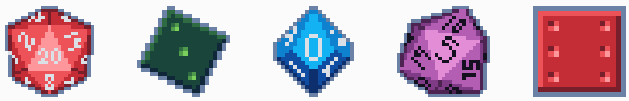
# How to be a Hero

# LORI D. WEALNS VERHÄNGNIS

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





# INHALT

**Lori D. Wealns Verhängnis** ..... 3
- Anmerkungen für den Spielleiter ..... 3
- Zusammenfassung des Abenteuers ..... 4
- Ablauf ..... 5
- Charaktere ..... 20
- Orte ..... 27
- Hinweise und Kritik ..... 32
- Zusatzmaterial ..... 32

# LORI D. WEALNS VERHÄNGNIS

**Wo spielt das Abenteuer?:** im London des 19. Jh. (Spin-off der Morriton Manor Stories)

**Wann spielt das Abenteuer?:** 19. Jahrhundert

**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 mögliche Enden)

**Schwierigkeit für die Spieler:** leicht

**Spieldauer:** ca. 3 bis 8 Stunden

## Anmerkungen für den Spielleiter

Texte zum Vorlesen sind blau markiert.

Texte, die vom Spielleiter individuell an die Helden anzupassen sind, sind rot markiert.

Texte, die beeinflussen ob eine bestimmte Gruppe an NPCs den Helden vertraut ist, sind grün markiert.

In diesem Abenteuer gibt es eine Gruppe von NPCs (Pater Caduel , Christian , Michele und zum Teil Madlene ), die genau wissen was im Dorf vor sich geht und was es mit dem Dämon auf sich hat. Anfangs sind sie den Helden gegenüber misstrauisch. Alle Punkte, an denen ihr Vertrauen gegenüber den Helden beeinflusst wird, sind entsprechend grün markiert. Zu Beginn des Abenteuers ist das Vertrauen auf einem Wert von -3. Jede Aktion der Helden kann es positiv oder negativ beeinflussen. Wenn der Wert „Vertrauen“ auf null steigt, sind sie den Helden gegenüber neutral. Je niedriger der Wert, desto misstrauischer und je höher der Wert, desto vertrauensvoller gegenüber den Helden ist die NPC-Gruppe.

Wenn die Helden allgemein den Dorfbewohnern helfen, dann steigt das Vertrauen der Gruppe. Wenn sie Dorfbewohner oder gar Leute der Gruppe Einschüchtern/Bedrohen oder ihnen sogar Gewalt antun sinkt das Vertrauen. (Einschüchtern -1; Gewalt -3 bis -5; Mord -7).

Sinkt das Vertrauen der Helden unter -10, werden sie von der Dorfgemeinschaft als Bedrohung wahrgenommen und gewaltsam aus dem Dorf entfernt. Dann ist es fast unmöglich das Abenteuer noch zu bestehen.

Wenn hinter einem Kapitel „Option“ steht, dann findet das dort Beschriebene nur statt, wenn die Helden sich aktiv für diese Option entscheiden. Wenn hinter einer Überschrift „(Ereignis)“ steht, dann ist dies eine Handlung, die sicher stattfindet, auch wenn die Helden nicht da sind. Die optionalen Geschehnisse können sich auch in der Zeit verschieben.

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um ein Spin-off der Morriton Manor Stories. Auch wenn versucht wurde, sich möglichst nahe an den beiden originalen Abenteuern dieser Reihe zu orientieren, kann nicht garantiert werden, dass alle Aspekte dieses Abenteuers auch tatsächlich mit dieser Welt (im Sinne ihres Erfinders) übereinstimmen.

Lori D. Wealns ist ein Anagramm des Namen Earl D. Wilson.

Das Abenteuer setzt voraus, das die Helden bereits mindestens ein anderes Abenteuer der Morriton Manor Storys gespielt haben und ihr Abenteuer mit der Öffentlichkeit geteilt haben (oder aus anderen Gründen in der Gesellschaft als „bewandert im Umgang mit Übernatürlichem“ gelten.)

```
Es wird vorausgesetzt, dass die Charaktere einander kennen oder einen anderen, guten
Grund haben als Team zusammen zuarbeiten und gemeinsam an einem Strang zu ziehen.
```

Wichtig: Sobald die Helden in grober Nähe des Dorfes sich anmerken lassen, dass sie einen Charakter etwas Schlechtes wünschen, widerfährt diesem auch ein entsprechendes Unheil. Darin nämlich besteht die Macht des Dämonen , der unter der Krypta eingesperrt ist: Er erfüllt einem Menschen dessen finsterste Wünsche (egal wie kurz der Held entsprechendes denkt oder wie sehr er diesen Gedanken danach auch bereut/bereuen würde). Allerdings sollte so ein „Unfall“ nur ein, maximal zweimal vorkommen.

## Zusammenfassung des Abenteuers

### Klappentext

Die Helden bekommen zu nächst einen Brief, von einer alten Kindheitsfreundin einer der Helden. In diesem heißt es, dass besagte Freundin im Sterben liege und den Helden sowie seine Freunde gern noch ein letztes Mal sehen würde. Vor Ort erfahren die Helden, dass besagte Freundin schon länger verrückt ist und einen solchen Brief sicher nicht geschrieben hat. Allerdings scheint in dem Dorf auch nicht alles so zu laufen, wie es sollte: Merkwürdige Unfälle, eine ungewöhnliche Kirche und nicht zuletzt die Gerüchte um einen bösen Fluch, sollten schon bald die Neugier der Helden wecken … und ein altes Unheil ans Tageslicht bringen.

### Hintergrund des Geschehens

Alles begann damit, dass Sir Richardson , ein junger Adliger, eine seiner Mägde, Lori D. Wealns vergewaltigte. Als diese Schwanger wurde, entließ er sie unehrenhaft aus seinen Diensten. Einer der Bauern, Benson Nightlow, nahm sie auf und heiratete sie. Leider hatte auch Herr Strauß in der Zeitung von diesem Vorfall gelesen und begann eine rege Korrespondenz mit Lori, die daher auch das Schreiben von Pater Caduel lernte. Herr Strauß stachelte Lori so sehr in ihrem Hass gegen Sir. Richardson auf, dass diese auf sein Drängen hin Vuldreth, den Albtraumbringer , beschwor. Dies ist ein Dämon, der einem Menschen den dunkelsten, finstersten Wunsch erfüllt (z.B. den Tod oder ein schlimmes Unheil für eine andere Person).

Der Dämon fuhr bei der Beschwörung, wie im Stillen vom Herr Strauß geplant, in den Körper von Lories ungeborenem Kind, Diana, und die Wehen setzten sofort ein. So wurde Diana noch vor ihrer Geburt von dem Dämon besessen. Dieser versteckte sich seitdem im Wald südlich des Dorfes. Seine Gestalt ist die einer riesigen Bestie – etwas zwischen Wolf und Bär.

Der Dämon erfüllte Lori den Wunsch nach Rache und das Anwesen der Richardsons brannte bis auf die Grundmauern nieder. Zusätzlich verschleppte der Dämon Sir Richardson in einen Keller der Villa, der den Brand überstanden hatte. Dort konnte Lori ihre Rache an ihm vollends ausleben, wurde dabei aber auch immer abhängiger vom Dämon.

Zur gleichen Zeit begann der Dämon seine Macht auch bei anderen Dorfbewohnern einzusetzen und es folgten viele Unfälle, die mehrere Dorfbewohner das Leben kosteten. Unter den Toten war auch Benson Nightlow, der Bauer der Lori aufgenommen hatte. Das ließ sie endgültig den Verstand verlieren. Pater Caduel sammelte die wehrhaftesten Dorfbewohner um sich und schaffte es in einem schrecklichen Kampf den Dämon zu stellen und mittels eines Bannspruches unter der Kirche einzusperren. Dabei überlebten von ca. 8 Personen nur er, Michele und Christian. Alle drei sind schwer von dem Kampf gezeichnet. Über das Geschehene hat keiner der drei je mit den anderen Dorfbewohnern gesprochen. Offiziell starben die anderen Dorfbewohner bei einem Jagdunfall als sie mit einem Bären kämpften. Lori wurde von ihrer Schwiegertochter (Sahra Nightlow ) in Pflege genommen und wird bis heute von dieser versorgt. Kurz vor

Beginn des Abenteuers hat die Tochter des Pfarrers, Madlene , einen Brief im Namen von Lori geschrieben, ohne einem anderen im Dorf davon zu erzählen. Allerdings konnte sie dann doch nicht an sich halten und hat danach ihrem Vater gebeichtet, was sie tat. Dieser besprach sich darauf mit Christan und Michele und alle drei beschlossen die Sache mit dem Dämon möglichst zu vertuschen und die Helden schnellstmöglich wieder loszuwerden. Sie trauen den Helden nämlich nicht.

Neben der eigentlichen Haupthandlung gibt es einen Streit im Dorf zwischen zwei Bauern (Tomas Shaw und Gedion Hall). Dieser sorgt für viele Verdächtigungen und falsche Fährten, hat mit der eigentlichen Haupthandlung aber nichts zu tun. Der Grund für den Streit ist, dass jedes Jahr die Gemeinschaft aller Bauern im Dorf darüber entscheidet wer die landwirtschaftlichen Flächen in der Umgebung wie bewirtschaften darf. Jeder hat ein Veto-Recht. Dabei hat Gedion Tomas über den Tisch gezogen und jetzt die deutlich profitableren Flächen für sich.

Gedion ist dabei auch schon zu teilen den Kräften des Dämons erlegen. Der Dämon wird nämlich mit der Zeit immer stärker und droht nun den Bann des Paters zu brechen. Daher gibt es seit einigen Monaten immer mal wieder kleinere „Unfälle“, was für das Gerücht eines Fluches sorgt.

## Ablauf

### Intro

Einer der Helden bekommt einen Brief von einer alten Freundin aus Kindertagen, zu der er nun jedoch seit mehreren Jahren keinen Kontakt mehr hatte. Darin heißt es:

[Hier Anrede und Namen eines Helden einfügen],

es schmerzt mich, dass wir einander so lange nicht gesehen haben. Vor allem jetzt, da ich von einer Krankheit schwer gezeichnet bin und im Sterben liege. Ich wünsche mir dich und deine Freunde, [hier Namen der anderen Helden einfügen], von denen ich viel gehört habe, noch ein letztes Mal zu sehen bevor es zu spät ist. Bitte besuche mich sobald du kannst in Crowhust.

In der Hoffnung dich bald zu sehen.

Lori D. Wealns

Untersuchen die Helden diesen Brief genauer, fällt ihnen auf, dass die Schrift etwas ungelenk und leicht verwischt ist. (Der Brief ist von Madlene. Diese ist Rechtshänderin, schrieb aber mit der linken Hand, um sich nicht durch die Handschrift zu verraten.)

Crowhust ist mit der Kutsche etwa eine Tagesreise von London (dem Wohnsitz der Helden) entfernt.

### 1. Tag

**Ankunft (Ereignis)**
Eure Kutsche fährt langsam über die immer schlechter werdenden Straßen. Es beginnt schon zu dämmern, während ihr an mehreren Feldern und Weiden vorbeikommt. Plötzlich gibt es irgendwo vor euch einen lauten Knall und euer Kutscher ruft laut. „Halt, Brrrr.“

Helden, die sich mit Schusswaffen auskennen, erkennen sofort, dass der Knall ein Schuss (Warnschuss) war.

Der Mann, der den Helden jetzt gegenüber steht ist Christian .

Wenn die Helden aus der Kutsche schauen, dann sehen sie in der Dämmerung einen Mann mit seltsam deformiert wirkendem Kopf breitbeinig auf der Straße stehen. In jeder Hand hält er einen Revolver und zielt auf euch, während er langsam näher kommt und laut ruft: „Stehenbleiben und keine schnellen Bewegungen. Wer seid ihr und was wollt ihr in meinem Dorf?“

Die Helden sollen sich nun ihm gegenüber erklären. Eigentlich will Christian nur wissen, ob die Helden auch wirklich jene sind, an die Madlene den Brief geschrieben hat. Sobald er erfolgreich belogen wurde oder die Helden erklärt haben, dass sie nur Lori besuchen wollen, lässt er sie durch mit den Worten: „Na schön, ihr dürft durch. Aber stellt in meinem Dorf bloß keinen Ärger an oder ihr bekommt es mit mir zu tun.“

Wenn die Helden lügen und das auffliegt, lässt er sie auch vorerst durch, schießt aber noch einmal in die Luft, kaum dass die Helden außer Sicht sind. Jetzt misstraut er ihnen noch mehr als ohnehin schon (Vertrauen -1).

Wenn die Helden sich Christian gegenüber ruhig und zivilisiert verhalten und sich ihm fügen steigt das „Vertrauen“ um +1.

Damit lässt er die Helden durch und folgt ihnen nach etwa 5 Minuten.

Eure Kutsche fährt weiter und kommt nach nur wenigen Minuten im Dorf Crowhust an. Ein knappes Dutzend Bauernhäuser steht dicht an dicht um einen großen Dorfplatz gedrängt. Im Süden des Dorfes steht eine kleine Kirche und im Norden ein größeres Haus, das offensichtlich dazu gedacht ist Gäste zu beherbergen. Direkt davor hält auch eure Kutsche.

Auch wenn die Sonne schon fast vollständig untergegangen ist, haben die Helden mehrere Möglichkeiten:

- Besuch bei Lori
- Zimmer im Gasthaus beziehen
- Besuch in der Kirche
- Sich im Dorf umhören (die meisten Dorfbewohner sind zu dieser Zeit schon im Gasthaus)

**Im Gasthaus (Option)**

Wichtig: Durch den einen Warnschuss weiß Michele (= Wirtin) schon, dass die Helden gleich kommen werden, spielt aber dennoch die Überraschte. Hat Christian auch ein zweites Mal geschossen, weiß sie, dass den Helden nicht zu trauen ist und behandelt sie entsprechend vorsichtig. Dabei tritt sie äußerlich immer zuvorkommend und höflich auf.

Als ihr das Gasthaus betretet ist die Stimmung nur zum Teil fröhlich. Mehrere einfach gekleidete Leute sitzen an den überall im Raum verteilten Tischen. In einer Ecke knistert ein munteres Feuer. Eine hochgewachsene Frau mit langen, blonden Haaren schaut hinter dem Tresen auf. „Oh … ähm, kommt doch herein. Was kann ich für euch tun?“ Während dieser Worte kommt sie bereits mit einem einladenden Lächeln auf euch zu.

Michele lädt die Helden nun ein im Gasthaus zu nächtigen und bereitet ihnen anschließend auch Betten vor. Außerdem bringt sie ihnen etwas zu Trinken und zu Essen.

Den Helden gegenüber ist sie sehr höflich, achtet aber darauf unverfänglich zu bleiben und nicht sehr intelligent zu wirken. Außerdem unterhält sie sich immer wieder mit einen etwa fünfjährigen Jungen, der in einer Ecke des Wirtshauses mit Bauklötzern spielt, aber auch wahlweise quer durch den Raum rennt.

