How to be a Hero

SCHATTENTAL

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





INHALT

Schattental 3
- Anmerkungen für den Spielleiter 3
- Zusammenfassung 4
- Ablauf 5
- Charaktere 18
- Orte 27

SCHATTENTAL

Wo spielt das Abenteuer?: In einer fiktiven Fantasy-Mittelalter-Welt (ähnlich der DSA Welt)

Wann spielt das Abenteuer?: Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln. Erweitert um Grundwerte (Ausdauer, Intuition und mentale Belastbarkeit). Grundsätzlich erweiterbar

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

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: ca. 4 bis 8 Stunden

Anmerkungen für den Spielleiter

Alle Texte zum Vorlesen sind blau markiert.

Alle Texte, die der Spielleiter individuell auf die Heldengruppe abstimmen muss, sind rot markiert.

Das Abenteuer wurde ursprünglich für DSA 4 geschrieben. Jetzt sind alle Werte für das How to be a Hero Regelwerk angepasst.

Das Abenteuer ist etwas Kampflastig und die Helden (oder deren Gegner) sollten daran angepasst sein. Da dies das erste von mir geschriebene Abenteuer ist, ist es nicht unbedingt das Beste, sodass die Helden an einigen Stellen sehr stark in eine bestimmte Richtung gedrängt werden.

Die Ereignisse sind nicht unbedingt an die Tage gebunden und können sich verschieben.

Sobald Siegfried sich den Helden angeschlossen hat, sollte der Spielleiter ihn immer im Hinterkopf haben und ggf. auch handeln/reden lassen. Sein Redeanteil sollte sich aber zu Gunsten der Helden in Grenzen halten.

Zur verwendeten Währung:

- 1 Dukate = 10 Silbertaler
- 10 Silbertaler = 100 Heller
- 100 Heller = 1.000 Kreuzer
- Eine Nacht in der billigen Taverne kostet 5 Heller und ein Laib Brot einen Heller

Grundsätzlich sind Männer und Frauen in dieser Welt völlig gleichberechtigt und können alle gesellschaftlichen Positionen gleichermaßen bekleiden. In der Region, in der die Helden in diesem Abenteuer unterwegs sind, ist es jedoch so, dass Frauen meist nur den Haushalt schmeißen und die Kinder erziehen. Allerdings wissen die Bewohner dieser Region auch, dass es anderer Orts anders zugeht und respektieren dies – nur im eigenen Haushalt eben nicht.

Erweiterungen im Regelwerk

Das Regelwerk wurde um die Werte „Ausdauer“, „mentale Belastbarkeit“ und „Intuition“ erweitert.

- **Ausdauer (=AU)** (=Handeln *2 + 30) gibt an wie lange der Held körperliche Anstrengungen auf sich nehmen kann. Ausdauer sinkt bei anstrengenden Tätigkeiten wie Rennen oder waffenlosen Kämpfen.

Sinkt sie auf null, wird der Held bewusstlos. Ausdauer regeneriert sich indem der Held nichts Anstrengendes tut mit W10 + 10 je Minute.

- **Intuition (= IN)** (= Wissen *2 + 30) gibt an wie Einfallsreich/Trickreich der Held ist. Mittels Intuition kann der Held Fallen umgehen, Verstecktes leichter aufspüren oder Hinweise bekommen, wenn die Helden nicht weiterkommen (in angemessenem Maße). Intuition sinkt nicht.
- **Mentale Belastbarkeit (= MB)** (=Soziales *2 + 30) gibt an wie mutig der Charakter ist bzw. wie gut er mit psychischem Stress umgehen kann. Mentale Belastbarkeit sinkt, wenn der Held „unschöne Erlebnisse“ (Tot eines Freundes, Anblick verstümmelter Körper, Angsterregendes) erleidet. Sinkt sie auf null oder verliert ein Held mehr als 8 MB auf einmal, erleidet er einen Nervenzusammenbruch (s.u.). Mentale Belastbarkeit regeneriert je Nacht um W10 + 10, aber nur, wenn der Held einen sicheren/angenehmen Schlafplatz hat. Immer wenn die Helden eine Probe auf MB werfen müssen und diese gelingt, verlieren sie W6 MB. Scheitert diese verlieren sie sogar W6 + 5 MB. Nur Kritische Erfolge führen zu keinem Verlust der MB. Diese Werte sind ggf. je nach Situation anzupassen.
- Nachdem einem Nervenzusammenbruch (MB auf null) oder Ohnmachtsanfall (AU auf null) erlitten hat, regeneriert der Held sofort 1 W10 + 5 MB bzw. AU. Es ist nicht vorgesehen, dass er dadurch dauerhafte Schäden erleidet.

Diese Eigenschaften der Charaktere können mit 2 Fähigkeitspunkten/je Punkt in der Eigenschaft gesteigert oder gesenkt werden. Maximal können sie um den allgemeinen Handeln-/Wissen-/Soziales-Wert in dieser Gruppe erhöht/gesenkt werden.

Nervenzusammenbruch

Der Spielleiter würfelt mit einem W6:

1: **Panikattacke**: Der Held kann nicht mehr klar denken und versucht mit allen Mitteln zu fliehen – wohin ist egal Hauptsache weg und zwar so schnell wie möglich, koste es was es wolle.

2: **Lethargie**: Der Held kauert sich in einer Ecke zusammen und ist für die nächste Zeit nicht mehr ansprechbar. Er reagiert auf keine sozialen Interaktionen.

3: **Verlust der Sinne**: Der Held verliert vorübergehend die Fähigkeit einen seiner Sinne zu benutzen: (W6: 1-2 = Sehen; 3-4 = Hören; Fühlen = 5; Riechen und Schmecken = 6).

4: **Ohnmacht**: Der Held verliert das Bewusstsein.

5: **Verrückt**: Der Held erleidet einen Anfall von Wahn und gibt nur noch wirres Zeug von sich. Wenn er Anfall nachgelassen hat, ist er aber wieder völlig normal.

6: **Raserei**: Der Held verliert alle Hemmung und geht auf alles und jeden los, das sich bewegt.

Zusammenfassung

Die Helden sind auf der Reise von Andrafall nach Birgingen. Auf dem Weg dorthin schließt sich ihnen der junge, aber leidenschaftliche Siegfried an. Danach kommen sie durch das Dorf Eichfels. Dort merken die Helden sehr schnell, dass etwas in diesem Dorf ganz und gar nicht stimmt und auch Siegfried scheint an einer seltsamen Krankheit zu leiden ...

Die Namen der Orte sind beliebig austauschbar. Einzig „Eichfels“ sollte einheitlich im ganzen Abenteuer oder gar nicht ausgetauscht werden.

Geschehen vor der Ankunft der Helden

In dem Dorf lebten die beiden Hexen Gundel und Greta. Diese waren als etwas merkwürdige, aber weise Kräuterfrauen überwiegend angesehen. Eines Tages beobachtete die kleine Tochter des Priesters, Mina , Greta dabei, wie sie auf einer Lichtung nahe dem Dorf Rituale der Hexen durchführte. Voller Angst lief das kleine Kind fort und traf dabei den Köhler Marik.

