Die anderen Vampyre jedoch, die dem Namenlosen dienen, sind Kinder der Finsternis und Boron ein Gräuel, denn sie rauben den Menschen Leben und Tod zugleich.

- aus dem 'Schwarzen Buch', Liturgie und Mythologie der Boron-Kirche, um 500 v. BF

Tu hast Bluth! Der Wampyr aber hat keines! Siehe wohl, sein Fleysch muss seyn kalt und nit von des Herzen Schlag Wärme erfüllet. Wie totes Koltz ist es unter deynen Fingern. Bleich ist er und er gehet gebeugt dahin. Doch trotzdem ist er von gar großer Krafft und Behändigkeyt. Sey gewarnet also! Spitze Zahn hat er auch, undt es müssen nicht immer die Eckzahn sein. Ross und Kundt scheuen ihn. Undt der Weihrauch ziehet stehts von ihm weg.

- Auszug aus dem Werk 'Essentia Obscura - Das Wesen des Unbekannten', Feldversion, um 700 BF

Als es aber anfang zu regnen, suchte das arme Bäuerlein Schutz in einer alten Burg.

Die hieß Acheburg, da ein jeder, der sie sah, sagte:

"Ach, ist das aber dunkel hier!"

Und wie das arme Bäuerlein so klagte, dass ihm gar schrecklich kalt sei und es sich im Dunklen gar schrecklich fürchte, kam ein Rittersmann herbei.

Der war schon lange hier, seine Zähne lang und sein Haark grau und voll, ein Wolfskopf prangte gar wunderbar auf seinem schwarzen Umhange. "Höre Bäuerlein", sprach er, "dir soll geholfen werden. Lass mich dich in meine Gemächer führen, dort mag dein Blut warm werden und deine Angst auf immerdar verschwinden."

Frohen Mutes folgte das Bäuerlein dem Vorschlag des Rittersmannes und jener führte ihn in seine Gemächer. Bald schon verschwand die Kälte, und ein wärmender Pelz lag fortan um des Bäuerlein Schultern. Kurz vor Sonnenaufgang brach das arme Bäuerlein wieder auf, doch der Rittersmann warnte ihn: "Gib fein acht, armes Bäuerlein! Kälte und Angst magst du nun nimmermehr spüren, doch der Schein des Mondes und der Münzen Silber mögen dich von nun an meiden." Und das arme Bäuerlein merkte sich gut wie ihm geraten und lebte fortan ohne Angst und Kälte weiter.

- Märchensammlung des Weldmar von Arpitz, um 920 BF

Außerhalb des Kreises von Werden und Vergehen stehen viele Geschöpfe der Unnatürlichkeit [...] Der Vampir hat die Fähigkeit, von den Lebenden den Hauch des Lebens, von Kehal als Sikaryan bezeichnet, zu rauben. Gerade Kinder und Jägerleute besitzen viel von dieser Lebenskraft. Der Raub gelingt durch Beißen und Blutsaugen am Opfer, welches dadurch meist Leben und Seele verliert. Immerzu getrieben werden die Vampire von ihrer unsterblichen Gier nach Blut. Kann ein Vampir jedoch nicht genug Blut trinken, so muss er sich zum Schlaf begeben. Gelingt es ihm auch danach nicht, Blut zu saugen, so verliert er seine überderische Kraft und Geschicklichkeit und wird zu einem plumpen, einfältigem Wesen, das oftmals in Gruften haust und leicht zu töten ist.

- aus 'Geheimnisse des Lebens', Vinsalter gedruckte Auflage, 997 BF

Garstig ist der Blutsauger, dem kein Schwerthieb etwas anhaben kann. Manch einer weicht vor Knoblauch, Honig und Alraune, andere werden von Silberwaffen verletzt, aber alle vergehen im Lichte der Sonne. Viele können kein fließendes Wasser queren und andere werden von der Glut des Herdfeuers versengt. Gib Acht: Erlebt wurde schon, dass selbst der Pflock nichts nützt gegen einen Blutsauger. Greift der Blutsauger aber um sich und eine deiner Gefährten wird selbst einer, so bete zur Herrin Rondra, fordere ihn zum gerechten Zweikampf, denn hier wird er vergehen. Donner lässt ihn erschauern und ein Blitz spaltet ihn und lässt nur die spitzen Zähne zurück. Auf der alten Acheburg hat es den Schwarzen Wallmir, einen Erzvampir, der einst ein Mann des Praios war und wohl nur mit Sonnenlicht und Sonnenszepter zu zwingen wäre. Bedenke: Was der Mensch geglaubt hat und in wessen Zwölfgottes Monat er geboren, das wendet sich gegen ihn als Fluch, so er wird zum Vampir.

- geschrieben in Bosparano, aus „Von denen Monstren und Un-Geheuren“, Apokryphes Addendum zum „Rondrarium, Buch Geron“, ca. 650 BF

Fürderhin ist die Reanimatio eines lebenden Wesens zu einer vampirischen Creatura ein großes Aenigma der Kimairologica. Keine Thesis vollbringt jenes Meisterwerk aus Daimonenmacht und Lebensfleisch, dem das Siegel des Dreizehnten aufgedrückt. Seine Entstehung ist das Wesen der Welt, des allgroßen Los selbst, denn er hat es als Nehmer erschaffen, dass das Leben nicht über alle Limitationen wuchern soll. Solltest du glauben, ein Blutsauger kann dir von Nutzen sein, so beträufle einen schlafenden Vampir oder auch die Asche eines vernichteten Blutsaugers mit dem Saft des Lebens. Gehst du weit den Weg ohne Namen, magst du auch die Lebenskraft, die der Vampir absorbiert, dir selbst zunutze machen und ihn derenthalben melken wie ein Stück Vieh. Es gibt ein Ritual, mit dem du dir einen Teil des Blutes, das der Vampir den Lebenden gestohlen, nutzbar machen kannst für ein Magnum Opus, doch sei gewarnt vor der Potentia des Blutes.

- Aus 'Wege ohne Namen - Hexerei und Schwarzmagie', Dunkle Zeiten, verfasst in Zhayad