**Im Gasthaus (Ereignis)**

Wenn die Helden einige Zeit im Gastraum unten verbringen, dann bemerken sie, dass eine junge Frau (Kelly ) Michele dabei hilft alle Gäste zu bedienen. Plötzlich tritt ein junger Mann ( Gery) mit einfacher Kleidung und einigen Stoppeln am Kinn in den Raum, sieht sich kurz um und geht dann direkt auf die Frau zu. Beide reden kurz und sehr leise miteinander, dann verschwinden sie in einem Hinterzimmer.

Wenn einer der Helden an der Tür lauscht, bekommt er mit, dass der junge Mann (offenbar zum wiederholten Mal) um die Gunst der Frau wirbt. Diese weist ihn jedoch rücksichtsvoll/mitleidvoll aber entschieden ab. Nach einem kurzen Hin und Her, indem sie ihn endgültig abweist und beide zumindest so laut werden, dass sie gerade so im Schankraum zu hören sind (ohne Lauschen), fliegt plötzlich die Tür auf und die junge Frau verlässt mit entschlossenen Schritten den Raum. In dem Moment, indem sie an der Bar vorbeikommt, bricht plötzlich eine Halterung und die ordentlich gestapelten Fässer kommen ins Rollen.

Wenn die Helden nicht „zufällig" in der Nähe der Tür stehen, haben sie keine Chance die Frau mit einer Handeln-Probe zu retten. Dann wird die Frau laut schreiend von den Fässern überrollt.

Jetzt kommt Unruhe auf und alle rennen herbei, um ihr zu helfen. Michele ist mit unerwartet schnellen Bewegungen bei ihr und wuchtet die Fässer von ihr herunter (sie ist kräftiger als sie aussieht). Der junge Mann steht kreidebleich in der Tür und fängt an zu stammeln, dass er das nicht gewollt habe und alles seine Schuld sei. Alle drängen sich um das Mädchen, das noch immer vor Schmerzen schreit.

Wenn kein Held mit medizinischen Kenntnissen da ist, untersucht Michele das junge Mädchen und stellt fest, dass sie außer einigen fiesen Prellungen nur ein gebrochenes Bein hat und lässt sie von zweien der Männer vorsichtig nach Hause tragen.

Wenn die Helden es schaffen den Unfall zu verhindern oder dem Mädchen, Kelly, medizinisch zu helfen, dann steigt das „Vertrauen" um +1.

Wenn die Situation sich bereits aufzulösen beginnt:

Kaum ist die junge Frau aus dem Raum, baut sich bereits eine sehr knochige und hochgewachsene Frau mit grauen Haaren in der Mitte des Gasthauses auf und verkündet mit theatralischer Stimme: „Ich habe es euch ja gesagt: Das ist der Fluch. Wir alle und auch unser Ort sind verflucht."

Wenn Helden in diesem Moment zu Michele sehen, dann können sie sehen, dass diese dem kleinen Jungen, der die ganze Zeit in der Taverne spielt, etwas zuflüstert und der Junge sehr zielstrebig durch die Vordertür den Raum verlässt. (Er ist gerade auf dem Weg um Pater Caduel zu holen.)

Die anderen Dorfbewohner beginnen zu flüstern. Wenn die Helden sie nicht durch Fragen unterbrechen, beginnt die Frau ( Rahmona) nun den Dorfbewohnern einen recht dramatischen Vortrag darüber zu halten, dass ein Fluch auf ihrem Dorf liegt und sich nur so die vielen Unfälle in letzter Zeit erklären lassen. Das gerade sei ein weiterer, eindeutiger Beweis. Der alte Richardson oder sein Geist müssen das Dorf verflucht haben, weil es mit dem Dorf bergab ging, seit dessen Anwesen vor etwa zehn Jahren niedergebrannt ist.

Dann plötzlich taucht Pater Caduel auf und unterbricht Rahmona. Diese wagt offensichtlich nicht ihm zu widersprechen, während er nun erklärt, dass der Herr sie offenbar in letzter Zeit prüfe (viele Unfälle), aber es keinen Fluch gäbe. Sie müssten alle nur reinen Herzens sein und nichts außer der Liebe des Herren im Herzen tragen. Dann würden auch die Unfälle nachlassen.

Dann beginnt sich die Situation aufzulösen. Rahmona und der Pater verlassen das Gasthaus.

Wenn die Helden noch mit Rahmona oder dem Pater reden wollen, behalten die ihre soeben vertretenen Positionen bei. Wenn sie mit dem Jungen (=Gery Seeder) reden wollen, dann gibt sich dieser die Schuld an dem was geschah, weil er in dem Moment so wütend auf die Frau (=Kelly Blacksmith) war, weil er sie liebt aber von ihr zurückgewiesen wurde.

**Bei Lori (Option)**

Um das Haus von Lori zu finden, können die Helden entweder zufällig an alle Türen klopfen oder einfach irgendeinen Einheimischen fragen. Ihnen öffnet eine junge Frau in einfacher Kleidung mit einem Kopftuch. Dies ist Sahra Nightlow, die Stieftochter und Pflegerin von Lori.

- Sie ist sehr verwundert über die Ankunft der Helden, da sie diese nicht kennt und Lori nicht in der Lage wäre einen Brief zu schreiben.
- Sie will die Helden erst abwimmeln, weil sie glaubt, dass es sich um einen üblen Scherz handelt.
- Dann kommt Lori und erkennt den Helden, der den Brief bekam.
- Lori gerät in Aufregung und beginnt wirre Dinge zu erzählen. Dahinter verbirgt sich ihre Geschichte, aber so durcheinander und verworren, dass sie nicht verstanden werden kann.
- Sahra drängt Lori daraufhin wieder ins Zimmer und bittet die Helden herein.
- Dort erzählt sie in Kurzfassung, dass Lori von ihrem Vater geheiratet wurde dann ein Kind und darüber auch den Verstand verlor. Ihr Vater starb kurz darauf bei einem Unfall (irgendein Jagdunfall).
- Wer den Brief geschrieben haben könnte weiß sie nicht. Nur wenn die Helden auch Fragen, können sie feststellen, dass nur drei Leute im Dorf schreiben können: Pater Caduel , Madlene Wingson und Tomas Shaw.

Wenn die Helden sich gegenüber Lori verständnisvoll, rücksichtsvoll, liebevoll, fürsorglich zeigen steigt das Vertrauen um +1.

Verhalten sie sich neutral +0.

Machen sie sich lustig oder ziehen in irgendeiner Weise über Lori oder Sahra her, sinkt das Vertrauen um -1.

**In der Kirche (Option)**
Genaueres ist in der Beschreibung des Ortes nachzulesen.

Wenn die Helden den Ort betreten, fällt ihnen zuerst der schwarze, rußartige Belag auf den Wänden und Türen auf. Außerdem hockt eine junge Frau zusammengesunken vor dem Altar und ist in ein Gebet vertieft.

Die junge Frau ist Madlene. Sobald sie die Helden bemerkt fährt sie zusammen und ist etwas verunsichert. Wenn sie erfährt wer die Helden sind, sucht sie eine Ausrede, um den Helden aus dem Weg zu gehen und verschwindet. Nehmen die Helden sie dennoch ins Kreuzverhör oder zeigen ihr den Brief, dann knickt sie ein und gesteht, dass sie den Brief geschrieben hat. Sie wollte Hilfe, weil sie denkt, dass irgendetwas Seltsames mit Lori vorgeht. Dann verweist sie dazu auch an Rahmona (Tratschtante und Bibliothekarin) und auf die Familie Richardson.

Wenn die Helden sich hier zum Gebet niederlassen oder sich generell wie „gute Christen“ verhalten steigt das Vertrauen um +1.

Verhalten sie sich neutral +0.

Machen sie sich über den christlichen Glauben lustig oder verhalten sie sich gezielt/wissentlich „unpassend“ in der Kirche, dann sinkt das Vertrauen um -1.

**Die Katakomben unter der Kirche (Option)**
Diese können nur durch die linke Tür im Vorraum der Kirche betreten werden. Diese Tür ist verschlossen (Schlossknacken-Probe).

Wie der Gang hinter der Tür aussieht ist der Ortsbeschreibung zu entnehmen.

Die schwere Tür am Ende des Ganges ist verschlossen. (Schlossknacken-Probe um 10 erschwert)

Wenn die Helden diese geöffnet haben, öffnet sich dahinter ein freier Blick auf ein großes Himmelbett, das in der Mitte des Raumes steht. Mit soliden Lederriemen ist ein kleines Mädchen, vielleicht 7 Jahre alt an das Bett gefesselt.

Wenn die Helden sich genauer im Raum umsehen, sehen sie:

Der komplette Raum ist mit einer Art schwarzem Belag überzogen der zum Bett hin sogar noch dicker wird. Der Raum ist viereckig und hat mehrere Nischen. Darin stehen weitere Statuen mit je zwei Jahreszahlen und einem Namen im Sockel. Auch diese sind pechschwarz, wie mit Farbe überlaufen. Durch das Dunkel, wirkt der Raum sehr eng und beklemmend.

Das Mädchen ist Diana Nightlow . Wenn die Helden näherkommen, versucht sie die Helden anzusprechen und bittet darum freigelassen zu werden. Sie sieht wie ein normales Mädchen aus und trägt ein schlichtes Kleid, aber sie spricht sehr deutlich und für ihr Alter ungewöhnlich gebildet. Außerdem sind ihre Augen pechschwarz und es scheint, als ob die Schwärze ihrer Augen noch in den Raum ausstrahlen würde.

Wenn die Helden mit ihr sprechen, dann erzählt sie:

- Pater Caduel hat sie hier eingesperrt.
- Sie möchte bitte freigelassen werden und wieder zu ihrer Mutter (Lori).
- (Wenn die Helden sie berühren) fühlt sich ihre Haut eiskalt an.
- (Wenn die Helden fragen was mit ihren Augen ist) weiß Diana nicht was die Helden meinen.
- Auf alle anderen Fragen gibt sie vor keine Antwort zu wissen.

Wenn die Helden sie von den Fesseln befreien springt Diana auf und folgt den Helden mit einem breiten Lächeln. Wenn die Helden versuchen Diana zu überreden doch hier unten zu bleiben, nachdem sie sie befreit haben, scheitert dies. Wenn die Helden versuchen sie mit Gewalt hier unten zu halten, verwandelt sich Diana in 3 Kampfrunden in den Dämon mit Wolfsgestalt und greift die Helden an. Dann sollten sie die Flucht ergreifen, denn in verwandelter Form ist der Dämon sehr stark.

**Kampfwerte:** Leben: 400; Initiative: 30 + W10; Angriff: 80; Schaden: 7 W10

Wenn die Helden Diana nicht befreien, dann versucht sie erst das Mitleid der Helden zu erregen und wenn auch das nicht klappt, beginnt sie wie wahnsinnig zu schreien und gegen die Fesseln anzukämpfen. Dabei verwandelt sie sich immer wieder teilweise in den Dämon, aber niemals vollständig.

**In der Nacht (Ereignis)**
Da es nur ein Gasthaus im Dorf gibt, wird davon ausgegangen, dass die Helden dort übernachten. Tun sie das nicht, muss folgende Szene entsprechend angepasst werden.

Alle Helden dürfen um 50 erschwert auf Auffassungsgabe würfeln. Wenn einer Nachtwache hält, dann muss er nicht würfeln. Bei Gelingen erwacht der Held. In der Nacht schleicht Michele Willington (Besitzerin der Taverne) in das Zimmer der Helden und durchsucht deren Gepäck. Findet sie darin irgendeinen Hinweis auf etwas Okkultes (Bücher oder Ritualgegenstände aus vorherigen Abenteuern) oder den Brief von Madlene, dann stielt sie diese Gegenstände.

Findest sie etwas Okkultes sinkt das Vertrauen -2.

Findet sie nichts Okkultes steigt das Vertrauen um +1.

Wenn die Helden sie bemerken, dann flieht sie sofort zu dem leeren Haus im Dorf. Dort verriegelt sie die zuvor offene Tür hinter sich und versucht dann durch eines der Fenster im Untergeschoss zu schleichen, wenn die Helden gerade nicht durch dieses Fenster zu sehen sind. Danach schleicht sie wieder in das Gasthaus und legt sich schlafen.

Wenn die Helden sie dennoch fangen sollten, dann versucht sie sich heraus zu reden, aber verrät auf keinen Fall, dass sie (Michele, der Pater und Christian) eigentlich wissen wollten ob die Helden im Auftrag von Herr Strauß kommen oder nicht – also ob sie Freund oder Feind sind.

Wenn die Helden sie gar nicht bemerken, können sie am nächsten Morgen mit einer Wissen-Probe feststellen, dass ihre Gegenstände nicht mehr so liegen wie noch am Abend zuvor – diese also in der Nacht durchsucht wurden. Fehlt etwas merken sie das auch ohne Probe.

## 2. Tag

### Allgemeines

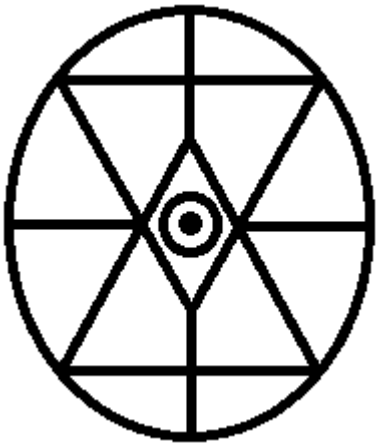
Die Helden können sich nun beliebig im Dorf umsehen und mit allen NPCs interagieren. Was sie von diesen erfahren steht bei den jeweiligen Charakteren oder Orten.

Interessante Informationen bekommen die Helden bei der Villa der Richardsons, Rahmona, Gery , Kelly, Tomas , Gedion, Lori und in der Kirche .

Am Morgen ist das Dorf kurzzeitig recht lebendig, weil alle Bauern aus ihren Häusern kommen und auf ihre Felder oder zu anderen Arbeiten im Dorf gehen. Danach wird es recht schnell wieder ruhig und das Dorf wirkt fast wie ausgestorben.

### Das tote Schwein (Ereignis)

Wenn die Helden sich am Vormittag, nachdem die Bauern alle auf ihre Felder gegangen sind, noch im Dorf sind, dann können sie mit einer Sinnesschärfe-Probe bemerken, dass Lori hinter den Häusern herumschleicht.



Okkultes Zeichen, das Lori an die Wand schmiert

Lori geht zu einem der Bauernhäuser (dem von Tomas) und durch die offene Tür in das Haus. Dann kommt sie kurz darauf mit einem Schwein heraus und lockt das Tier mit Möhren hinter dir Kirche. Dort tötet sie das Tier und zeichnet mit dem Blut ein okkultes Zeichen an die Wand. Anschließend lässt sie das Tier aufgeschnitten hinter der Kirche liegen und schleicht sich wieder in ihr Haus, wo sie sich gründlich reinigt.