Dieser nahm sich des Kindes an und brachte sie zur Kirche. Gemeinsam verrieten sie Greta und der Priester des Ortes, Hakon, forderte Unterstützung der heiligen Inquisition an. Diese schickte den Inquisitor Salamandus Gottesbeter. Er enttarnte Greta öffentlich und verbrannte sie auf einem Scheiterhaufen. Kurz bevor sie starb legte Grate all ihren Hass und ihren Zorn in einen letzten Fluch, der Marik und Mina verwandelte. Marik wurde auf der Stelle zu einem Werwolf und griff in wilder Raserei Jeden in Reichweite an. Er wurde von der Stadtwache in die Flucht geschlagen. Dabei griff jedoch das Feuer des Scheiterhaufens auf die umliegenden Häuser über und brannte diesen Teil des Dorfes nieder. Mina wurde zu einem Vampir und begann Nachts über die Kinder des Dorfes herzufallen.

Hakon durchschaute Mina und versuchte sie wieder zurück zu verwandeln. Er scheiterte und versuchte sie zu töten, konnte es aber nicht über sich bringen seine einzige Tochter zu töten. Er erlag ihr und wurde zu ihrem Diener und einem Kultisten des Namenlosen (=Dämon/Böser Gott). Durch seinen Fluch verdunkelte sich der Himmel über Eichfels, sodass immerzu ein dämmerähnliches Zwielicht über dem Ort liegt und Mina sich frei draußen bewegen kann. Vor ihrem Tod band sich der Geist der Hexe Greta an die Halskette, die sie bei der Hinrichtung trug. Diese Kette fand Mina später und versuchte sie mehrfach erfolglos zu zerstören. Diese Kette ist das Einzige, das ihr wirklich gefährlich werden kann (abgesehen von den Helden). Als sie diese nicht zerstören konnte, versteckte sie diese auf der Lichtung im Wald wo sie Greta bei dem Ritual beobachtete hatte. Seit dem arbeiten sie und Hakon langsam daraufhin das ganze Dorf in ein „Unheiligtum“ für den Namenlosen zu verwandeln. Die Frau des Priesters, Yolande, bemerkte vor wenigen Tagen was die beiden planen und versuchte aus dem Dorf zu fliehen. Dabei wurde sie von Mina verfolgt und getötet.

Ablauf

Tag 1

Erste Handlungen

Helden laufen einen Waldweg entlang und sind auf dem Weg von Anrdafall nach Birgingen (Namen beliebig austauschbar). Sie kommen an einer Hütte für Zwischenhalte vorbei (ca. 18.00 Uhr)

[Wetter vorhersage-P: Es kommt ein Unwetter] Bei Misslingen: Später kommt ein Unwetter und sie müssen zurück

An der kleinen, soliden Hütte hängt ein Schild: „Tretet ein, im Namen des Herrn, weilet und gehet, so es ihm gefällig ist.“ Als ihr die Tür öffnet, klemmt diese etwas, weil der Riegel dahinter sich leicht verzogen hat. Im Raum fällt euch als erstes der schlichte Kamin an der Wand gegenüber ins Auge. Er ist leer und wirkt als ob er schon sehr lange nicht mehr benutzt wurde.

In einer Ecke ist Stroh ausgebreitet, das zwar schon älter ist, sich aber dennoch gut zum Schlafen eignet. Abgesehen davon findet ihr einige solide Regale, die die linke Zimmerwand zieren – sie sind bis auf etwas Brennholz, Feuerstein und Zunder leer. Alles in allem lässt es sich hier aushalten. Es ist ja auch nur für eine Nacht und besser als Draußen in der Kälte zu hocken ist es alle mal. [Helden haben Zeit sich zu trocknen und schlafen zulegen]

Gerade als ihr euch schlafen legen wollt beginnt das Unwetter richtig zu wüten. Immer wieder wird die Welt draußen für einen Lidschlag taghell, nur um danach wieder in absoluter Finsternis zu versinken. Ohrenbetäubender Donner lässt in immer kürzeren Abständen die ganze Hütte erbeben. Unentwegt prasselt ein heftiger Regen auf das Dach und erinnert euch dran wie gut es ist hier im Trockenen zu sitzen.

(Wenn die Tür nicht verriegelt ist) Plötzlich fliegt die Tür der kleinen Hütte auf und schlägt krachend gegen die Wand. Im Türrahmen steht eine Gestalt, über der ein dunkler Schatten aufragt. Ein weiterer Blitz lässt die Konturen der Gestalt deutlich aus der Finsternis hervortreten.

[Sinnesschärfe-Probe] Dort steht Siegfried der Abenteurer (Bauernjüngling mit Sense) Dieser stellt sich vor und erzählt, dass er der dritte Sohn eines Bauern ist und von seinem Großvater immer Heldengeschichten gehört hat. Jetzt will auch er ein großer Abenteurer werden.

Schließlich schlafen alle ein. Mitten in der Nacht:

Plötzlich schlägt etwas gegen die Tür. Eine panische Frauenstimme schreit grauenvoll. Wieder schlägt etwas gegen die Tür und sie erbebt sichtlich in ihren Angeln. Dann ist es still draußen. Nur noch das Prasseln des Regens ist zu hören ...

Wenn Helden folgen wollen: MB-Probe fürs Türöffnen.

- Gelungen: Kein MB-Verlust
- Misslungen: MB-W6 - 2

Draußen finden sie Blut direkt auf der Türschwelle und auch an der Tür. Eine offensichtliche Schleifspur zieht sich von der Haustür bis ins nächste Dickicht, wo sie zwischen den Büschen verschwindet.

Wer dann immer noch will – Fährtenlesen um 25 erschwert – im Unterholz später noch eine Probe um 50 erschwert. Wer dann noch immer folgt, findet den Vampir über der Leiche. Der Vampir flieht und die Leiche bleibt zurück.

Falls sie den Spuren nicht gleich folgen können sie am nächsten Morgen versuchen die Spur zu verfolgen – dann alle zwei Proben um 50 erschwert (Regen).

Die Leiche ist Yolande Hilington (Frau des Priesters). Wenn die Helden diese finden und dann Yolande im Dorf wiedertreffen, können sie eine um 20 erschwerte Menschenkenntnis-Probe werfen, um zu erkennen, dass Yolande genauso aussieht wie die Leiche, die sie eigentlich gerade erst gefunden haben.

Gemeinsam geht ihr weiter auf dem schmalen, holprigen Weg. Mit der Zeit ziehen wieder Wolken auf und es wird bald wieder dunkel um euch. Es fühlt sich an wie einer dieser Wintertage, die nie richtig hell werden, nur noch ein wenig dunkler. Ihr habt leider erst die Hälfte des Tagesmarsches hinter euch. Als ihr euch umseht fällt euch auf, dass eure Umgebung sich zu verändern scheint.

[Wildnisleben-Probe: Die Pflanzen bekommen zu wenig Licht und wenig bis keine Tiere sind zu sehen]

Falls sie nicht weiter wollen versucht Sigi sie dazu zu bewegen. Der nächste Weg um das Dorf herum würde einen Umweg von mindestens einer Woche bedeuten, denn Eichfels liegt bei der einzigen Brücke weit und breit, die über den Fluss führt.

