

Antoine Bauza

# Little Wizards



## Vampire der Schauder-Inseln

Spielerweiterung

## Willkommen auf der Münzwelt

Dies ist eine Spielerweiterung für das magische Rollenspiel „Little Wizards“ von Antoine Bauza. Wenn du die Welt und ihre Regeln noch nicht kennst, solltest du zunächst das Regelbuch von *Little Wizards* lesen. Es ist als Hardcover und PDF auf [www.greengorilla.de](http://www.greengorilla.de) erhältlich.

Mehr zu entdecken gibt es auch auf unseren *Social-Media-Kanälen* oder in unserer *Discord-Community*. Wir freuen uns zu hören, was euch am besten gefallen hat oder was ihr euch für die Zukunft wünscht.

Wenn ihr über neue Inhalte und Abenteuer der kleinen Hexen und kleinen Zauberer informiert werden wollt, dann abonniert am besten unseren *Newsletter*. Wir verschicken nur zauberhafte Inhalte, großes Hexen- und Zauberer-Ehrenwort!



**AUTOR**  
**MIT IDEEN VON**  
**ILLUSTRATOR**  
**KOLORISTIN**  
**KORREKTORAT**  
**ICONS**

Michael Weber  
Joya Weber, Sebastian Peter, Cassandra Lill  
Arnü West  
Albertine Ralenti  
Beate Weber-Schnee  
Sarah Rudkin, ProSymbols, Vectors Point und Walk  
Canvas Temptation, Cuputo vom Noun Project



Green Gorilla Michael Weber  
Buschungstraße 38a  
65205 Wiesbaden  
[www.greengorilla.de](http://www.greengorilla.de)

**Gedruckt auf Papier**  
**aus nachhaltiger**  
**Forstwirtschaft (PEFC):**

FLYERALARM GmbH  
Alfred-Nobel-Straße 18  
97080 Würzburg

# Vampire der Schauder-Inseln

## Einleitung

Die Münzwelt ist ein Ort, an dem Magie zwar nichts ganz Alltägliches, aber doch auch nicht wirklich ungewöhnlich ist. Die meisten Hexen und Zauberer leben unter den nicht magisch begabten Bewohner\*innen dieser besonderen Welt und helfen ihnen dabei, die kleineren oder auch größeren Probleme zu lösen.

Und natürlich gibt es magisch Begabte nicht nur unter den Menschen, sondern auch unter den anderen Wesen und Kreaturen der Münzwelt. Manche von ihnen haben sogar ganz besondere Kräfte oder nutzen Magie etwas anders als die meisten Menschen.

In dieser Spielerweiterung stellen wir euch die Vampire der Schauder-Inseln näher vor und geben euch alles Wichtige an die Hand, um einen oder eine Vampir\*in in einem *Little Wizards* Abenteuer zu spielen. Am Ende findet ihr mit der Vorlage der Vampirin Corinva sogar einen spielbaren Charakter, den ihr sofort nutzen könnt.

Aber zunächst müssen wir euch etwas über den Ort erzählen, an dem sich Vampire am wohlsten fühlen: die Schauder-Inseln.

## Ort: Schauder-Inseln

Die Schauder-Inseln befinden sich auf Quaste, der düstereren Seite der Münzwelt. Das Leben hier ist den Launen der Nacht unterworfen. Unter ihren Bewohner\*innen finden sich Werwölfe, Vampire, Gespenster und Geister.

Das beliebteste Hobby auf den Schauder-Inseln ist das Erzählen von Gruselgeschichten am Kamin. Ob jung oder alt, alle hier lieben das Gefühl, wenn einem der Atem stockt und ein Schauder den Rücken hinunterläuft, während ein Erzähler eine schaurige Geschichte zum Besten gibt. Die Kunst des Geschichtenerzählens wird hier so sehr verehrt, dass sie sogar als Fach in der Schule unterrichtet wird.

