How to be a Hero

IM DORF DER TOTEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026





INHALT

Im Dorf der Toten 3
- Klappentext 3
- Hinweise für den Spielleiter 3
- Zusammenfassungen 4
- Ablauf 5
- Charaktere 19
- Orte 22

IM DORF DER TOTEN

Wo spielt das Abenteuer?: in einer fiktiven Mittelalter-Barock-Welt (7te See)

Wann spielt das Abenteuer?: Mittelalter bis Barock (7te See)

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln, grundsätzlich erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2 bis 6 Spieler (ideal sind 4 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: mittel (viele Besonderheiten, s.u.)

Schwierigkeit für die Spieler: mittel

Spieldauer: 3-5 Stunden

Klappentext

Anfangs erhalten die Helden den Auftrag einen mächtigen Nekromanten zu töten, der eines der Dörfer im Fürstentum unterworfen hat. Klingt erstmal nicht gerade einfach, aber auch nicht ungewöhnlich für die Eisenlande – einem vom Bruderkrieg zerrissenen Land. In dem kleinen Dorf Totengrund angekommen, werden die Helden jedoch feststellen, dass die Dinge nicht so sind, wie sie erwartet hatten ...

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Hinweise für den Spielleiter

Blau markierte Texte sind zum Vorlesen.

Rot markierte Texte sind individuell an die Heldengruppe anzupassen.

Kursiv markierte Texte sind Vorschläge für Proben, die die Helden würfeln können.

Für den Spielleiter besteht die Schwierigkeit bei diesem Abenteuer vor allem in den vielen Sonderregeln, die versuchen eine Punktewertung bei den Wettbewerben zu simulieren. Diese können gern nach eigenem Ermessen vereinfacht oder abgewandelt werden.

Dieses Abenteuer setzt voraus, dass die Helden in der Region, in der sie sich gerade befinden, bereits einen gewissen Bekanntheitsgrad erlangt haben und besonders in den Augen von Autoritäten als geeignet für den Kampf gegen Monster und ähnliches angesehen werden.

Zur Währung:

- 100 Pfennig = 1 Gulden.

- Eine Nacht in einem durchschnittlichen Gasthaus kostet 5 Pfennig.
- Eine Scheibe Brot kostet 1 Pfennig.
- Ein normaler Dolch kostet 250 Pfennig.

Zusammenfassungen

Hintergrund des Geschehens

In den Wirren des langen Krieges ist das kleine Dorf Totengrund (das traditionell schon immer über einen großen Friedhof verfügte) komplett niedergebrannt worden. Gerade als die Bauern vor Ort zu verzweifeln begannen, weil ihnen alles genommen worden war, kam der Totenbeschwörer, Talas Assin, zusammen mit seinem Schüler, Loran Gundar. Er überzeuge die Dorfbewohner von seiner Philosophie, dass die Toten den Lebenden dienen sollten und nicht umgekehrt. Zusammen mit einer immer größer werdenden Menge an Untoten wurde das Dorf in unglaublich kurzer Zeit wieder aufgebaut.

Auch seine Bewohner leben heute besser als alle anderen eisenländischen Bauern, weil jedwede schwere, körperliche Arbeit von den Untoten übernommen wird. Auch verteidigen die Untoten das Dorf, sodass die Dorfbewohner in Sicherheit leben können. Daher bleibt ihnen mehr Zeit die schönen Seiten des Lebens zu genießen: Musik, Tanz, sportliche Wettstreite, Poesie oder einfach nur das Genießen des Lebens.

Allerdings hat Totengrund nach einem gemeinschaftlichen Beschluss seine Steuern an die Fürstin Wilhelmia von Wirsche eingestellt. Hier herrscht die Meinung: Die Fürstin hat sich nicht um uns gekümmert als wir sie brauchten – warum sollten wir ihr dann jetzt von unserer Habe abgeben, wenn wir sie doch nicht brauchen? Die selbe Einstellung herrscht gegenüber der Kirche vor.

So etwas kann die Fürstin aber nicht einfach ignorieren. Daher hat sie vor den Helden schon einen ersten Trupp Soldaten entsandt, der jedoch nicht zurückkam (Der Trupp wurde von den Untoten im Dorf getötet. Einige wenige Soldaten haben jedoch schon vor dem Kampf desertiert und leben jetzt in Totengrund). Jetzt versucht sie ein weiteres Mal dieses Dorf wieder unter ihre Kontrolle zu bringen und den „bösen Nekromanten“ zu vernichten.

Die Idee hinter dem Abenteuer

Die Idee hinter diesem Abenteuer ist, dass die Spieler mal mit einem guten Nekromanten konfrontiert werden. Sie bekommen zunächst den Auftrag einen Nekromanten zu töten, der sich in einem nahen Dorf eingenistet hat und die Dorfbewohner angeblich unterworfen hat. Wenn die Helden aber in dem besagten Dorf ankommen, können sie feststellen, dass der Nekromant eine Art „guter König“ ist, der das Dorf regiert. Die Dorfbewohner sind alle zufrieden, denn seine Kunst nimmt ihnen die Arbeit ab. Die Untoten bestellen die Felder, hüten die Tiere und kümmern sich um alle körperlich anstrengenden Arbeiten, die gemacht werden müssen. Allgemein herrscht die Philosophie: „Die Toten sollten den Lebenden dienen, nicht umgekehrt.“ Es wird auch ein ganz anderer Umgang mit Toten beziehungsweise dem Tod als solchem gepflegt, als wir ihn in unserer Kultur kennen.

Über das Setting

Dieses Abenteuer spielt in der Welt von „7te See“. Über die Hintergründe der Welt ist für dieses Abenteuer nur folgendes wichtig zu wissen. 7te See spielt in einem um Fantasy erweiterten Europa des 1668. Diese Kampagne spielt in den Eisenlanden (Deutschland). Dieses Gebiet ist noch von den Wirren eines langen

Krieges gezeichnet und dabei sich langsam zu erholen. Das ist aber nicht so einfach, da die Eisenlande in mehrere verschiedene Fürstentümer zerfallen sind, die sich auch untereinander nicht besonders grün sind. Die Helden befinden sich dabei im Fürstentum Wirsche.

Eines der vielen Probleme der Eisenlande ist, das kaum genügend Bauern da sind, um die Felder zu bewirtschaften und daher Lebensmittel knapp sind. Außerdem wimmelt das Land von Untoten, die sich vor allem in den Wäldern und noch lieber in den Sümpfen herumtreiben. Diese können durch Hexen erschaffen, kontrolliert oder vertreiben werden. Diese Hexen arbeiten dabei vor allem mit Salben aus zum Teil sehr kuriosen Zutaten.

Die Castilische Kirche ist das Äquivalent zur katholischen Kirche.

Ablauf

Intro

Die Helden befinden sich zur Zeit alle in den Eisenlanden, genauer dem Fürstentum Wirsche in der gleichnamigen Hauptstadt. Dort werden sie von einem Boten der Fürsten (Wilhelmia von Wirsche) angesprochen. Sind die Helden bereits eine Gruppe wird die ganze Gruppe angesprochen. Sind die Helden noch keine Gruppe werden die Helden einzeln angesprochen.

Der Bote stellt sich den Helden als Haaralt Winter vor (ist die Gruppe geteilt sind alternative Namen: Günter Kornfeld, Walter Schultze, Richard Langgrund, Friedrich Dietmarschen oder Heinrich Grünwald). Er teilt den Helden mit, dass ihr Ruf bis an die Höfe der edlen Wilhelmina von Wirsche vorgedrungen ist. Diese hat nun einen wichtigen Auftrag für die Helden. Daher sollen sie sich schnellst möglich zum Schloss Hochmauern begeben, wo die Edle von Wirsche bereits ihre Ankunft ersehnt. Eile ist geboten, denn die Edle von Wirsche ist eine einflussreiche und vielbeschäftigte Frau, die nicht gern wartet. Die Helden sollen sich dabei der Ehre bewusst sein, die es hat, von ihr persönlich einen Auftrag zu erhalten. Auf Nachfrage berichtet der Bote auch, dass die Helden selbstverständlich eine reiche Belohnung für den Auftrag erhalten werden. Die genauen Konditionen sollen sie aber mit der Edlen von Wirsche selbst aushandeln.

Möchten die Helden den Auftrag ablehnen, dann macht der Bote ihnen klar, dass dies eine Beleidigung der Fürstin Wilhelmia von Wirsche wäre und die Helden das sicher nicht auf sich nehmen möchten.

Der Hof Von Wirsche

Die Helden kommen nun am Hof von Wirsche an.

Das Schoss – oder eher die Wehrburg - Hochmauern wird ihrem Namen mehr als gerecht. Die mindestens 6 Meter hohen Mauern erheben sich kraftstrotzend aus der großen Stadt, weshalb man die Burg nicht verfehlen kann. Allerdings sieht man sowohl der Stadt als auch der Burg selbst an, dass sie unter dem Krieg in den Eisenlanden gelitten haben. Einer der Türme ist mit einem Gerüst umhüllt und wird gerade repariert. Auch sind an der Mauer mehrere Einschlaglöcher zu erkennen, welche offenbar von den Geschossen einiger Triböcke gerissen wurden. Zum Glück ist zumindest im Moment nichts mehr von irgendwelchen Belagerern zu sehen. Das große Tor der Feste steht offen. Allerdings stehen einige Wachen mit langen Hellebarden davor.

Am Tor werden die Helden kurz aufgehalten, aber sofort durchgelassen, wenn sie ihr Anliegen nennen. Ein Höfling bringt sie zu einem Wartezimmer, in dem sie kurz warten sollen bis die Edle von Wirsche die Zeit hat, sie zu empfangen.

