Fluch von Samhain

FOR COMMENT

Abenteuer Spielbuch

Radulf St. Germain

Einleitung

Der Fluch von Samhain ist ein Rollenspielabenteuer basierend auf einem einfachen, proprietären Regelsystem. Besonders die Regeln der Charaktererschaffung und Interaktionen sind rudimentär gehalten, das Spielen einer Rolle soll im Mittelpunkt stehen und nicht das Werfen von Würfeln. Somit ist das Spiel auch für Rollenspielanfänger gut geeignet. Das Abenteuer führt eine Gruppe von Rittern in eine abgelegene Provinz eines mittelalterlichen Reiches in der sich vor einiger Zeit ungeheuerliche Ereignisse zugetragen haben, deren Aufklärung den Helden obliegt.

Die Spielregeln

Fluch von Samhain verwendet sehr einfache Regeln, die nahezu komplett auf dem Charakterblatt zusammengefasst werden.

Fähigkeiten: Fähigkeiten werden von den Spielern benutzt um Probleme zu lösen und Hindernisse zu überwinden. Je höher der Fähigkeitswert um so besser ist die Spielfigur in den dazugehörigen Aktivitäten. Um eine Fähigkeitsprobe auszuführen muss der Spieler mit einem W10 kleinergleich dem Wert würfeln. Ist die Probe einfach, so darf er 3 Würfel nehmen und den besten aussuchen. Bei einer mittelschweren Probe sind es zwei Würfel. Bei einer schweren Probe wird nur ein Würfel genommen.

Bei vergleichenden Proben würfelt der „Angreifer“ (der im Zweifelsfall vom Spielleiter bestimmt wird). Die Probe ist schwer, wenn der Fähigkeitswert des „Verteidigers“ besser ist und leicht, wenn der schlechter ist. Bei Gleichstand ist die Probe mittelschwer. Ein Charakter hat die folgenden Fähigkeiten.

Kampf: Der Umgang mit Waffen für Angriff und Verteidigung.

Körper: Die Stärke und Widerstandskraft des Charakters. Beeinflusst auch die Anzahl der Lebenspunkte.

Geschick: Die Beweglichkeit und Fingerfertigkeit des Helden. Schleichen, Verstecken, Schlösser öffnen, Balancieren und ähnliche Fähigkeiten werden unter diesem Überbegriff zusammengefasst.

Sozial: Die Fähigkeit Motivationen anderer zu erkennen und zu verstehen. Enthält auch Wissen über Etikette.

Wissen: Intelligenz und Bücherwissen des Helden. Enthält auch Wahrnehmung.

Beschränkungen: Beschränkungen stellen das Gegenteil von Fähigkeiten dar. Je höher eine Beschränkung, um so so wahrscheinlicher erliegt die Spielfigur einem unerwünschten Verhalten. Um zu prüfen ob eine Spielfigur einer Beschränkung unterliegt muss der Spieler mit einem W10 würfeln. Ist der Wert kleinergleich dem Wert der Beschränkung so wirkt diese auf die Spielfigur. Ist die Probe einfach, so darf er 3 Würfel nehmen und den besten aussuchen. Bei einer mittelschweren Probe sind es zwei Würfel. Bei einer schweren Probe wird nur ein Würfel genommen. Die Helden des Abenteuers leiden unter den folgenden Beschränkungen.

Todsünde: In der Welt von Fluch von Samhain hat jeder Charakter eine Todsünde, die eines Tages zu seinem Verderben führen wird. Die Todsünde kann ausgewürfelt oder gewählt werden. Dabei sollte die eher allgemeine Todsünde individuell interpretiert werden. Jemand, dessen Todsünde z.B. Zorn ist, könnte zum Widerspruch neigen, gewalttätig sein oder von tiefem Selbsthass gelähmt werden.

Aberglaube/Furcht: Wie sehr glaubt der Held an die Missverständnisse seiner Zeit z.B. über Hygiene oder Erkennungsmerkmale von Hexen? Wie leicht ist er einzuschüchtern?

Warum Ihr? Jeder Held hat einen Grund, warum er nach Samhain geschickt wurde. Es könnte wegen seines Mutes sein, aber auch weil ihn ein Skandal zur Flucht gezwungen hat. Vielleicht wollte ihn auch ein mächtiger Rivale vom Hofe vertreiben. Diese Beschränkung ist weniger ein Charakterfehler als ein Umstand, der auch im Abenteuer noch nachwirken kann. Z.B. könnte ein Rivale einen Verbündeten in Rockely beauftragt haben, den Aufenthalt der Helden möglichst in die Länge zu ziehen.

Haus: Das Adelshaus zu dem der Held gehört beeinflusst sein Weltbild im Sinne des Wahlspruchs des Hauses. Je höher der Wert die-

ser Beschränkung um so eher entspricht der Held diesem Ideal und wird durch die Beschränkung gezwungen entsprechend zu handeln.

Leben: Die Lebenspunkte spiegeln die Gesundheit der Spielfigur wider. Sinken die Lebenspunkte auf Null oder weniger so ist die Spielfigur bewusstlos und kann erst wieder am Spielgeschehen teilnehmen, wenn sie geheilt wurde, z.B. durch eine Eskalationskarte.

Kampf: Kämpfe sind ein spannendes Element in Fluch von Samhain aber sie sind in ihrer Rolle nicht so zentral, dass sie komplizierte Regeln verwenden müssten. Auch deshalb sind die Kampfregeln etwas zu Gunsten der Spieler angelegt.

Die Spieler agieren in der Reihenfolge, in der sie am Tisch sitzen, danach agieren die Gegner. Diese Kette wird abwechselnd weitergeführt, bis eine Seite gewonnen hat. Nur wenn die Gegner den Kampf begonnen haben startet diese Kette mit den Nichtspielerfiguren. Im Zweifelsfall entscheidet eine vergleichende Probe *Sozial* der Anführer (d.h. nur einer der Spieler würfelt). Es gibt die folgenden Aktionen im Kampf:

Bewegung: Das Schlachtfeld ist in verschiedene abstrakte Zonen eingeteilt (z.B. der Hügel, der kleine Wald, die Felsengruppe). Um von einer Zone in eine benachbarte zu gehen, ist keine Probe notwendig. Für zwei Zonen benötigt man eine mittlere Geschickprobe, für drei Zonen eine schwere. Gelingt die Probe nicht, so stürzt der Held in der ersten Zone seiner Bewegung und muss seine nächste Aktion zum Aufstehen verwenden.

Fliehen: Dies erfordert eine vergleichende Geschickprobe gegen den besten Gegner. Gelingt der Wurf ist die Spielfigur entkommen, unabhängig von der tatsächlichen Position im Kampf.

Angriff: Ein Angriff erfolgt über eine vergleichende Kampfprobe gegen das Ziel. Bei Erfolg wird dessen Lebenskraft um 1w6 reduziert, modifiziert durch die Waffe des Angreifers (erhöht den Schaden) und die Rüstung des Ziels (reduziert den Schaden). Jeder erfolgreiche Angriff macht mindestens einen Punkt Schaden.

Andere Aktionen: Der Spielleiter legt eventuelle Proben fest.

Soziale Interaktion: Soziale Interaktion basiert in diesem Regelwerk nicht auf einem „sozialen Kampfsystem“ sondern ergibt sich primär aus dem Rollenspiel der Spieler. Trotzdem gibt es ein paar Mechanismen mit denen der Inhalt der Dialoge beeinflusst wird. Zu Beginn eines Dialogs müssen beide Seiten eine mittlere Probe gegen ihre Todsünde würfeln. Misslingt die Probe, wird der Charakter im Gespräch von seiner Todsünde übermannt und ist nicht mehr in der Lage, seine Ziele erfolgreich durchzusetzen. Der Spielleiter kann auch eine andere Einschränkung wählen, wenn diese besser zu Situation passt. Ein Misserfolg sollte ausgespielt werden, zum Beispiel indem der entsprechende Charakter seine Beherrschung verliert, keine Lust hat sich anzustrengen usw.