Die dunklen Wolken verbergen den Himmel so, dass ihr auch keine Sterne oder den Mond ausmachen könnt, obwohl die Nacht so langsam hereinbrechen müsste. In dem blassen Zwielicht seht ihr vor euch das Dorf Eichfels. Als ihr endlich die äußeren Palisaden erreicht, ist jeder froh die lange Tageswanderung endlich hinter sich zu haben. Doch als ihr durch das offenstehende Tor tretet scheint das Dorf verlassen. Nicht eine Menschenseele ist zu sehen.

(Menschen gibt es im Ort schon, aber so wenige, dass die Helden diese auf den ersten Blick nicht sehen) Die Helden haben Zeit etwas zu tun.

Als ihr den Dorfplatz betretet seht ihr eine Gestalt, die etwas schwerfällig auf die Tür der Taverne zu humpelt. An der Tür dreht sie sich um und ihr erkennt das zerfurchte Gesicht eines alten Mannes. Er mustert euch mit offenem Misstrauen, das schon beinahe feindselig wirkt. Mit einem rucken seines Kopfes spuckt er zur Seite und verschwindet in der Taverne.

In der Taverne

Die Taverne sieht von Innen eigentlich aus wie jedes gewöhnliche Gasthaus, nur dass die Atmosphäre völlig anders ist, als ihr es bisher kennengelernt habt. Keine dralle Magd eilt mit hochrotem Gesicht zwischen überfüllten Tischen herum, kein Alkohol fließt in Strömen und lässt so Musik und Gelächter lauter werden. Es ist still, totenstill. Nur zwei Männer sind im Raum. Der Eine ist der Alte, den ihr eben an der Tür gesehen habt, der andere ist offenbar der Wirt. Überrascht und ebenfalls misstrauisch sieht er euch an. Dann scheint er sich jedoch zu besinnen und tritt einem Lächeln auf euch zu.

Menschen-Kenntnis-Probe: Das Lächeln ist falsch.

„Kundschaft, wie schön. Was möchtet ihr? Etwas zu Essen, etwas zu Trinken und ein warmes Bett für die Nacht? Sagt schon: Was darf ich für euch tun." Während er mit euch spricht, beobachtet der andere Mann euch noch immer mit unverhohlenem Argwohn.

- Wirt bietet Essen an (nicht verdorben, aber gut ist anders …)
- Als die Helden ein Zimmer nehmen wollen meldet sich der Alte (Falk):

Helden müssen kein Zimmer nehmen – sie sollen einfach eines der leeren Häuser besetzten – wenn sie wollen können sie auch die andren leeren Häuser plündern – leere Häuser sind unverschlossen.

- Eulrich (Wirt) sieht Falk sehr böse an: „Halt die Klappe, Falk!"
- Dieser winkt jedoch nur ab und murmelt sich etwas verdrossen in den Bart
- Danach steht Falk auf und wendet sich noch ein letztes Mal an die Helden: „Hütet euch, Fremde. In diesem Dorf geht das Böse um. Verschwindet besser solange ihr noch könnt. Bevor es zu spät ist." Damit dreht er sich um und geht.
- Eulrich erklärt, dass viele das Dorf verlassen haben, sagt aber nicht warum.
- Dann dürfen sich die Helden ihr Nachtlager suchen
- Sigi (=Siegfried) will Wache halten

Während Sigis Wache (Sinnesschärfe – Für alle Schläfer um 50 erschwert). Sigi liegt bewusstlos am Boden. Er hat keine offenen Wunden, aber irgendwas ist komisch. Wenn einer der Helden mit Sigi Wache hält, passiert dies, als Sigi kurz auf die Toilette geht (auf dem Gang). Mina beißt Sigi hier und flößt ihm danach sofort einen Heiltrank ein, um die Wunde wieder zu schließen. Ab hier beginnt seine Verwandlung zum Vampir.

Tag 2

Am nächsten Morgen ist Sigi schwindelig und er wirkt etwas blass. Dennoch kommt er mit und winkt alle Fragen ab: Es gehe ihm gut. [Ab hier können die Helden machen was sie wollen]

Die Kirche

Vor dem Gebäude:

Schon von außen ist die Kirche ein sehr beeindruckendes Gebäude. Der gemauerte Stein ragt hoch vor euch auf. Dabei liegen die einzelnen Steine so dicht beieinander, dass nur sehr selten eine Klinge zwischen sie gepasst hätte. Die einst helle Farbe ist inzwischen von einer dünnen Schicht Moos überzogen und schimmert in dem seltsamen Zwielicht eher abweisend, beinahe düster. Die beiden eisenbeschlagenen Flügeltüren sind geschlossen und sehen auch nicht so aus, als wollten sie durchquert werden. Als ihr jedoch die Klinke betätiget öffnet sich einer der Türflügel mit einem unheimlichen Knarren. Im Innern der

Kirche beginnt nach einem kleinen Vorraum mit zwei Seitentüren, die viereckige Kapelle. Riesige, hohe Fenster öffnen die langen Wände zur Rechten und zur Linken. Ganz vorn befindet sich sowohl an der Rechten, als auch an der linken Seite eine kleine Rednerkanzel. An der Front des Gebäudes schließt sich ein sechseckiger Anbau an. In dessen Mitte befindet sich der Altar. Die Kirche wirkt völlig verlassen.

Beim Umsehen sehen sie einen Flur/Galerie über dem Eingang. (Sinnesschärfe P: Da versteckt sich Mina)

Wenn die Helden sie ansprechen kommt sie herunter, doch bevor die Helden sie in ein richtiges Gespräch verwickeln können, taucht Yolande auf und beantwortet die Fragen für Mina. Wenn die Fragen unangenehm werden, taucht Hakon auf und scheucht seine Tochter mit Frau wieder nach oben.

Im weiteren Gespräch zeigt sich Hakon verständnisvoll aber hart

Im Vorraum sind beide Seitentüren abgeschlossen.

Hinter der Tür auf der linken Seite befindet sich eine Wendeltreppe, die nach oben und Unten führt. Nach Oben kommt man in die Schlafgemächer von Hakon und seiner Familie. Nach unten kommt man in die Gruft, in der die toten Priester liegen.

Auf der rechten Seite finden die Helden einen kleinen Raum mit über einem Dutzend Särgen. Darin befinden sich die Opfer des Vampirs. Wenn die Helden sich aber an dieser Tür zu schaffen machen und Geräusche verursachen, dann taucht Hakon auf und verscheucht die Helden.

Bei Falk Rodiak

Als ihr an die solide Holztür klopft, rührt sich gar nichts.