Das Wartezimmer ist recht spartanisch eingerichtet. Offenbar ist man bemüht trotz sehr geringer Mittel noch einen Rest von Vermögen und Adel auszustrahlen. Es hängen einige mitgenommene Banner von den Wänden, wobei mindestens eines so aussieht, als hätte man es auch schon in der Schlacht verwendet.

Bilder oder Skulpturen gibt es keine. Dafür stehen mehrere Stühle mit aufrechter Lehne um einen kleinen Tisch auf dem neben einer Kanne Wasser und einigen Gläsern auch ein paar Plätzchen liegen, die sowohl nach dem Aussehen, als auch nach dem Geschmack verdächtig an zu klein geratenes Brot erinnern.

Wenn die Helden noch keine zusammengehörende Gruppe sind, dann kommen sie nun Nacheinander in der Audienzhalle an.

Dort müssen sie eine Stunde warten, bevor sie empfangen werden. In dieser Stunde gibt es nichts sinnvolles zu tun, außer einen der Diener zu wiederholten Male zu fragen wie lange sie wohl noch warten müssten – und darauf zu hören, dass die Edle von Wirsche sehr beschäftigt sei, sich aber sicher die Zeit für die Helden nehmen werde – sobald es ihr möglich sei.

Nach der Stunde tritt ein Diener auf die Helden zu und eröffnet ihnen, dass die Edle von Wirsche nun bereit sei, sie zu empfangen. Die Helden werden durch einen hohen Flur geführt, kommen dann aber nicht wie erwartet in einem großen Thronsaal mit mächtigen Säulen und prächtigen Verzierungen heraus, sondern in einem kleinen Besprechungsraum.

In der Mitte des kleinen Raumes seht ein viereckiger Tisch, in dessen Mitte eine Karte ausgebreitet ist. Dahinter steht in militärisch aufrechter Haltung eine Frau mit langen Haaren und sehr strengem Gesicht. Sie trägt ein Kettenhemd und hat die Arme hinter dem Rücken verschränkt. Der Diener verneigt sich tief vor ihr und erklärt: „Edle Fürstin von Wirsche, dies sind die werten [hier Namen der Helden einfügen].“ Die Helden haben kurz die Möglichkeit zu interagieren.

Dann nickt die Fürstin Wilhelmia von Wirsche nur und entlässt den Diener. Die Helden sind jetzt mit ihr (und zwei Wachen in schwerer Plattenrüstung) allein. Die Fürstin fordert die Helden auf sich an den Tisch zu setzten, während sie sie selbst stehen bleibt. Dann erklärt sie, dass sie vor kurzen beunruhigende Berichte erreicht haben. In dem Dorf Totengrund soll sich ein Nekromant niedergelassen haben. Er hat sich von der Fürstin (also ihr) losgesagt und offenbar eine Art kleines Königreich gegründet. Die Dorfbevölkerung hat er entweder mit Gewalt oder schwarzer Magie unterworfen. Genaueres ist aber nicht bekannt. Die Helden erhalten nun den Auftrag in dieses Dorf zu reisen, den Nekromant auszuschalten und die Dorfbevölkerung zu befreien. Als Beweis sollen die Helden den Kopf des Nekromanten mitbringen. Ein Erster Trupp Soldaten (5 Kämpfer) wurden bereits nach Totengrund entsandt und sind seit dem verschollen. Über ihren Verbleib ist nichts bekannt.

Für diesen Auftrag bekommen die Helden: Pro Person 25 Gulden (erst wenn der Auftrag erfüllt ist), sofort auf die Hand einen Gulden (um Reisekosten zu decken) pro Person. Wenn die Helden Waffen oder Rüstungen brauchen, bekommen sie auch die gestellt. Außerdem können sie Pferde ausleihen, müssen diese nach dem Auftrag aber wieder zurückgeben. Abschließend weist die Fürstin die Helden noch einmal darauf hin, dass nicht klar ist, wie die Situation in dem Dorf derzeit ist. Die Helden können entweder heimlich hineinschleichen oder sich als Tagelöhner, Kesselflicker oder Scherenschleifer tarnen, die einfach auf der Durchreise sind. Wenn die Helden sich tarnen wollen, bekommen sie auch dafür Kleidung und entsprechende Gegenstände gestellt.

Wenn die Helden dann keine weiteren Fragen haben, werden sie entlassen. Durch Fragen können die Helden noch erfahren, dass Totengrund ein sehr kleines und abgelegenes Dorf ist. Dort leben schätzungsweise Fünfzig Menschen. Das Dorf befindet sich genau auf einem alten Schlachtfeld und hat daher seinen Namen. Es ist vor einigen Jahren im Krieg komplett niedergebrannt worden und der Aufbau müsste noch im Gange sein. Das Dorf ist genau zwei Tagesreisen zu Pferd entfernt. Über den Nekromanten weiß man nur, dass er in der Lage ist die Toten wieder zu erwecken. Genaueres über seine Kräfte oder auch seine Absichten ist aber nicht bekannt.

Die Helden können den Rest des angebrochenen Tages noch in der Stadt Wirsche verbringen und sich auf die bevorstehende Reise vorbereiten oder sofort losziehen.

Es wird davon ausgegangen, dass die Helden das Angebot, die Pferde zu nehmen, nicht ausschlagen. Wenn doch, dann dauert die Reise nicht zwei, sondern vier Tage.

Optionale Zufallsbegegnungen auf dem Weg sind (W10):

- 1 Die Helden begegnen in einer der Tavernen einen Wanderprediger, der versucht die Dorfbevölkerung zum Glauben der Objektionisten (das Äquivalent zur evangelischen Kirche) zu bekehren.
- 2 Die Helden werden auf dem Weg von [Anzahl der Helden -1] Räubern überfallen. Kampfwerte: Angriff: 50, Ausweichen: 10, Ini: 10 + W10, Schaden: 3 W10
- 3 Die Helden treffen auf dem Weg einen fahrenden Händler, der ihnen verschiedene Waren verkauft. Darunter auch Heiltränke (sofort W10+5 und in der nächsten Nacht zusätzlich zwei weitere W10+10 Heilung) (5 Gulden) und Gifte (Lähmung für 3 Gulden oder über 10 Kampfrunden je 1 W10 Schaden, 7 Gulden)
- 4 Die Helden treffen auf eine junge Kesselflickerin, die versucht sie zu bestehlen. Taschendiebstahl: 75, Schleichen: 75
- 5 Die Helden treffen auf einen Scherenschleifer, der ihnen für 1 Gulden alle Waffen schleift. Diese machen dann +5 Schaden.
- 6 Die Helden geraten in einer Taverne in eine große Schlägerei.
- 7 Die Helden treffen eine Hexe, die ihnen für 7 Gulden eine Tinktur verkauft, die pro Treffer + 30 Schaden gegen Untote anrichtet (max. 3 Anwendungen auf Waffen möglich).
- 8 Die Helden werden von [Anzahl der Helden +1 Wölfen angegriffen]. Kampfwerte: Leben: 60, Angriff: 30, Ausweichen: 10, Ini: 15 + W10, Schaden: 4 W10
- 9 Die Helden kommen in ein Dorf, in dem gerade die Hochzeit zweier Menschen sehr ausgiebig gefeiert wird. Die Helden sind natürlich gern eingeladen mit zu feiern.
- 10 Die Helden werden von [Anzahl der Helden -2] Untoten angegriffen. Kampfwerte: Leben: 80, Angriff: 60, Ausweichen: 0, Ini: 5 + W10, Schaden: 4 W10

In Krautflur

Die Helden kommen gegen Abend in Krautflur an. Egal ob sie zu Fuß gelaufen sind oder die Pferde genommen haben, Krautflur ist der letzte Ort, durch den sie kommen, bevor sie Totengrund erreichen. Die Wirtin ist Marta Meerich.

Abends in der Taverne können die Helden mitanhören, wie ein Mann (Helmut Fingfried) erzählt, dass er vor kurzem in Totengrund gewesen sei. Die Menschen dort seien alle verrückt. Untote würden ganz offen über die Straßen laufen und niemand störe sich daran. Angeblich würden die Menschen sogar im selben Raum mit den Untoten schlafen. Diese Untoten habe ein Nekromant beschworen, der sich zum König über das Dorf aufgeschwungen hat und nun zusammen mit seinem Schüler die Untoten kontrolliert. Ganz komische Namen hätten die beiden auch gehabt Taldass, oder so ähnlich (eigentlich Talas). Die Menschen würden einfach Seite an Seite mit diesem untoten Gezücht leben – teilweise sogar mit den eigenen Familienangehörigen, die schon gestorben seien. Er habe das Dorf so schnell er nur konnte wieder verlassen, denn dort wo dieses Untote Gezücht herumlaufe, da können keine rechtschaffenden Menschen leben. Dieser Erzählung hören mehr und mehr Leute zu, bis am Ende das ganze Wirtshaus totenstill ist und alle nur diesen Mann anschaut. Kurz danach bricht wildes Stimmengewirr los und viele bestürmen ihn mit weiteren Fragen. Die Meisten reden aber wieder miteinander und sind sich einig, dass Totengrund verflucht ist und das die Menschen dort verrückt sind. Die Totengrunder hätte man ohnehin noch nie leiden können.

Die Helden können sich weiter mit dem Mann oder anderen Gästen unterhalten. Dabei können sie erfahren, dass der Mann (Helmut Fingfried) heißt und als Kesselflicker schon seit einigen Jahren durch diese Region zieht. *Mit einer Probe auf Menschenkenntnis können die Helden erkennen, dass Helmut nicht gelogen hat und dass er offensichtlich Angst vor diesem Dorf hat.* Über Totengrund selber können die Helden

nicht viel in Erfahrung bringen, außer, dass die Leute dort wohl zufrieden zu sein scheinen, obwohl die Untoten überall herumlaufen. Auch habe man ihn gastfreundlich aufgenommen und ihm kein Haar gekrümmt, aber über dem Dorf liege der Atem des Todes, denn natürlich riechen verwesende Körper mit der Zeit auch.