Eine vergleichende Probe *Sozial* durch den Spieler erlaubt es, die Verhandlungsziele der Gegenseite zu erkennen. Setzt der Charakter dieses Wissen halbwegs vernünftig ein, wird er eine Diskussion für sich entscheiden können, wobei seine Todsünde ihm evtl. noch einen Strich durch die Rechnung macht. Sind die Proben des Spielers aber gut verlaufen so sollte er das Gespräch in der Regel für sich entscheiden.

Die Welt von Samhain

Die Welt in der dieses Abenteuer spielt ist sehr mittelalterlich. Das Land, aus dem die Helden kommen ist deutsch geprägt, die äußeren Provinzen des Landes weichen kulturell stärker ab. Vor der Charaktererschaffung sollten die Ei-

genschaften der Welt mit den Spielern besprochen werden.

Geographie: Das Abenteuer „Fluch von Samhain“ spielt in der keltisch geprägten Provinz Samhain im hohen Norden des Kaiserreichs. Dieses Reich ist eine weitgehend kontinentale Macht, umgeben von Urwäldern. Das Klima ist gemäßigt, aber die Winter sind sehr streng. Insbesondere die Provinz Samhain ist wild, mit dichten Urwäldern aus Eichen und Tannen, nahezu ohne Straßen, die diesen Namen verdienen.

Eine Welt der Menschen: Es gibt Magie, Zauberwesen und vor allem Untote in der Welt dieses Spiels. Diese sind nicht so selten, dass man an ihrer Existenz zweifelt aber auch nicht so häufig, dass man ihnen dauernd begegnet. Die Menschen haben das Übernatürliche an den Rand des Kaiserreichs gedrängt und wenn es zu Begegnungen kommt, sind diese meist kurz und tödlich. Die Untertanen des Kaisers sind sehr misstrauisch gegenüber dem Übernatürlichen, vor allem wegen der Lehren der Kirche.

Die Lehenspyramide: Die menschliche Gesellschaft wird dominiert von einer kleinen Adelsschicht, deren Hierarchie durch eine komplizierte, teils zirkuläre Lehenspyramide beschrieben wird. Das Leben am Hof besteht aus Jagd, Gesang und Turnieren. Für den Adel gelten die ritterlichen Ideale.

Unter den Adeligen stehen die Bauern und Handwerker, die zumeist Leibeigene sind. Fernhandel existiert kaum, d.h. es gibt auch keine nennenswerte wohlhabende Bürgerschicht. Etwas außerhalb dieser Ordnung stehen die Bischöfe, Priester und Mönche, die aber teilweise wieder Adelshäusern angehören.

Recht und Gerechtigkeit: Die Rechtsprechung des Kaiserreichs basiert auf den ethischen Lehren der Kirche und auf Präzedenzfällen. Diese sind aber nur Richtlinien, denn die Entscheidung über Recht und Unrecht, über Gesetze und Strafen liegt jeweils beim Lehnsherren des Angeklagten. Damit sind die Bauern komplett der Willkür des Adels ausgesetzt.

Religion: Die Untertanen des Kaisers gehören alle der Kirche an. Die Doktrin der Kirche erinnert sehr an die der christlichen Kirche unserer Welt, allerdings liegt des Schwerpunkt auf Strafe, biblischen Plagen und Gehorsam – Erlösung spielt kaum eine Rolle, eine zu Christus vergleichbare Heilandsfigur gibt es nicht.

Am Rande des Reichs haben sich teilweise die alten Religionen gehalten, diese werden aber verfolgt und nur im Geheimen praktiziert. In Samhain zum Beispiel soll sich hartnäckig der Glaube der Druiden gehalten haben. Diese Priester folgen mutmaßlich den bösen, blutrünstigen Göttern des Waldes und erhalten als Belohnung für Menschenopfer magische Kräfte.

Einstieg in das Abenteuer

Der folgende Text kann den Spielern laut vorgelesen werden um in das Abenteuer einzuführen:

Im Jahre 14 der Herrschaft des Kaisers Hagens des Gerechten, ein Jahr nachdem der Graf Eichenfall von seinen eigenen Leibeigenen auf brutale Weise getötet wurde, entsendet der Kurfürst Fredrich von Stahlbad eine Gruppe Ritter in die Provinz Samhain um die gottgegebene Ordnung wieder herzustellen und herauszufinden, wie es zu diesem Wahnsinn kommen konnte.

Manche sagen, die Druiden hätten die Massen gegen ihren Herrn aufgewiegelt. Andere jedoch flüstern, der Graf wäre vom Wahnsinn befallen worden und hätte vor seinem Tod die prächtige Sankt-Florens-Kirche des Ortes Rockley niedergebrannt.

Es ist eine große Ehre, vom Kurfürsten für diese Aufgabe ausgewählt worden zu sein um die Ordnung im hohen Norden wiederherzustellen. Böse Zungen behaupten jedoch, der Fürst hätte die Gelegenheit genutzt unbequeme Mitglieder seines Hofs auf diese Weise für Monate aus dem Zentrum der Macht zu entfernen.

Als unsere Helden in Samhain ankommen, ist fast ein Jahr seit den schrecklichen Vorfällen vergangen und in drei Tagen steht die Nacht der Toten bevor – in der die Verstorbenen wiederkehren und nach der Wärme der Lebenden dürsten.

Hintergrund für den Spielleiter

Warnung: Ab dieser Sektion sollte nur noch der Spielleiter weiterlesen!

Das Abenteuer „Fluch von Samhain“ basiert auf einer Eskalation der Ereignisse, die in der Nacht der Toten kulminieren. Die Helden können die Zeit dazwischen für Nachforschungen nutzen um das Geheimnis des Barons zu lüften.

Samhain ist in Panik, denn die Nacht der Toten, in der Untote durch die Straßen wandeln, hat dieses Jahr schon vier Tage zu früh begonnen und bislang noch nicht wieder geendet. Der Grund dafür ist, dass die geheimen Anhänger des alten Glaubens durch einen Beschwörungsritus die Untoten erweckt haben um später als Retter und Helden gegen eben diese Untoten dazustehen. Leider kehrt auch der ermordete Graf wieder aus der Hölle zurück und hat ganz andere Pläne – die Rache an den Druiden.

Damit wird das Abenteuer durch zwei konkurrierende Gruppen angetrieben. Auf der einen Seite sind die Druiden, die durch fingierte Kämpfe gegen angreifende Untote als Helden dastehen wollen. Auf der anderen Seite ist der Höllenritter, der Rache für seine Ermordung sucht.

Die Druiden

Vor Jahrzehnten wurde Samhain zum wahren Glauben bekehrt, aber der alte Glaube an die Waldgötter lebt bis heute weiter. Zwar sind die Mehrzahl der Samhainer treue Diener der Kaisers und fromme Menschen, aber eine Minderheit betet heimlich unter Anleitung der Druiden im Wald zu den alten Göttern.

Zur Zeit gibt es in Rockley zwei Dutzend Bürger, die heimliche Heiden sind und von fünf Druiden angeführt werden. Tagsüber erscheinen alle als loyale Bürger aber nachts treffen sich die Verschwörer am alten Steinkreis im Wald.

Anhänger des alten Glaubens: Die fünf Druiden, welche die geheime Glaubensgemeinschaft anführen sind der Gildenmeister Cullon (ein Bewohner Rockleys), die drei überlebenden Priester (Bewohner der Burg) und der alte Belenus, der ganz im Wald lebt (Bewohner des Walds).

Der Plan der Druiden: Der Tod des Grafen vor einem Jahr hat die Druiden ermutigt, offen nach der erneuten Herrschaft über Rockley und langfristig ganz Samhain zu streben. Die Druiden glauben, dass sie dies nur erreichen, wenn sie in der Bevölkerung als Helden angesehen werden. Der Plan der Druiden ist es, selbst beschworene Untote die Stadt angreifen zu lassen und vermummt gegen diese zu kämpfen. Als vermeintliche Retter der Stadt wollen sich die Druiden am Ende der Angriffe zu erkennen geben und ihre Machtposition wieder einnehmen.

Hinweise auf die Machenschaften der Druiden

Die Helden können verschiedene Hinweise auf die Machenschaften der Druiden finden. Die Hinweise können durch Rollenspiel und oder jeweils durch eine passende **leichte Probe** gefunden werden und sind überwiegend nicht bestimmten Orten und Personen zugeordnet.

