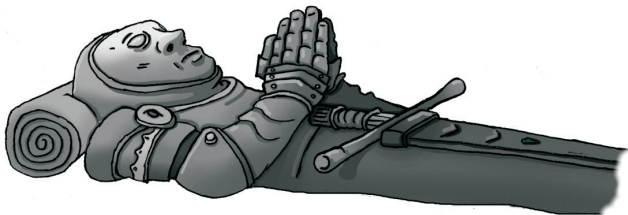


Der Fluch von Samhain

Im Jahre 1130, ein Jahr nachdem Baron Eichenfall einem Fememord seiner Leibeigenen zum Opfer fiel, sendet der Kurfürst Fredrich von Stahlbad eine Gruppe von Rittern in die Provinz Samhain um dort die Ordnung wiederherzustellen. Die verfluchte Baronie ist ein Ort ständigen Zwiellichts, umschattet von den Aschewolken eines Vulkans und Gerüchte besagen, dass die alten, blutdürstigen Götter des Waldes dort noch immer von geheimen Kulturen verehrt werden. Die Druiden, die wilden Priester des alten Glaubens, werden wieder aktiv und manche glauben, dass sie es sind, die hinter dem Mord an ihrem Lehnsherren stecken. Doch andere flüstern von Eichenfalls Wahnsinn und behaupten er sei dafür getötet worden, dass er die Kathedrale des St. Harm, des Beschützers des Nordens, niedergebrannt hat.

Manch einer hält es für eine große Ehre im Auftrag des Kurfürsten in den Norden zu gehen, doch andere wispern, dass Stahlbad diese Gelegenheit nutzt um Rivalen, Unzufriedene und Unruhestifter loszuwerden. Können die Helden trotzdem die Ordnung in Samhain wiederherstellen und das Rätsel um den Tod von Baron Eichenfall lösen?



Die **Einwohner des Reichs** sind Menschen. Zwar gibt es nichtmenschliche Rassen aber diese Leben an den Rändern der Zivilisation und nur wenige haben sie je zu Gesicht bekommen. In Samhain zum Beispiel soll ein Volk böser Riesen leben, die Fomorianer.

Magie ist selten und wird nur von bösen Nekromanten und Dämonen verwendet. Es gibt allerdings ein paar uralte magische Schwerter und Rüstungen, deren Benutzung als akzeptabel angesehen wird.

Frauen im Adel haben die gleichen Rechte wie Männer, trotzdem sind weibliche Ritter selten.

Die **Kultur des Reichs** ist eine Mischung aus dem mittelalterlichen Deutschland, England und Frankreich. Samhain ist eine eindeutig keltische Kultur.

Warum geht Euer Ritter nach Samain?

- Weil es befohlen wurde
- Auf der Suche nach Ruhm und Ehre
- Eure Freunde wurden als Verräter hingerichtet, aber Ihr...
- Ihr hattet ein Verhältnis mit der Konkubine des Kurfürsten
- Der wahre Glaube muss verteidigt werden



Welche zwei Aspekte beschreiben Euren Ritter am Besten? (Spitznamen, Hintergrundgeschichte, Zitate, Persönlichkeitszüge)

Der Unentschlossene; schüchtern und still; kalt wie Eis aber nicht grausam; nach unten treten, nach oben buckeln; einäugig; leichtgläubig; Angst vor Geistern; Verliert leicht den Anschluss an die Gruppe; Mysteriöses Amulett als Familienerbstück; der verspottete Bastard von Bischof Urmin dem Leugner; wurde in jungen Jahren gezwungen den Rittern des brennenden Dreiecks beizutreten; „Ich tue alles für Gold, aber *das* nicht!“, „Wein für alle! Und spiel' noch mal das Lied!“, „Wie wäre es mit einem Kuss, hübsche Maid?“, „Diese Samhainer sind kaum besser als Tiere!“, Vom Pech verfolgt.

Oder Ihr sucht Euch Eueren eigenen Aspekt aus....



Der Fluch von Samhain

Zum welchem Haus gehoert Euer Ritter?

Haus	Wappen	Motto
Haus Eichenfall	Schwarze verzweigter Eiche auf Schild. Rechte Flanke weiß, linke Flanke rot.	Der Glaube fällt nicht!
Haus Drachengold	Ein blauer Drache auf einem viergeteilten rot-schwarzen Schild. Die roten Felder enthalten kleine Eichenblätter	Feuer ist der beste Lehrer!
Haus Golgodar	Drei weiße Schädel auf schwarzem Schild mit rotem Querbalken.	Der Einzelne stirbt für die Vielen!
Euer eigenes Haus	Was Ihr wollt. Aber bitte keine metallischen Tinkturen nebeneinander - das geht gar nicht!	Passt es zu Euch oder schlagt Ihr aus der Art?

Notizen zu Eurem Ritter

Welche Fähigkeiten habt Ihr erlernt? (Wir haben keine Zeit für volle Charaktererschaffung, daher gibt es nur Pakete...)

Schwert und Schild Kämpfer,
Bogenschütze,
Entdecker,
Diplomat,

Bihänderspezialist,
Waldläufer,
Minnesänger,
Höfling