In Totengrund

Der Eingang

Wenn die Helden am Tag nach Totengrund reisen, kommen sie erst gegen Abend am Dorf an. Wenn die Helden sich dem Dorf nähern, dann sehen sie schon aus der Entfernung, dass mehrere Menschen hier Pflüge über das Feld ziehen – eine körperlich extrem anstrengende Arbeit, für die man normalerweise Tiere nimmt.

Mit einer Sinnesschärfe-Probe (oder wenn sie näher heran gehen) können die Helden aber erkennen, dass dieser Pflug von Untoten gezogen wird. Diese ignorieren die Helden komplett und gehen einfach nur stumpf ihrer Arbeit nach – selbst wenn die Helden sie angreifen.

Es gibt zwei Arten, wie die Helden das Dorf betreten können. Entweder offen (eventuell auch in Verkleidung) oder sie schleichen sich heimlich hinein.

Das Dorf offen betreten

Wenn die Helden das Dorf offen betreten, werden sie herzlich und freundlich begrüßt. Haben die Helden sich eine Verkleidung angezogen oder treten sie unter einer Ausrede/Lüge ein, so wird ihnen diese geglaubt. Nur wenn die Helden offen sagen, dass sie den Nekromanten im Dorf töten möchten, dann begegnen ihnen die Menschen mit Abscheu und versuchen ihnen zu erklären, dass sie frei seien und der Nekromant ihnen eine sehr große Hilfe ist (s.u.). Auch werden die Helden eingeladen am morgigen „Fest der Auferstehung“ teilzunehmen, auf das sich die Dorfbewohner schon alle freuen. Auf Nachfrage erklären sie, dass es eine Art Ernte-Dank-Fest ist und dabei als Höhepunkt zwei weitere Untoten erweckt werden.

Die Helden werden für die Nacht in das Haus von Johan und Magdalene eingeladen. Dies sind zwei sehr freundliche Eltern, mit einem 8 jährigen Sohn und einer 10 jährigen Tochter. Was den Helden jedoch sehr befremdlich vorkommen wird ist, dass mitten in der Stube eine untote Frau steht und allerlei Tätigkeiten im Haushalt übernimmt. Auf Nachfrage erklären die Eltern, dass dies Hildegard, die erst kürzlich verstorbene Mutter von Johan ist. Erkundigen sich die Helden nach dem verschollenen Trupp erklären die Dorfbewohner offen, dass einige Soldaten vor einigen Wochen versucht hätten sich erst bei ihnen einzuschleichen und dann Talas zu töten. Allerdings hätte einer der Soldaten (Markus der Starke) die anderen an Talas verraten. Darauf wurden die übrigen Soldaten von den Untoten aus dem Dorf gejagt. Markus lebe noch immer unter ihnen und wolle sogar Ute Hasenfeld zur Frau nehmen.

Hineinschleichen

Wenn die Helden sich in das Dorf schleichen können sie sich dort relativ frei bewegen. Wenn sie jedoch entdeckt werden, dann reagieren die Dorfbewohner nur überrascht, aber in nicht abweisend. Die Helden werden freundlich eingeladen und aufgenommen.

Die erste Nacht

Wie die Helden die erste Nacht verbringen, kommt darauf an wie sie in das Dorf gelangen wollten. Sie können die Nacht unbemerkt im nahen Wald verbringen, wobei dann *Proben auf Wildnisleben/Naturkunde* und ihre Ausrüstung darüber entscheiden wie angenehm diese Nacht wird.

Die Helden können sich aber auch unbemerkt in eine Scheune im Dorf schleichen oder wenn sie offen in das Dorf eingetreten sind in einem der Bauernhäuser übernachten. Die Bauern verlangen keine Gegenleistung für die Übernachtung und auch ein warmes Abendessen wird den Helden kostenlos angeboten.

Wenn die Helden versuchen sich nachts in das Dorf zu schleichen, um den Nekromanten zu töten, ist das prinzipiell möglich, aber sehr schwierig. Talas lebt zusammen mit seinem Schüler, Loran, in dem großen Turm über dem ehemaligen Kirchengebäude. Dieser kann entweder von außen erklettert werden oder von innen durch eine Treppe betreten werden. Vor dieser Treppe (im Gebäude) stehen zwei Untote und halten Wache. Die Helden müssen beide gleichzeitig erschlagen, damit diese keinen Alarm auslösen (s.u.).

Klettern die Helden von außen in den Turm, dann muss jedem sowohl eine Schleichen, als auch eine Klettern-Probe gelingen. Scheitert die Klettern-Probe, rutscht der Held ab und bekommt 2 W10 Schaden. Misslingt die Schleichen-Probe, so macht der Held Lärm und aktiviert somit dem Alarm (s.u.). Sollte die Klettern-Probe misslingen, aber die Schleichen Probe gelingen, dann schafft es der Held „völlig lautlos vom Dach zu fallen" bekommt aber trotzdem Schaden. Gelingen beide Proben schaffen es die Helden in das Turmzimmer von Talas einzubrechen und finden ihn dort wehrlos und schlafend vor. Sollten sie ihn umbringen wird sofort das Ereignis Der Untergang von Totengrund ausgelöst und der Rest des Abenteuers übersprungen.

Wird ein Held entdeckt oder der Alarm anderweitig ausgelöst, sind augenblicklich alle Untoten im gesamten Dorf alarmiert und versuchen den Turm und die Dorfbewohner zu schützen. Die Helden müssten es entweder mit etwa 50 Untoten gleichzeitig aufnehmen oder fliehen. Die Untoten versuchen anfangs nur die Helden fest zu halten und zu Boden zu ringen. Greifen die Helden jedoch mit Waffen an, dann kämpfen die Untoten richtig. Kampfwerte: Leben: 80, Angriff: 60, Ausweichen: 0, Ini: 5 + W10, Schaden: 2 W10

Das Fest der Auferstehung

Schon am frühen Morgen beginnen die Festivitäten im bunt geschmückten Dorf. Wie die Helden die folgenden Ereignisse wahrnehmen, kommt wieder darauf an, ob sie sich heimlich in das Dorf schleichen und von außen beobachten oder ob sie das Dorf offen betreten haben und nun unter den Dorfbewohnern teilnehmen.

Das ganze Dorf versammelt sich auf dem Dorfplatz. Dort baut sich zunächst Johan auf und hält eine kleine Rede:

Liebe Gemeinde, es freut mich außerordentlich euch auch dieses Jahr wieder zu unserem alljährlichen Fest der Auferstehung begrüßen zu dürfen. Wenn wir auf das letzte Jahr zurückblicken, dann muss ich sagen, dass uns der Herr sehr wohl gesonnen war: Nicht nur hatten wir eine sehr reiche Ernte, sondern wir haben auch die letzten Häuser wieder aufgebaut. Ich denke, dass ich daher mit Fug und Recht behaupten kann, dass unser schönes Dorf damit nach nur wenigen Jahren nicht nur wieder vollständig aufgebaut ist, sondern es uns auch besser geht als je zuvor. Daher möchte ich diese Gelegenheit nutzen und unserem großen Wohltäter zu danken: Komm doch bitte nach vorn, Talas Assin. (Ein dürrer, blasser Mann in dunkler Robe tritt vor die Menge neben den Bürgermeister.)

Talas, wir alle hier haben dir unglaublich viel zu verdanken: Du hast unsere Häuser wieder aufgebaut, du bestellst die Felder für uns und du garantierst auch bis heute unsere Sicherheit vor Überfällen. Du bist ein wahrer Segen für unser Dorf und daher möchte ich dir hiermit den Kranz für besondere Verdienste um das Dorf verleihen. (Damit lässt der Bürgermeister von einem jungen Burschen einen sehr prächtigen Kranz aus Blüten bringen und setzt Talas diesen auf den Kopf, was ein zugegeben eher bizarrer Anblick ist.)

Und nun möchte ich nicht länger eure wertvolle Zeit in Anspruch nehmen, denn sicherlich wartet ihr alle schon sehnsüchtig auf unsere Ersten Wettbewerbe. Daher sage ich: Lasst den Spaß und die Spiele beginnen! (Die Menge jubelt.)

Anschließend werden nacheinander die folgenden Disziplinen durchgeführt. Die Helden können an jeder Teilnehmen, wenn sie wollen.

- Ringe auf Stäbe werfen
- Bogenschießen

- Baumstammweitwurf
- Wettlauf
- Raufen

Während des ganzes Festes ist die Stimmung sehr ausgelassen und fröhlich. Die Leute sind zufrieden und ahnen nichts Böses. Allerdings sehen die Helden immer wieder Untoten, die entweder an einem Haus Reparaturen vornehmen, mit Pflügen oder Sensen in Richtung Felder aufbrechen oder andere, simple Tätigkeiten verrichten.

Ring-Werfen

Auf dem Dorfplatz wird nun ein sehr großes, kreisrundes Gestell aufgebaut von dem insgesamt fünf gerade Stäbe etwa einen halben Meter in die Höhe ragen. Die meisten der Dorfbewohner versammeln sich mit bunten Ringen in den Händen hinter einer geraden Linie, die etwa 10 Meter von dem Gestell entfernt ist. Im Hintergrund spielen Lauten und Flöten eine heitere Melodie.

Nun wird nacheinander auf das Gestell geworfen (Werfen oder Handeln). Pro Teilnehmer dürfen 7 Ringe geworfen werden. Jeder Ring, der auf einem der Stäbe landet, bringt 10 Punkte. Wenn mehr als ein Ring auf dem selben Stab landet, dann ist der erste Ring 10 Punkte wert und alle folgenden nur noch 5 Punkte. Wer es schafft auf allen 5 Stäben einen Ring zu platzieren bekommt 15 Punkte extra.