Besuche im Wald: Immer wieder hört man Gerüchte oder findet Hinweise darauf, dass nachts Leute heimlich in den Wald gehen. Es gibt aber keine Details zur Identität dieser Personen, abgesehen von wilden Spekulationen. *(Hinweiskarte)*

Der alte Glaube: Ist einer der Helden ein Gelehrter oder hört sich im Dorf um, so erfährt er rasch die Geschichte der Grafschaft Samhain. Vor der Eroberung durch das Reich war Samhain eine von mittlerweile bekehrten Heiden bewohnte Wildnis. Die alten Götter waren blutrünstige Herrscher des Waldes, die mit Opfern befriedigt werden mussten. Ihre Priester waren die Druiden. *(Hinweiskarte)*

Der Geheimgang in der Burg: Wer sich die Mühe macht, Peddleham und die anderen überlebenden Priester in der Burg zu beobachten, der wird feststellen, dass diese sich nachts durch einen Geheimgang aus der Burg schleichen. Die Priester gehen zum Steinkreis, um sich dort mit den anderen Druiden zu treffen, aber nicht am jedem Abend verlassen alle Priester die Burg. *(Hinweiskarte)*

Spuren auf dem Friedhof: Die Druiden haben kleine Strohpuppen und Steine mit heidnischen Symbolen auf dem Friedhof versteckt. Wer eine **schwere Probe (Wissen)** schafft, der kann noch weitere Details herausfinden: Die magischen Gerätschaften dienen dem Zweck die Untoten schon vor der Nacht der Toten aus ihren Gräbern zu holen bzw. einen Kürbiskopf zu beschwören und als Schreckgespenst zu tarnen. *(Zwei Hinweiskarten)*

Gegenmaßnahmen der Druiden

Wenn die Druiden merken, dass die Helden ihnen auf die Spur kommen, werden sie nicht ruhen und Gegenmaßnahmen einleiten um sich zu schützen. Dazu werden sie einen Stamm Fomorier, eine Rasse degenerierter und blutrünstiger Riesen, gegen die Helden aufwiegeln, denen sie erzählen, die Fremden seien gekommen, die Riesen für immer aus Samhain zu vertreiben. Die dummen Riesen werden sich so verhalten, dass die Spieler sofort vermuten, dass jemand im Hintergrund agiert, z.B. mit Sprüchen wie „Niemand vertreibt uns von diesem Land!“ oder „Der kleine Mann hatte recht, die Fremden sind böse!“ *(Hinweiskarte)*

Angriff der Fomorier: Zwei Riesen werden die Helden bei günstiger Gelegenheit am Stadtrand oder im Wald attackieren.

Sieg über die Druiden

Die Pläne der Druiden können mit Gewalt durchkreuzt werden oder z.B. indem die Bevölkerung die Wahrheit über die geplante Täuschung erfährt.

Der Höllenritter

Der alte Graf war ein gläubiger, loyaler aber auch aufbrausender und grausamer Mann. Als er herausfand, dass die Kirchenmänner in seiner eigenen Grafschaft in Wirklichkeit Druiden waren und auf dem geweihtem Grund der Sankt-Florenz Kirche nachts heidnische Riten stattfanden, wurde er vom Jähzorn übermannt. Er tötete persönlich alle falschen Priester, derer er habhaft werden konnte und steckte das entweihte

Kirchengebäude in Brand. Leider kannten seine Untertanen nicht den wahren Grund seines Handelns und erschlugen den vermeintlich vom Teufel besessenen.

Wegen seiner Grausamkeit und der fehlenden Beerdigung in heiligem Boden landete Graf Eichenfall in der Hölle – wo er ein Jahr wartete um in der Nacht der Toten seine schreckliche Rache an den Anhängern des alten Glaubens zu vollziehen.

Sieg über den Höllenritter

Der Höllenritter kann im Kampf bezwungen werden oder indem sein **Grab im Wald** gefunden und geweiht wird. Die Methode kann über eine **mittelschwere Wissens-Probe** gefunden werden. Der Ort an dem der Graf begraben wurde ich den meisten Bewohnern der Stadt bekannt. Gegebenenfalls kommt es dort zu einem Kampf mit Bewohnern des Waldes, z.B. den Fomoriern.

Einsatz der Hinweiskarten

Das Abenteuer enthält eine Reihe von Hinweiskarten, welche die Spieler bei ihrer Suche nach der Wahrheit unterstützen sollen. Es gibt hierbei zwei Arten von Karten.

Normale Hinweiskarten sollten vom Spielleiter großzügig vergeben werden. Es handelt sich um Fakten oder Gerüchte, die man von vielen Seiten erfahren kann z.B. durch Gespräche mit den Bewohnern Samhains.

Hinweiskarten mit zwei Kürbisverzierungen (statt einer) beziehen sich konkret auf bestimmte Orte und Ereignisse und sollten nur dort erworben werden. Zum Beispiel erfährt man von den heidnischen Symbolen in der Kirche nur, wenn man diesen Ort erfolgreich untersucht.

Blaue Hinweiskarten gehören nicht zum Grundabenteuer. Sie werden nur benötigt, wenn der Spielleiter die zweite Variante des Abenteuers spielt (s. Seite 11). Es ist wichtig, die Karten beim Spiel der Grundform zu entfernen, weil sie teilweise den anderen Karten widersprechen.

Die Eskalation der Ereignisse

Im Grunde stehen die Spieler nicht unter Zeitdruck und können nach Herzenslust die Personen im Dorf Rockley befragen. Wissen sie jedoch nicht mehr weiter oder haben sie genug erfahren, können die Spieler eine Eskalationskarte vom Stapel ziehen. (Die entsprechenden Karten sollten vom Spielleiter zu Beginn in der nummerierten Reihenfolge angeordnet werden.) Die Helden erhalten den auf der Karte beschriebenen Vorteil, allerdings kommt es zu einer Zuspitzung der Ereignisse, wie unten beschrieben. Da viele der Ereignisse nachts stattfinden, bedeutet das Ziehen einer Karte evtl., dass die Helden einige Zeit ausruhen oder ohne Ergebnis Nachforschungen anstellen.

Jedes Ereignis kann die **Furcht in der Stadt** erhöhen, wenn die Helden die zugehörigen Gefahren nicht bannen. Für das aktuelle Maß an Furcht gibt es ein Flussdiagramm (*„Furcht und Schrecken“*), das der Spielleiter offen auf den Tisch legen sollte. Jedes mal, wenn die Furcht weiter ansteigt, bewegt der Spielleiter einen Marker entsprechend weiter. Steigt die Furcht in der Stadt auf 6, so bricht Panik aus und der Ort wird von seinen Bewohnern fluchtartig verlassen.

Die Ereignisse werden von zwei Seiten ausgelöst. Auf der einen Seite sind die Druiden, die durch fingierte Angriffe durch Untote die Stadtbewohner wieder zum alten Glauben bekehren wollen. Zum anderen taucht ab der zweiten Nacht der Höllenritter auf, der sich für die Ermordung im letzten Jahr rächen will. Mit jeder gezogenen Ereigniskarte schreitet die Zeit um eine Nacht voran. Natürlich können die Handlungen der Spieler diesen Ablauf beeinflussen und der Spielleiter sollte entscheiden, welche Konsequenzen diese auf das Geschehen haben.

Das Zusammenspiel des hier detaillierten Ablaufs wird durch das Schaubild *Fluss der Ereignisse* in der Sektion Spielmaterial verdeutlicht.

Nacht 1 – Terror Taktik: Zum Schrecken der Bewohner Rockleys stehen die Untoten schon drei Nächte vor der Nacht der Toten aus den Gräbern auf. Zwei Gruppen von Skeletten terrorisieren die Stadt. Werden sie nicht von den

Helden erschlagen steigt das Furchtlevel in der Stadt dadurch um 1.

Nacht 2 – Falsche Helden: Erneut stehen Untote durch die Magie der Druiden auf. Er handelt sich um zwei Gruppen Skelette angeführt von einem Schreckgepenst (tatsächlich ein mit einer Illusion belegter Kürbiskopf). Die Druiden haben den Plan maskiert in die Stadt zu reiten und die Untoten zu bezwingen.