All dies tut Lori, weil der Dämon es ihr befohlen hat. Das Zeichen schwächt alle Bannzeichen des Paters und erlaubt es dem Dämon statt der Gestalt des Kindes die „übliche Dämonengestalt“ anzunehmen. Sahra (Pflegerin von Lori) ist zu dieser Zeit in der Schenke bei Michele und hilft ihr dabei die Zimmer zu putzen. Daher bekommt sie nicht mit, was Lori tut.

Wenn die Helden sie nicht bei der Tat erwischen oder aufhalten, dann können sie später das tote Tier und das Zeichen an dieser Stelle finden. Finden sie es nicht, wird es gegen Abend von Micheles Kind beim Spielen gefunden und sorgt für Unruhe im Dorf.

Wenn die Helden sie aufhalten wollen, dann bleibt sie völlig ruhig, lässt sich aber nicht von ihrem Tun abbringen. Stattdessen stellt sie sich dumm oder (wenn ihr Tun schon zu offensichtlich ist) schickt sie die Helden einfach weg. Versuchen die Helden Gewalt anzuwenden greift Lori sie mit lautem Geschrei und einem Küchenmesser an (lockt nach 3 Runden mehrere Dorfbewohner an).

Werte: 50 Leben, Angriff: 30, Ausweichen: 10, Initiative: 5 + W10, Schaden: 2 W10.

Wenn die Helden frühzeitig andere Dorfbewohner auf Lori aufmerksam machen, dann lässt sie sich widerstandslos wieder in ihre Wohnung bringen und setzt sich dort ans Fenster. Die Helden bekommen +1 Vertrauen. Sobald aber keiner mehr auf dem Dorfplatz zu sehen ist, versucht Lori es erneut.

Wenn die Helden ohne Gewalt Lori davon abhalten das okkulte Zeichen an die Wand zu schmieren, bekommen sie +2 Vertrauen.

Wenn die Helden Gewalt anwenden, die keine Wunden hinterlässt, dann bekommen sie +1 Vertrauen.

Wenn die Helden Lori verletzten kommt es darauf an wie gut sie dem Pater erklären können, dass sie „die Guten" sind. Gelingt eine Überreden-Probe (oder ähnliches Talent) dann bekommen sie maximal +1 Vertrauen, eher +0.

Wenn sie Lori töten bekommen sie je nach gelungene Überreden-Probe zwischen -2 und -5 Vertrauen.

**Der verwundete Pater (Ereignis)**
Gegen Mittag (etwa eine Stunde nachdem Lori das Schwein hinter der Kirche getötet hat), Beginnt dieses Ereignis in der Kirche. Folgendes bekommen die Helden nur mit, wenn sie zur richtigen Zeit in der Kirche sind:

- Erst ist ein Brüllen wie von einem großen Tier zu hören.
- Dann ein menschlicher Schrei (beide von unter der Kirche).
- Kurz darauf kommt der Pater mit aschgrauem Gesicht aus der linken Tür vom Vorraum gerannt. Madlene kommt herbeigeeilt und hilft ihm die Tür zu verschließen. Fragen beantwortet er nicht.
- Der Pater lässt sich von Madlene zur Taverne bringen. Er hinkt stark und muss sich auf sie stützen.
- Ohne große Erklärungen verschwinden die beiden mit Michele in einem Hinterzimmer. (Wenn die Helden in der Taverne sind, werden sie entweder nicht beachtet oder abgewiesen).
- Im Hinterzimmer (ohne Helden) versorgt Michele die schwere Fleischwunde die der Dämon dem Pater ins Bein geschlagen hat.
- Madlene holt in dieser Zeit Christian.
- Dann beraten die Vier gemeinsam (ohne Helden!) was zu tun ist und ob man den Helden trauen kann. Sie kommen aber noch zu keinem Ergebnis, außer dass sie die Helden prüfen wollen.

Wenn die Helden nicht zur passenden Zeit dabei sind, können sie später nur über eine Sinnesschärfe-Probe herausfinden, dass der Pater hinkt. So oder so behauptet er unglücklich gestürzt zu sein und sich das Knie angeschlagen zu haben.

Wenn die Helden den Pater medizinisch behandeln wollen lehnt er ab. Er lässt sich nur mit einer gelungenen Überreden-Probe (oder ähnliches Talent) behandeln. In Anbetracht der klaffenden Fleischwunde am Bein räumt er ein, dass er nicht gefallen ist, sondern von einem Wolf angegriffen wurde. Allerdings wollte er weder die Helden noch die Dorfgemeinschaft beunruhigen und hat daher die Geschichte mit der Treppe erfunden (auch die Geschichte mit dem Wolf ist eine Lüge.)

Gelingt die Behandlung bekommen die Helden +2 Vertrauen. Gelingt sie nicht bekommen sie +1. Geht sie gravierend schief bekommen sie -2 Vertrauen.

**Die Katakomben unter der Kirche (Option)**
Die linke Tür im Vorraum (Eingang zu den Katakomben) ist verschlossen (Schlösserknacken-Probe).

Wie der Gang dahinter aussieht ist der Ortsbeschreibung zu entnehmen.

Die nächste Tür ist nur angelehnt. Dahinter sehen die Helden auf den ersten Blick wieder das Himmelbett. Jetzt ist es aber leer und die Lederriemen sind zerrissen. Der Dämon ist noch da, aber anfangs für die Helden nicht zu sehen (er steht neben der Tür an der Wand). Wenn die Helden den Raum gerade betreten wollen, dann stürmt der Dämon hervor und greift die Helden an.

Wenn die Helden keine Sinnesschärfe-Probe schaffen, trifft sie der erste Angriff und sie können nicht parieren/ausweichen. Gelingt ihnen dies, können sie dem ersten Angriff ausweichen (Handeln, oder entsprechendes Talent).

Wenn die Helden danach nicht sofort in den Gang zurück flüchten kommt es zum Kampf.

**Kampfwerte:** Leben: 400; Initiative: 30 + W10; Angriff: 80; Schaden: 7 W10

Der Dämon ist zwar extrem stark, aber zu groß und passt nicht durch den Gang. Allerdings versucht er mit seinen Krallen nach den Helden zu greifen. Schießen diese aus der Distanz auf ihn, stellt er sich wieder neben der Tür an die Wand, heult und wütetet aber lautstark weiter.

Je nachdem wie lange es noch bis zum Ereignis „Entkommen" dauert, können die Helden genau gegenüber der Tür in der Wand ein Loch sehen. Dort versucht der Dämon offensichtlich sich ins Freie zu graben.

**Die Schlägerei (Ereignis)**
Auch wenn diese Szene möglichst dramatisch wirken soll, hat sie mit dem Hauptplot nichts zu tun und soll nur vom Wesentlichen ablenken.

Am späten Nachmittag kommt Tomas wieder nach Hause und stellt dort fest, dass eines seiner Tiere fehlt (das was zuvor von Lori entführt wurde). Er verdächtigt sofort Gedion und beginnt vor Wut kochen. Er macht sich umgehend auf zum Haus von Gedion und klopft an dessen Tür. Als dieser nicht öffnet, beginnt er zu brüllen, dass es im ganzen Dorf zu hören ist und beschuldigt Gedion laut eines seiner Tiere gestohlen zu haben.

Gedion befindet sich zu dieser Zeit in der Taverne. Sobald Tomas draußen zu brüllen beginnt, steht Gedion kommentarlos auf und geht nach draußen, wo sofort ein Faustkampf zwischen ihm und Tomas entsteht.

Wenn die Helden eingreifen, dann bekommen auch sie Treffer ab, wobei die beiden Streithähne die Prügelei am Laufen halten wollen. Auf rein verbale Zurufe reagieren sie nicht.

**Werte der Kontrahenten** (beide haben die gleichen Werte): Leben: 100; Faustkampf: 50; Initiative: 15 + W10; Schaden (Fäuste): 1 W10

Greifen die Helden nicht ein, endet der Kampf sobald einer der Beiden unter 40 Leben hat oder nach 10 Runden. Wenn einer unter 40 Leben hat gibt er auf. Wenn die 10. Runde vorbei ist, kommt Christian mit gezogener Waffe aus seinem Haus und schießt einmal in die Luft. Danach befielt er beiden mit noch immer gezogener Waffe in ihre Häuser zu verschwinden und Pater Caduel kommt, um mit beiden einzeln zu sprechen und den Konflikt aufzulösen.

Wenn die Helden es schaffen die Schlägerei aufzulösen, bekommen sie +1 Vertrauen.

Wenn die Helden nichts tun, bekommen sie +0 Vertrauen.

Wenn die Helden die Schlägerei noch befeuern bekommen sie -1 Vertrauen.

**Die Villa der Richardsons (Option)**
Davon wo die Villa sich genau befindet, können die Helden erfahren, wenn sie im Dorf herumfragen.

Der erste allgemeine Eindruck:

Ihr steht vor einem großen Anwesen, das früher sicher einmal sehr stattlich und vornehm war. Heute jedoch ist das Gebäude bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Auch der einst schöne und gepflegte Garten ist völlig verwildert. Überall liegen rußgeschwärzte Trümmer herum und Ginster beginnt den ehemaligen Garten zu überwuchern. Sogar ein paar Ratten scheinen sich zwischen den Trümmern herumzutreiben.

Wenn die Helden den Ratten folgen oder diese genauer beobachten, können sie unter einem Raum, der früher mal ein Stall für Pferde oder ähnliches gewesen sein muss, einen Geheimraum finden. Diesen Raum finden sie auch, wenn sie zufällig in dem ehemaligen Stall den Schutt zur Seite bewegen. Daneben sind die einzigen Räume, die noch soweit intakt sind, dass man ihre frühere Funktion erahnen kann: Eingangshalle, Küche, Bediensteten Unterkünfte, Schmiede. Daneben finden die Helden noch mehrere andere Räume, deren frühere Funktionen sie nicht ausmachen können.

Abgesehen von dem Geheimraum finden die Helden nur Gegenstände, die durch das Feuer unbrauchbar sind und Trümmer in der Villa. Der Geheimraum wird unter Orte näher beschreiben.

Wenn die Helden die Gebeine von Sir. Richardson bergen bekommen sie +2 Vertrauen.

Wenn die Helden einem aus der NPC-Gruppe die gefundene Versiegelungsformel überlassen, bekommen sie +5 Vertrauen.

**Prüfung der Helden (Ereignis)**

An dem Ereignis „Der verwundete Pater“ haben Pater Caduel, Michele und Christian beschlossen die Helden zu prüfen, um deren Glaubwürdigkeit festzustellen (bzw. ob die Helden von Herr Strauß geschickt wurden, um den Dämon zu befreien oder ob man ihnen vertrauen kann).

Das tun sie, indem Michele am Abend in der Taverne, dem Charakter mit dem geringsten Wert in Soziales, unter einem Vorwand in ihr Hinterzimmer lockt und dort mit ihm ein zunächst unverfängliches Gespräch beginnt und ihn unauffällig abfüllt. Mögliche Vorwände sind: Flirten (nur männliche Helden), Interesse an dem Beruf/Hobby (vor allem weibliche Helden) oder sie hat einen offenen Wein und möchte den Helden nach einer Meinung dazu Fragen (schon zu lange offen, Marke insgesamt gut, hat der Held andere Wein-Erfahrungen?)

Dabei versucht sie zuerst den Helden unauffällig betrunken zu machen (sie trinkt dabei mit, aber gezielt weniger als der Held und schenkt immer nach) und ihn dann zuerst über seine Erfahrungen zu okkulten Dingen auszufragen. Wenn dabei der Name „Herr Strauß“ nicht fällt und sie nicht sicher ist, ob der Held für Herr Strauß arbeitet, fragt sie in sehr beiläufigem Ton und ohne einen Zusammenhang ob der Held einen Herrn Strauß kenne. Nach dieser Konfrontation beobachtete sie die Reaktion des Helden sehr genau.

Nach der Befragung des Helden geht sie zusammen mit dem Helden in den Schankraum. Dort wartet Christian bereits an der Theke und begrüßt sie mit: „Da bist du ja endlich, Michele. Dachte schon du willst mich heute trockenlegen. Ein Bier.“ Michele bringt dich zum nächststehenden Stuhl und setzt dich vorsichtig darauf ab, während du sofort betrunken auf diesem zusammensackst. Dann geht sie zurück zur Theke und sagt laut:

Wichtig: Jetzt folgt ein zuvor abgesprochener Code. Wenn Michele den Helden vertraut, dann antwortet sie mit: „Wie du meinst. Du musst selber wissen wie viel du vertragen kannst.“ Wenn sie den Helden nicht vertraut antwortet sie mit: „Nein Christian, ich denke du hattest heute genug.“ Wenn sie sich nicht sicher ist, ob man den Helden vertrauen kann, antwortet sie mit: „Ich bin mich nicht sicher ob das eine gute Idee ist. Ich glaube ein halbes Bier sollte genügen.“

Egal wie ihre Antwort ausfällt, brummt Christan darauf nur. Wenn er ein Getränk bekommt, trinkt er es sofort aus. Danach wirft er etwas Geld auf den Tresen und verschwindet aus der Taverne. Folgen die Helden ihm, sehen sie wie er direkt zur Kirche geht, wo er Pater Caduel die Neuigkeiten mitteilt. Anschließend (nach ca. 5 Minuten) geht er in sein Haus.

Wie viel Vertrauen/Misstrauen die Helden aus dieser Aktion gewinnen können, hängt ganz von dem ab, was der Held Michele erzählt. Macht er klar, dass er in Opposition zu Herr Strauß steht? Kennen die Helden Herr Strauß vielleicht auch noch gar nicht? Hat sich der Held überhaupt von Michele abfüllen lassen oder

ihr widerstanden? Oder hat Michele gar den Eindruck, dass der Held doch für Herr Strauß arbeitet? Je nachdem können die Helden hier zwischen +4 und -4 Vertrauen bekommen.

**Das Dorf verlassen (Option)**

Wenn die Helden das Dorf endgültig verlassen wollen, sollte ihnen dies ohne Schwierigkeiten möglich sein. Dann kommt ihnen jedoch Madlene nachgelaufen und erzählt ihnen, dass sie den Brief geschrieben hat und ihre Hilfe braucht. (s. Madlene )

## 3. Tag

**Gedions Sabotage (Ereignis)**

Der Morgen beginnt wie der 2. Tag mit einigem an „Durcheinander", indem alle Bauern ihre Werkzeuge nehmen und auf die Felder gehen.

Zum Ende dieses Durcheinanders schleicht Gedion zum Haus von Tomas . Wenn die Helden ihn stellen, behauptet er, dass er sich nur mal umsehen wollte. Wird er nicht aufgehalten, bricht er durch die Hintertür ein und zerstört einige der Werkzeuge von Tomas als Rache für die Schlägerei gestern. Wird er hierbei gestellt, gibt er zu was er vorhatte und beschwert sich lang und breit über Tomas, der ihn gestern grundlos angegriffen hat.