So wie die Stäbe angeordnet sind, können 2 Stäbe leicht getroffen werden, zwei etwas schwerer (20 erschwerter Wurf) und einer sehr schwer (40 erschwerter Wurf). Der Held muss vor dem Würfelwurf sagen auf welchen Stab er zielt. Die anderen Personen, die teilnehmen, sind für die Handlung nicht wichtig, aber wenn die Helden gefallen an ihnen finden ist unter den sonstigen Charakteren mehr zu ihnen ausgeführt. Die folgende Punktezahl wurde (für alle Disziplinen) zufällig gewürfelt. Wenn der Spielleiter möchte, kann er auch eigene Punktzahlen erwürfeln.

Die Punkte und Werte der 5 besten Teilnehmer (ohne Helden) sind:

Magdalene	Werfen-Wert: 80	Punktezahl: 65
Gertrud	Werfen-Wert: 30	Punktezahl: 25
Markus	Werfen-Wert: 50	Punktezahl: 20
Loran	Werfen-Wert: 30	Punktezahl: 20
Anna	Werfen-Wert: 40	Punktezahl: 0

Haben am Ende 2 Charaktere die gleiche Punktzahl, können sie sich entweder einigen den Platz zusammen zu bekleiden oder es werden so lange Ringe auf eine Entfernung geworfen, bis einer trifft und der Andere nicht. Welche Entfernung hängt davon ab worauf die beiden sich einigen. Wenn der Fall zwischen 2 Dorfbewohnern auftritt, dann teilen sich diese den Platz miteinander.

Ist der Wettbewerb abgeschlossen, wird der Gewinner laut bejubelt und bekommt einen Blumenkranz um den Hals gehängt.

Bogenschießen

Danach zieht die ausgelassene Meute weiter zum Rand des Dorfes. Dort sind in Richtung des Waldes bereits 3 Zielscheiben aus Stroh nebeneinander aufgestellt.

Bei dem folgenden Wettbewerb wird auf Bogenschießen (Handeln) gewürfelt. Der Schütze visiert immer die Mitte der Scheibe an. Um die Mitte der Scheibe (10 Punkte) zu treffen, muss er einen um 20 erschwerten Wurf schaffen. Ist er bei dem erschwerten Wurf 20 oder weniger Punkte von dem zu erreichenden Wert entfernt, trifft er nicht die Mitte, sondern die rote Umrandung der Zielscheibe (7 Punkte). Ist er 40 oder weniger Punkte von seinem Ziel-Wert entfernt trifft er die schwarze Umrandung und bekommt 3 Punkte. Ist der weiter davon entfernt, verfehlt der Pfeil die Zielscheibe.

Jeder Schütze kann versuchen den Pfeil eines anderen zu Spalten. Das erfordert einen um 60 erschwerten Wurf. Gelingt es bekommt der Schütze 20 Punkte. Gelingt es nicht, geht der Pfeil automatisch daneben. Bei einer eins wird immer ein Pfeil gespalten, auch wenn der Schütze das nicht angesagt hat. Der gespaltene Pfeil gibt keine Punkte.

Jeder Teilnehmer bekommt 5 Pfeile mit einem bunten Bändchen. Außerdem beliebig viele Pfeile, um sich „schon mal einzuschießen“. Es ist nach den Regeln nicht verboten mit den unmarkierten (also nicht gewerteten) Pfeilen die Pfeile der anderen zu spalten, aber nur weil die Dorfbewohner diese Regellücke nicht erkannt haben. Beim ersten Mal wird der Held für diesen Glanzschuss noch Jubel bekommen, aber ab dem zweiten Mal werden alle Anderen Dorfbewohner sehr ungehalten und ab dem dritten muss der Held aufpassen sich nicht in Keilereien zu verstricken.

Wenn die Helden auf die Idee kommen sollten, dass einer ihrer unmarkierten Pfeile ja „zufällig“ Talas in den Kopf treffen könnte, so kann ihnen dieser Zahn gleich gezogen werden. Talas steht nämlich zusammen mit Loran an der Linie neben den Schützten und achtet darauf, dass niemand der Schützen diese übertritt und genügend Abstand zu den Zielen einhält. Außerdem achten alle Dorfbewohner sehr strickt darauf, dass entweder keiner bei den Zielscheiben steht oder keine Pfeile verschossen werden. Wenn die Helden dennoch auf Talas schießen wollen, dann ist das nur in einer Weise möglich, dass jedem Anwesenden klar sein muss, dass dieser Schuss volle Absicht war und kein Versehen gewesen sein kann. Allerdings könnte sich durchaus ein Bogenschütze im nahen Wald postieren und einen um 60 erschwerten Schuss versuchen, um Talas mit einem Treffer zu töten.

Die Punkte und Werte der 5 besten Teilnehmer (ohne Helden) sind:

Hermann	Bogen -Wert: 60	Punktezahl: 30
Anna	Bogen -Wert: 50	Punktezahl: 20
Ute	Bogen -Wert: 30	Punktezahl: 17
Markus	Bogen-Wert: 40	Punktezahl: 10
Gertrud	Bogen -Wert: 20	Punktezahl: 7

Ist der Wettbewerb abgeschlossen, wird der Gewinner laut bejubelt und bekommt einen Blumenkranz um den Hals gehängt.

Baumstammweitwurf

Nach dem Bogenschießen macht sich die immer munterer werdende Dorfgemeinschaft auf zur anderen Seite des Dorfes. Dabei wird wild geschwatzt, gelacht oder getrunken. Bald erreicht die Gruppe so die andere Seite des kleinen Dorfes. Hier stehen je 5 Baumstämme in einer ordentlichen Reihe nebeneinander.

Bei diesem Wettkampf geht es weniger um Technik, sondern mehr um reine Körperkraft. Daher würfeln die Spieler auch auf ihre Körperkraft oder etwas vergleichbares (Handeln). Wenn ein Spieler dabei jedoch den zu erreichenden Wert um mehr als 50 Punkte verfehlt, meldet sich bei ihm der Rücken. Er bekommt 2W10 Schaden (das Leben des Spielers fällt dabei maximal auf 1 Lebenspunkt, sodass dieser Schaden nicht tödlich sein kann) und er hat die nächsten W6 Stunden bei jeder Bewegung strake Rückenschmerzen.

Schafft der Spieler den Wurf nicht, fällt der Baumstamm höchstens um. Dafür gibt es aber keine Punkte, sondern höchstens schallendes Gelächter. Ansonsten fliegt der Baum pro Punkt über dem zu erreichendem Wert um 10 cm (siehe Tabelle).

Punkte unter dem zu erreichenden Wert	Punkte in der Wertung des Spiels	Anzahl der geworfenen Meter
0	5	0
10	10	1

20	15	2
30	20	3
40	25	4
50	30	5
Und so weiter	Und so weiter	Und so weiter

Jeder hat 3 Versuche, „seinen“ Baumstamm so weit wie nur irgend möglich zu „werfen“. Wobei „werfen“ in diesem Zusammenhang ein sehr dehnbarer Begriff ist. Hier entscheidet der Spielleiter, welche Ideen der Spieler noch als „werfen“ durchgehen. Ein beherzter Sprung mit Anlauf, bei dem der Held den Baumstamm einfach umklammert, kann durchaus als „Wurf“ gewertet werden, während ein reines „tragen“ des Stammes sicher nicht zugelassen wird.

Die Punkte und Werte der 5 besten Teilnehmer (ohne Helden) sind:

Markus	Kraft -Wert: 60	Punktezahl: 0 (Verhebt sich beim 1. Mal den Rücken)
Hermann	Kraft -Wert: 50	Punktezahl: 10
Ute	Kraft -Wert: 30	Punktezahl: 10
Anne	Kraft -Wert: 40	Punktezahl: 20
Gertrud	Kraft -Wert: 20	Punktezahl: 0

Ist der Wettbewerb abgeschlossen, wird der Gewinner laut bejubelt und bekommt einen Blumenkranz um den Hals gehängt.

Wettlauf

Nach diesem Wettstreit steuert der ganze Tag so langsam aber sicher auf den Höhepunkt des Festes zu. Zunächst steht jedoch der Wettlauf bevor. Dazu versammelt sich die ganze Gemeinschaft wieder auf dem Dorfplatz. Danach gehen alle zusammen den Weg ab, der gleich gelaufen werden soll. Dieses Mal sind alle dabei. Die jungen Leute überlegen welchen Weg sie am besten nehmen sollen, die Alten geben mal mehr und mal weniger kluge Ratschläge und im Hintergrund spielen einige der Dorfbewohner munter auf Flöten dazu.

Die Route führt dabei zunächst aus dem Dorf heraus, dann in den nahen Wald, über einen kleinen Fluss und schließlich mitten über die Wiesen wieder von der anderen Seite zurück in das Dorf. Dabei werden einige der Älteren am Rand der Stecke aufgestellt und um beim eigentlichen Lauf bunte Bänder an alle Teilnehmer zu verteilen. So kann auch im uneinsichtigen Wald keiner mogeln und abkürzen.

Wenn die Helden auf die Idee kommen Talas bei diesem Ablaufen der Strecke zu entführen, ist das möglich, aber nicht sehr einfach. Dazu muss einem Helden eine passende Probe gelingen, um Talas selbst abzulenken (alle sozialen Talente möglich, außer Betören und Einschüchtern) und einem anderen Helden muss eine weitere Probe auf ein (passendes) soziales Talent gelingen, um die Dorfbewohner davon zu überzeugen, dass sie weiter gehen können und Talas mit den Helden allein lassen. Haben es die Helden geschafft Talas aus der Gruppe des Dorfes zu lösen, haben sie mit ihm theoretisch leichtes Spiel, denn er leistet keinen/kaum körperlichen Wiederstand. Lassen sie sich aber auf eine Diskussion mit ihm ein, offenbart er eine sehr scharfe Zunge und einen noch schärferen Verstand. Er versucht mit beidem die Helden zu überzeugen, dass die Nekromantie nur ein Werkzeug ist. Hier wird sie offensichtlich zum Guten benutzt und hat dieses Dorf erblühen lassen, wo Kirche und Staat gleichermaßen versagt haben und erst jetzt, da das Dorf wieder steht, strecken beide gierig ihre Finger danach aus.