Was zuerst gefährlich klingt ist relativ einfach, weil die Druiden die Untoten kontrollieren bzw. eine Kreatur unter ihrer Kontrolle durch Illusionen untot erscheinen lassen. Peddleham bleibt in dieser Nacht auf der Burg zurück um die anderen zu decken, was er mit dem Leben bezahlen wird.

Wenn sich die Helden einmischen, werden die Druiden schnell das Weite suchen. Werden die Untoten weder von den Druiden noch von den Helden besiegt, dann steigt die Furcht um einen Punkt. Aber auch der schwarze Ritter wird ab der zweiten Nacht aktiv...

Nacht 2 - Der schwarze Ritter kehrt zurück: Ein schwarzer Ritter mit glühenden Augen auf einem untoten Pferd taucht in der Stadt auf. Er reitet zur Burg und tötet Vater Peddleham, der nicht mit seinen Kollegen in die Stadt gegangen ist. Danach löst sich der Ritter in Rauch auf. Wird dieses Ereignis nicht verhindert steigt die Furcht um 2.

Nacht 3 – Defensive: Geschockt durch den Tod Peddlehams treffen sich die Druiden bei ihrem Steinkreis um zu besprechen, was geschehen ist. Doch der schwarze Ritter ruht nicht...

Nacht 3 – Gegenangriff: Der Höllenritter sucht die Druiden und wird sie auch finden. Wo immer sie sind, der Ritter wird angreifen. Die Helden können sich eventuell in das Geschehen einmischen. Sollten die Bewohner von Rockley Zeuge dieses Kampfes werden (was eher unwahrscheinlich ist) und der Ritter nicht besiegt werden, so steigt die Furcht erneut um zwei Punkte.

Nacht 4 – Das falsche Ritual: Sollten die Druiden noch leben und der Ritter besiegt sein, so werden sie ein fingiertes Ritual in der Stadt abhalten, dass den Eindruck erwecken soll, der alte Glaube könne das Böse besiegen. Sehr wahrscheinlich sind die Druiden zu diesem Zeitpunkt allerdings entweder tot oder auf der Flucht.

Nacht 4 – Das Ende: Der Höllenritter, sofern er noch „lebt“, wird zur Burg reiten und diese mit Höllenfeuer verbrennen. Danach wird er die Stadt Rockley zerstören. Durch den Zuwachs um 5 Furchtpunkte wird die Situation im Chaos enden. Die Provinz Samhain wird sich nie mehr von dieser Katastrophe erholen. Diese Nacht ist die letzte Gelegenheit für die Helden, den schwarzen Ritter erfolgreich aufzuhalten.

Das Ende der Geschichte

Das Ende der Geschichte hängt vom Erfolg und den Entscheidungen der Spieler ab.

Herrschaft der Furcht: Sollten die Helden es nicht schaffen, das Level der Furcht unter 6 zu halten, versinkt Rockley im Chaos. Nach einer Massenflucht wird Rockley als verflucht gelten und die Grafschaft Samhain zu einer unbedeutenden Wildnis verkommen.

Sieg der Druiden: Ist den Druiden die Durchführung ihres Plans gelungen, kommt es in Samhain zu einem Aufstand der Anhänger des alten Glaubens. Dessen blutige Niederschlagung wird Jahre in Anspruch nehmen und unseren Helden wird ein Platz in der ersten Reihe gewährt sein.

Sieg des Höllenritters: Die Druiden sind tot und die Burg zerstört. Auch hier bricht die Herrschaft der Furcht an wobei der Höllenritter in den Alpträumen der Leute einen zentralen Platz einnehmen wird.

Alle Gefahren wurden bezwungen: Wenn die Helden alle Probleme erfolgreich lösen konnten (oder der Höllenritter das Druidenproblem gelöst hat und dann vernichtet wurde), so wird sie der Kurfürst mit wertvollen Geschenken belohnen. Da es allerdings keine gute Idee ist, frisch gebackenen Helden am Hofe die Möglichkeit zu geben, ihre Machtposition auszubauen, werden die Charaktere wohl noch einige Zeit in Samhain verbringen müssen....

Orte des Abenteuer

Die Stadt Rockley

Rockley ist eine Stadt mit 3000 Einwohnern, die sehr rückständig und nicht besonders reich ist. Die Bewohner der Stadt misstrauen Fremden und mit zunehmender Furcht wird es immer schwieriger normal mit den Einwohnern zu interagieren. Die Furcht in der Stadt wird über die Anzeigetafel *„Furcht und Schrecken“* gemessen. Die folgende Orte sind für die Geschichte des Abenteuers interessant.

Friedhofsinsel: Auf dieser Insel werden die Toten der Stadt begraben. Wer den Friedhof genau untersucht, findet dort Hinweise auf die Aktivitäten der Druiden (s. auch den Abschnitt *Hinweise auf die Machenschaften der Druiden*)

Gildenhaus der Gerber: Der Gestank des Gerberhandwerks kündigt dieses Haus schon von weitem an. Man kann hier Cullon treffen, den Gildenmeister und heimlichen Druiden.

Ruine der Kirche: Die Ruine der Kirche ist ausgebrannt und extrem baufällig. Eine **mittlere Probe (Wissen)** erlaubt es einem Helden, der die Ruinen durchsucht, zu erkennen, dass in der Kirche heidnische Symbole angebracht wurden, die sich geschickt in die Dekorationen einfügen. Die Einheimischen geben bei Nachfrage an, dass die Kirche vor zwei Jahren unter Anleitung der Priester renoviert worden ist. (*Hinweiskarte*)

Haus des Vogts: In diesem gut geschützten und stabilen Haus lebt der Vogt der Stadt. Das Gebäude bietet guten Schutz gegen Angreifer, d.h. die Proben werden für Angreifer von außen um eine Stufe erschwert.

Zum roten Krug: Die heruntergekommene Gaststädte *Zum roten Krug* wird von der ganzen Stadt frequentiert. Der Wirt ist ein dicker feister Samhainer der an der Qualität spart aber die Preise hochhält - zumindest für Fremde.

Karavanenmarkt und Kaufmannsgilde: Handel ist nicht das beste Geschäft in Samhain und entsprechend ärmlich fallen beide Orte aus. Wegen der Furcht vor der Nacht der Toten ist der Karavanenmarkt ausgestorben.

Jägerhalle: Die Jäger von Samhain treffen sich in dieser schön verzierten Halle und bereiten ihre Beute auf den Verkauf auf dem Markt vor. Die Jagd ist in weiten Teilen des Reichs Privileg des Adels aber in Samhain gelten die alten Gesetze der Stämme in diesem Fall weiter, auch weil das Klima die Landwirtschaft keineswegs begünstigt.

Wortimers Haus: Dieses schiefe Gebäude riecht schon von der Ferne nach Schwefel und alchemistischen Experimenten. Explosionen und Rauch sind nicht ungewöhnlich.

Rockley Castle

Die Burg Rockley ist ein düsteres Gebäude im alten Wald, ca. 1km von der Ortschaft Rockley entfernt. In der alten baufälligen Burg lebt die Gräfin mit ihren Beratern, einer handvoll Dienern und fünf Rittern niedersten Adels. Auch haben die überlebenden Priester aus Rockley in der Burg Zuflucht gefunden. Sie leben zur Zeit im sogenannten **Turm des Hexers**, der seit Jahren leer stand und früher von einem Berater des damaligen Grafen bewohnt wurde. Ein weiteres Dutzend Bedienstete lebt in einem kleinen Steinhaus außerhalb der Burg (**Bedienstetenhaus**). Damit bietet der Burgkomplex knapp 20 Leuten Unterschlupf.

Die Burg verfügt über einen **Geheimgang** vom Hof zur Rückseite des Bedienstetenhauses. Nur die Druiden wissen zur Zeit über diesen Gang Bescheid.

Der alte Wald

Der alte Wald an dessen Rande Rockley liegt und in dem sich die Burg Rockley befindet ist düster und unheimlich, vor allem Nachts. Die

Vegetation im Inneren wirkt ungesund und erdrückend.

Wer den Wald untersuchen will muss einer **leichten Versuchung (Angst)** widerstehen. Für denjenigen, der diese Probe nicht schafft, sind alle Proben im Wald um eine Schwierigkeitstufe höher und er wird allerlei falsche Gefahren in den dunklen Ecken des Waldes vermuten.