[IN-Probe: Falls sie aufgeben wollen]

Als ihr es ein weiteres Mal versucht, ertönt eine gereizte Stimme von Innen: „Verschwinde, elender Blutsauger! Mich kriegst du niemals lebendig in die Finger!“

[Wenn die Helden sich zu erkennen geben, öffnet Falk und lässt sie rein]

Kaum ist die Tür hinter euch geschlossen, wandern seine misstrauischen Augen von einem zum andern: „Was wollt ihr?“

Wenn Helden ihn bitten zu erzählen was im Dorf geschehen ist [Überreden-Probe]:

„Nun setzt euch erst mal, denn das ist eine recht lange Geschichte, aber ich werde sie euch erzählen. Vielleicht hatte die alte Fettel ja doch Recht und ihr seid die einzige Hoffnung, die uns noch bleibt.“

[Er holt tief Luft]

“Vor ungefähr einem halben Jahr stellte sich heraus, dass in diesem Dorf eine Hexe lebte. Ihr Name war Greta und sie beging ihre namenlosen Taten im Verborgenen. Doch eines Tages muss irgendjemand sie dabei beobachtet haben. Wer weiß niemand. Diese Person ging zu einem Köhler, Marik, der ein gutes Stück nordwestlich des Dorfes lebte und erzählte ihm was sie gesehen hatte. Dieser wandte sich daraufhin an unseren Priester, Hakon, der wiederum ein Inquisitionsgericht einschaltete. Dieses entsandte einen Mann namens Salamandus Gottesbeter. Er kam zu uns und erwischte zusammen mit Marik die Hexe Greta auf frischer Tat.

Der Inquisitor ließ die Hexe augenblicklich verbrennen, doch noch auf dem Scheiterhaufen sprach sie einen furchtbaren Fluch, der alle treffen sollte, die sie verraten hatten. Marik verwandelte sich auf der Stelle in eine fürchterliche, wolfsähnliche Bestie und griff jeden an, der ihm zu nahekam. Es waren auch einige Soldaten anwesend, die es schließlich mit Hilfe der Dorfbewohner schafften Marik, oder was immer er jetzt war, zu vertreiben. Bei dem Kampf griff das Feuer jedoch auf die umstehenden Häuser über und brannte den kompletten nordwestlichen Teil des Dorfes nieder. Die Ruinen könnt ihr ja noch immer sehen.

Wir glaubten fürs Erste unsere Ruhe zu haben – schließlich war die Hexe tot und Marik fort, doch es dauerte nicht lange, bis es wieder begann. Bald fanden wir einige unserer Kinder tot in ihren eigenen Betten. Ihre Körper waren völlig blutleer und sie hatten tiefe Bisswunden an der Kehle. Ihr habt ja keine Ahnung was hier in dieser Zeit passiert ist. Die Menschen sind nicht mehr was sie einmal waren. Eulrich, den Wirt, hat es am härtesten getroffen – seine Tochter war die Erste.

In dieser Zeit ist auch jeder, der es sich leisten konnte, geflohen. Seitdem steht das halbe Dorf leer und die andere Hälfte fürchtet bis heute jeden einzelnen Tag um ihr Leben. Niemand weiß wer dieser verdammte Blutsauger ist und es könnte praktisch jeder sein. Irgendwann hat der Herzog dieser Gegend uns Soldaten geschickt, doch das faule Pack sitzt auch nur in den leeren Häusern und hofft auf ein Wunder des Herren. Wenn nicht endlich jemand etwas unternimmt, dann sind wir alle verloren."

[Er macht kurz Pause und redet dann weiter]

"Wisst ihr es könnte schon lange vorbei sein, aber diese verdammten Hunde tun nichts. Zu meiner Zeit, da hatte ein Soldat noch seinen Stolz und Ehre."

Er sinniert weiter in seiner Vergangenheit, bis die Helden ihn unterbrechen

„Ich habe über zwanzig Jahre lang an der Front gegen die verdammten Nostrier gekämpft, auch als sie mir das eine Augenlicht genommen haben. Ich habe immer weitergekämpft. Doch irgendwann habe ich einen Pfeil ins Knie bekommen und wurde vom Feind gefasst."

Bei Gundel

Probe auf IN – wenn Bestanden: Als ihr vor dem kleinen und irgendwie eigenartigen Gebäude steht, überläuft euch plötzlich eine Gänsehaut - ohne, dass ihr sagen könntet warum.

Als ihr vorsichtig anklopft schwingt die Tür mit einem leisen Knarren auf. Dahinter ist alles dunkel. Nachdem sich eure Augen an das dämmrige Licht im Inneren gewöhnt haben, erkennt ihr gewöhnliche Möbel. Doch an mehreren Wänden stehen Regale, die mit allerhand seltsamem Zeug vollgestopft sind.

Wenn die Helden in das Haus gehen: Hinter einem Durchgang, vor dem ein schlichtes Laken hängt, hockt eine Frau in einem weiten Lehnsessel. Ihr Rücken ist von den vielen Jahren ihres Lebens weit gebeugt und tiefe Falten haben sich in ihr Gesicht gegraben.

(Sinnesschärfe-P): Gundel hat Tränen in den Augen, die jedoch verschwinden, als die Helden kommen.

Die alte Frau streicht sich die schütteren, schmutzig-grauen Haare wie einen Vorhang aus dem Gesicht und starrt euch mit weit aufgerissen Augen an. Erst scheint es als sei sie völlig erstarrt, doch dann richtet sich ein knochiger Finger auf euch und sie fängt an zu kreischen: „Ihr! Ihhhhhhr!" Ihr Finger beginnt in der Luft zu zittern und die Adern an ihrem Hals treten hervor. Dann beruhigt sie sich jedoch offenbar und haucht leise: „Endlich seid ihr gekommen. Ich habe so lange gewartet:

[Hier möglichst obskure Beschreibungen der Helden nennen]

Ihr seid endlich angekommen."

Dann erzählt sie, dass:

- Die ersehnten Retter endlich da sind (die Helden)
- Nun ihre Tochter bald Frieden finden wird
- Sie die Kette ihrer Tochter finden müssen

Wenn alles gesagt ist und die Helden eigentlich gehen wollen:

In der einen Ecke des Zimmers krächzt ein Rabe, der aus 2 leeren, weißen Augen in den Raum stiert. Gundels Augen jedoch richten sich auf etwas, das nur in ihrem Kopf existiert und sie spricht wie im stillen Gebet:

„Wenn die Finsternis das Licht verdrängt und des Erleuchters Scherge an seinem eigenen Blute scheitert, werden sie kommen: (Wieder möglichst obskure Heldenbeschreibung einfügen) So wird das Ziel den Versengenden und die Versengte einen, doch Ersterer wird fallen, von letzterer Fluches Schergen Hand. Jedoch wird der Wurzel Blut nicht des Himmels Licht bringen, sondern das dessen sie selbst entsprungen."

Ihr Körper sackt in sich zusammen und einen Augenblick verharrt sie in dieser Haltung. Dann richtet sie sich langsam, wie unter Schmerzen wieder auf. Sie holt rasselnd Luft, den Blick starr auf die Gruppe vor ihr gerichtet: „Nun wisst ihr was zu tun ist. Bitte geht jetzt." Leiser fügt sie hinzu: „Geht, und erlöst meine kleine Greta."