Auf den Schauder-Inseln gibt es viele spukende Orte: alternde Herrenhäuser, tiefe Minen, dunkle Haine, unruhige Buchten und alle möglichen anderen Orte, an denen Geister und Nachtkreaturen zu finden sind.

Eine ausführliche Beschreibung der Schauder-Inseln, ihrer Bewohner\*innen, Tiere und Pflanzen findest du im *Little Wizards* Regelbuch ab Seite 110.

## Über Vampire

Vampire sind ein bisschen eitel und die meisten von ihnen tragen schwarze Satinmäntel. Sie halten ihre hervorstehenden Eckzähne schön poliert und haben einen betörenden Blick drauf. Sie mögen es gerne dramatisch und sagen Dinge wie: „Ach! Welch bittersüße Traurigkeit in dieser erhabenen Vollmondnacht!“

Vampire sind ausgesprochen höflich, das liegt an ihrer Vorliebe für (manchmal ein bisschen) altmodische Rituale und Traditionen. Aber so ist das Gerücht entstanden, dass Vampire nur nach Einladung ein Haus betreten können. Sie können auch ohne, würden das aber niemals tun!

Meist verlassen sie ihr Zuhause nur nachts. Nicht, weil sie die Sonne nicht vertragen, sondern weil sie glauben, dass das weichere Licht des Mondes ihre blassen Züge besser zur Geltung kommen lässt. Außerdem werden sie am Tag schnell müde und bekommen leicht einen Sonnenbrand. Daher haben sie immer Sonnencreme dabei, wenn sie doch mal tagsüber unterwegs sein sollten.

Vampire schlafen in maßgefertigten Särgen, weil sie sich nicht wohlfühlen, dort zu schlafen, wo alle sie sehen können (schließlich kann man nicht kontrollieren, wie man aussieht, wenn man schlummert). Ihre Säрге sind gut gedämmt (Vampire mögen es kühl) und sowohl die Säрге als auch die Gruften, in denen sie aufbewahrt werden, werden von den hervorragenden Handwerker\*innen der Schauer-Inseln entworfen und gebaut. Vampire sind eine ausgezeichnete Kundschaft. Sie legen Wert auf Qualität und bestellen regelmäßig neue Säрге, um mit der Mode zu gehen.

Die meisten Vampire leben in Familienclans. Das älteste Mitglied der Gruppe (häufig über 500 Jahre alt oder mehr) trifft die wichtigsten Entscheidungen und vertritt den Clan nach außen.

Allgemein haben Vampire nicht den besten Ruf. Es heißt, sie würden Menschen in den Hals beißen, um ihr Blut zu trinken. Die Bewohner\*innen der Schauer-Inseln wissen allerdings, dass das nur ein katastrophales Missverständnis ist. Vampire haben nämlich eine leidenschaftliche Vorliebe für rote Getränke wie Erdbeer-, Kirsch- oder Tomatensaft.



Es kommen immer wieder Tourist\*innen auf die Schauer-Inseln, die meinen, sie müssten die Leute hier vor den Vampiren „beschützen“. Die Vampire empfinden dieses Verhalten als extrem beleidigend. Und kann man es ihnen verdenken? Würdest du positiv reagieren, wenn dich jemand mit einem Pfahl angreift?

## Magiebegabte Vampire

Auch unter den Vampiren ist die Begabung für Magie selten und niemand weiß genau, wo sie herkommt. Einige vertreten die Theorie, dass der Biss einer Fledermaus etwas damit zu tun hat. Andere verdächtigen eher den Mond, seine Finger mit im Spiel zu haben.

Junge Vampir-Hexen und Zauberer werden in der Nocturnal Akademie für Vampirmagie unterrichtet. Sie befindet sich in einer prächtigen Gruft auf dem Friedhof von Spikehair, etwas außerhalb des östlichen Stadttors am Rand des Gespenstischen Waldes.