Wer erfolgreich in den Wald eindringt, der sollte eine **leichte Probe (Wissen)** machen. Ist die Probe erfolgreich finden die Helden den Steinkreis der Druiden. Eine misslungene Probe führt die Helden stattdessen in die Höhle der fomorischen Riesen.

Steinkreis der Druiden: Dieser uralte Steinkreis wurde vor nicht all zu langer Zeit von wuchernden Pflanzen befreit und frische Spuren zeigen, dass er regelmäßig benutzt wird. Der Kreis ist nächtlicher Treffpunkt für die heimlichen Druiden um Vater Peddleham. Zusätzlich treffen sich die Druiden dort vor ihren Aktionen und wenn es wichtige Dinge zu besprechen gibt.

Höhle der fomorischen Riesen: Die dummen, missgestalteten Fomorier hausen in dieser schmutzigen und schlecht in einen Hügel gegrabenen Höhle. Die Riesen sind dumm und grausam und hassen die Menschen, die sie vor Generationen in den Wald verscheucht haben. Mensch gilt bei den Riesen als Delikatesse, was ein weiterer Grund ist, warum die Helden hier am falschen Ort sind. Der Spielleiter sollte sich einen Grund einfallen lassen, warum einer der Helden die Höhle betreten will oder den Riesen auffällt, z.B. wegen einer Todsünde oder eines Ziels. Der Spieler muss dann einer **mittleren Versuchung** widerstehen. Z.B. könnte ein gieriger Held vom Gerücht über Gold in der Höhle angelockt werden.

Personen

Die folgenden Personen spielen im Abenteuer eine mehr oder weniger zentrale Rolle. Es sind jeweils die wichtigsten Werte angegeben – die anderen Werte können beim Bedarf vom Spielleiter festgelegt werden und sind in der Regel bei 1 oder 2 angesiedelt (für Fertigkeiten) oder bei 3 (bei Beschränkungen).

Der Höllenritter

Der Höllenritter ist der aus der Hölle wiedergekehrte Graf Eichenfall. Er trägt eine verbrannte schwarze Plattenrüstung mit dem Wappen seines Hauses und schwingt ein brennendes Schwert. Sein schwarzes Pferd hat leuchtende Augen und atmet schweflige Wolken. Der Ritter kann nicht mehr sprechen und von seiner Persönlichkeit ist nur noch Rachsucht und Hass übriggeblieben. Er wird jeden außer seinen Zielpersonen ignorieren – bis sie ihm im Weg stehen.

Kampf: 5, Körper: 4, Todsünde Rachsucht: 8, Leben: 18, Ausrüstung: flammendes Schwert(+3), Plattenrüstung(3)

Furcht: Wer bei Beginn des Kampfes einer **mittleren Versuchung (Furcht)** nicht widersteht, der kann sich erst nach 2 Runden am Kampf beteiligen.

Bewohner von Rockley

Vogt Achtmann: Der alte Ritter Achtmann wurde vom verstorbenen Grafen als Vogt über die Stadt eingesetzt. Der Tod des Grafen hat ihn tief verstört. Achtmann ist nahezu unterwürfig hilfsbereit und wirkt durch seine Servilität möglicherweise zu unrecht verdächtig. Er ist ein alter Haudegen mit vielen Narben und einer riesigen Hakennase.

Sozial: 3, Wissen: 3, Furcht: 4

Gildenmeister Cullon: Cullon ist ein höflicher und kultivierter Mann und Meister der Gerbergilde. Er ist für sein Alter etwas zu elegant und modisch gekleidet. Cullon ist einer der heimlichen Druiden und trifft sich nachts mit den Priestern im Wald um die weitere Vorgehensweise zu besprechen.

Kampf: 4, Körper: 3, Sozial: 4, Aberglaube: 2, Todsünde Eitelkeit: 3, Leben: 12, Ausrüstung: Dolch(+0)

Ausrüstung als Druide: gezackte Sense (+3)

Der bucklige Sam: Sam ist der Dorfdepp. Als Trinker und zwanghafter Lügner macht er durch seine wilden Gerüchte den Helden das Leben schwer. Ab und zu aber sieht Sam etwas, das Licht in die Angelegenheiten der Stadt wirft.

Kampf: 1, Sozial: 2, Aberglaube: 3, Todsünde Missgunst: 5, Leben: 10, Ausrüstung: Dolch (+0)

Magister Wortimer: Der dicke alte Samhainer Wortimer hat in der Hauptstadt des Reichs studiert und bietet nun seine Dienste als Gelehrter und Alchimist an. Tatsächlich aber ist all dies nur erschwindelt. Auch die Helden sind für Wortimer potentielle Beute.

Sozial: 6, Furcht: 3, Todsünde Gier: 4

Bewohner der Burg

Gräfin Elionore von Eichenfall: Die Witwe des Grafen ist eine attraktive Frau mittleren Alters, der man ihre tiefe Trauer deutlich ansieht. Sie ist fast schon passiv und weiß nur wenig über die Geschehnisse in Samhain. Im Zweifelsfall vertraut sie blind dem Rat ihres Truchsess. Sozial: 4, Wissen: 3, Todsünde Faulheit (d.h. Apathie) 6

Ritter Mercat von Foulings, Truchsess: Der junge Samhainer mit dichtem roten Haar hat nach dem Tod des Grafen die Verwaltung der Grafschaft Samhain übernommen. Er hält mit seiner schlechten Meinung über Auswärtige nicht hinter dem Berg, nur gegenüber der Gräfin ist er sehr höflich und loyal, denn er hat sich in die Witwe verliebt. Mercat hat nichts zu verbergen und weiß auch keine Details über die Vorfälle vor einem Jahr. Kampf: 3, Körper: 4, Sozial: 2, Aberglaube: 6, Todsünde Zorn: 3, Warum Ihr? Liebe zur Gräfin: 3, Leben: 14, Ausrüstung: Schwert(+2), Kettenhemd(2)

Maggy: Die alte Köchin hört so einiges von dem, was im Schloss vorgeht und könnte das eine oder andere über die Vorfälle mit dem Grafen aufgeschnappt haben, auch wenn sie sicher nicht die ganze Geschichte kennt. Maggy hat ein Geheimnis – sie gehört der alten Religion an, kennt aber nicht die heimlichen Druiden sondern verehrt die alten Götter des Waldes für sich allein. Sozial: 4, Todsünde Missgunst: 5

Vater Peddleham: Der ehemalige Seelsorger der Kirche in Rockley ist ein alter Priester mit einem prächtigen Amulett, eingefallenen Wangen und fanatischen Augen, die hinter einer Hakennase hervorfunkeln. Peddleham wettert viel gegen die Heiden, ist in Wirklichkeit jedoch selbst ein Mitglied der Druiden. Peddleham verwendet die Werte eines Druiden.

Freiherr Rubeg von Vollburg: Niemand weiß, warum dieser junge und unerfahrene Taugenichts vor ein paar Monaten nach Burg Rockley gekommen ist und noch weniger, warum er dort geduldet wird. Der Fettwanst ist nicht unbeliebt, gilt aber als Schmarotzer. Kampf: 1, Sozial: 2, Todsünde Völlerei: 4, Furcht: 1, Leben: 10, Ausrüstung: Schwert(+2), Kettenhemd(2).

Wolf von Nebelschanz: Der schweigsame, vernarbte Wolf ist treuer Gefolgsmann des Freiherren von Vollburg. Er ist sehr loyal, sonst aber an moralischen Fragen nicht interessiert – eine gefährliche Kombination. Kampf: 3, Körper: 4, Sozial: 2, Aberglaube: 6, Todsünde Trägheit (Desinteresse an moralischen Fragen): 3, Warum Ihr? Loyalität von Vollburg: 3, Leben: 14, Ausrüstung: Schwert(+2), Kettenhemd(2)

Bewohner des Waldes

Belenus: Ein alter Mann mit langen grauen Haaren und nacktem Oberkörper verziert mit blauen Spiralen lebt in der Nähe des Steinkreises, taucht aber gelegentlich in der Stadt als Kräuterhändler auf. Belenus ist eine Art geistiger Übervater für die Druiden, auch wenn Peddleham die konkrete Führungsrolle übernommen hat. Durch seine Magie ist Belenus ein gefährlicher Gegner. Er ist voller Hass auf die neue Ordnung und dadurch manchmal etwas unüberlegt in seinem Handeln.