Übersetzung der Prophezeiung

„Wenn die Finsternis das Licht verdrängt (Dunkelheit über dem Dorf) und des Erleuchters Scherge (Hakon) an seinem eigenen Blute (Mina) scheitert (es nicht schafft sie zu töten), wird sie kommen: (Wieder möglichst obskure Heldenbeschreibung einfügen). So wird das Ziel (Mina loszuwerden) den Versengenden (Salamandus) und die Versengte (Greta) einen (beide wollen das selbe – Gretas Kette finden*), doch Ersterer (Salamandus) wird fallen (sterben), von letzterer Fluches Schergen Hand (von Sigi, der von Mina verwandelt wurde). Jedoch wird der Wurzel (Mina) Blut (meint ihr Tod) nicht des Himmels Licht bringen (Ende der Dunkleheit über Eichfels), sondern das dessen sie selbst entsprungen (Hakon muss sterben)."

Gemeinsames Ziel von Greta und Salamandus *: Auch, wenn Greta zwar Mina, Marik und auch das Dorf als Ganzes bestrafen wollte, wollte sie nicht, dass auch Hakon derart korrumpiert wird und nun mit Mina zusammen ein Unheiligtum errichtet. Der Geist Gretas will Mina und Hakon also auch wieder loswerden, genau wie Salamandus.

4) Bei den Soldaten

Wenn die Helden es in Haus S1 / S2 versuchen:

- Euch öffnet ein gewöhnlicher Soldat. [Probe auf Wappenkunde o.ä.: Er ist aus einem nahen Fürstentum]
- „Wer seid ihr und was wollt ihr?" (Menschenkenntnis-P: Er ist nicht begeistert euch zu sehen)
- Er verweist an den Hauptmann, Gerion

Wenn die Helden es in Haus S3 versuchen: es ist leer – keiner da. Wenn die Helden es in Haus S4 versuchen:

- Man hört ein leises Scharren, dann öffnet sich die Tür einen Spalt
- Ein junger Soldat öffnet und bittet sie nach drinnen

Gerion mustert die Helden abschätzend: „Wer seid ihr, ich kenne euch nicht."

- Im Gespräch erzählt Gerion, dass er ein Offizier ist, für den es am Hof des Grafen eine Schande wäre, mit so hohen Verlusten zurückzukehren. (3 auf Erkundung im Wald, 10 hier im Dorf, während der Wache verschwunden und 12 gegen Marik)
- Er hat erst gestern ein Dutzend Männer geschickt, um Marik zu finden – sie sind noch nicht zurück
- Er hat keinen Schimmer wer der Vampir sein könnte – er hat jeden befragt und verhört – selbst Mina
- Er hat selber keinen Plan was er jetzt machen soll

6) Erkundung der Umgebung des Dorfes

Nix.

7) Mittagessen in der Taverne

Wirt ist nicht zu sehen – dafür aber Hilde (Wirtsfrau).

- Sie bietet euch der Form halber einen Tisch an und geht dann Essen holen
- Allerdings bringt sie nur Lebensmittel, die offensichtlich noch aus dem letzten Herbst stammen (Sinnesschärfe-Probe: Einige Portionen sind schon verdorben)
- Der Wirt bringt anstandslos neues Essen (jetzt gutes)

Wenn die Helden essen, kommt Hilde: Sie wirft einen nervösen Blick über die Schulter und schickt die Helden zu Gundel.

Wichtig: Ungefähr eine Stunde nach dem Essen übergibt sich Sigi und muss ab hier ruhen. Er selbst spielt sein Leiden herunter und will unbedingt mit Helden mitgehen, ist dazu aber nicht in der Lage.

8) Yolandes Auftritt (Bremse)

Wenn die Helden zu schnell sind:

- Yolande taucht auf und behauptet, dass Eulrich der Vampir ist
- Yolande gibt sich selbst als „geheime Kämpferin gegen den Vampir“ aus
- Sie ist sehr unter Druck und gehetzt – angeblich, weil Hakon ihr verboten hat die Kirche zu verlassen. Diese sei der einzig sichere Ort
- Wenn die Fragen zu lange dauern oder zu unbequem werden, dann verschwindet sie schnell wieder mit der Entschuldigung, dass sie nicht lange blieben kann, weil ihre Abwesenheit sonst auffallen könnte und sie keinen Streit mit ihrem Mann will

Tag 3

1) Der Morgen

Als ihr am Abend nach Siegfried seht, ist sein Zustand noch schlimmer geworden. Er hat seit dem Mittag nichts mehr gegessen und würgt dennoch immer wieder auf leerem Magen. Sein ganzer Körper wird wie von Krämpfen geschüttelt und er ist ziemlich blass. Der Schweiß tränkt seinen Körper und doch fühlt er sich eiskalt an.

Helden können nicht mit ihm interagieren.

Am nächsten Morgen liegt Siegfried völlig reglos auf seinem Lager. Seine Augen sind geschlossen, doch er atmet noch – nicht tief, aber dennoch ruhig.

Helden können wieder nicht mit ihm interagieren.

Als ihr aus der Tür tretet seht ihr eine scheinbar zwielichtige Gestalt, die schnellen Schrittes über die Hauptstraße in Richtung Dorfplatz läuft. Sie trägt einen weiten, grauen Reisemantel mit hochgeschlagener Kapuze, sodass nur ihre Konturen zu erkennen sind. Dem Schritt nach zu urteilen weiß dieser Fremde genau was er will und wie er dort hinkommt. Er schreitet nämlich sehr schnell und entschlossen voran in Richtung Taverne.

[Auf Zuruf reagiert die Gestalt nicht.] Wenn Helden zögern:

Nur wenige Augenblicke später ertönt aus der Richtung, aus der die Gestalt kam, das laute Klappern von metallbeschlagenen Stiefeln auf Stein. Gerion mit einer Hand voll Soldaten rennt im Eilschritt der unheimlichen Gestalt nach. Er hat es so eilig, dass er euch nicht einmal bemerkt. Offensichtlich verfolgen sie den mysteriösen Fremden.

[Helden auf Neugier prüfen]

Wenn die Helden Folgen: In der Taverne:

Als ihr eintretet steht der Fremde am Tresen und trinkt aus einem Becher Wasser. Die Soldaten halten respektvoll Abstand und Gerion sucht offenbar nach den richtigen Worten, um ihn anzureden. Vor euch steht ein Mann, der die Vierzig schon sichtlich überschritten hat. Er trägt einen kräftigen weißgrauen Vollbart, über dem zwei klare, blaue Augen mit einem kritischen, misstrauischen Blick leuchten. Er trägt eine goldene Robe mit einigen eingestickten Kreuzen über einem roten Untergewand. An in seinem Gürtel steckt ein Sonnenzepter und ein Amulett mit dem Kreuz baumelt lose daneben. An der rechten Hand trägt er einen schweren Siegelring, der mit mehreren Insignien verziert ist. Als ihr eintretet richtet sich sein Blick auf euch und er mustert jeden Einzeln durchdringend. Er stellt sich euch als Inquisitor (Salamandus Gottesbeter) vor, der den Auftrag hat einen Vampir, der hier in der Nähe sein Unwesen treiben soll, zu vernichten. Er kommt aus Gareth und war erst vor kurzem hier um Greta zu verbrennen.