Halten die Helden ihn auf bekommen sie +1 Vertrauen.

**Putzen (Ereignis)**

Wenn die Helden nicht verhindert haben, dass Lori das okkulte Zeichen an die Wand der Kirche schmiert und es auch nicht selbst entfernt haben, dann reinigen Pater Caduel und Madlene zusammen am frühen Morgen die Rückseite der Kirche und entfernen auch alle Überreste vom Schwein und dessen Blut.

Wenn die Helden ihnen helfen oder gar von sich aus anbieten diese Sauerei zu entfernen, dann bekommen sie +1 oder sogar +2 Vertrauen.

**Die Falle (Ereignis)**

Dieses Ereignis findet nur statt, wenn Pater Caduel, Christian und Michele den Helden misstrauen. (Vertrauen ist im negativen Bereich)

Direkt nach dem Frühstück, spricht Michele den Helden mit dem höchsten Handeln-Wert an und bittet ihn, ihr bei einer Kleinigkeit zu helfen, die etwas Muskelkraft verlangt. Eines der Weinfässer sei umgefallen und nun brauche sie Hilfe es wiederaufzurichten. Wenn der Held sich weigert bietet sie ihm Geld oder (nur bei Männern) flirtet, um ihn zu überzeugen. Wenn andere Helden mitkommen wollen, dann versucht sie diese abzuwimmeln, da ohnehin nicht mehr als 2 Personen gleichzeitig so ein Fass tragen können (einen zweiten Helden nimmt sie notfalls noch mit aber nicht mehr).

Während Michele mit dem einen Helden geht, kommt der Pater herein und bittet den Helden mit dem höchsten Wissens-Wert mitzukommen. Er habe etwas Wichtiges über das Zeichen, das Lori an die Wand gemalt habe herausgefunden (wenn die Helden Lori aufgehalten haben spricht er nur von etwas Wichtigem). Auch er lässt nicht zu, dass mehr als ein Held mitkommt, weil es sonst im Dorf auffallen könnte und er die Dorfbewohner nicht noch mehr beunruhigen möchte, als ohnehin schon.

Der Held, der mit Michele in das Hinterzimmer geht, sieht dort tatsächlich eines der Weinfässer, das sich offenbar aus der Verankerung gelöst hat. Beim Eintreten lässt Michele die Tür wie zufällig hinter sich zufallen. Michele fasst mit dem Helden an und gemeinsam hieven sie das Fass wieder in die Verankerung. Danach tritt Michele einen Schritt von dem Helden weg und Christian betritt den Raum durch die Hintertür. Er richtet eine seiner Waffen auf den Helden und zwingt ihn sich mit dem Gesicht zu einer der Wände aufzustellen. Wenn der Held Widerstand leistet, indem er einen der beiden angreift oder auch nur auf sie zu geht, dann bekommt er einen Schuss ins Bein (6W10 – Der Schaden sollte aber nicht tödlich sein, wenn

der Held schon anderweitig verletzt ist, außer der Held legt es wirklich darauf an). Danach wird er niedergeschlagen. Wenn er sich brav an die Wand stellt wird er einfach nur niedergeschlagen und verliert keine Lebenspunkte.

Pater Caduel führt den anderen Helden unterdessen in die Bibliothek und setzt sich dort mit ihm an einen der Tische. Dort zeigt er ihm ein Buch mit dem Titel „Clatu ferata noctis“ – einem okkulten Buch über Dämonen. Er erklärt dem Helden, dass er glaubt, dass einer der Dorfbewohner einen der Dämonen beschworen hat. Dann schlägt er die Seite von Bilvis dem Neider auf (ein zufällig von ihm gewählter Dämon, der eigentlich nichts mit dem Geschehen in Crowhust zu tun hat). Darauf lehnt er sich in seinem Stuhl zurück und lässt den Helden lesen. Während dieser liest, kann der Held eine um 20 erschwerte Probe auf Auffassungsgabe machen. Gelingt diese, hört er hinter sich Schritte. Wenn er nichts bemerkt, bekommt er plötzlich von hinten ein Tuch mit Chloroform auf das Gesicht gedrückt und wird bewusstlos. Wenn er Madlene mit dem Tuch hinter sich bemerkt, kann er versuchen ihrem Angriff mit einem Wurf auf Handeln zu entkommen. Schafft er das, kommt es zu einem Kampf. Pater Caduel versucht dabei den Helden festzuhalten und Madlene ihm das Tuch auf die Nase zu drücken. Beide greifen so an, dass sie keinen Schaden machen.

Danach kommt Michele scheinbar aufgelöst zu den verbliebenen Helden in der Taverne und meint, dass sie Hilfe bräuchte. Der Held, der ihr eben mit dem Wein helfen wollte, hätte sich den Kopf angeschlagen und sei verletzt, weil ihnen das Fass weggerutscht wäre. Sobald die Helden den Raum betreten haben, tritt Christian aus einer Nische und richtet seine Waffen auf die Helden. Michele stellt sich zwischen die Helden und die Tür. Egal ob die Helden kämpfen oder ruhig den Anweisungen folgen, passiert das Gleiche, wie oben bei dem einzelnen Helden.

Wenn die Helden sich sehr geschickt anstellen, dann können sie der Falle, die die Vier ihnen gestellt haben, auch entkommen. In diesem Fall können sie sich aber nicht mehr im Dorf sehen lassen und müssen sich in den umliegenden Wäldern verstecken. Wenn sie zum großen Finale den Dämon mit bekämpfen, dann vergeben die Vier ihnen und entschuldigen sich in aller Form bei ihnen. Sie hatten eigentlich nur Angst vor den Helden und hatten den Verdacht, dass die Helden von Herr Strauß geschickt worden sein könnten, um den Dämonen zu befreien.

Wenn die Helden gefangen genommen worden sind, dann erwachen sie einige Stunden später (am frühen Abend, kurz nachdem der Dämon entkommen ist). Sie befinden sich alle zusammen gefesselt im Weinkeller unter der Taverne. Um sie herum ist alles dunkel und ihnen wurden alle Gegenstände abgenommen. Mit Proben auf Fesseln/Knotenkunde oder Kraft oder Handeln können sie sich gegenseitig befreien. Wenn sie eine Weile in dem Keller herumsuchen, finden sie auch Balken oder Wässer, an denen sie die Fesseln „aufreiben“ können.

Wenn sie im Keller herumtasten, dann finden sie eine kleine sowie eine große Tür und eine Kiste – dazu viele Weinfässer.

In die Kiste sind die Worte „Love is the answer.“ eingeritzt. Die Truhe hat ein Zahlenschloss mit 7 Ziffern. Die richtige Codenummer lautet: 12.15.22.5 Wenn man diese Zahlen einem Buchstaben zuordnet (beginnend mit a = 1 erhält man „Love“). Geben die Helden diese Zahlen ein (die richtigen Ziffern müssen jeweils ertastet werden), geht die Kiste auf. Darin befinden sich alle Gegenstände, die sie zum Zeitpunkt ihrer Gefangennahme bei sich hatten.

Die kleine Tür ist verschlossen und nur mit roher Gewalt zu öffnen. Sie führt wieder in die Taverne.

Die große Tür ist ein zweiflügliges Tor, dass nur durch einen Riegel verschlossen ist. Um es zu öffnen muss der Riegel geöffnet werden und ist muss eine Handeln-Probe notwendig, (pro weiterer Person um 30 erleichtert). Dahinter finden die Helden eine Rampe nach oben, die mit Brettern abgedeckt ist. Um diese zur Seite zu schieben ist eine Handeln-Probe, wie bei der großen Tür nötig. Gelingt dies, sind die Helden frei und kommen hinter der Taverne ins Freie.

Wenn die Helden auf andere Weise versuchen ins Freie zu kommen, sollte der Spielleiter improvisieren. Zwar hat der Raum keine Fenster und auch ein „nach draußen graben“ ist durch die Holzwände mit Erde dahinter unwahrscheinlich, aber wenn die Helden um Hilfe rufen und so jemanden in eine Falle locken oder einen Dietrich besitzen oder ähnliches kann dies durchaus gelingen.

Wenn die Helden nach der Gefangenschaft ins Freie kommen, ist der Dämon bereits entflohen. Die Dorfbewohner befinden sich fast alle in der Kirche und beraten darüber was zu tun ist. Der Pater ist sich sehr sicher, dass der Dämon versuchen wird das Dorf anzugreifen. Daher bereiten sie sich auf einen Kampf vor. Keiner geht davon aus, dass die Helden sich befreien, aber sie werden von der gesamten Gemeinschaft als „Verbündete des Dämons“ gesehen und können sich daher nicht mehr im Dorf sehen lassen.

**In der Kirche (Ereignis)**

Der Dämon steht kurz davor sich aus eigener Kraft aus den Kammern unter der Kirche zu befreien. Daher versammeln sich alle Menschen, die ihm mehr oder weniger verfallen sind nun Stück für Stück in der Kirche. Komplette Kontrolle hat der Dämon aber über keinen.

Ab dem Morgen können die Helden Lori in der Kirche finden. Sie sitzt nur auf einer der Bänke, schaut ziellos umher und summt unzusammenhängend vor sich hin. Auf Nachfrage erklärt sie (zusammen mit einigem anderen wirren Zeug), dass ihr Kind bald geboren wird und sie darauf wartet.

Ab dem frühen Nachmittag kommt auch Gedion dazu, der mit starrer Miene in der zweiten Reihe der Kirche sitzt und unbewegt den Altar anstarrt. Auf Nachfrage erklärt er, dass er einfach ein wenig Zeit für sich bräuchte um über die Sache mit Tomas nachzudenken. Dabei wippt er immer wieder nervös mit den Füßen oder Beinen und wirkt angespannt und ungeduldig.

Am Mittag kommt Gery dazu. Er setzt sich immer wieder kurz hin, springt dann wieder auf und läuft in der Kirche umher. Dabei streicht er oft mit den Händen über Wände und Boden. Auf Nachfrage erklärt er, dass er das Gefühl hat unbedingt hier sein zu müssen, weil ihn irgendetwas hier hinzieht. Aber was, das ist kann er nicht benennen.

Wenn einem der Helden ein „dunkler Wunsch“ von dem Dämonen erfüllt wurde, dann fühlt auch der Held einen gewissen Drang sich in die Kirche zu den Anderen zu setzten. Warum kann er aber nicht sagen. Tut er dies, fühlt er Befriedigung. Tut er es nicht bleibt der leichte Drang da.

**Entkommen (Ereignis)**

Am führen Abend ist plötzlich ein lautes, wolfsähnliches Heulen im ganzen Dorf zu hören. Zu diesem Zeitpunkt hat sich der Dämon hinter der Kirche ins Freie gegraben. Nur wenn die Helden sich zufällig gerade dort oder in Sichtweite dazu aufhalten, können sie sehen, wie der Dämon sich freibuddelt, dann ein Heulen ausstößt und danach sofort in den Wald verschwindet.

Ab hier passieren viele Dinge gleichzeitig. Die Helden können jederzeit eingreifen/selbst agieren.

Lori, Gedion und Gery kommen aus der Kirche gerannt. Michele kommt mit zwei Dolchen in den Händen aus der Taverne. Christian kommt mit zwei gezogenen Pistolen aus seinem Haus und blickt sich wild um. Pater Caduel und Madlene kommen aus dem kleinen Anbau der Kirche.

Lori rennt sofort in den Wald und ruft dabei laut „Diana, warte auf mich, Diana!“. Pater Caduel ruft: „Nicht, Lori. Bleib hier!“ Er versucht sie festzuhalten, bekommt aber nur ihren Ärmel zu fassen, der abreißt. Christian brüllt ebenfalls: „Stehenbleiben!“ und schießt über Lori hinweg. Die ignoriert das aber und rennt weiter auf den Wald zu. Gedion macht unentschlossenen einige Schritte auf den Wald zu, geht dann aber wieder zur Taverne und streift wie ein eingesperrtes Tier immer zwischen Wald und Taverne hin und her. Gery rennt sofort in das Haus seiner Familie und versteckt sich dort. Michele läuft sofort Richtung Wald. Danach beginnt sich die Situation zu beruhigen.

Wenn die Helden nicht eingreifen, rennt Lori in den Wald und ist verschwunden. Michele verfolgt sie bis zum Waldrand hinter der Kirche, bleibt aber an der Stelle stehen, an der der Dämon sich ins Freie gegraben hat. Gedion dreht sich plötzlich ruckartig auf dem Absatz um und geht kommentarlos in sein Haus. Pater Caduel und Madlene gehen zusammen mit Christian zu Michele und dann alle gemeinsam in die Taverne. Dort halten sie Kriegsrat.

**Die Katakomben unter der Kirche (Option)**

Wenn die Helden diesen Ort jetzt noch aufsuchen wollen, dann können sie das entweder durch die linke (verschlossene) Tür im Vorraum der Kirch oder durch das große Loch auf der Rückseite der Kirche, wo sich der Dämon ins Freie gebuddelt hat.

Wenn die Helden sich genauer im Raum umsehen, sehen sie:

Mitten im Raum steht ein Himmelbett, an dessen Enden sich solide Lederriemen befinden. Diese sind jedoch zerrissen. Der komplette Raum ist mit einer Art schwarzem Belag überzogen der zum Bett hin sogar noch dicker wird. Der Raum ist viereckig und hat mehrere Nischen. Darin stehen Statuen mit je zwei Jahreszahlen und einem Namen im Sockel. Auch diese sind pechschwarz, wie mit Farbe überlaufen. Durch das Dunkel, wirkt der Raum sehr eng und beklemmend. Außerdem riecht es überall nach einer Mischung aus Fäulnis und nassem Hund.

**Kriegsrat (Ereignis)**

Wenn die Helden zuvor nicht im Ereignis „Die Falle“ angegriffen wurden, dann wird automatisch dieses Ereignis ausgelöst, außer die Helden haben sich in der kurzen Zwischenzeit noch wie die Axt im Walde benommen. Dann muss der Spielleiter improvisieren und ggf. das Ereignis „Die Falle“ einfach später auslösen.

Pater Caduel, Michele und Christian bitten die Helden zusammen in ein Hinterzimmer der Taverne. Dort erzählen sie ihnen alles was sie wissen und Pater Caduel zeigt ihnen auch ein Buch mit dem Titel „Clatu ferata noctis“ – ein okkultes Buch über die Beschwörung von Dämonen. Darin wird auch „Vuldreth der Albtraumbringer“ beschrieben. Genau mit diesem Dämonen haben es die Helden zu tun. Leider wurde schon vor vielen Jahren die Formel wie man den Dämon verbannen kann aus dem Buch entfernt und ist verloren. (Dieses fehlende Stück kann im Geheimraum der alten Villa gefunden werden.)