Kampf: 2, Sozial: 4, Todsünde Zorn: 3, Leben: 12, Ausrüstung: Sense(+3)

Spezialangriff: Unheiliger Blitz (Zählt als Kampf mit Rang 4 und verursacht 2w6 Scha-

den. Der Blitz kann nur einmal im Kampf eingesetzt werden.

Generische Charaktere

Die folgenden Charaktere verkörpern namenlose Antagonisten und Statisten in der Geschichte um den Fluch von Samhain.

Skelettgruppe: Dieser „Charakter“ entspricht in Wahrheit einer Gruppe von einem knappen Dutzend Skeletten. Wenn alle Lebenspunkte verloren sind wurde das letzte Skelett getötet. Kampf: 3, Leben: 20, Ausrüstung: Schwerter(+2), rostige Kettenhemden(+1)

Kürbiswesen: Diese Kreatur ist eigentlich eine auf magische Weise zum Leben erweckte Pflanze mit einem Kürbis als Kopf und einem leuchtenden Gesicht. Das Kürbiswesen wurde von den Druiden erschaffen und mit einem Illusionsspruch versehen, sodass es wie eine untote Kreatur aussieht. Nach dem ersten Treffer fällt diese Illusion in sich zusammen. Kampf: 4, Leben: 10, Ausrüstung: Schwert(+2)

Fomorischer Riese: Dieser missgestaltete Riese lechzt nach Menschenfleisch. Im Kampf stark, stellt er sich in sozialen Interaktionen sehr ungeschickt an. Kampf: 4, Körper: 4, Sozial: 1, Todsünde Zorn: 2, Leben: 16, Ausrüstung: Riesenkeule(+3)

Druide: Wenn sie nicht inkognito sind, bekleiden sich die Druiden nur mit einem Lendenschurz, einer Lederkapuze und sind mit blauen Spiralen bemalt. Die Druiden kämpfen mit einer gezackten Kampfsense.

Kampf: 2, Sozial: 4, Todsünde Zorn: 3, Leben: 12, Ausrüstung: Sense(+3)

Variante – Elionore, die Hexe

Wenn Ihr das Abenteuer noch einmal spielen wollt, oder es vielleicht einer der Spieler schon kennt, dann kann die folgende Variante der Geschichte verwendet werden um das Abenteuer ein zweites Mal interessant zu gestalten.

In dieser Variante sind die **Druiden unschuldig** – eine harmlose Sekte rückwärtsgewandter Träumer ohne besondere Kräfte. Tatsächlich steckt Elionore, die Frau des Grafen hinter der Angelegenheit!

Als der Graf vor zwei Jahren seine Kirche betrat, entdeckte er heidnische Symbole und tötete im Zorn die Priester. Allerdings waren die heidnischen **Symbole unecht** und ihre Anbringung wurde heimlich **von Elionore veranlasst**. Jetzt ist der Graf wie geplant aus dem Weg geräumt. Die böse Gräfin kann also in aller Ruhe ihren **Liebhaber Rubeg von Vollburg** (eine unfähige Marionette) als neuen Grafen etablieren – wozu es allerdings einer Heldentat seinerseits bedarf um den Kurfürsten zu überzeugen. Vollburg kennt die Pläne der Gräfin nicht, aber er tut was sie sagt, solange er es sich auf der Burg gutgehen lassen darf. Für ihre geheimen Treffen nutzen die beiden den alten Steinzirkel der Druiden, der in dieser Variante sonst unbenutzt ist.

Die Gräfin nutzt ihre böse Magie um **Untote, angeführt von Kürbisköpfen zu beschwören**. Die Angriffe sind bewusst so gestaltet, das **der Eindruck** entsteht, die **Druiden** planten einen Umsturz! Der junge von Vollburg (und sein treuer und kampferfahrener Gefährte Wolf von Nebelschanz) sollen rechtzeitig vor Ort sein, um **als Helden dazustehen**. Doch als der Höllenritter auftaucht entwickelt sich der Plan ganz anders als erwartet.

Das Spiel dieser Variante erfordert nur geringe Anpassungen. Es sollten einige Hinweise aussortiert werden und die **blauen Variantenhinweise** einsortiert werden. Wo genau die Spieler diese bekommen bleibt dem Spielleiter überlassen. In der **Eskalation** wird der Höllenritter statt des Priesters **den jungen Rubeg töten**, der seinen Platz einzunehmen droht. Am **zweiten Tag greift er erfolglos die Burg an** (diesmal abgehalten von der Magie der Hexe).

Elionore als Hexe: Sozial: 6, Wissen: 3, Todsünde Hochmut 2, Lebenskraft: 10

Spezialangriff: Unheiliger Blitz (Zählt als Kampf mit Rang 4 und verursacht 2w6 Schaden bei zwei Zielen.)

Fluch von Samhain - Charakterblatt

Name

Aussehen

Persönlichkeit

Fähigkeiten

- ☐ Kampf
- ☐ Körper
- ☐ Geschick
- ☐ Sozial
- ☐ Wissen

Verteile 17 Punkte auf die Fertigkeiten. Mindestens 1, max. 5 pro Fertigkeit.

Schwere Probe: Würfle mit 1w10 kleinergleich dem Fertigkeitswert
Normale Probe: Würfle mit 2w10 kleinergleich dem Fertigkeitswert (bester Wurf zählt).
Leichte Probe: Würfle mit 3w10 kleinergleich dem Fertigkeitswert (bester Wurf zählt).

Beschränkungen

- ☐ Todsünde _____
- ☐ Aberglaube/Furcht
- ☐ Warum Ihr? _____
- ☐ Haus _____

Verteile 13 Punkte auf die Beschränkungen. Mindestens 1, max. 5 pro Beschränkung. Wähle eine Todsünde, ein Ziel und ein Haus oder würfle für ein zufälliges Ergebnis

Beschränkungen verhindern, dass ein Charakter auf eine bestimmte Weise handelt oder zwingt ihn in ein bestimmtes Muster. Gelingt der Wurf, so kannst Du normal handeln. **Schwere Versuchung:** Würfle mit 1w10 größer dem Beschränkungswert
Normale Versuchung: Würfle mit 2w10 größer dem Beschränkungswert (bester Wurf zählt).
Leichte Versuchung: Würfle mit 3w10 größer dem Beschränkungswert (bester Wurf zählt).

Leben

(Lebenspunkte = 10 + Körper)

Schaden

(Dolch+0, Schwert+1, Streitaxt+2)

Panzer

(Leder+1, Kette+2, Platte+3)

Wähle eine Waffe und einen Panzer. Der gesamte Bonus darf 3 nicht übersteigen.

Vergleichende Probe: Der „Angreifer“ würfelt eine normale Probe. Diese ist schwer, wenn der Fertigkeitswert des Gegners besser ist, leicht, wenn der Wert des Gegners niedriger ist und normal, wenn beide Werte gleich hoch sind.
Kampf: Die Spieler agieren in der Reihenfolge, in der sie am Tisch sitzen, danach agieren die Gegner usw. Die Kette beginnt mit der Partei, die den Kampf begonnen hat, im Zweifelsfall entscheidet eine vergleichende Probe Sozial der Anführer (die Spieler würfeln).
Aktionen im Kampf:

- **Fliehen:** vergleichende Geschickprobe gegen den besten Gegner
- **Angriff:** Vergleichende Kampfprobe gegen das Ziel, bei Erfolg wird die Lebenskraft um 1w6 reduziert, modifiziert durch die Waffe des Angreifers und die Rüstung des Ziels
- **Andere Aktionen:** Der Spielleiter legt eventuelle Proben fest.

Soziale Interaktion: Beide Seiten müssen gegen ihre Todsünde, was sie gegebenenfalls in ihrer Handlungsweise einschränkt. Eine vergleichende Probe Sozial erlaubt es, die Verhandlungsziele der Gegenseite zu erkennen. Letzten Endes entscheidet das ausgespielte Gespräch, wobei eine Partei automatisch scheitert, wenn ihre Todsünde ausgelöst wurde. Es kann auch passieren, dass die Interaktion für beide Seiten unbefriedigend endet.