Zuerst will er dort wo Greta gezaubert hat, nach Hinweisen suchen. Er denkt, dass das Auftauchen des Vampirs etwas mit ihrem Tod zu tun hat. Wenn die Helden ihn begleiten wollen lässt er sie erst erzählen was sie wissen und schickt sie dann zur Hütte von Marik. Wenn die Helden ihn überreden, dann können sie ihn auch dazu bringen, dass er zu Marik geht und die Helden zur Hütte der Hexe gehen (in diesem Fall stirbt er im Kampf gegen Marik und Siegfried tötet dann Marik. Sie finden noch immer das Amulett bei ihm). Sicher aber lässt er sich nicht von den Helden begleiten – dazu ist er zu Stolz.

2) Bei Marik

Als ihr dem schmalen Wald Pfad folgt, ist es um euch herum totenstill. Kein Vogel zwitschert munter im Unterholz, nicht einmal eine Grille zirpt im Verborgenen. Eure eigenen Schritte sind das einzige Geräusch, das zu hören ist. Die Stille drückt förmlich auf die Ohren. Noch immer herrscht das allgegenwärtige Zwielicht, in dem die kahlen Bäume wie mächtige Riesen wirken, die ihre dicken Äste traurig von sich strecken. Es ist beinahe als sei der Wald selbst um euch herum gestorben.

Schließlich erreicht ihr eine Lichtung. Vor euch ragt eine natürliche, 10 Schritt hohe Felswand auf. In ihrem Schatten steht eine kleine Hütte, die offensichtlich einem Köhler gehört. Einige Feuerstellen und hohe Stapel Holz nehmen den Großteil der Lichtung ein. Als ihr näherkommt, seht ihr, dass die Tür nur noch an einer Angel hängt und ein großer Fleck frischen Blutes darauf ist. Auf der Lichtung liegen überall verteilt, die übel zugerichteten Körper von mehreren Soldaten.

[Wer rein will muss eine MB-Probe schaffen]

Im Innern der Hütte herrscht absolutes Chaos. Alle Möbel sind zertrümmert und jede Menge Gegenstände liegen zerrissen, zerbrochen oder verbogen herum. Es sieht aus als hätte hier ein Oger gewütet. Auf dem Boden liegen mehrere Kadaver, oft größere Tiere wie Hirsche. Ein leises Stöhnen in der Ecke lässt eure Blicke herumfahren. Auf dem gebrochenen Bett liegt eine kräftige Gestalt. In dem schwachen Licht ist sie nur schwer zu erkennen.

[Sinnesschärfe-Probe: Marik blutet strak aus mehreren Wunden]

Eine heisere Stimme ertönt aus der Ecke: „Verschwindet.“ Offensichtlich strengt ihn das Reden an. Er hustet und es klingt schrecklich. „Verschwindet, bevor … es zu spät ist!“

Dann verwandelt sich Marik und greift an.

Nach der Verwandlung ist Marik ein Werwolf von 2,25m Schulterhöhe. Er hat noch immer viele Wunden, aber er hat auch gewaltige Klauen und Zähne sowie immense Kräfte.

Werte von Marik:

- Leben: 30, aber Marik regeneriert jede Runde 15 Leben
- Initiative: 40 + W10, aber er setzt die ersten 1-2 Runden aus, weil Marik sich noch verwandelt

- Klauenangriff: 85 jeder Treffer (auch Paraden), lassen die Helden zurücktaumeln und ihren nächsten Angriff verpassen. Schaden = 5W 10
- Biss: 40 ist um 50 erleichtert, wenn Marik auf dem Helden sitzt und macht dann extra Schaden. Schaden: 3W10 + 20. Schaden, wenn Marik auf dem Helden sitzt: 5W 10 + 20
- Niederwerfen: 60 Wirft den Helden zu Boden. Danach sitzt Marik auf dem Opfer, das sich nicht allein befreien kann. Es bedarf entweder mehrerer Helden oder eines Kraftklosses von Handeln 30 oder mehr (möglich ist auch ein Talent wie „Muskelkraft“ oder „Stärke“ zu verwenden), um auch nur zu versuchen Marik vom Helden herunter zu bekommen.

Besondere Regeln in diesem Kampf:

- Wenn die Helden in der kleinen Hütte kämpfen, dann müssen sie bei jeder Aktion, die Bewegungen erfordert (Ausweichen, Laufen, ...) auf Handeln werfen. Misslingt der Wurf fallen sie über den vielen Müll und liegen dann am Boden.
- Wenn es Marik gelingt einen Helden niederzuwerfen, dann sitzt er auf diesem und hält ihn fest. Der Helden kann nicht mehr parieren und wird jede Runde einmal gebissen
- Haben die Helden das Schwert aus Silber gefunden, macht dies doppelten Schaden

Gegenstände:

15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer), sonst nur alte, zerrissene Kleidung. In der Hütte finden die Helden nichts Brauchbares.

Wenn die Helden wiederkommen ist Sigi verschwunden ...

3) Gundel vs Hakon

Als ihr den Rand des Dorfes erreicht, hört ihr ein lautes Kreischen aus Richtung des Dorfplatzes. Als ihr endlich den Ort des Geschehens erreicht, sind schon fast alle anderen Dorfbewohner anwesend. Gundel steht auf ihren Gehstock gestützt vor den weit geöffneten Türflügeln der Kirche. Vor ihr, auf der untersten Stufe der Treppe zur Kirche, steht Hakon . Er deutet mit grimmigem Gesicht und anklagend erhobenem Finger auf Gundel. Hinter ihm, im Eingang der Kirche steht Mina, die sich schützend an den Rock ihrer Mutter kuschelt. Yolande hält wie zum Schutz beide Arme um ihr Kind geschlungen. Auch die Soldaten sind da. Allerdings wirkt es nicht, als hätte einer von ihnen vor sich einzumischen. Hakons kräftige Stimme hallt wie lebendiger Donner über den ganzen Dorfplatz: „Jetzt endlich hat der Herr mir die Augen geöffnet. Du, alte Fettel, du bist die Bestie, die unser Dorf seit einem halben Jahr heimsucht. Nun erkenne ich dein wahres Wesen. Es ist endlich an der Zeit dich zu richten!“

[Erst Fragen auf wen die Helden gucken – wenn sie auf Gundel gucken Menschenkenntnis-Probe:] Gundels Blick jedoch geht an Hakon völlig vorbei und ist starr auf Yolande und ihre Tochter gerichtet.

Ihr ganzer Körper verspannt sich und die Adern an ihrem Hals treten hervor, als sie aus Leibeskräften kreischt: „Duuuuuuuuuuhhhhh!!! Zur Seite Narr. Gib sie mir!“ Hakon breitet jedoch in einer gebieterischen Geste die Arme aus und baut sich zu voller Größe auf: „Du wirst niemandem hier mehr etwas antun, niederhöllische Bestie. Ergreift sie!“ Langsam geht er mit erhobenem Kreuz auf sie zu. Mehrere der umstehenden Bauern nähern sich mit Mistgabeln oder Fackeln bewaffnet. Die Soldaten haben Gundel umzingelt, warten jedoch nur ab.