Die Helden werden in die Planung der nächsten Schritte einbezogen bzw. richten sich die drei ganz nach den Vorschlägen der Helden. Bei dieser Planung schlägt Michele vor den nahen Wald im Auge zu behalten und die Dorfbewohner zu warnen, sobald der Dämon näherkommt. Sie ist sehr gut darin sich ungesehen zu bewegen. Diesen Vorschlag können die Helden annehmen oder abschmettern.

Insgesamt bleibt den Helden ungefähr eine Stunde Zeit sich vorzubereiten.

**Die letzte Schlacht (Ereignis)**

Wie dieses Ereignis aussieht hängt sehr davon ab, wie sich die Helden zuvor verhalten haben.

Alle Dorfbewohner treffen sich auf dem Dorfplatz, bewaffnet mit Fackeln, Mistgabeln, Sensen und Dreschflegeln. Christian ist ein laufendes Waffenarsenal: mehrere Pistolen im Gürtel, eine große Büchse auf dem Rücken, eine in der Hand und dazu ein Schild am Arm und eine Axt am Gürtel. Madlene und Pater Caduel tragen beide Fackeln und Schilde aus Holz. Michele trägt eine leichte Lederrüstung und zwei Dolche.

**Wenn die Vier den Helden misstraut haben:**

Dann können die Helden das Treiben im Dorf nur aus der Ferne beobachten. Wenn die Helden sich verkleiden, um dennoch dabei zu sein, dann dürfen sie nicht versuchen mit den anderen Dorfbewohnern zu interagieren, denn die kennen einander und nur durch ein Verstecken des Gesichts und das Imitieren

der Stimme können sie die Dorfbewohner davon überzeugen, dass sie „dazugehören“.

Die Dorfbewohner bringen die Kinder und Frauen in die Kirche und alle kampffähigen Dorfbewohner rüsten sich auf dem Dorfplatz (insgesamt können 8 Personen aus dem Dorf Widerstand leisten, Gedion mitgezählt). Michele verlässt die Gruppe um den Dämon frühzeitig zu finden und einen Überraschungsangriff zu verhindern.

**Wenn die Vier den Helden vertraut haben:**

Wird die Planung der Helden umgesetzt. Es ist nur zu hoffen, dass sie daran gedacht haben, alles was nicht kämpfen kann an einen sicheren Ort zu bringen und diesen zu schützten sowie sich selbst bestmöglich vorzubereiten. Dazu können sie sich in der Bibliothek Wissen über Dämonen anlesen (Empfindlich gegen Feuer/Licht), sich von Christian mit Schusswaffen oder unterschiedlichsten Messern/Fleischerbeilen ausrüsten und von Michele zumindest dicke Lederkleidung bekommen, die ihnen 2 Rüstung bietet (allen Schaden um 2 reduziert), aber sie nicht in ihrer Bewegung einschränkt.

**Das Vorgehen des Dämons:**

- Wenn die Helden nicht dafür gesorgt haben, dass alles was nicht kämpfen kann an einem geschützten Ort untergebracht ist, dann verstecken sich die Leute in ihren einzelnen Häusern. Der Dämon greift einen nach dem Andern gezielt an, indem er die Hintertüren der Häuser aufbricht und jeden in den Häusern tötet. Das bekommen die Helden dann erst an den Schreien aus den Häusern mit.
- Wenn die Helden die Dorfbewohner geschützt haben, aber Michele allein losgezogen ist, dann verwundet der Dämon Michele schwer und lässt sie allein in das Dorf zurückkehren (von Süden). Sobald sie den Dorfplatz erreicht und alle ablenkt sind, greift der Dämon von hinten (Norden) an und tötet einen der Dorfbewohner sofort.
- Wenn alle, die nicht kämpfen können, geschützt sind und sich die Gruppe teilt (entweder, weil es der Plan der Helden war oder weil man den Helden misstraute und sie daher nicht mehr ins Dorf können) dann greift der Dämon die Gruppe mit den wenigsten Personen an. (Was im Falle des Misstrauens gegenüber den Helden die Gruppe der Helden ist.) Sobald die Dorfbewohner sehen, dass auch die Helden gegen den Dämon kämpfen, kommen sie hinzu und helfen. Allerdings brauchen sie einige Runden um zu den Helden zu gelangen (je nachdem wie weit die Helden von den Dorfbewohnern weg sind).
- Wenn die Helden es nicht geschafft haben Lori aufzuhalten (s. Das tote Schwein ) und diese bei dem Dämon ist, dann übernimm der Dämon völlig die Kontrolle über Lori. Sie ist nur noch eine Marionette, die von Dämon eingesetzt wird, um sich selbst zu schützten. Lori kann dann nicht mehr gerettet werden und stirbt sobald der Dämon besiegt ist.
- Wenn Gedion nicht gezielt von den Helden weggeschickt wurde, dann kämpft er für den Dämon und fällt einem der Dorfbewohner in den Rücken. (Sein erster Angriff kommt aus dem Hinterhalt und streckt den entsprechenden Dorfbewohner sofort nieder. Alle weiteren Angriffe funktionieren nach den üblichen Kampfregeln.)
- Wenn Gery bei der Gruppe ist, dann steht dieser nur unschlüssig herum. Er ist unfähig den Dämonen anzugreifen, hat sich aber noch weitgenug unter Kontrolle, um keinen der Helden oder Dorfbewohner anzugreifen.
- Wenn einem der Helden ein „dunkler Wunsch“ erfüllt wurde sind alle Angriffe gegen den Dämon um 20 erschwert.
- Sobald der Dämon in der Gruppe aus Dorfbewohnern steht, greift er alles in Reichweite an das sich bewegt. Dabei versucht er zuerst die Träger von Fackeln oder anderen Lichtquellen niederzustrecken. (Wenn die Helden nichts Anderes angeordnet haben, sind das nur Pater Caduel, Madlene und Helden, die das vorhergesagt haben.) Pro 4 Personen mit Fackel sind alle Aktionen des Dämons um 20 Punkte erschwert (es wird immer aufgerundet).

- Danach nimmt er sich Christian oder einen der anderen Schusswaffen-Träger, die weiter vorn stehen, vor.
- Der Dämon zuckt zwar immer wieder vor dem Licht der Fackeln zurück, lässt sich aber nicht dadurch vertreiben.

**Werte für den Kampf:**

| Name | Leben | Ini | Angriff-Nahkampf | Schaden-Nahkampf | Angriff-Fernkampf | Schaden-Fernkampf |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Dämon | 400 | 30 + W10 | 80 | 7 + W10 | - | - |
| Lori | 100 | 10 + W10 | 50 | 2 W10 | - | - |
| Gedion | 100 | 10 + W10 | 50 | 4 W10 | - | - |
| Pater Caduel | 70 | 5 + W10 | 25 | 3 W10 | - | - |
| Christian | 120 | 25 + W10 | 75 | 5 W10 | 100 | 7 W10 |
| Michele | 100 | 10 + W10 | 40 | 3 W10 | - | - |
| Madlene | 100 | 10 + W10 | 50 | 3 W10 | - | - |
| Tomas | 100 | 15 + W10 | 65 | 4 W10 | 55 | 6 W10 |
| Bauer 1 | 100 | 15 + W10 | 30 | 4 W10 | 50 | 6 W10 |
| Bauer 2 | 100 | 15 + W10 | 40 | 4 W10 | - | - |
| Bauer 3 | 100 | 15 + W10 | 50 | 4 W10 | - | - |
| Bauer 4 | 100 | 15 + W10 | 50 | 4 W10 | - | - |
| Gery | 100 | 20 + W10 | 70 | 4 W10 | - | - |

**Ende**

Wie dieses Abenteuer endet hängt sehr davon ab was vorher geschehen ist. Einige mögliche enden sind:

- Die Helden besiegen den Dämonen: Das Dorf ist ihnen dankbar und entschuldigt sich ggf. für das Misstrauen gegenüber den Helden. Die Helden haben neue Freunde gefunden.
- Die Helden sterben, aber die Dorfbewohner können den Dämon besiegen.
- Die Dorfbewohner sterben, aber die Helden überleben.
- Nur der Dämon überlebt.
- Wenn die Helden den Dämonen töten, dann stirbt auch Diana, das kleine Mädchen, in dessen Körper der Dämon gefahren ist. Dann sinken langsam von dem toten Dämon schwarze Schlieren zu Boden und scheinen darin zu versickern. Dass geht solange bis am Ende nur noch der tote aber äußerlich unverletzte Körper von Diana am Boden liegt.

- Nur, wenn die Helden die Verbannungsformel aus der Villa der Richardsons sprechen, wird der Dämon aus dem Körper von Diana Nightlow verbannt und das Mädchen ist gerettet. Sie ist völlig verängstig und reagiert kaum auf Interaktionsversuche. Wenn nicht einer der Helden den dringenden Wunsch hat das Kind zu adoptieren, dann nimmt sich Madlene ihrer an und kümmert sich um das Kind.
- Sobald der Dämon stirbt, stirbt auch Lori. Haben die Helden verhindert, dass sie dem Dämon in den Wald folgt, scheidet sie friedlich und schnell dahin. Wurde sie nicht aufgehalten und ist so zur Sklavin des Dämons geworden, sinkt sie von Krämpfen geschüttelt zu Boden und scheidet deutlich unangenehmer dahin. Egal was die Helden tun, kann ihren Tod nicht verhindern, weil sie schon zu eng mit dem Dämon verbunden war und nur noch durch ihn weiter am Leben erhalten wurde.

# Charaktere

## Wichtige Personen

### Pater Caduel (Priester des Ortes)

Pater Caduel hat schon sehr früh die Laufbahn zum (evangelischen) Priester eingeschlagen. Er wurde als junger Mann dem Dorf Crowhust zugeteilt und war seitdem als Priester in der Gemeinde tätig. Er weiß alles über die Geschehnisse um Lori und Sir Richardson, misstraut den Helden aber und teilt diese Informationen daher nicht. Damit er kooperiert, müssen die Helden sein Vertrauen gewinnen und deutlich machen, dass sie nicht mit, sondern gegen Herr Strauß arbeiten. Zudem vollzieht er aktuell jeden Tag ein Versiegelungsritual, um den Dämon unter der Kirche einzusperren. Außerdem hat er eine Tochter, Madlene. Seine Frau starb bei der Geburt der Tochter und seither kümmert er sich ganz besonders um sie sowie ihre Ausbildung. Er selbst ist vom Kampf gegen den Dämon gezeichnet (Narbe).

Pater Caduel hat kurzes, dunkles Haar, eine Tonsur und braune Augen. Er trägt immer eine dunkle Priesterrobe. Auffällig sind drei Narben die Parallel kurz unter seinem rechten Auge beginnen und sich bis zu seinem Hals abwärts ziehen. Seine Züge sind von einem sorgenvollen und schweren Leben gezeichnet.

| **Handeln** | **Wissen** | **Soziales** |
|---|---|---|
| **5** | **25** | **10** |
| Geistesblitzpunkte: 1 | Geistesblitzpunkte: 3 | Geistesblitzpunkte: 1 |
| Faustkampf: 20 + 5 = **25** | Religion: 60 + 25 = **85** | Menschenkenntnis: 30 + 10 = **40** |
| Schleichen: 30 + 5 **35** | Lesen/Schreiben: 50 + 25 = **75** | Lügen:10 + 10 = **20** |
| | Latein: 30 + 25 = **55** | Predigen: 50 + 10 = **60** |
| | Landwirtschaft: 10 + 25 = **35** | Manipulieren: 10 + 10 = **20** |
| | Dämonologie: 20 + 25 = **45** | |
| | Geschichte: 10 + 25 = **35** | |
| | Ortskenntnis: 20 + 25 = **45** | |

### Christian Kodo (Fleischer, selbsternannter Sheriff)

Christian wurde in Crowhust geboren und hat sein ganzes Leben dort verbracht. Er hat den Beruf seines Vaters (Fleischer) übernommen und führt ihn bis heute aus. Er weiß alles über die Geschehnisse um Lori und Sir Richardson, misstraut den Helden aber und teilt diese Informationen daher nicht. Damit er kooperiert, müssen die Helden sein Vertrauen gewinnen und deutlich machen, dass sie nicht mit, sondern gegen Herr Strauß arbeiten. Seine Frau wurde beim Kampf mit dem Dämon getötet. Er selbst ist davon schwer gezeichnet (viele Narben) und auch geistig etwas mitgenommen. Er spielt sich als selbsternannter

Sheriff auf und sieht die Helden als Eindringlinge und potenzielle Störenfriede in „seinem“ Dorf. Er verfügt über eine sehr ansehnliche Waffensammlung und trägt meistens eine große Büchse auf dem Rücken sowie mindestens zwei Pistolen am Gürtel.

Christian trägt fast immer eine Lederrüstung mit mehreren Schichten, die ihm einen guten Schutz gegen Angriffe gibt. Er ist völlig entstellt: Eine große Narbe zieht sich quer über sein Gesicht und durch ein linkes Auge. Dieses ist weiß und er ist blind auf diesem Auge. Sein eines Ohr fehlt und sein ganzer Körper ist bedeckt mit zum Teil sehr großen Narben. Er hat eine Glatze.

| **Handeln** | **Wissen** | **Soziales** |
|---|---|---|
| **25** | **7** | **7** |
| Geistesblitzpunkte: 3 | Geistesblitzpunkte: 1 | Geistesblitzpunkte: 1 |
| Schusswaffen: 75 + 25 = **100** | Auffassungsgabe: 30 + 7 = **37** | Menschenkenntnis: 10 + 7 = **17** |
| Faustkampf: 50 + 25 = **75** | Metzgerei: 50 + 7 = **57** | Lügen: 10 + 7 = **17** |
| Schleichen: 10 + 25 = **35** | | Einschüchtern: 40 + 7 = **47** |
| Axt: 50 + 25 = **75** | | Willensstärke*: 10 + 7 = **17** |
| Kraft: 20 + 25 = **45** | | |
| Reiten: 30 + 25 = **55** | | |
| Schwimmen: 15 + 25 = **40** | | |

Willensstärke* meint, dass der Charakter resistenter gegenüber sozialen Beeinflussungen ist (Überreden, Einschüchtern, Betören, und so weiter)

**Eigenschaften:**

- Entstellt (25 Punkte): Der Charakter ist äußerlich entstellt, was alle sozialen Interaktionen erheblich erschwert (außer einschüchtern). Betören oder ähnliches ist nicht möglich bzw. scheitert immer.
- Einäugig (5 Punkte): Der Charakter ist auf einem Auge blind und hat einen eingeschränkten Wahrnehmungsbereich.
- Zäh (40 Punkte): Der Charakter hat 20 Lebenspunkte mehr und hält so mehr aus.
- Rüstung: 5 (alle Angriffe machen 5 Schaden weniger)

**Michele Willington (Besitzerin der Taverne)**

Michele ist als Diebin auf den Straßen Londons aufgewachsen. Im Gegensatz zu den meisten ihrer „Kollegen“ hatte sie das große Glück einen reichen Kaufmann um eine enorme Summe zu erleichtern. Damit ist sie nach Crowhust gezogen und hat dort einen der Bauern geheiratet. Mit diesem führte sie zusammen die Taverne. Beim Kampf gegen den Dämon starb ihr Mann und alles, was von ihm blieb, war ihr kleiner Sohn. Neben Christian und dem Pater ist sie die einzige, die alles über das Vergangene weiß. Obwohl die Taverne fast kein Geld abwirft, hat sie von früher noch immer genug Geld, um den Rest ihres Lebens bequem in Crowhust bleiben zu können.