Todsündentabelle

Würfle 1w10 um Deine Todsünde zu bestimmen.
1-2 Superbia: Hochmut, Eitelkeit oder Stolz
3 Avaritia: Geiz oder Habgier
4-5 Luxuria: Wollust, Ausschweifung, Genusssucht
6-7 Ira: Zorn, Wut oder Rachsucht
8 Gula: Völlerei oder Maßlosigkeit
9 Invidia: Neid, Eifersucht oder Missgunst
10 Acedia: Faulheit, Ignoranz

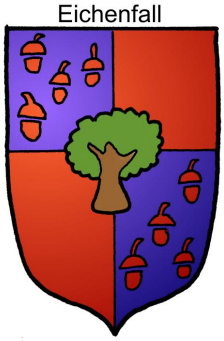
Das Adelshaus des Charakters

Würfle 1w10 um Dein Haus zu bestimmen.
1-2 Haus Eichenfall - „Der Glaube fällt nicht!“
3-4 Haus Drachengold - „Feuer ist der beste Lehrmeister!“
5-6 Haus Golgodar - „Inmitten des Lebens sind wir vom Tode umgeben.“
7-8 Haus Hammersmark - „Ich habe es gewagt!“
9 Haus Falkenhorst - „Meyn Geduld hat Ursach!“
10 Haus Blankfels - „Vom Berg zum Meer!“

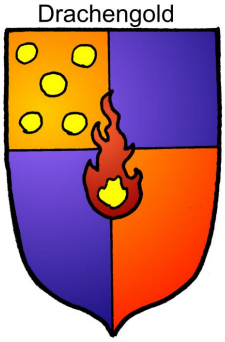
Heraldische Tafel

Wappen eines Hammersmark-Bastards

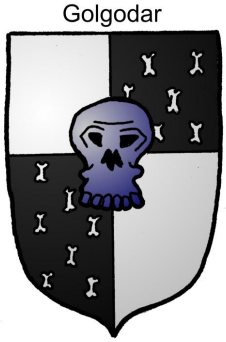
Haus Eichenfall



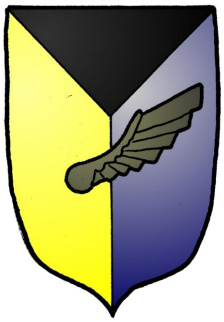
Haus Drachengold



Haus Golgodar

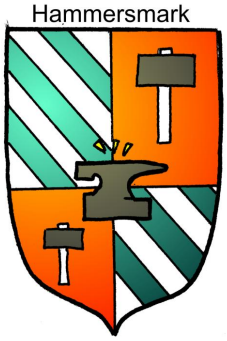


Haus Falkenhorst



Haus Blankfels

Haus Hammersmark



Rockley Castle

1 Bedienstetenhaus
2 Turm des Hexers
3 Haupthaus
4 Bergfried und Vasallenquartiere
5 Kemenate
6 Balkon der Baronin

Hinweis

Einige der Einheimischen sind seit 2 Tagen spurlos verschwunden. Es handelt sich um den jungen Sean Miller, Shiob Tanner und den Holzfäller und Kräuterhändler Belenus. Niemand weiß, wann und wie genau die Männer verschwanden.

Hinweis

Der alte Glaube verehrt die Götter des Waldes. Die Priester des Kults wurden Druiden genannt und brachten an hohen Feiertagen blutige Opfer dar. Heute glauben alle Samhainer an den wahren Gott, auch wenn es Gerüchte über heimliche Riten im Wald gibt.

Hinweis

Angeblich wurde einer der Priester dabei gesehen, wie er nachts die Burg verließ um in den Wald zu gehen. Es ist nicht bekannt welcher Priester es war, aber er trug definitiv einen Ordensmantel.

Hinweis

In der Schreckensnacht vor zwei Jahren hat Baron Eichenfall die Kirche niedergebrannt und die Priester Bellmere und Algernon pfählen lassen, bevor das wütende Volk ihn an der alten Eiche erhängte.

Hinweis

Vater Purim verlor sein Auge in der unrühmlichen Nacht als Baron Eichenfall die Kirche niederbrannte. Man vermutet, er habe es im Kampf gegen den Baron verloren.

Hinweis

In der Kirche befinden sich versteckte heidnische Symbole. Diese scheinen vor dem Feuer angebracht worden zu sein. Die Kirche wurde erst kurz vor dem Feuer innen komplett renoviert.

Hinweis

Cullon, der Meister der Gerbergilde, ist ein sehr höflicher Mann, der sich für sein Alter ein bisschen zu modisch kleidet.

Hinweis

Es gibt immer wieder Gerüchte, dass der eine oder andere Einwohner Rockleys nachts in den Wald geht um an heidnischen Ritualen teilzunehmen. Es ist aber unklar, wer genau zu den Heiden gehört.

Hinweis

Vor der Eroberung durch das Reich war Samhain eine von mittlerweile bekehrten Heiden bewohnte Wildnis. Die alten Götter waren blutrünstige Herrscher des Waldes, die mit Opfern befriedigt werden mussten. Ihre Priester waren die Druiden.

Hinweis

Die Priester schleichen sich nachts durch einen Geheimgang aus der Burg. Oftmals bleibt aber mindestens einer der Priester zurück um diese Tatsache zu verschleiern.

Hinweis

Kleine Strohpuppen und Steine mit heidnischen Symbolen wurden auf dem Friedhof versteckt. Der Zweck dieser Markierungen ist unklar, ebenso, wer sie dort deponiert hat.

Hinweis

Die magischen Gerätschaften auf dem Friedhof scheinen der Beschwörung von Untoten zu dienen. Ein Stein hat aber auch Aspekte von Natur und Illusion.

Hinweis

Die missgestalteten Riesen wurden von einem Bewohner der Stadt, den sie aber nicht genau identifizieren können, gegen die Helden aufgehetzt.

Hinweis

Niemand weiß, warum der junge und unerfahrene Rubeg von Vollburg vor ein paar Monaten nach Burg Rockley gekommen ist und noch weniger, warum er dort geduldet wird. Der Fettwanst ist nicht unbeliebt, gilt aber als Schmarotzer.

Hinweis

Der Baumeister der Kirche starb bei einem Unfall kurz nach der Fertigstellung. Die Umstände waren äußerst mysteriös, allerdings hatte er keine Feinde, weswegen der Graf keine Untersuchung anordnete.

Hinweis

Eine der untoten Kreaturen war in Wirklichkeit ein lebendiger Kürbiskopf mit magischer Verkleidung. Kürbisköpfe waren früher Dienerkreaturen der Druiden.

Hinweis

Der Höllenritter hat den Priester Peddleham getötet. Die Bewohner der Burg fürchten nun, der Graf sei zurückgekommen um sein grausames Werk zu vollenden.

Hinweis

Der Höllenritter hat die Druiden attackiert dabei aber nicht mit den anderen Untoten zusammengearbeitet.

Hinweis

Graf von Eichenfall, der ermordete Lehnsherr von Samhain, war ein frommer aber aufbrausender und grausamer Herrscher. Einige sind gegen den Umsturz der Ordnung ensetzt, aber wenige trauern der Person des Grafen nach.

Hinweis

Der Höllenritter kann bezwungen werden, wenn sein Grab gefunden und geweiht wird.

Hinweis

Das Grab des Höllenritters liegt im Wald in der Nähe der Höhle der Fomorier.

Hinweis

Wortimer ist ein ehemaliger Mönch und hat sich als Alchimist und Gelehrter in Rockley niedergelassen. Nicht jeder schätzt ihn, einige halten ihn sogar für einen Betrüger.

Hinweis

Elionore von Eichenfall ist die trauernde Witwe des Grafen. Sie hat die Aufgaben des Grafen dem jungen Truchsess Mercat von Foulings übergeben.

Hinweis

Untote greifen die Stadt an. Es wurden Skelettkrieger und ein untoter Ritter auf einem schwarzen Pferd gesichtet

Hinweis

Die heidnischen Symbole in der Kirche sind gefälscht und scheinen von jemandem zu stammen, der nicht die Geheimnisse des alten Glaubens kennt.