Geben die Helden Talas die Möglichkeit sich für 10 Sekunden zu konzentrieren, dann ruft er alle Untoten des Dorfes zur Hilfe. Dies ist nicht während der Diskussion mit den Helden möglich, sondern braucht die 10 Sekunden, in denen Talas weder spricht, noch handelt. Gelingt ihm dies tauchen nacheinander etwa 50

Untote aus Richtung des Dorfes auf. Alle gehorchen jedem Befehl von Talas. Töten die Helden Talas wird das Ereignis „ Der Untergang von Totengrund“ sofort ausgelöst.

Wenn die Helden sich die Strecke genau ansehen, dann können sie feststellen, dass:

- Es am Anfang des Wegs im Dorf zwei Wege gibt: Der Eine ist etwas länger, aber der andere führt durch eine enge Gasse. Wenn dort jemand hinfällt, dann ist für alle nach ihm kein Durchkommen mehr.
- Hinter dem Dorf durch den Wald gibt es wieder zwei Wege: Der Eine ist etwas länger und führt über eine Brücke. Der Andere führt durch einen kleinen Bach (ca. 2 Meter breit). Diesen kann man entweder überspringen oder durchwaten.
- Auf dem Weg wieder in das Dorf hinein gibt es auch zwei Wege: Der Eine ist kürzer, führt über ein frisch gepflügtes Feld und ist entsprechend uneben. Der andere ist ein schmaler Feldweg, der gut zu begehen, aber entsprechend länger ist.

Achten die Helden nicht auf den Weg, dann können sie immer nur den längeren Weg nehmen.

Danach versammelt sich die ganze Gemeinschaft wieder an der Start- und Ziellinie in der Mitte des Dorfes. Nur einige der Älteren sind entlang der Stecke zurückgeblieben und warten dort mit bunten Bändchen in den Händen auf die bald kommenden Läufer. Talas nimmt zusammen mit mehreren Älteren Dorfbewohnern neben der Ziellinie Aufstellung und achtet darauf, dass zum einen die körperlich Fitteren weiter hinten stehen und niemand die Linie übertritt. Nachdem alle bereit sind, rufen die Älteren, die mit Talas offenbar nicht an dem Rennen teilnehmen laut: „Auf die Plätze … Fertig … Los!“

Wenn die Helden am Rennen teilnehmen, dann teilt sich die Strecke, in die drei beschriebenen Abschnitte. In jedem Abschnitt ist eine Rennen-Probe notwendig. Die Zeit, welche die Helden brauchen berechnet sich wie folgt:

- Pro langem Abschnitt 5 Minuten; Pro kurzem Abschnitt 4 Minuten
- *Bei gelungener Rennen-Probe -1 Minute; bei misslungener Rennen-Probe +1 Minute*
- Im ersten, kurzen Abschnitt kommt es zu einer Karambolage. Wenn der Held es nicht schafft mit einer *Probe auf Springen, Körperbeherrschung oder ähnlichem dem zu entgehen*, dann liegt er in einem Knäul aus fallenden Personen und benötigt 2 Minuten länger.
- Im zweiten, kurzen Abschnitt kann der Held *den Bach mit einer Springen-Probe überqueren* (bei gelingen -2 Minuten). Misslingt diese, landet der Spieler im Bach. Für das *Durchwaten des Baches ist eine Probe auf Schwimmen, Kraft oder ähnliches* nötig. Bei gelingen durchquert der Spieler den Bach ohne große Verzögerung (-1 Minute). Bei misslingen benötigt er -3 Minuten.
- Im *dritten, kurzen Abschnitt sind zwei Rennen-Proben notwendig*. Pro scheiternder Probe verliert der Spieler 2 Minuten und bekommt W10 – 2 Schaden für den Sturz. Pro gelingender Probe braucht er eine Minute weniger.
- Folgende Tabelle fasst alle Optionen zusammen (die Rennen-Probe pro Abschnitt ausgenommen.)

Abschnitt	Weg (Dauer)	Hindernisse	Probe zum Überwinden des Hindernis‘	Ergebnis der Probe-Hindernis
1) Im Dorf	Langer Weg (5 Min)	-		
	Kurzer Weg (4 Min)	Karambolage	Springen, Körperbeherrschung, …	Gelungen: -1 Min
				Misslungen:+2 Min
2) Im Wald	Langer Weg (5 Min)	-		

	Kurzer Weg (4 Min)	Graben	Springen	Gelungen: -2 Min
				Misslungen: weiter bei 2.1 Im Graben (im Wald)
2.1) Im Graben (im Wald)		Wasser im Graben	Schwimmen, Kraft	Gelungen: +1 Min
				Misslungen: +3 Min
3) Über den Acker	Langer Weg (5 Min)			
	Kurzer Weg (4 Min)	Acker	2 Rennen Proben	Gelungen: -1 Min pro Probe
				Misslungen:+2 Min

- Kritische Erfolge verkürzen die Zeit um eine weitere Minute
- Patzer bedeuten ein Umknicken und einen schmerzenden (aber nicht gebrochenen oder verstauchen) Knöchel. Dazu W10 Schaden und alle folgenden Proben, die das verletzte Bein belasten sind für die Zeit des Wettbewerbs um 20 erschwert.
- Ist Am Ende des Rennens ein Spieler mit einem oder mehreren anderen Spielern/NPCs gleich auf, dann werden so lange Rennen-Proben gewürfelt bis einer der Kontrahenten die Probe schafft und der andere nicht.

Die Punkte und Werte der 5 besten Teilnehmer (ohne Helden) sind:

Markus	Rennen -Wert: 60	Punktezahl: 11 Minuten
Hermann	Rennen -Wert: 50	Punktezahl: 21 Minuten
Ute	Rennen -Wert: 30	Punktezahl: 16 Minuten
Anne	Rennen -Wert: 40	Punktezahl: 19 Minuten
Gertrud	Rennen -Wert: 20	Punktezahl: 17 Minuten

Wenn die Helden auf die Idee kommen zu warten, bis die meisten Dorfbewohner beim Wettlauf sind um dann Talas zu töten/entführen ist auch das eine Möglichkeit. Vom Dorfplatz weglocken können sie ihn nicht, aber wenn sie Gewalt anwenden wollen, dann stellen sich ihnen nur 5 ältere Menschen in den Weg, die kein Problem darstellen (Leben: 50, Angriff: 30, Schaden: W10) – die anderen Dorfbewohner sind alle beim Wettlauf. Die Verbleibenden sind leicht einzuschüchtern, besonders wenn die Helden Talas erst in ihrer Gewalt haben. Wenn die Helden Talas jedoch 5 Sekunden nicht beschäftigen (Reden oder Handlung), dann ruft er alle Untoten im Dorf zu sich – etwa 50. Diese kann er jederzeit vollständig kontrollieren.

Talas selbst bringt den Helden jedoch (abgesehen von den Untoten) keinen körperlichen Widerstand entgegen, sondern versucht sie mit klugen Argumenten und seiner Redekunst zu überzeugen (s. Talas Reaktion beim Bogenschießen).

Ist der Wettbewerb abgeschlossen, wird der Gewinner laut bejubelt und bekommt einen Blumenkranz um den Hals gehängt. Allerdings dauert es ein wenig, bis auch der Letzte humpelnd, aber vor Freude strahlend, aus dem Wald getapert kommt.

Raufen

Danach versammeln sich alle Dorfbewohner wieder auf dem Dorfplatz. Dort werden die entstandenen Blessuren verbunden (+W10 + 5 Leben für alle Verletzten, die sich von Talas behandeln lassen). Danach steht der Höhepunkt des Festes kurz bevor. Doch eine letzte Disziplin verbleibt noch: Das Raufen. Dazu wird in die bloße Erde ein großer Kreis gezeichnet, bei dem vielleicht auch nicht immer alles ganz rund

läuft. Danach wird gelost wer sich einen Gegner aussuchen darf: Mehrere Blicke verraten euch, dass offenbar einige diesen freundschaftlichen Wettstreit nutzten, um den ein oder anderen Zwist auszutragen – wenn auch weit weniger, als ihr es erwartet hättet.

Die Helden dürfen sich dabei Gegner aussuchen. Eine Menschenkenntnis-Probe verrät ihnen auch etwas über die ungefähre Stärke ihrer Kontrahenten. Talas nimmt nicht teil und kann nicht herausgefordert werden. An diesem Wettbewerb nehmen 8 Personen Teil (für jeden Helden scheidet automatisch ein NPC aus). Danach gibt es 3 KO-Runden. NPCs ergeben sich, wenn sie 20 Schaden erlitten haben und fordern die Helden auf sich zu ergeben, wenn das Leben der Helden um 20 Punkte gesunken ist. Immer wenn 2 NPCs gegeneinander kämpfen, erleiden beide automatisch 15 Schaden und es gewinnt der mit dem höheren Angriffswert.