Michele hat blaue Augen und lange, blonde Haare, die sie meist als Zopf trägt. Äußerlich wirkt sie wie eine nette und liebenswürdige Frau, Anfang dreißig. Sie trägt meist ein schlichtes Kleid. Eigentlich ist sie aber Mitte vierzig und noch immer sehr gut darin sich lautlos zu bewegen, fremde Taschen zu leeren und Schlösser zu knacken.

| **Handeln** | **Wissen** | **Soziales** |
|---|---|---|
| **10** | **5** | **25** |
| Geistesblitzpunkte: 1 | Geistesblitzpunkte: 1 | Geistesblitzpunkte: 3 |
| Faustkampf: 30 + 10 = **40** | Auffassungsgabe: 10 + 5 = **15** | Menschenkenntnis: 60 + 25 = **85** |

| | | |
|---|---|---|
| Taschendiebstahl: 10 + 10 = **20** | Gassenwissen: 30 + 5 = **35** | Lügen: 50 + 25 = **75** |
| Schleichen: 60 + 10 = **70** | Schlösserknacken: 10 + 5 = **15** | Feilschen: 40 + 25 = **65** |
| | | Überreden: 50 + 25 = **75** |
| | | Betören: 20 + 25 = **45** |
| | | Manipulieren: 20 + 25 = **45** |
| | | Verkleiden: 10 + 25 = **35** |

**Lori D. Wealns (kranke Freundin des Helden)**
Eigentlich heißt sie Lori Nightlow, allerdings hat sie nach dem Tod ihres Mannes wieder ihren Mädchennamen angenommen.

Lori, war früher Magd auf dem Anwesen von Sir Richardson, wurde von diesem vergewaltigt und entlassen. Ein Bauer (Benson Nightlow) aus dem nahen Dorf heiratete sie und gab ihr wieder eine Zukunft, doch Herr Strauß schrieb ihr (er hatte von dem Vorfall in der Zeitung gelesen). Er redete auf Lori ein, dass diese sich immer mehr in ihren Hass auf Sir Richardson steigerte und schließlich (nach Herr Strauß Anleitung) den Dämon Vuldreth, den Albtraumbringer, beschwor und es kam zu all den Verwicklungen (s. Hintergrund des Geschehens). Der Dämon tötet dabei auch ihren Mann (Benson Nightlow) und darüber verlor Lori völlig den Verstand. Jetzt ist sie eine wahnsinnige Frau, die vor sich hinsiecht und von ihrer Stieftochter, Sahra Nightlow, gepflegt wird.

Lori sieht schon sehr, sehr alt aus, ist eigentlich aber Anfang 40. Sie hat ein eingefallenes Gesicht, tiefliegende Augen, die Haut hängt ihr wie altes Pergament von den Wangen und ihre Haare sind schmutzig grau und sehr schütter.

Da der Dämon ihr einen „dunklen Herzenswunsch“ erfüllen konnte, hat er einen Platz in ihrem Herzen gewonnen und zehrt von ihrer Lebenskraft. Daher altert Lori sehr schnell. Würde der Prozess länger andauern, würde Lori zu einem Sklaven des Dämons werden. Schon jetzt hat er kurzzeitige Kontrolle über sie, was im Dorf einfach ihrem allgemeinen, geistigen Verfall zugeschrieben wird.

**Sir. Arthur Richadrson (Adliger)**
Sir Richardson wurde als Sohn einer reichen Familie geboren. Er hat Lori vergewaltigt und verstoßen. Danach wurde er vom Dämon gefangen gehalten und gefoltert (Rache von Lori). Inzwischen ist er verstorben. Seine Überreste sind noch immer in den Ruinen der Villa zu finden.

**Madlene Wingson (Tochter von Pater Caduel)**
Madlene ist eine sehr leidenschaftliche, junge Frau, die unbedingt in die Fußstapfen ihres Vaters treten will. Sie lebt besonders ihren Glauben mit großer Leidenschaft aus und hat eigentlich kaum für etwas anderes Gedanken übrig – außer wenn sie den Dorfbewohnern irgendwie helfen kann. Auch sonst gilt sie wegen ihrer unerschütterlichen Hoffnung und ihres starken Glaubens als „gute Seele“ des Dorfes. Von den Ereignissen nachdem Lori den Dämon beschwor, weiß sie inzwischen alles, weil ihr Vater sie ins Vertrauen zog, nachdem sie ihm verraten hatte, dass sie einen Brief an die Helden geschrieben hat.

Madlene hat ein rundes Gesicht und wache, grüne Augen sowie schulterlanges, meist offenes blondes Haar. Sie trägt eine braune Robe.

**Informationen:**

- Eigentlich weiß Madlene alle für die Helden interessanten Informationen. Diese verrät sie jedoch nicht, weil sie von ihrem Vater (Pater Caduel) unter Druck gesetzt wird. Dennoch können ihr die Helden durch geschicktes soziales Interagieren die folgenden Informationen entlocken:
- Sie hat den Brief geschrieben, weil sie Hilfe braucht. (bei weiteren Fragen dazu:) Sie hat mit der linken Hand geschrieben, um nicht am Schriftbild erkannt zu werden. Daher ist die Schrift undeutlich und

verwischt. Eigentlich ist sie Rechtshänderin.
- Im Dorf gibt es eine Art Fluch der mit dem Schicksal der Familie Richardson zusammenhängt, daher die vielen Unfälle im Dorf. Rahmona Stroud kann ihnen da weiterhelfen. Sie weiß fast alles über das Dorf und deren Einwohner.
- Die schwarze Färbung in der Kirche kommt entweder durch den Fluch oder den Fogging-Effekt. Was davon stimmt weiß sie nicht.
- Ihr Vater hat nichts mit dem Fluch zu tun. Er versucht nur auf eine andere Art dagegen anzukämpfen und die Dorfbewohner sicher durch diese schwere Zeit zu führen.
- Lori ist schwer krank. Sie hat irgendetwas mit diesem Fluch zu tun, aber was weiß sie nicht genau. (Wieder der Verweis auf Rahmona)
- Wenn die Helden ihr gegenüber Verdächtigungen gegen einen der Dorfbewohner aussprechen, dann versucht sie ihnen klarzumachen, dass kein Mensch im Dorf Schuld an diesem Fluch trägt.
- Geschickte Helden im Bereich „Soziales“ können gern bemerken, dass sie von irgendwoher unter Druck steht und noch mehr weiß, als sie erzählt. (Menschenkenntnis erschwert um 40)
- Spricht man die darauf an, weicht sie jedoch aus und versucht notfalls auch wegzulaufen.

| **Handeln** | **Wissen** | **Soziales** |
|---|---|---|
| **10** | **15** | **15** |
| Geistesblitzpunkte: 1 | Geistesblitzpunkte: 2 | Geistesblitzpunkte: 2 |
| Faustkampf: 40 + 10 = **50** | Religion: 50 + 15 = **65** | Menschenkenntnis: 40 + 15 = **55** |
| Schleichen: 40 + 10 = **50** | Lesen/Schreiben: 40 + 15 = **55** | Selbstbeherrschung: 20 + 15 = **35** |
| Athletik: 20 + 10 = **30** | Latein: 40 + 15 = **55** | Überreden: 50 + 15 = **65** |
| | Geschichte: 10 + 15 = **25** | Predigen: 40 + 15 = **55** |
| | Landwirtschaft: 10 + 15 = **25** | |

## Neben-Charaktere

### Albert Willington (Kind von Michele)

Albert Willington ist ein Waisenkind, das Michele vor etwa 3 Jahren aus London geholt hat (jetzt ist er 5 Jahre alt). Er lebt seitdem in dem kleinen Dorf und wird von ihr aufgezogen. Er ist für ein Kind seines Alters eher still und hört recht gut auf seine neue Mutter. Michele nennt ihn auch „Ally“.

Albert hat kurze, blonde Haare und babyblaue Augen. Er trägt meist schlichte Kleidung und spielt oft irgendwo in der Taverne vor sich hin.

### Sahra Nightlow (Pflegerin von Lori)

Sahra ist die Tochter von Benson Nightlow, aber nicht das Kind von Lori. Ihre Mutter starb im Kindbett. Lori hat sie jedoch wie eine Mutter angenommen, bis sie den Verstand verlor. Jetzt kümmert sich Sahra sehr gründlich um Lori, auch wenn sie Lori nicht Mutter nennt, sondern diese mit ihrem Vornamen anspricht. Sie war 10, als Lori den Dämon beschwor und hat kaum noch Erinnerungen an diese Zeit. Sie kennt eigentlich nur das Getuschel aus dem Dorf. Oft hilft sie Michele in der Taverne die anderen Dorfbewohner zu bewirten. Richtige Gäste kommen sowieso fast nie.

Sahra hat rotbraunes Haar, Sommersprossen, trägt meist ein Kopftuch und ein schlichtes Kleid.

### Diana Nightlow (Kind von Lori, Dämon)

Diana ist die Tochter von Lori, die aus der Vergewaltigung durch Sir Richardson entstand. Noch als sie im Leib ihrer Mutter war, fuhr der Dämon in sie und übernahm ihren Körper. Die Banne von Pater Caduel unterdrücken jedoch aktuell den Dämon, sodass sie sich durchaus an das erinnert, was seitdem geschehen

ist. Leider ist sie dauerhaft in den Katakomben der Kirche eingesperrt und hat daher ein mehr als unangenehmes Leben. Hinzu kommt, dass der Dämon mit der Zeit immer stärker geworden ist und sie praktisch keine Kontrolle über ihn hat.

Sie ist sehr blass und zierlich und ca. 7 Jahre alt. Ihre Gesichtszüge ähneln sehr den ihrer Mutter, als diese noch jung war. Solange der Dämon noch in ihren Körper gesperrt ist und sie die äußerliche Gestalt eines Kindes hat, sind ihre Augen pechschwarz und scheinen eine undurchdringliche Dunkelheit auszustrahlen.

Auch wenn der Dämon von ihr besitzergriffen hat, so ist Diana doch (abgesehen davon) ein „ganz normales" Kind. Wird der Dämon verbannt, wird sie wieder zu dem Kind das sie eigentlich ist.

**Rahmona Stroud (Bibliothekarin, Tratschtante)**

Rahmona verwaltet seit einigen Jahren die Bibliothek des Ortes, die sich in dem Anbau neben der Kirche befindet. Außerdem ist sie ein Klatschweib vom Herren und kann den Helden alles über ihre lieben Nachbarn erzählen. Von den Vergangenen Geschichten weiß sie sehr genau zu berichten und kann dazu viele alte Zeitungsartikel vorzeigen. Allerdings kennt sie nur die offizielle Version der Geschichte und weiß nicht was wirklich geschah (s.u.). Bei dem Gespräch driftet sie aber immer wieder zu dem aktuellen Klatsch im Dorf zurück.

Rahmona ist Mitte dreißig, hat dunkles, ergrautes Haar, trägt ein hübsches Kleid, aber erinnert irgendwie immer ein wenig an eine alte, knochige Vogelscheue. Sie wird dennoch von vielen im Dorf geschätzt oder verachtet, weil sie fast alle Geheimnisse kennt, aber keines davon für sich behalten kann.

**Informationen:**

- Gery ist in Kelly verliebt, die will aber nichts von ihm.
- Tomas hat Gedion vor kurzem bei der Vergabe von Landnutzungs-Rechten um das Dorf über den Tisch gezogen. Seitdem herrscht böses Blut zwischen den beiden.
- (Nur bei Frage nach Fluch oder Richardsons) Das Anwesen der Richardsons ist vor etwa 7 Jahren niedergebrannt. Wie es dazu kam ist unbekannt. Seitdem ist der Ort verflucht. Dieser Fluch besteht darin, dass immer wieder schlimme Unfälle im Dorf passieren. Kurz nach dem Brand gab es eine ganze Reihe davon und viele Leute sind gestorben. Sogar die wilden Tiere sind aggressiver geworden. Dann war eine ganze Weile Ruhe, aber jetzt kommt der Fluch schon seit einigen Jahren langsam wieder.
- (Nur bei Frage nach „wilden Tieren – s.o.") Es ist ein Bär in die Kirche eingedrungen und wurde von den Dorfbewohnern gemeinsam getötet. Das Biest hat aber mindestens 5 Menschen mitgenommen. Christian, der Pater und Michele sind auch noch heute von dem Kampf gezeichnet (Narben.)
- (Bei Frage nach der Kirche) Der Schwarze Belag ist verdächtig und hat bestimmt etwas mit dem Fluch zu tun. Von diesem „Foking" (eigentlich Fogging) hat sie noch nie vorher gehört.
- (Bei der Frage nach Lori) War bei Sir Richardson angestellt und wurde von dem vergewaltigt, dann nahm Benson (=Bauer im Dorf) sie auf. Benson starb aber durch die Unfälle im Dorf und ihr Kind hat Lori auch verloren. Darüber verlor sie dann auch ihren Verstand.
- (Bei Frage nach Michele) Sie ist vor etwa 20 Jahren hierhergezogen und hat ihren Mann auch bei der Unfall-Serie verloren. Wie sie die Taverne unterhält ist Rahmona schleierhaft denn eigentlich sollte die nicht genug Geld abwerfen.

**Kelly Blacksmith**

Kelly ist ein junges Bauernmädchen, dass in Crowhust aufgewachsen ist und nie aus dem Dorf herauskam. Sie arbeitet hin und wieder bei Michele, um sich ein wenig dazu zu verdienen, ist aber noch eher jugendlich als erwachsen.

Sie trägt meist ein praktisches Kleid und ist recht hübsch, wenn auch nicht übermäßig. Sie hat lange, dunkle Haare und grüne Augen.

**Informationen:**

- Wird von Gery geliebt, erwiedert dessen Gefühle aber nicht.
- Glaubt nicht an einen Fluch, sondern dass der Pater sie schon heil durch diese schweren Zeiten bringen wird.

### Gery Seeder

Gery ist ein einer der Bauernjungen des Dorfs (ca. 15 Jahre). Er ist unglücklich in Kelly verliebt und ihm wird auch der „dunkle Wunsch" gewährt, dass ihr etwas Schlimmes zustößt, nachdem sie ihn wieder einmal abgewiesen hat.

Er hat nur wenige Bartstoppeln, und wirkt noch sehr jugendlich, etwas überstürzt und trägt meist praktische, oft geflickte Kleider.