Hinweis

Die Druiden sind harmlose Romantiker und Nostalgiker, die nichts von den Angriffen wissen. Sie hätten nicht mal die Möglichkeit Untote zu beschwören.

Hinweis

Die Gräfin Elionore trifft sich öfter mit dem jungen Freiherren Rubeg als es schicklich erscheint. Man munkelt die beiden hätten ein Verhältnis, aber niemand versteht, warum sich so eine starke Frau mit einem solchen Versager einlässt.

Hinweis

Der Höllenritter hat den Freiherren Rubeg von Vollberg getötet. Die Bewohner der Burg fürchten nun, der Graf sei zurückgekommen um sein grausames Werk zu vollenden.

Hinweis

Der Höllenritter hat die Burg in der zweiten Nacht erneut angegriffen aber konnte aus irgendeinem Grund diesmal nicht eindringen.

Der Plan der Druiden

Fluss der Ereignisse

Terror Taktik

Die Druiden entsenden zwei Gruppen Skelette um Angst und Schrecken zu verbreiten.

Falsche Helden

Die Druiden wollen als „maskierte Retter“ auftreten, fliehen aber vor dem Höllenritter.

Der schwarze Ritter

Der Höllenritter überfällt Rockley Castle und tötet Peddleham. Danach verschwindet er spurlos.

Defensive

Die Druiden werden vom Höllenritter attackiert.

Gegenangriff

Der Höllenritter greift die anderen Druiden an, als diese in der Stadt sind um gegen die Untoten zu kämpfen.

Falsches Ritual

Die Druiden versuchen sich durch ein falsches Ritual zu Rettern aufzuspielen um die Leute zu gewinnen.

Das Ende

Der Höllenritter zündet das Schloss an und verwüstet die Stadt.

Der Höllenritter

Eskalation 1

Volle Heilung für alle Spielfiguren.

Eskalation 2

Eine Spielfigur heilt auf volles Leben, die anderen heilen 2w6 Lebenspunkte.

Eskalation 3

Ein Einwohner Rockleys gibt einen wertvollen Hinweis und eine Spielfigur heilt 2w6 Lebenspunkte.

Eskalation 4

Ein Wetter-umschwung begünstigt die Helden.

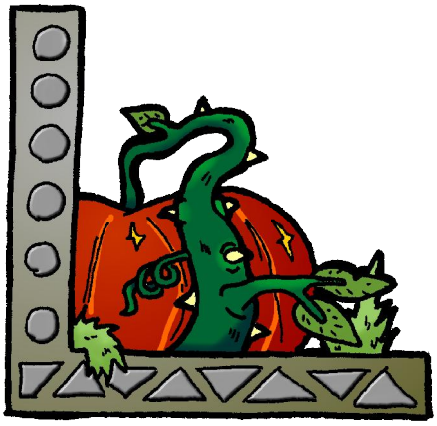
Furcht und Schrecken

Furcht 1

Unruhe in den Straßen. Die Stimmung ist gedrückt.

Furcht 2

Die Stimmung ist gereizt, Fremde werden argwöhnisch betrachtet.



Furcht 3

Die wilden Gerüchte überschlagen sich. Die ersten Einwohner verlassen die Stadt.

Furcht 6

Die Einwohner von Rockley verlassen fluchtartig die Stadt. Wer sie daran hindert wird vom Mob angegriffen.

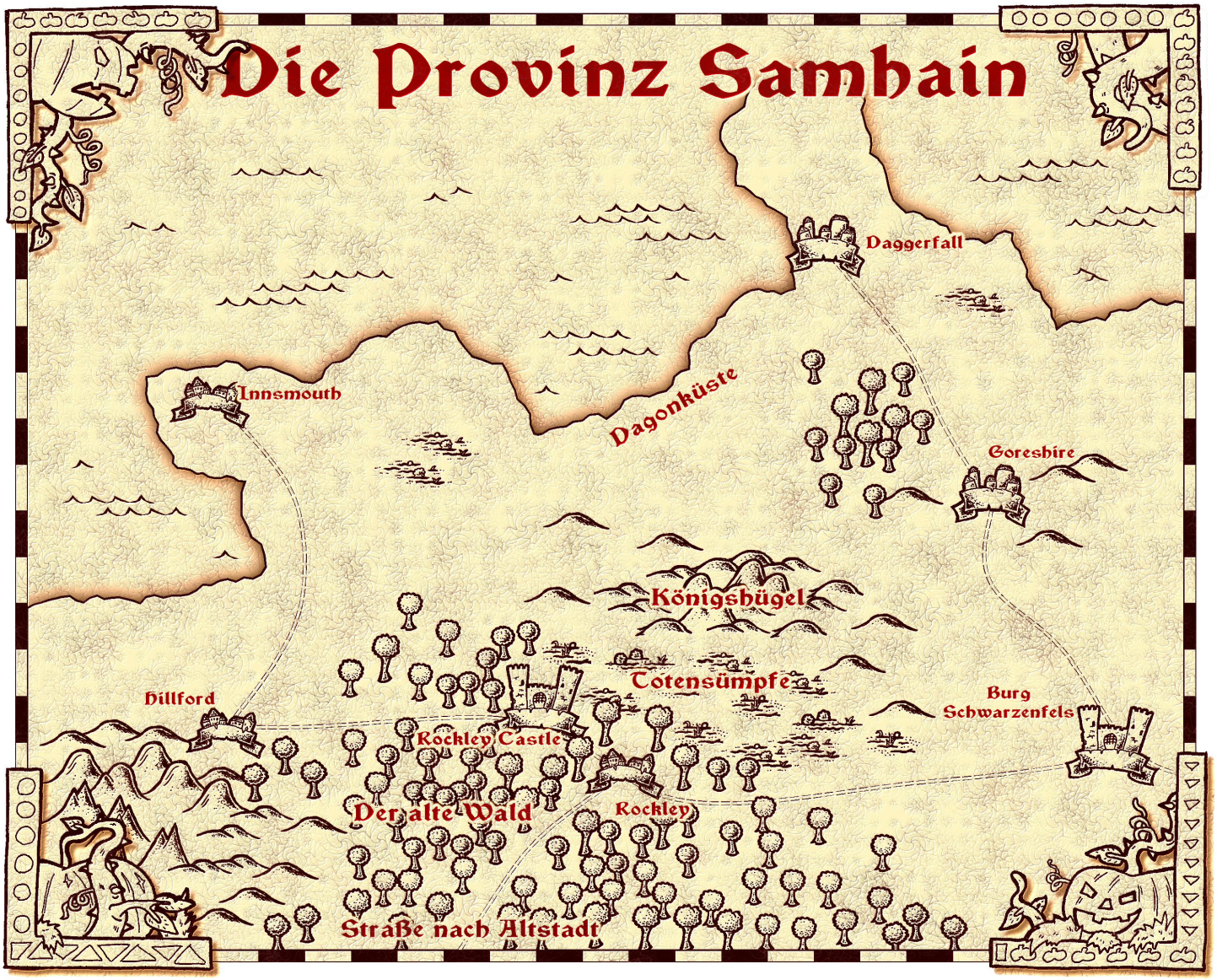
Furcht 4

Die meisten Geschäfte haben geschlossen. Die Leute gehen tagsüber nur in Gruppen aus dem Haus und nachts gar nicht.

Furcht 5

Die Einwohner der Stadt verbarrikadieren sich in ihren Häusern und weigern sich die Tür zu öffnen.

Rockley
Weg nach Rockley Castle
Der alte Wald
Der kalte See
Lagerhaus
Zum roten Krug
Kirche
Eisenhut (Schmied)
Wortimers Haus
Friedhofsinsel
Kaufmannsgilde
Stallungen
Markt-platz
Haus des Vogts
Jägerhalle
Karavanen-markt
Gildenhaus der Gerber
Straße nach Altstadt


Die Provinz Sambain
Daggerfall
Innsmouth
Dagonküste
Goreshire
Königshügel
Totensümpfe
Hillford
Burg Schwarzenfels
Rockley Castle
Der alte Wald
Rockley
Straße nach Altstadt

Steinzirkel der Druiden