- Markus (sehr kräftiger Mann) Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 60, Parade: 15, Initiative: 15+W10, Schaden: W10+2
- Loran (Schüler von Talas) Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 50, Parade: 15, Initiative: 15+W10, Schaden: W10+1
- Magdalene (Frau, bei der die Helden unterkommen können) Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 45, Parade: 10, Initiative: 10+W10, Schaden: W10+1
- Johan (Mann, bei dem die Helden unterkommen können) Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 40, Parade: 10, Initiative: 10+W10, Schaden: W10
- Ute (Frau in den mittleren Jahren) Kampfwerte: Leben: 90, Angriff: 35, Parade: 5, Initiative: 5+W10, Schaden: W10-1
- Hermann (älterer Mann) Kampfwerte: Leben: 90, Angriff: 30, Parade: 5, Initiative: 5+W10, Schaden: W10-1
- Anna (junge Frau) Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 25, Parade: 5, Initiative: 5+W10, Schaden: W10-1
- Gertrud (alte Frau) Kampfwerte: Leben: 80, Angriff: 20, Parade: 0, Initiative: W10, Schaden: W10-2

Der letzte Abend

Anschließend werden die Blessuren verarztet, und in der Mitte des Dorfes eine große Tafel vorbereitet. Die älteren nehmen Platz und die jüngeren Tragen auf: Es gibt reichlich Kartoffeln, frisches Brot, verschiedene Salate und sogar ein vor saftigem Fett triefendes Schwein. Offensichtlich war sich das Dorf nicht zu schade hier dick aufzutragen und auch scheint es bei weitem nicht so schweren Hunger zu leiden, wie manch andere Dörfer zu dieser Zeit. Beim Essen ist die Stimmung ausgelassen, es fließt das Bier in Strömen und man lacht, schwatzt und freut sich über das Fest.

Die Helden können sich beim Essen mit ihren Sitznachbarn unterhalten. Diese können sie sich vorher aussuchen.

Danach folgt – endlich – der eigentliche Höhepunkt des Festes: Die Auferstehung. Dazu pilgert nun die ganze Gemeinschaft in andächtigem Schweigen in die Kirche. Dort sind bereits zwei Leichname aufgebahrt, die offenbar nicht lange tot sind. Tals und Loran stellen sich vor der versammelten Gemeinschaft auf.

Wenn die Helden möchten können sie der Zeremonie beiwohnen und sogar „in der ersten Reihe“ stehen. Sie dürfen Waffen mitnehmen, diese aber nicht ziehen. Die Helden können in die folgende Zeremonie jederzeit eingreifen, was von den Dorfbewohnern aber etwa so gern gesehen wird wie das Herumpöbeln in einer kirchlichen Messe.

Sollte folgender (recht lang geratener) Vorlesetext zu lang für die Spieler sein, kann die Rede von Talas inhaltlich zusammengefasst werden. Wenn die Spieler jedoch bereits hadern, sich der Gemeinschaft anschließen wollen oder ihren Auftrag nicht erfüllen wollen, dann sollte Talas auch zusammengefasst sehr überzeugend gespielt werden.

Nun – im schwachen Kerzenschein der kleinen „Kirche“, die doch so ganz anders aussieht, als alle normalen Kirchen, beginnt Talas seine kleine Rede. Seine Stimme ist seltsam leise, aber sehr eindringlich, wie das Flüstern eines seichten Windes in den Wipfeln kahler Bäume. Doch in der Kirche ist es abgesehen von seiner Stimme totenstill, sodass seine Worte von den Wänden widerhallen und euch in ihrer eigenartigen, seltsam fremden Melodie umweben:

„Meine Liebe Gemeinschaft, Ich freue mich sehr, dass wir auch dieses Jahr wieder gemeinsam das Fest der Auferstehung feiern können. Sieben Jahre ist es nun her, dass ihr mich in eure Reihen aufgenommen habt. Ich bin euch noch immer dankbar dafür, denn ihr wisst, dass ich und meines Gleichen von den Monarchen und der Kirche nicht nur verabscheut, sondern sogar offen gejagt und getötet wird.

Doch ihr habt es auf euch genommen mir und meinem Schüler Loran ein sicheres Heim zu gewähren, was ich euch aus tiefsten Herzen bedanke. Ihr beweist damit Mut und Stärke doch auch eine tiefe Einsicht, wie sie nur die wenigsten Menschen besitzen. Denn überall sonst dienen die Lebenden ihren Toten: Sie errichten ihnen prunkvolle Grabmäler, überhäufen sie mit wertvollen Beigaben oder vollziehen aufwändige und teure Rituale, um sich ihrer zu erinnern. Ihr jedoch habt erkannt, dass dies eine völlig überholte Tradition ist: Die Toten sollen den Lebenden dienen, nicht umgekehrt. Die Toten sind nicht mehr da, haben keine Forderungen, keine Wünsche. Wer seinen Ahnen gedenkt und ihren teure Güter mit ins Grab legt, der ist ein Narr. Wir müssen unsere Ahnen nicht aufgeben. Wir können noch immer mit ihnen leben, Seite an Seite, selbst wenn ihre Seele und ihr Geist schon vergangen sind. Ihre Körper können uns helfen.

Schaut euch um, erinnert euch, liebe Gemeinschaft. Erinnert euch wie wir gemeinsam an genau diesem Ort vor sieben Jahren standen. Wir waren umgeben von nichts als Rauchenden Trümmern und Ruinen, die der Krieg hinterlassen hatte. Wisst ihr noch wie viele von euch verzweifelten, weil ihnen Haus und Habe genommen waren, wie viele aus unserer Mitte schieden, weil sie in der Ferne auf ein besseres Leben hofften?

Und nun schaut euch um. Sehet was wir gemeinsam geleistet haben: Das Dorf ist wieder vollständig aufgebaut. Es mögen noch einige kleine Schäden an dem ein oder anderen Haus verbleiben sein, doch alle Gebäude sind wieder erreichtet, alle Werkzeuge wiederhergestellt und selbst das Land um uns kann nun wieder bestellt werden, als sei nichts gewesen. Wir haben es gemeinsam geschafft diesen Ort wieder erblühen zu lassen und haben so gemeinsam bewiesen dass ich recht habe: Die Toten können uns helfen zu leben. Denn heute muss sich niemand mehr unter das Joch des Pfluges ducken. Jeder kann als freier Mensch sich genau den Dingen widmen, die er schon immer tun wollte. Gemeinsam haben wir es in eine neue, bessere Zukunft geschafft, die wir jetzt leben, hier und heute.

Heute … Heute ist – selbst vergleichen mit unseren bisherigen Festen ein besonderer Tag: Ich möchte Loran die Möglichkeit geben seine Fähigkeiten endlich unter Beweis zu stellen. Daher wird er heute die Zeremonie vornehmen und ich nur über ihn wachen, damit es nicht zu Komplikationen kommt. Und damit sage ich: Lasst die Auferstehung beginnen“ (Darauf wiederholt das ganze Dorf voller Inbrunst: „Lasst die Auferstehung beginnen“.)

Nun tritt Talas zur Seite und Loran tritt aus dem Schatten hervor. Er tritt langsam vor die beiden toten Körper und zieht eine Ampulle mit einer pechschwarzen Flüssigkeit aus einer der Taschen. Seine Finger zittern nicht einmal, als er das Fläschchen vorsichtig entkorkt und ein beißender, dunkler Geruch sich in dem großen Raum verbreitet. Dann tritt er auf den Ersten der beiden Körper zu und flößt diesem langsam, ja vorsichtig die pechschwarze Flüssigkeit ein. Danach wiederholt er die Prozedur bei dem anderen toten Körper.

Zunächst geschieht gar nichts. Nur mischt sich in die Stille der Kirche eine langsam wachsende, gespannten Erwartung – die Luft selbst scheint zu zittern und den Atem anzuhalten. Dann tritt Loran einen Schritt zurück und sagt mit lauter Stimme, die klar und schneidend im Raum und euren Ohren widerhallt: „Erwache von neuem und diene deinem Meister.“ Die Worte verhallen langsam und noch immer scheint

nichts zu geschehen. Die Kerzen flackern und etwas wie ein unspürbarer Windhauch scheint sich lautlos durch das Feste Gemäuer zu winden. Dann plötzlich erheben beide Leichname völlig synchron die Köpfe und starren euch an. Mit seltsam fließenden Bewegungen, die einfach nicht zu den toten,teils vermodernden Körpern passen wollen, erheben sich die Beiden und stellen sich links und rechts vor Loran auf. Für einen Moment brandet Jubel auf, Hände klatschen und laute Freudenrufe, doch diese verstummen sofort wieder, als Talas vortritt und die beiden Leichname genau mustert. Stille legt sich wieder über die Anwesenden. Talas tritt langsam vor und Loran weicht nach kurzem Zögern zur Seite. Talas baut sich vor den beiden Untoten auf und legt ihnen langsam die je eine Hand auf die Stirn.

Jetzt sollte der Spielleiter die Helden fragen wohin sie schauen. Nur Helden, die gerade Loran anschauen können mit einer Menschenkenntnis-Probe (erschwert um 30 wegen Dunkelheit) seinem Gesicht Zorn und vielleicht sogar Hass erkennen – einen seltsam raubtierhaften Ausdruck.

Einen Moment scheint die Szene einzufrieren und niemand bewegt sich. Doch gerade als die Stille greifbar zu sein scheint, schlagen die beiden Untoten gleichzeitig ihre zu Klauen verkrümmten Hände in den Körper von Talas. Doch noch bevor er auch nur schreien kann, verbeißen beide sich in seinem Hals und versuchen ihm die Kehle aufzureißen.

Jetzt können die Helden wieder handeln. Unter den Dorfbewohnern bricht Panik aus. Einige fliehen aus dem Gebäude, aber besonders die kräftigen stürzen alle vor, um Talas zu helfen. In Ermangelung von Waffen versucht man die Untoten durch die schiere Überzahl fest zu halten und zu Boden zu Ringen – Hauptsache weg von Talas. Wenn die Helden sich in dieses Getümmel mischen, dann können sie entweder entscheiden Talas zu helfen oder ihm unauffällig einen Dolch in den Bauch oder ähnliche Stellen zu rammen. Dazu ist in dem Handgemenge eine *um 30 erleichterte Probe auf Schleichen oder Verstecken* nötig und ein gelungener Angriff mit der Waffe. Misslingt der Angriff, treffen sie einen der Dorfbewohner. Misslingt die Schleichen/Verstecken-Probe, bekommt einer der Dorfbewohner mit was sie tun.