**Informationen:**

- Liebt Kelly, aber kann nicht mit der Zurückweisung von ihr umgehen.
- Glaubt an den Fluch und gibt sich selbst die Schuld an dem Unfall (s. Im Gasthaus).

| **Handeln** | **Wissen** | **Soziales** |
|---|---|---|
| **20** | **10** | **10** |
| Geistesblitzpunkte: 2 | Geistesblitzpunkte: 1 | Geistesblitzpunkte: 1 |
| Faustkampf: 50 + 20 = **70** | Ackerbau: 40 + 10 = **50** | Menschenkenntnis: 30 + 10 = **40** |
| Schleichen: 30 + 20 = **50** | Viehzucht: 30 + 10 = **40** | Lügen: 20 + 10 = **30** |
| Kraft: 30 + 20 = **50** | Religion: 20 + 10 = **30** | Überreden: 30 + 10 = **40** |
| Reiten: 30 + 20 = **50** | Wettervorhersage: 10 + 10 = **20** | Feilschen: 20 + 10 = **30** |
| Schwimmen: 20 + 20 = **40** | | |
| Klettern: 30 + 20 = **50** | | |
| Holzbearbeitung: 10 + 20 = **30** | | |

### Tomas Shaw

Groß und kräftig, kurze dunkle Haare, einfache Kleider

**Informationen:**

- Er wurde von Gedion bei der Vergabe von Nutzungsrechten der Ackerflächen über den Tisch gezogen und daher jetzt Streit mit diesem.
- Ist sich sicher, dass Gedion sein Schwein gestohlen und getötet hat. (s. Das tote Schwein und Die Schlägerei)

| **Handeln** | **Wissen** | **Soziales** |
|---|---|---|
| **15** | **15** | **10** |
| Geistesblitzpunkte: 2 | Geistesblitzpunkte: 2 | Geistesblitzpunkte: 1 |
| Faustkampf: 50 + 15 = **65** | Lesen/Schreiben: 20 + 15 = **35** | Menschenkenntnis: 30 + 15 = **45** |
| Schleichen: 20 + 15 = **35** | Ackerbau: 60 + 15 = **75** | Lügen: 20 + 15 = **35** |
| Holzbearbeitung: 30 + 15 = **45** | Viehzucht: 40 + 15 = **55** | Überreden: 30 + 15 = **45** |
| Kraft: 10 + 15 = **25** | Abrichten: 10 + 15 = **25** | Einschüchtern: 20 + 15 = **35** |
| Bogen: 40 + 15 = **55** | Kochen: 20 + 15 = **35** | |

**Gedion Hall**

Recht klein, aber ziemlich breit gebaut, schmale Nase, kurze, helle Haare, wache Augen; einfache Kleidung

Gedion wurden mehrere „dunkle Wünsche“ erfüllt, sodass er nun, ohne es zu wissen schon eine enge Beziehung zu dem Dämon hat. Er selbst hat davon aber keine Ahnung.

**Informationen:**

- Er hat Tomas bei der Vergabe von Nutzungsrechten der Ackerflächen über den Tisch gezogen und daher jetzt Streit mit diesem.
- Hat das Schwein nicht entwendet oder getötet. (s. Das tote Schwein)

| **Handeln** | **Wissen** | **Soziales** |
|---|---|---|
| **10** | **10** | **20** |
| Geistesblitzpunkte: 1 | Geistesblitzpunkte: 1 | Geistesblitzpunkte: 20 |
| Faustkampf: 30 + 10 = **40** | Ackerbau: 40 + 10 = **50** | Menschenkenntnis: 40 + 20 = **60** |
| Schleichen: 30 + 10 = **40** | Viehzucht: 20 + 10 = **30** | Lügen: 60 + 20 = **80** |
| Sense: 40 + 10 = **50** | Auffassungsgabe: 20 + 10 = **30** | Manipulieren: 30 + 20 = **50** |
| | Ortskenntnis: 20 + 10 = **30** | Betören: 30 + 20 = **50** |
| | | Feilschen: 40 + 20 = **60** |

**Vuldreth, der Albtrambringer (Dämon)**

Dies ist ein Dämon, der einem Menschen den dunkelsten, finstersten Wunsch erfüllt. Je öfter er dies tut, desto mehr erlangt er Macht über den Menschen und kann sich von dessen Kraft nähren. Die Betroffenen altern schneller und fühlen sich zu dem Dämon immer mehr hingezogen, bis sie den Dämon am Ende verteidigen wie ihr eigenes Leben. Genau dies ist Lori passiert.

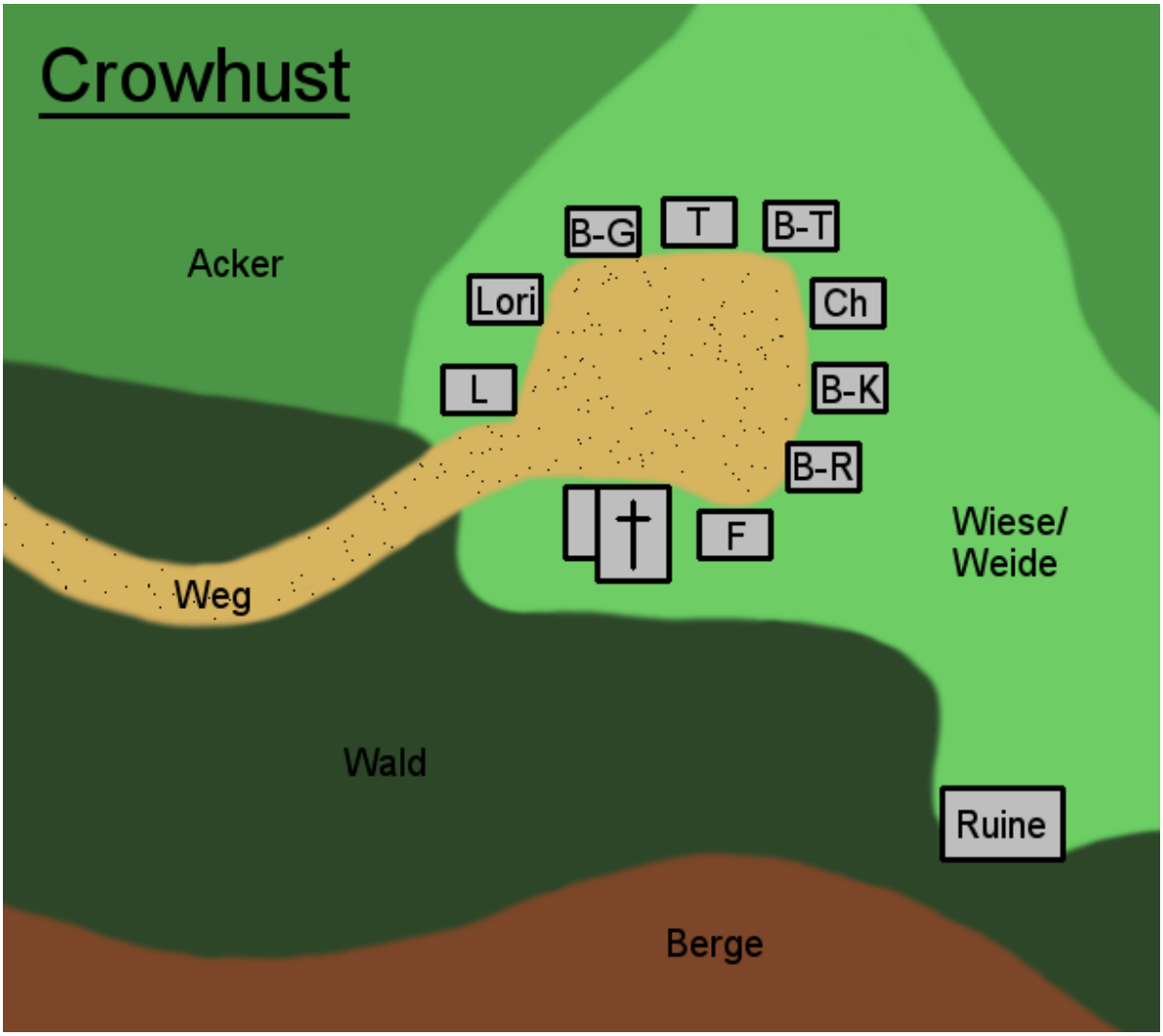
Am Ende dieses Prozesses verlieren die Betroffenen alle Kontrolle über sich selbst und sind zombieartige, hirntote Diener des Dämons. Lori steht nur wenige Tage vor diesem letzten Schritt.

Um dauerhaft in dieser Welt mit einem Körper existieren zu können, muss der Dämon den Körper eines Menschen in Besitz nehmen. Dabei verwandelt sich der Körper dieses Menschen in eine gut zwei Meter große Bestie. Diese sieht wie eine Mischung aus Bär und Wolf aus. Sie hat lange, gebogene Krallen, die fast ein wenig an die Hände eines Menschen erinnern. Außerdem läuft diese Gestalt auf allen Vieren, kann sich aber auch auf die Hinterbeine aufrichten.

Aktuell besetzt der Dämon den Körper von Diana Nightlow, Loris Tochter.

# Orte

## Das Dorf allgemein




Karte von Crowhust

L – Leerstehendes Bauernhaus

Lori – Haus von Lori D. Wealns und Sahra Nightlow

B-G – Bauernhaus von Gery

T – Taverne (Michele)

B-T – Bauernhaus von Tomas

Ch – Haus von Christian

B-K – Bauernhaus von Kelly und Gedion

B-R – Bauernhaus von Rahmona

F – Haus des Försters

(Kreuz) – Kirche mit Anbau

Ruine – Ruine der Villa der Familie Richardson

Die Bauernhäuser bestehen alle nur aus einem großen Raum, in dem gleichzeitig auch das Vieh gehalten wird. Die Familie lebt in einem durch ein Gitter vom Vieh abgetrennten Bereich in diesem Haus. Der Dachboden wird zur Einlagerung von Stroh und Heu verwendet.

## Die Kirche

Die Kirche besteht aus einem kleinen Vorraum, der eigentlichen Saalkirche sowie einem kleinen Anbau, in dem unten eine Bibliothek ist und in dem oben Madlene und Pater Caduel leben. Außerdem gibt es kleine Katakomben unter der Kirche.

Nach einem kurzen Vorraum mit einer Tür nach rechts und einer nach links, befindet ihr euch in einer kleinen und schlichten Saalkirche, wie sie wohl in zahllosen Dörfern in ähnlicher Bauweise steht. Mehrere Reihen von Bänken sind mit dem Rücken zu euch auf den kleinen Altar ausgerichtet. Auffällig ist jedoch, dass der Boden und große Teile der Wände mit einer schwarzen Schicht überzogen ist, die sehr an Ruß erinnert. Außerdem sind in regelmäßigen Abständen große, verschlungene Symbole mit weißer Farbe an die Wände gemalt. Sie erinnern an das Kreuz.

Die schwarze Färbung verhält sich tatsächlich wie Ruß, wenn die Helden sie untersuchen. Sowohl Pater Caduel, als auch Madlene sagen, dass dieser „Ruß“ von dem sogenannten „Fogging-Effekt“ käme. Dabei verfärben sich aus unbekannten Gründen Decke und Wände in einem Gebäude schwarz. Alle anderen Dorfbewohner wissen nur sehr grob darüber Bescheid und verweisen an den Pater. In Wahrheit ist dies jedoch ein Zeichen für die Macht des Dämons, der unter der Kirche eingepfercht ist und gegen die Macht der Siegel ankämpft, die ihn gefangen halten.

Die weißen Symbole an den Wänden, können Helden mit Wissen in okkulten Dingen als Bannzeichen für Dämonen erkennen. Diese Bannzeichen werden von Pater Caduel jeden Tag neu nachgezogen und sind am Abend dennoch deutlich stärker von dem „Ruß“ bedeckt, als noch am Morgen zuvor. Beachten die Helden diese Zeichen genauer können sie auch erkennen, dass sie ständig (einmal je Tag) neu angezeichnet werden.

Die rechte Tür im Vorraum der Kirche führt in den kleinen Anbau, in dem unten eine Bibliothek unterbracht ist und in dem oben Pater Caduel und Madlene leben. Die linke Tür ist immer verschlossen und führt über eine schmale Treppe in die kleinen Katakomben unter der Kirche, wo ursprünglich die Ahnen der Familie Richardson begraben wurden. Dort ist aktuell der Dämon eingesperrt. Wenn die Helden beim Versuch dort einzudringen erwischt werden, verbietet ihnen der Pater dorthin zu gehen, weil diese Räume angeblich einsturzgefährdet seien (Lüge).

### Die Bibliothek bei der Kirche

Hier können die Helden ein Buch mit dem Titel „Clatu ferata noctis“ finden. Fragen die Helden Ramona nach einem Buch über okkulte Dinge, kann sie ihnen dieses Buch auch zeigen. Das Buch ist komplett auf Latein geschrieben. Leider sind Madlene und Pater Caduel die Einzigen, die Latein lesen können, und beide werden ihnen aus so einem Buch nichts übersetzten. Allein die Bitte bringt den Helden -1 Vertrauen ein.

Wenn die Helden das Buch durchsehen, dann fällt ihnen auf, dass bei einer Seite ein Teil herausgerissen ist. Der fehlende Teil enthielt wahrscheinlich die Verbannungsformel für den Dämon „Vuldreth der Albtraumbringer“. Wenn die Helden mehr zu diesem Dämon wissen möchten, dann können sie erfahren, das Vuldreth ein Dämon ist, der einem Menschen den „dunkelsten Wunsch des Herzens“ erfüllt. Meist passiert dies indem einem anderen Menschen schreckliche Dinge geschehen (z.B. Unfälle). Je öfter Vuldreth einem Menschen aber einen solchen Wunsch erfüllt, desto mehr wird der Mensch von dem Dämon abhängig. Der Dämon kann dann von der Lebenskraft des Menschen zehren und der Mensch altert schneller. Am Ende dieses Prozesses wird der Mensch völlig von dem Dämon abhängig und zu einer reinen Marionette ohne eigenen Willen. In dem Buch steht auch, dass Vuldreth den Körper eines Menschen

übernehmen kann und dann zu einer wolfs- oder bärenartigen Bestie wird. Um dauerhaft in dieser Welt verweilen zu können ist er auf einen menschlichen Körper als „Gefäß“ angewiesen. Der Mensch stirbt dabei nicht, hat aber keine Kontrolle mehr über sich selbst (ist quasi nur noch „unbeteiligter Zuschauer im eigenen Körper“).

Wenn die Helden das Buch ausleihen oder stehlen bekommen sie ebenfalls -2 Vertrauen.

**Die privaten Räume von Pater Caduel und Madlene**

Die kleine, schräge Dachkammer ist recht spartanisch aber praktisch eingerichtet. In einer Ecke stehen zwei Kleiderschränke. Ein großer Schreibtisch mit mehreren Schubladen wirkt etwas deplatziert an einer der Wände. Auch stehen zwei getrennte Betten mit je einem Nachttisch im Raum.