Wenn die Helden eingreifen können sie Hakon nur überreden Gundel noch einen letzten Tag Schonfrist zu gewähren – wenn die Helden mit ihr reden wollen müssen sie Hakon auch überreden.

Wenn die Helden nichts tun, wird Gundel grob zu Boden gerungen, gefesselt und geknebelt. Dann wird sie weggesperrt und für morgen ein Scheiterhaufen vorbereitet.

Als sich die Situation aufzulösen beginnt gibt Hakon noch bekannt: „Kommt Morgen um 10.00 Uhr wieder hier her. Wir werden gemeinsam diese Bestie vernichten. Dann werden wir eine Andacht halten und zum Herrn beten. Er wird unsere Gebete endlich erhören. Morgen wird die Sonne wieder aufgehen."

Dann löst sich die Situation auf (Gerion nimmt Gundel in Gewahrsam).

4) Gundels Auftrag

Gundel ist körperlich noch immer am Rande ihrer Kräfte. Sie fixiert niemanden mehr, ihre Augen irren ziellos umher – dabei stammelt sie wirr: „Die Kette – ihr müsst ihre Kette finden. Sie wird euch den Weg weisen."

Und: „Zeit drängt. Morgen wird etwas Schreckliches passieren, dass dann nicht mehr aufgehalten werden kann."

Als ihr die Hütte verlasst sitzt auf dem Dach des gegenüberliegenden Hauses ein Rabe. Er krächzt einige Male heiser und setzt sich dann auf den Giebel der Hütte in der Gundel gefangen ist."

Gerion hat Gundel in L1 eingesperrt und lässt niemanden mehr zu ihr. Permanent bewachen 3 Soldaten das Haus (2 die Tür und einer geht patrouillieren). Gerion lässt sich nicht mehr erweichen. Die Soldaten sind auch alle froh, dass es bald vorbei ist.

5) Der Tod des Inquisitors

Auf dem kleinen Waldweg passiert nichts.

Wenn sie auf die Lichtung kommen:

Auf der anderen Seite der Lichtung steht eine kleine Hütte. Die Tür ist mit Gewalt aus den Angeln gebrochen worden. In der Mitte der Lichtung steht ein großer, flacher Felsen. Doch euer Blick wird von etwas Anderem angezogen: Ungefähr fünf Schritt vor der Hütte steht eine Gestalt über jemand anderen gebeugt. Der am Boden ist Salamandus Gottesbeter. Er ist tot. Langsam richtet sich die Gestalt über ihm auf und dreht sich zu euch um. Es ist Siegfried, doch er hat mit dem Jungen wie ihr ihn kennengelernt habt nichts mehr zu tun. Blut läuft ihm in kleinen Rinnsalen über das völlig besudelte Kinn herab. Die Augen haben die Farbe des Blutes angenommen und ein widerliches, wahnsinniges Grinsen verzerrt seinen Mund. „Ich habe auf euch gewartet." Mit einer geschickten Bewegung lässt er die Waffe herumwirbeln und geht in Kampfhaltung: „Die Dunkle Fürstin wünscht euren Tod."

[Dann fällt er die Helden an]

Wenn die Helden Siggi mochten, dann müssen sie eine Probe auf MB werfen. Wenn nicht, dann nicht.

Werte:

- Leben: 100
- Initiative: 25 + W10
- Sense: 90; Schaden: 4W10 + 5
- Faustkampf: 50; Schaden: W10

Nach dem Kampf finden die Helden in der Hand von Salamandus eine Kette von Greta . Wer sie zuerst berührt: MB-Probe (bei Gelingen kommt Vision, bei Misslingen bricht der Held zusammen und bekommt Vision). Das gilt immer wenn der Kettenträger eine Vision hat.

Die Empfindung des Helden ist ganz nach innen gerichtet:

Deine Hände und Füße sind fest an den Pflock hinter dir gefesselt. Du kannst dich nicht bewegen und der aufsteigende Rauch des Feuers nimmt dir den Atem. Um deine Füße züngeln bereits die Flammen, doch das Feuer und die Schmerzen sind nichts gegen den lodernden Zorn in deinem Innern. Sie hat dich

verraten, nach all den Jahren ausgerechnet sie! Und er, dieser dreckige Mistkerl, der dich schon immer begehrt hat und den du so abgrundtief verabscheust. Sie haben dich verraten und sind schuld, dass du jetzt sterben musst. Sie sollen für ihren Verrat büßen! Laut schreist du deinen Zorn in den Himmel und dein letzter Fluch nimmt Gestalt an: Ihr wahres Wesen wird zu ihrem Äußeren! Auch wenn sie dich getötet haben, so werden sie dafür büßen, sie und der Rest des ganzen Dorfes! Denn niemals werden sie es schaffen den Fluch aufzuheben, niemals werden sie es schaffen ihre Tat wahrhaftig zu bereuen!

Danach können die Helden tun was sie wollen. Im Verlauf des Tages erlebt der Kettenträger noch die beiden folgenden Visionen:

- „Diese verdammte Hexe! Sie hat es doch tatsächlich geschafft ihren Geist in an diese Kette zu binden. Ich muss sie unbedingt vernichten, sie ist der einzige Beweis, dass ich es bin, die sie verflucht hat. Diese gottverdammte Hexe, ich hasse sie!“
- „Es geht nicht!!! Ich kann sie einfach nicht zerstören. Egal welche Werkzeuge oder Flüche ich benutze, sie geht einfach nicht kaputt. Ich kann sie auch nicht bei mir behalten – wenn ich die Kette zu lange trage quält sie mich. Ich muss sie loswerden, ich muss sie loswerden, aber wie? WIE!? Der Wald! Oh dieses verdammte Miststück! Ich werde sie in den Wald werfen, nein, nein nicht einfach nur in den Wald. Ich werde sie zu ihrem Haus bringen die Gewöhnlichen fürchten diesen Ort, elende Narren. Keiner wird die Kette jemals dort finden. Niemand darf sie jemals dort finden!“

Inventar von Salamandus: Amulett in Form eines Kreuzes, 5 Dukaten, Gebetsbuch, Weihrauch, Siegelring Inventar von Sigi: Sense, 3 Heller, einen Glücks-Kreuzer Im Haus (nur ein Zimmer): Nicht mehr nutzbare Alchemie-pflanzen, mehrere zerfledderte, unleserliche Bücher, kaputte Brau-Utensilien, unzählige andere obskure Dinge … und einen Heiltrank (gibt sofort 2 W10 und in der nächsten Nacht 3 W10)

Tag 4

Der Morgen

Der Held, der die Kette trägt, steht mit leeren Augen auf (er hat keinen Einfluss mehr auf sein Handeln) (MB-Probe, damit der Held wahrnehmen kann, was um ihn passiert, sonst schlafwandelt er). – Hier keine Abzüge bei Gelingen/Misslingen der Probe.

Der betroffene Held geht schweigend zur Tür und geht durch den Geheimgang bei L3 in die Katakomben der Kirche.