Je nachdem, ob die Helden helfen die Untoten von Talas weg zu ziehen oder geschickt die Dorfbewohner behindern/Talas selbst angreifen ist Talas nur leicht verletzt, schwer verletzt oder lebensgefährlich verletzt. Wenn die Helden Talas hier töten, dann wird sofort das Ereignis „ Der Untergang von Totengrund“ ausgelöst. Die Untoten hören nicht auf zu kämpfen, bis man sie gefesselt oder getötet hat (s. Untote). (Kampfwerte: Leben: 100; Angriff: 30; Parade: 0; Schaden: 3W10)

Danach bringt man Talas umgehend in seinen Turm, wo er verarztet wird.

Loran erklärt auf Nachfrage, dass er die Kontrolle über die Untoten verloren hat und ihm das unglaublich leid tut. Er wollte das alles nicht. (Eine Probe auf Menschenkenntnis zeigt jedoch, dass dies eine Lüge ist. Konfrontieren die Helden ihn damit versucht er sich herauszuwinden und sperrt sich notfalls allein in seinem Zimmer ein.)

Verrat

Wenn Talas bis hier noch am Leben ist, dann sollte der Spielleichter versuchen die Helden in der nun folgenden Nacht in das Turmzimmer von Talas zu locken. Viel hängt von den Entscheidungen ab, welche die Helden bis hier hin getroffen haben. Entweder können die Spieler nun ihre Chance wittern, den angeschlagenen Nekromanten endgültig umzubringen oder sie werden von den Dorfbewohnern als „Wache“ für Talas eingesetzt. Alternativ kann auch ein Untoter plötzlich bei den Helden auftauchen und sie mit hektischen Gesten auffordern ihm dorthin zu folgen. Helden die nachts aus unerfindlichen Gründen draußen sind, können auch Gepolter von dort hören. Wenn sich die folgende Szene nicht provozieren lässt, dann werden die Helden vom Kapitel „ Der Untergang von Totengrund“ kalt überrascht.

Sobald die Helden vor dem Zimmer von Talas stehen, hören sie schon durch die geschlossene Tür ein Röcheln, Keuchen und Husten. Beim Betreten des Zimmers finden sie folgende Szene vor: Das Zimmer ist überraschend klein und mit unglaublich vielen obskuren Dingen vollgestellt. Die jetzt jedoch alle in

Unordnung durcheinander geworfen auf dem Boden liegen. Talas liegt am Boden, windet sich vor Schmerzen und ringt um Atem. Mit einem schweren Buch unter dem Arm und hartem Gesicht steht Loran vor einem der Fenster und schaut euch an: „Ihr kommt zu spät. Das Gift wird ihn so oder so töten und das Buch gehört jetzt mir!“

Die Helden können kurz mit Loran reden. Loran erklärt, dass Talas ein Narr sei. Die Nekromantie gebe ihm unglaubliche Macht – sogar Unsterblichkeit, aber Talas habe auf all das verzichtet – aus Rücksicht auf die Menschen. Auch ließ er Loran nie so weit kommen, wie er es könnte. Jetzt jedoch hat er all das Wissen, was er braucht (das Buch) und wird sich nicht mehr aufhalten lassen. Sobald sie ihn jedoch bedrohen oder auch nur zu nahe kommen zerschlägt er das Fenster hinter sich und springt nach draußen auf das Kirchendach.

Die Helden können sich entscheiden, was sie tun. Entweder sie verfolgen Loran und versuchen ihn zu stellen oder sie suchen nach einem Heilmittel für Talas. Wenn sie sich mit Talas unterhalten, röchelt er unter Schmerzen: „Darf nicht sterben … Untote … Dorf retten.“ Nur wenn die Helden ihn auf ein Heilmittel/Gegenmittel ansprechen, dann sagt er: „A…Toxis … Schreibtisch …“ Und tatsächlich finden die Helden ein Glasfläschchen mit einer trüben Flüssigkeit und der Aufschrift: „Anti-Toxsis“ auf seinem Schreibtisch zwischen vielen anderen Fläschchen. Wenn sie dieses Gegenmittel Talas allerdings nicht innerhalb der nächsten 5 Minuten geben, dann erstickt er unter Krämpfen und heftigem Zucken vor den Helden.

Wenn die Helden Loran verfolgen, dann werden folgende Proben fällig (auch für Loran – seine Werte können hier für alle 3 Proben mit 40 angenommen werden)

- Springen (um aus dem Fenster auf das Kirchdach zu kommen. Misslingt die Probe 1W10 Schaden.)
- Gewandtheit/Körperbeherrschung/Geschicklichkeit oder ähnliches (um auf dem Kirchendach nicht auszurutschen) (bei Misslingen rutscht der Held aus und kann sich nur mit einer Handeln-Probe an der Regenrinne der Kirche festhalten bevor er fällt – misslingt auch die 2W10 Fallschaden)
- Springen (um von dem Kirchendach auf den Boden zu kommen) (bei misslingen 2W10 Fallschaden)

Unten beginnt Loran sofort wegzulaufen. Den Helden, die ihn verfolgen stellen sich die beiden Untoten entgegnen, die er am Abend noch erweckt hat und die ihm „außer Kontrolle“ geraten sind. Die Untoten versuchen dabei vor allem die Helden aufzuhalten, sodass diese Loran nicht folgen können. (Wurden diese Untoten getötet, dann stellen sie sich den Helden auch nicht mehr in den Weg) Loran selbst rennt in den Wald und verschwindet. Wenn die Helden sich aber klug anstellen, dann können sie ihn durchaus einholen (Vergleichende Rennen-Probe – Wert von Loran = 40) und stellen. Sollte Loran entkommen, bietet es sich an, darauf aufbauend ein weites Abenteuer zu spielen, in dem die Helden Loran weiter nachjagen.

Kampfwerte-Werte:
Untote: Leben: 100; Angriff: 30; Parade: 0; Schaden: 3W10
Loran: Leben: 100, Angriff: 50, Parade: 15, Initiative: 15+W10, Schaden: W10+1

Der Untergang von Totengrund

Dieses Ereignis wird ausgelöst sobald Talas Assin stirbt. Wann und wie er stirbt ist dabei sehr offen. Entweder können die Helden während des Festes mehrere Möglichkeiten ergreifen oder aber Talas stirbt spätestens am Abend nach dem Fest durch seinen Schüler Loran. Wichtig ist dabei: Talas muss sterben. Es reicht nicht ihn nur schwer zu verletzten oder bewusstlos zu schlagen. Dieses Ereignis wird erst mit seinem Tode ausgelöst.

Sobald Talas stirbt verliert er die Kontrolle über alle Untoten im Dorf. Das bedeutet, dass diese zu hirnlosen Bestien werden, die nur ein Verlangen kennen: Menschenfleisch. Das bedeutet, dass die Untoten im Dorf sofort anfangen über die Dorfbewohner und die Helden herzufallen. Wie das genau passiert ist offen, denn es kommt ganz darauf an wann und wie Talas stirbt. So kann sich entweder das bunte Fest in ein Massaker verwandeln oder die Untoten fallen in der Nacht über die schlafenden Bewohner des Dorfes her.

Da den gut 30 Dorfbewohnern fast 50 Untoten gegenüber stehen und die Dorfbewohner absolut nicht damit rechnen gibt es keine Möglichkeit mit dieser Übermacht umzugehen. Die Helden können zwar theoretisch versuchen es mit den Untoten aufzunehmen, aber zumindest statistisch sind es einfach zu viele, sodass als einzige Option nur die Flucht bleibt. Kluge Ideen, die die Zahl der gleichzeitig angreifenden Untoten deutlich reduzieren, sollten jedoch honoriert werden.

Ende

Zum Abschluss bleibt noch die Fürstin Wilhelmia von Wirsche über den Erfolg (?) in Totengrund zu informieren. Können die Helden den Kopf mindestens eines Totenbeschwörers (Loran oder Talas) vorweisen, dann werden sie für ihre Arbeit entlohnt.

Es ist jedoch durchaus eine Möglichkeit, dass die Helden beschließen ihren Auftrag einfach sausen zu lassen und von nun an zusammen in Totengrund zu leben (hierfür muss jedoch Talas überleben) oder den Auftrag unerledigt zu lassen und einfach weiter zu ziehen.

Es besteht außerdem die Möglichkeit, Talas zu heilen und der Fürstin den Kopf von Loran zu bringen. In diesem Fall hält sie den Totenbeschwörer im Dorf Totdengrund für beseitigt und wird das Dorf nicht weiter verfolgen. Können die Helden keinen Beweis vorbringen, dass sie das Dorf von dem Nekromanten befreit haben, dann wird ihnen nicht geglaubt und sie werden erneut ausgesandt einen Beweis zu erbringen. Allerdings sollte der Spielleiter die Helden für einen besseren Spielfluss darauf hinweisen, dass die Fürstin einen Beweis haben wollte, dass der Totenbeschwörer wirklich tot ist und sie nicht unnütz hin und her laufen lassen.

Charaktere

Wilhelmia von Wirsche

Die Edle von Wirsche ist eine Frau in den mittleren Jahren mit langen Haaren und militärisch aufrechter Haltung. Sie hat ein sehr strenges Gesicht und durchdringende, harte Augen. Meist trägt sie ein Kettenhemd und ihre Klinge an der Seite.

Dies ist die Fürstin des Fürstentumes Wirsche. Sie ist eine sehr strenge Frau mit militärischer Haltung und eben solchem Denken.

Krautflur

Helmut Fingfried

Helmut trägt schlichte, braune Kleider aus Leinen mit vielen Flicken und einigen Löchern. Er hat sehr kurze Haare, freundliche Augen und ist recht kräftig gebaut.