Wenn die Helden diese schlichten Räume untersuchen, können sie mehrere handschriftliche Notizen von Pater Caduel finden, der sich offenbar sehr intensiv mit der Dämonologie befasst hat. Diese sind in seinem Nachttisch zu finden. Aus den Notizen geht vor allem hervor, dass er sich mit einem Dämon Namens „Vuldreth, der Albtraumbringer“ auseinandergesetzt hat. Was der Dämon genau kann oder ob der Pater den Dämonen beschwören oder ihn vernichten möchte geht aber nicht aus den Unterlagen hervor.

Wenn die Helden genauer nachforschen, können sie in einer Schublade des Schreibtisches auch einen Briefwechsel von Lori und einem Herrn Strauß finden. Daraus geht hervor, dass Lori sehr unglücklich war und Herr Strauß sich ihr gegenüber recht einfühlsam zeigte, auch wenn offensichtlich ist, dass er sie gegen einen Sir Richardson aufstacheln wollte, der Lori offenbar ein Leid angetan hat.

Werden die Helden hier erwischt, sinkt das Vertrauen um -1.

Wenn sie die handschriftlichen Notizen an sich nehmen, dann sinkt es sogar um -2.

Wenn die Helden nicht darauf achten die Notizen wieder genauso zurück zu legen, wie sie diese gefunden haben, sinkt das Vertrauen um -1.

**Die Katakomben unter der Kirche**

Diese können nur durch die linkte Tür im Vorraum der Kirche betreten werden. Diese Tür ist aber immer verschlossen und Pater Caduel, Michele, Christian und Madlene achten sehr darauf, dass das auch so bleibt. Wenn die Helden beim Versuch dort einzudringen erwischt werden, verbietet ihnen der Pater dorthin zu gehen, weil diese Räume angeblich einsturzgefährdet seien (Lüge).

Außerdem bekommen die Helden -2 Vertrauen.

Dringen die Helden unbemerkt dort ein, finden sie eine Treppe, die in die Tiefe führt. Es gibt kein Licht.

Gehen sie dennoch weiter schlägt ihnen ein übler, muffiger Geruch, ähnlich dem von nassem Hund, entgegen nur noch mit einem klaren Fäulnis-Geruch vermischt. Anfangs kommen sie einen kurzen und niedrigen Gang entlang, der rechts und links von Statuen gesäumt ist. Diese haben klare Familienähnlichkeit und in den Sockel ist immer ein Geburts- und ein Sterbedatum eingraviert, zusammen mit einem Namen. Der Gang endet an einer schweren Eichentür mit Metallbeschlägen.

Wie es jetzt weitergeht, kommt darauf an, wann die Helden eindringen (s. Ablauf: Vor „Der Verwundete Pater“, Zwischen den Ereignissen, nach „Entkommen“).

## Christians Haus

Das Haus besteht aus drei getrennten Kammern: Dem Schlachthaus, wo die Tiere ausgenommen werden, der Stube, wo das Wohnen stattfindet und einem Raum der zugleich Küche und Bad ist.

In der Stube finden die Helden eine mehr als beeindruckende Sammlung von Schusswaffen unterschiedlichster Kaliber. Außerdem hängt dort ein metallbeschlagenes Schild an der Wand.

Es gibt nur ein Bett. Es gibt kein Anzeichen davon, dass es noch eine Frau oder Kinder in diesem Haushalt gibt.

Darüber hinaus sind im Schlachtraum mehrere ausgenommene Tiere, die von der Decke hängen. In diesem Raum ist dazu eine sehr beeindruckende Sammlung an Messern und Beilen zu finden.

## Die Taverne

Die Taverne kann durch die Vordertür oder eine Hintertür betreten werden. Außerdem gibt es noch einen zurzeit verschlossenen Weinkeller mit Rampe.

Der Hauptraum:

Ihr steht in einem einfachen Schankraum mit mehreren Tischen und einem langgezogenen Tresen. Eine schlichte Treppe führt nach oben und in einer Ecke brennt ein munteres Kaminfeuer. Außerdem gibt es hinter dem Tresen eine Tür, vermutlich in die Küche. Dazu eine weitere Tür etwas weiter rechts davon. Hinter dem Tresen sind mehrere Bierfässer in einem rohen Holzregal aufgestellt.

Nach der Treppe gibt es im Obergeschoss einen schmalen Gang mit drei Türen. Die davon abgehenden Zimmer sind ein Gruppen-Zimmer für max. 10 Personen, ein 4er Zimmer und ein 2er Zimmer.

Durch die Tür hinter dem Tresen kommen die Helden in eine kleine Küche mit nur einer Feuerstelle und eine Arbeitsfläche. Hier können allerhand Küchenkräuter und Küchenutensilien, darunter auch mehrere Messer gefunden werden. Außerdem gibt es eine weitere Tür in den Lagerraum.

Durch die andere Tür im Hauptraum und die andere Tür in der Küche gelangt man in einen kleinen Lagerraum mit mehreren Bierfässern, Getreidesäcken und einer Treppe in den Weinkeller. Außerdem steht ein Tisch mit vier Stühlen mitten im Raum. An den Wänden sind weitere Regale mit getrockneten Kräutern und anderen haltbaren Lebensmitteln. Es gibt eine weitere Tür, die in Micheles privates Zimmer führt.

**Micheles private Räume in der Taverne**

Eigentlich handelt es sich dabei nur um eine kleine Kammer, in der zwei Betten stehen. Eines davon offensichtlich für ein Kind. Auch sind mehrere Spielsachen im ganzen Raum verstreut und es macht einen eher unaufgeräumten Eindruck. Außerdem befinden sich im Zimmer ein Schreibtisch und drei geschlossene Schränke.

Es ist einer der drei Wandschränke verschlossen. In diesem befinden sich eine Lederrüstung, mehrere Wurfmesser, einige Gifte und die gesamte untere Hälfte wird von einem schmiedeeisernen Tresor eingenommen, der fest mit der Wand verbunden ist. Ihn zu knacken ist um 80 erschwert, da das Schloss von herausragender Qualität ist. Darin befindet sich eine große Summe Geld, die von ihren früheren Tagen als Diebin stammt.

Auf dem Schreibtisch liegt außerdem ein Geschäftsbuch der Taverne. Helden die etwas von Buchhaltung verstehen, können sofort erkennen, dass Michele niemals genug einnimmt, um die Taverne zu finanzieren und offenbar auch die Buchhaltung nur sehr schlampig/sporadisch macht.

## Der Geheimraum der Villa

Nachdem die Helden eine dünne Schicht halb verrottetes Stroh und ein paar Trümmer zur Seite geschafft haben, finden sie unter dem ehemaligen Stall der Villa eine Falltür zu einem Geheimraum.

Öffnen sie diese, sehen sie von oben mehrere Ratten sowie menschliche Knochen. Es führt eine verrostete, aber noch immer solide wirkende Metalleiter, die in den Stein eingelassen ist, in einen kleinen Raum. Die Leiter ist in einer Ecke des Raums angebracht.

Wenn einer der Helden hinabklettert. Dann bemerkt er:

An die Wand gegenüber der Treppe ist ein menschliches Skelett gekettet. An der Wand, an der sich die Treppe befindet ist allerhand Kram gestellt, vor allem Kisten. In der Ecke mit diesem Kram sind besonders viele Ratten. (An dieser Stelle befindet sich das Nest.)

Wenn die Helden die Leiter vollständig herabklettern, werden sie von den Ratten angegriffen. Diese verfolgen sie notfalls auch nach draußen (maximal bis zur Grundstücksgrenze).

Die Ratten agieren als Schwarm. Werte:

- Anzahl der Tiere: 10 + 4 W6
- Leben: 10 Je Tier. Ein Angriff kann maximal 3 Tiere je Angriff töten. Kleine oder präzise Waffen (Schusswaffen, Dolche, ...) können nur 1 Tier je Angriff töten.
- Angriff: Pro 6 Tiere wird ein W6 gewürfelt. Die gewürfelte Zahl ist die Zahl der Tiere aus dem Schwarm, die trifft.
- Ein Treffer macht W3 Schaden (W6 würfeln: 1, 2 Augen = 1 Schaden; 3, 4 Augen = 2 Schaden; 5, 6 Augen = 3 Schaden). Die Angriffe werden gleichmäßig auf alle Helden im Raum/in Reichweite der Tiere verteilt.
- Die Ratten können nicht Ausweichen/Parieren und ihre Angriffe können auch nicht pariert werden.
- Die Ratten ignorieren Rüstung.
- Wenn die Anzahl der Tiere auf 6 oder darunter sinkt, fliehen die verbliebenen Tiere und der Kampf ist gewonnen.

Wenn die Helden sich nun genauer im Raum umsehen können sie folgende Hinweise finden:

- Um die Leiche herum liegen mehrere Fetzen von Pergament auf dem Boden.
- (Medizin-Probe) Der Tote wurde längere Zeit gefangen gehalten und gefoltert.
- (Wenn die Kisten geöffnet werden) Darin befinden sich Kunstgegenstände (vor allem Bilder), die durch Feuchtigkeit und Ratten jedoch alle sehr übel in Mitleidenschaft gezogen worden und daher nun wertlos sind.
- (Bei Untersuchung der Pergamentfetzen): Es handelt sich offenbar um ein Stück, das aus einem Buch herausgerissen und gründlich zerschnitten wurde. Der Spielleiter sollte für die Spieler vorher den unter dieser Aufzählung stehenden Text ausdrucken und in kleine Fetzen reißen (10-20 Fetzen). Diese zusammenzusetzten ist ein Rätsel, das die Helden lösen müssen. Dafür bekommen sie auf diese Weise die Bann-Formel, mit der sie den Dämon wieder aus dieser Welt verbannen können.
- (Wenn die Helden die Knochen ins Dorf bringen, können sie nach einiger Zeit dort von Pater Caduel als die Überbleibsel von Sir Richardson identifiziert werden.)

Text der auf dem Pergament zu lesen ist:

Clatu ferata noctis.

Recedo, Vuldreth bestia ex nocti et umbrae.

Ego, tui dominus et magister, expello tuum ex qui mundi in umbram, in qui tuus natus es.

Tui dicio est fractum, tui animus est collido, tui corpus est abdandum.

Sit clausi porta mundi ab tuo.

Wenn ein Held diesen Text (Fehlerfrei!) vorliest, dann ist der Dämon gebannt. Allerdings braucht er pro Zeile eine Kampfrunde. Selbst wenn der Spieler alles fehlerfrei vorträgt, braucht es also eine ganze Zeit bist der Dämon verbannt wurde. Damit die Formel wirkt, muss der Sprecher Sicht auf den Dämon haben.

Macht der Spieler beim Vorlesen einen Fehler, muss er die Formel von vorn beginnen.

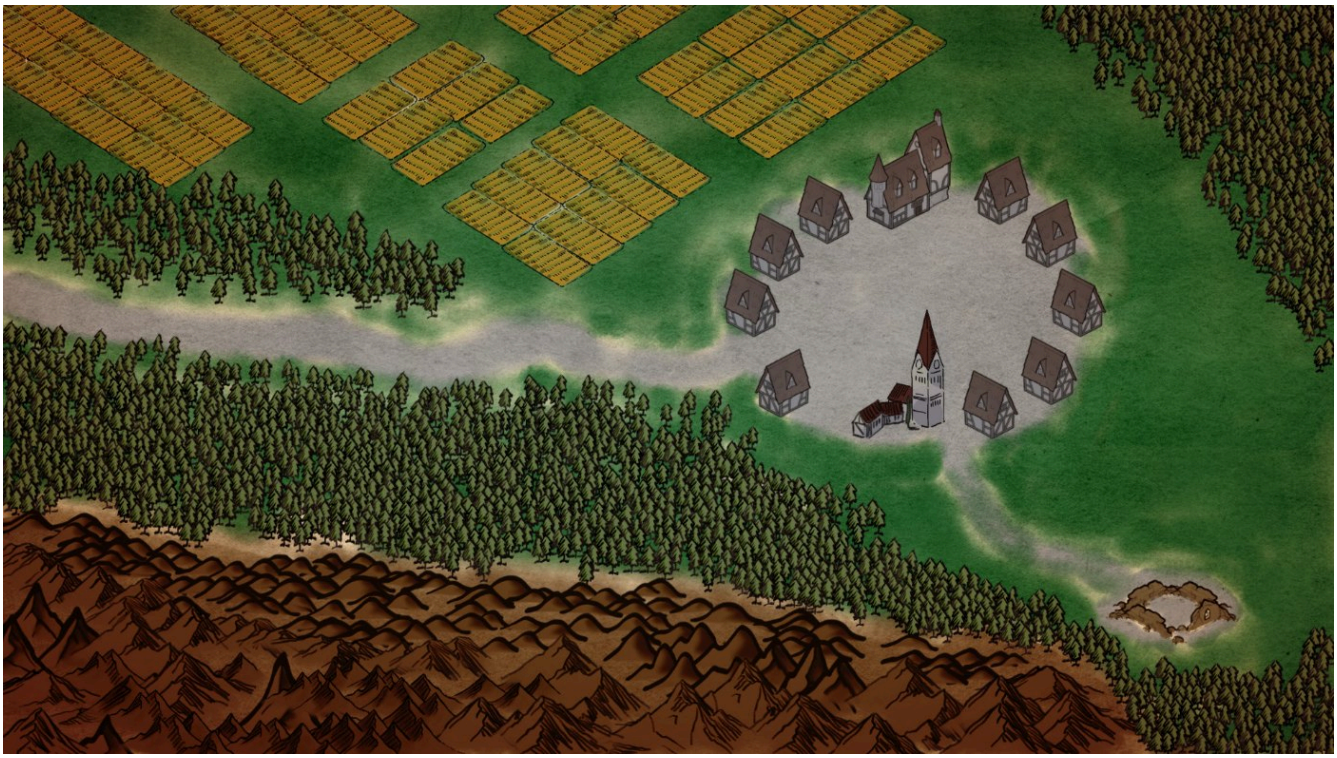
## Hinwiese und Kritik

[Hier kann jeder, der das Abenteuer gespielt hat, Hinweise oder Kritik dazu hinterlassen.]

Besonders nützlich für andere Spielleiter sind unter anderem:

- Welche Szenen/Ereignisse haben gut funktioniert und bei welchen gab es Probleme?
- Gibt es Unstimmigkeiten in der Geschichte?
- Haben die Helden stimmige Optionen versucht, die das Abenteuer nicht vorsieht?
- Welche Charaktere könnten das Abenteuer sprengen?
- ...

## Zusatzmaterial



Karte von Crowhust für die Spieler (Diese Karte wurde freundlicher Weise von Lofar zur Verfügung gestellt)

# LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. 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. Lori D. Wealns Verhängnis – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Lori+D.+Wealns+Verh%C3%A4ngnis&oldid=26023`