Spezialität der Schule ist die Spiegelmagie. Da Vampire kein Spiegelbild haben (man munkelt, es liege an der Silberschicht darin), benutzen sie Spiegel zum Wahrsagen. So können sie darin einen Blick in die Zukunft oder Vergangenheit werfen, oder beobachten, was an einem fremden Ort gerade passiert. Alchemie ist nicht so ihr Ding, da die meisten Vampire Angst haben, Flecken auf ihre schönen Satinmäntel zu bekommen.

Leiterin der Schule ist Seraphina Nachtklee. Sie ist eine uralte Vampirin, die die Akademie seit Jahrhunderten leitet und Generationen von Vampir-Hexen und

Zauberern die Feinheiten der Wahrsagerei beigebracht hat. Besonders stolz ist die Akademie auch auf ihre Austauschprogramme für magisch begabte Werwölfe, Geister und andere kleinen Hexen und Zauberer.

## Einen Vampir-Charakter spielen

Vampire sind eigentlich ganz normale Leute wie du und ich. Na gut, mit ein paar Eigenheiten und einer merkwürdigen Besessenheit von der Farbe Rot vielleicht.

Für Vampir-Hexen und Zauberer gelten die üblichen Regeln von *Little Wizards*, wie sie im Regelbuch *ab Seite 41* erläutert werden. Mit zwei Unterschieden:

- ♦ Vampire-Charaktere benötigen keinen Besen, um zu fliegen, sondern können durch die Luft schweben.
- ♦ Sie haben die Fertigkeit „In eine Fledermaus verwandeln“. Dadurch dürfen sie einen Wurf auf Aktionen, die mit der Verwandlung in eine Fledermaus zusammenhängen, bei einem Fehlschlag wiederholen.

Vampir-Hexen und Zauberer können tagsüber mit ihren Freund\*innen Abenteuer erleben. Allerdings kann es sein, dass sie von Zeit zu Zeit müde werden und sich mal kurz in einer Gruft ausruhen möchten. Dafür werden sie so richtig fit, sobald die Nachtdämmerung hereinbricht.

Als Begleitungen haben Vampire-Charaktere meist nachaktive Tiere wie Fledermäuse, Nachtfalter, Waschbären oder Eulen.

## Charaktererstellung

Einen Vampir-Charakter zu erstellen ist genauso einfach wie sonst auch. Schnappt dir dazu den kostenlosen Charakterbogen unter [littlewizards.de/downloads](http://littlewizards.de/downloads).

Die Attribute **Körper**, **Herz** und **Verstand** beschreiben, wie gut der Charakter in nicht-magischen Dingen ist:

- ♦ 1 Attribut „gut“ ⇒ Bonus: 0
- ♦ 1 Attribut „besser“ ⇒ Bonus: +1
- ♦ 1 Attribut „am besten“ ⇒ Bonus: +2

Die magischen Fähigkeiten werden Kräfte genannt. Vampir-Charaktere starten mit **Besenreiten** (nur ohne Besen), Verwandlung (die Gestalt eines Tieres annehmen) plus einer weiteren magischen Kraft:

- ♦ **Alchemie:** Brauen von Zaubersdränken und ähnliches
- ♦ **Beschwörung:** Objekte und magische Kreaturen aus dem Nichts erscheinen lassen
- ♦ **Wahrsagen:** Magie erkennen, in die Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft blicken
- ♦ **Zauberkunst:** magische Effekte mit Hilfe von Zaubersprüchen erzeugen

Wähle davon:

- ♦ 2 Attribute „gut“ ⇒ Bonus: 0
- ♦ 1 Attribut „besser“ ⇒ Bonus: +1

Für das Aussehen und die Eigenschaften deines Charakters kannst du die Würfeltabellen im *Little Wizards* Regelbuch ab Seite 22 nutzen oder dir diese einfach selbst ausdenken.

## Spezielle Vampir-Merkmale

In der folgenden Tabelle findest du spezielle Merkmale für Vampir-Charaktere. Wenn du es dem Zufall überlassen möchtest, wirf einen sechsseitigen Würfel. Wenn dir nicht gefällt, was dabei herauskommt, dann wirf einfach nochmal oder such dir etwas Passendes aus. Natürlich kannst du dir auch selbst etwas ausdenken, was nicht in der Tabelle steht.