Helmut ist ein Kesselflicker, der durch die Dörfer zieht und so seinen Lebensunterhalt verdient. Er ist sehr abergläubisch und religiös. Er war vor kurzem in Totengrund und erzählt in Krautflur von seinen Erlebnissen.

Marta Meerich

Marta ist eine hochgewachsene Frau mit vorstehenden Wangenknochen. Die langen, braunen Haare trägt sie meist zurückgebunden und halb unter einem Kopftuch verborgen.

Marta ist die Wirtin in Krautflur. Bei ihr können die Helden essen und schlafen.

Totengrund

Talas Assin

Talas Assin sieht man nur zu deutlich an, dass er sich lange auf dunklen Pfaden bewegt hat. Seine Haut ist milchig weiß und nicht selten treten die Adern in einem dunklen Blau deutlich hervor. Er ist sehr schmächtig, fast knochig und stützt sich meist auf einen Schulterhohen Holzstab, in den mehrere magische Symbole eingeritzt sind. Seine ganze Erscheinung wirkt eingefallen und seine Augen sind stets blutunterlaufen. Auch hat er tiefe, dunkle Ringe unter den Augen. Kein einziges Haar scheint noch ein seinem Körper geblieben zu sein. Sein Mund ist dünn und meist zusammengekniffen, auch wenn er sich zu einem freundlichen Lächeln öffnen kann, das man von so einer Gestalt niemals erwartet hätte. Meist ist er in eine lange, braune Kutte gewandet, die ihm jedoch um einiges zu weit ist, was ihn nur noch dürrer und abgezehrter erscheinen lässt.

Talas Assin ist der Nekromant, der all die Toten in Totengrund wiedererweckt hat. Er erzählt über seine Geschichte selbst, dass er früher bei einem Müller in die Lehre ging, der ihn schwarze Magie lehrte. Dieser Müller opferte jedes Jahr einen seiner Schüler, um selbst unsterblich zu werden. Irgendwann wurde er jedoch von seinen Schülern getötet. Danach habe sich ihre kleine Gruppe zerstreut und er selbst habe der schwarzen Magie lange den Rücken zugewandt, bis schließlich seine Frau von Banditen entführt und getötet wurde. Seit diesem Ereignis bedient er sich wieder der schwarzen Magie, aber nur zum Wohle der Menschen. Für ihn ist diese Magie nur ein Werkzeug wie jedes andere. Man kann sie nutzen, um den Menschen zu helfen oder zu sie zu unterwerfen – genau wie eine Klinge.

Loran Gundar

Loran ist Anfang dreißig, hat lange, dunkle Haare und schon einige tiefe Falten, die sich in sein Gesicht gegraben haben. Er hat einen strengen Mund und harte Augen.

Loran ist der Schüler von Talas. Er ist sehr ehrgeizig und möchte eigentlich schon seit langem die Kontrolle über das Dorf übernehmen, aber bisher hat ihm Talas diese Ehre verwehrt. Er möchte erst, dass der „Junge“ zuerst lernt welche Macht und vor allem auch Verantwortung seine Position mit sich bringt.

Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 50, Parade: 15, Initiative: 15+W10, Schaden: W10+1

Johan aus Totengrund

Johan ist ein etwas dicklicher Mann mit Schnauzbart und breitem Lächeln.

Wenn die Helden sich offen zeigen werden sie in sein Haus eingeladen. Er ist der Mann von Magdalene, Vater von Jens und Olga und Sohn der untoten Hildegard.

Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 40, Parade: 10, Initiative: 10+W10, Schaden: W10

Magdalene aus Totengrund

Magdalene ist eine kräftige, aber freundliche Frau mit forschem Blick und abgenutzter Kleidung.

Magdalene ist die Frau von Johan und Mutter von Jens und Olga.

Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 45, Parade: 10, Initiative: 10+W10, Schaden: W10+1

Hildegard aus Totengrund

Hildegard ist die Mutter von Johan und Großmutter von Jens und Olga. Sie ist nur eine willenlose Untote, die weiterhin im Hause der Familie „lebt“ und arbeitet.

Jens und Olga aus Totengrund

Sind die Kinder von Johan und Magdalene. Sie sind 8 und 10 Jahre alt und ganz normale Kinder.

Sonstige

Markus der Strake

Markus der Starke wird seinem Namen mehr als gerecht. Er ist ein Hüne von Mann mit Armen wie Baumstämmen, jedoch einem sehr friedlichen Gesicht.

Markus war früher Soldat im Auftrag von Wilhelmina von Wirsche. Er war Teil des Trupps, der vor den Helden den Auftrag hatte Talas zu töten. Allerdings ließ sich Markus von Talas umstimmen und verriet seine Kumpanen. Seit dem lebt er friedlich in Totengrund und ist des Kämpfens müde. Dafür hat er sich in Ute Hasenfeld verliebt und beide wollen in einiger Zeit heiraten.

Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 60, Parade: 15, Initiative: 15+W10, Schaden: W10+2

Ute Hasenfeld

Ute ist eine recht kräftige Frau mit schulterlangen Haaren und einfacher Kleidung. Sie trägt stets ein leichtes Lächeln auf den Lippen.

Ute ist die künftige Ehefrau von Markus.

Kampfwerte: Leben: 90, Angriff: 35, Parade: 5, Initiative: 5+W10, Schaden: W10-1

Hermann Waldweg

Hermann trägt einen roten Vollbart, in den sich bereits die ersten grauen Stränen mischen. Sein Haar ist zottig und wirr – einen ganz ähnlichen Eindruck macht auch er selbst.

Kampfwerte: Leben: 90, Angriff: 30, Parade: 5, Initiative: 5+W10, Schaden: W10-1

Anna Wegenlang

Anna trägt ihr wallendes Haar zumeist unter einem schlichten Tuch züchtig zurückgebunden und macht einen eher schüchternen und zurückhaltenden Eindruck. Sie hat eine leise Stimme.

Kampfwerte: Leben: 100, Angriff: 25, Parade: 5, Initiative: 5+W10, Schaden: W10-1

Gertrud Heimswolde

Gertrud ist schon ein wenig in die Jahre gekommen und geht meist gebeugt an einem Stock. Ihr fehlen einige Zähne, was sie jedoch nicht davon abhält die noch verbliebenen gern und offen mit einem Grinsen zu zeigen.

Ihre körperlichen Gebrechen halten sie jedoch nicht davon ab sich in alle möglichen und unmöglichen Angelegenheiten anderer Einzumischen und an jeder Disziplin beim Fest der Auferstehung teilzunehmen.

Kampfwerte: Leben: 80, Angriff: 20, Parade: 0, Initiative: W10, Schaden: W10-2

Die Untoten

Untote sind eigentlich nur wiederbelebte Körper, die (wenn sie nicht kontrolliert werden) nur ein Bedürfnis haben: Rohes Fleisch. Dieses stopfen sie sich gierig in die faulenden Münder, ohne es jedoch verdauen zu können. Die Ursache dieses Verhaltens ist nicht bekannt, zumal die Untoten die aufgenommene „Nahrung“ nach einigen Stunden wieder erbrechen.

Ein Nekromant ist jedoch durchaus in der Lage einen Untoten zu kontrollieren und kann ihn so zu jedweder körperlicher Arbeit zwingen, zu der der Körper in der Lage ist. Das ist in der Regel mehr als man vermuten sollte, da die Körper durch Magie am Unleben erhalten werden und es daher keine Rolle spielt wie weit die Muskeln des Untoten schon verwest sind.

Kampfwerte: Leben: 100; Angriff: 30; Parade: 0; Schaden: 3W10

Orte

Wirsche

Wirsche ist die Hauptstadt des Fürstentums. Demnach kann man in dieser Stadt auch fast alles finden: Es gibt so ziemlich alles zu kaufen. Händler, Handwerker und Bauern aus dem Umland ziehen durch die Straßen der Stadt und sorgen für einen stetigen Aufschwung. Dennoch sieht man der Stadt deutlich an, dass sie erst vor kurzem belagert wurde und noch immer viele Wunden aus den Kämpfen davongetragen hat. Genauso geht es auch der Gesellschaft. Viele Obdachlose, Vertriebene, Versehrte, Bettler oder Waisenkinder leben auf den Straßen und sind im Stadtbild praktisch überall präsent. Man sollte also besser auch immer eine Hand auf dem Geldbeutel haben.

Krautflur

Krautflur ist ein beschauliches Dorf mit etwa fünfzig Einwohnern. Dort leben mehrere Bauern, ein Tavernenwirt und ein Priester der Castilischen Kirche. Die Kirche ist im Krieg zwar niedergebrannt worden, aber der Rest des Dorfes ist erstaunlich glimpflich davongekommen. Groß Möglichkeiten etwas zu erwerben (abgesehen von Essen und einem Schlafplatz) gibt es hier nicht.

Totengrund

Totengrund ist ein kleiner Ort in dem etwas andere Regeln zu gelten scheinen. Obwohl dieser Ort erst vor wenigen Jahren komplett niedergebrannt wurde, sind die Aufbauarbeiten bereits weitgehend abgeschlossen. Nur an wenigen Häusern gilt es noch kleine Nachbesserungen vorzunehmen. Auffällig ist, dass es in diesem Dorf keine Kirche gibt. Auf den Grundmauern der alten Kirche wurde stattdessen ein großes Begräbnishaus mit einem hohen Turm in der Mitte erreichtet.

Dort befinden sich nicht nur die Toten, sondern auch eine Bücherei, die es durchaus mit einigen Büchereien kleinerer Städte aufnehmen kann. Darüber ragt ein Turm auf, in dem Talas Assin und sein Schüler Loran Gundar leben.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Im Dorf der Toten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Im+Dorf+der+Toten&oldid=19444`