### Würfel Spezielle Merkmale

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Einer deiner Eckzähne wackelt. Hoffentlich fällt er nicht raus!   |
| 2 | Du bist allergisch gegen Silber. Musst du niesen? Oder bekommst du bunte Flecken im Gesicht? Oder wirst du sogar unsichtbar?                    |
| 3 | Dein Schatten hat eine besondere Form. Hat er die Form einer Fledermaus? Oder die eines anderen Geschöpfes? Oder wirfst du gar keinen Schatten? |
| 4 | Sobald du zu lange in der Sonne bist, bekommst du im ganzen Gesicht Sommersprossen. Sie verblassen nur langsam.                                 |
| 5 | Deine Gegenwart inspiriert dein Umfeld zu Gedichten über unsterbliche Liebe. Ist das dieser Vampir-Charme, von dem immer alle reden?            |
| 6 | Du glitzerst. Niemand weiß warum. Aber es sieht schön aus.  |

## Corvina, kleine Vampir-Hexe

Corvina ist aufgeweckt und neugierig. Sie besucht die Nocturnale Akademie für Vampirmagie. Obwohl die Deko mit samtbehangenen Wänden und Spinnenweben wirklich großartig ist, könnte doch mal wieder ordentlich gelüftet werden.

Sie liebt es, mit ihrer Fledermaus Noxy auf der Suche nach Abenteuern durch die Nacht zu fliegen. Ihr Lieblingsessen ist Pommes mit Mayo und Ketchup. Ihr größtes Ziel ist es, einmal den berühmten Graf Dracula kennenzulernen, von dem sie in Büchern so viel gelesen hat. Sie mag es nicht, von den älteren Vampir\*innen rumkommandiert zu werden.

Corvina hat die Kraft des Fliegens (ohne Besen). Ihre anderen Kräfte sind Wahrsagen und Verwandlung.

### IHRE ATTRIBUTE

- ♦ **Körper:** Besser (+1)
- ♦ **Herz:** Am besten (+2)
- ♦ **Verstand:** Gut (+0)

### IHRE KRÄFTE

- ♦ **Fliegen (Besenreiten):** Gut (+0)
- ♦ **Wahrsagen:** Besser (+1)
- ♦ **Verwandlung:** Gut (+0)

### IHRE FERTIGKEITEN

- ♦ In eine Fledermaus verwandeln

### IHRE SACHEN

- ♦ Taschenspiegel
- ♦ Silberne Haarspange
- ♦ Notvorrat an Himbeer-Saft

### IHR ZAUBERSTAB

Mooreiche mit eingelassenen Lapislazuli-Steinchen

### IHRE BEGLEITUNG

Noxy, eine unternehmungslustige, aber etwas schwerhörige Fledermaus



Du kannst den Charakterbogen von Corvina auf [littlewizards.de/downloads](http://littlewizards.de/downloads) herunterladen.



*Vampire der Schauer-Inseln ist eine Spielerweiterung für das Rollenspiel Little Wizards.*

Wenn du schon immer eine kleine Vampir-Hexe oder einen kleinen Vampir-Zauberer spielen wolltest, dann bist du hier genau richtig.

In dieser Spielerweiterung stellen wir euch die Vampire der Schauer-Inseln näher vor und geben euch alles Wichtige an die Hand, um einen oder eine Vampir\*in in einem *Little Wizards* Abenteuer zu spielen. Am Ende findest du mit der Vorlage für die Vampirin Corinva sogar einen spielbaren Charakter, den du sofort nutzen kannst.

*Mit Illustrationen von Arnü West und Albertine Ralenti*



**GREEN  
GORILLA**



**ABENTEUER**



#SPIELER-INNEN

**2-5+**



ALTER

**6+**



SCHWIERIGKEIT

**EINSTEIGER**



**OHNE KI**

**GRATIS  
ROLLENSPIEL  
TAGE**