Wenn die Anderen ihn aufhalten wollen: Handeln-Probe --> Dann wacht Betroffener auf und weiß wo der Geheimgang ist.

In den Katakomben

Geheimgang im Keller von L3:

Hinter einem Regal voller verschimmelter Mehlsäcke könnt ihr plötzlich einen Geheimgang ausmachen. Der schmale Gang endet abrupt an einem versiegelten Eisentor. Als du jedoch mit der Kette nähertrittst, erbebt das Gitter und die Tür öffnet sich mit einem schaurigen Quietschen. Der schmale Gang dahinter ist völlig dunkel. Als ihr ihm folgt, habt ihr den Eindruck immer tiefer in die Eingeweide der Erde einzudringen. Der Gang endet plötzlich völlig unerwartet hinter einer Biegung in einem kleinen Raum. Eine wackelige Holzleiter führt nach oben zu einer geschlossenen Falltür.

Wenn Kettenträger diese durchquert (MB-Probe):

Du siehst von unten auf. Hakon, Yolande und Mina sitzen gemeinsam in einem kleinen Raum, offenbar irgendwo in der Kirche. Yolandes Miene ist starr und zeigt keinerlei Regung. „Die Zeremonie morgen darf auf keinen Fall gestört werden!“, erklärt Hakon mit sehr eindringlicher Stimme. Yolande reagiert überhaupt

nicht, doch Mina fletscht bedrohlich die viel zu langen Zähne und packt etwas, das unter ihrem Gewand verborgen ist. „Du wagst es mich zu belehren?“, zischt sie in einem Ton, als wollte sie ihren Vater jeden Augenblick anfallen. Dieser senkt sofort betreten den Blick: „Verzeih mir, meine Fürstin.“

Der Raum: Über der verborgenen Falltür liegt ein Teppich, der nun zur Seite rutscht. Als ihr euch umseht erkennt ihr, dass ihr in der Familiengruft des Tempels steht. Hier ruhen die Gebeine der verstorbenen Priester und ihrer Familien. In der Mitte des unerwartet großen Gewölbes steht ein mächtiger Altar. In seinen massiven Fels ist ein seltsames Symbol geritzt.

(Zeichen des Namenlosen – erkennbar mit Wissen über Religion/Mythen/Kulte oder allgemein Wissen).

Wenn der Ketten-Träger den Altar-sieht (MB-Probe):

Du steht vor dem Altar, in der Gruft der Geweihten, auf dem normalerweise nur die Gebeine der Toten gesalbt werden. Auf ihm liegt Mina, deine Tochter, gefesselt an Armen und Beinen. Ihre Augen glühen blutrot und ihre Zähne wuchern förmlich aus ihrem Mund heraus, während ihr giftiges Kreischen laut von den Wänden der Gruft widerhallt. Schon seit Tagen hast du versucht das Böse aus ihrem Körper zu vertreiben, doch du bist machtlos. Es gibt nur einen einzigen Weg sie zu erlösen. Deine schweißnassen Finger zittern leicht und krallen sich fest an den Griff des Dolches in deiner Hand. Langsam trittst du vor sie. Das Wesen vor dir hat nichts mehr mit deiner einzigen Tochter zu tun und doch: Die Form des Gesichtes, die Haare, der kleine Mund … Du hast keine Wahl, du musst es tun, es ist deine Pflicht sie zu erlösen, für sie, das Dorf und den Herren selbst. Mit einem schmerzerfüllten Schrei stichst du zu … Doch Die Klinge zerbricht weit neben ihr auf dem massiven Felsen und alle Kraft scheint aus deinem Körper gewichen zu ein. Deine Knie geben nach und mit Tränen in den Augen sackst du vor dem Altar zusammen. Deine Stimme ist nicht mehr als ein raues Flüstern: „Verzeih mir.“

Wenn die Helden aus der Gruft wollen, kommen sie nach einer langen Treppe plötzlich an ein verschlossenes Eisengitter. Auf der anderen Seite steht Mina.

Mina sieht euch mit einer Unschuldsmiene an: „Was tut ihr den hier? Es ist verboten diesen Ort zu betreten.“

Wenn die Helden sie enttarnen gibt sie die Maskerade auf.

Wenn die Helden Mina zuvor liebgewonnen hatten, dann eine MB Probe, wenn nicht, dann nicht.

Ihre Augen verfärben sich blutrot und ihre Zähne treten deutlich hervor: „Ich wusste, dass die Kette mir eines Tages gefährlich werden könnte, aber ich hätte nicht gedacht, dass jemals irgendwer soweit kommen würde. Eigentlich schade um so viel vergeudetes Talent, doch ihr müsst leider noch hierbleiben bis die Zeremonie angeschlossen ist. Danach werden wir uns um euch kümmern.“ Mina legt ihre Hand an das Eisengitter und dieses leuchtet kurz auf. Danach verschwindet sie.

Die Tür ist mit einem Siegel verschlossen, dass die Helden knacken können:

Sie müssen die Teufels-Zeichen durch Gottes-Symbole ersetzten! An jedem Sarg (10 Särge), dem Altar und erst am Ende auf dem Tor selbst. Dann öffnet sich das Tor.

Dahinter erstreckt sich ein langer Kellergang mit mehreren Türen nach rechts und links. An der gegenüberliegenden Wand mündet er in einer hübschen Holztreppe, die nach oben führt.

Wenn die Helden die Treppe hinaufgehen, kommen sie in einen kleinen Durchgangsraum. Es gibt nur eine Tür nach rechts und die Wendeltreppe führt weiter nach oben.

Wenn sie durch die Tür gehen:

Ihr seid im Vorraum der Kirche. Die beiden großen Flügel des Haupttores sind weit geöffnet. Direkt davor steht Hakon mit weit ausgebreiteten Armen und dem Rücken zu euch.

Die große Andacht

Hakon steht in seiner hellen Robe auf dem obersten Treppenabsatz vor dem Tempel. Am Anfang der Treppen steht Gundel, die an Armen und Beinen an einen soliden Holzpflock gefesselt ist. Unter ihr ist ein großer Holzstapel aufgeschichtet. Auf den ersten Blick scheint es fast so, als sei Gundel nass, doch der durchdringende Geruch von reinem Alkohol belehrt euch eines Besseren.

Die Helden können jederzeit eingreifen.

Hakons Rede:

Meine lieben Nachbarn, Freunde und Beschützer, wir alle haben eine sehr schwere Zeit hinter uns – den wohl schwersten Winter, der jemals über uns gekommen ist. Doch jetzt, hier und heute, wird all unser Leid ein Ende finden und zwar ein für alle Mal. Wir werden die Bestie verbrennen, die uns das letzte halbe Jahr lang gemartert hat, jeden einzelnen Tag aufs Neue. Ihre Schreckensherrschaft ist jetzt vorbei. Gerion. Überantworte dieses Wesen der Niederhöllen nun der gerechten Hand unseres Herrn.

[Wenn die Helden dann noch immer nicht handeln, zündet Gerion Gundel an]

Sobald die Helden eingreifen (oder Gundel tot ist):

Mina kreischt markerschütternd auf und die andere Tür im Vorraum springt auf. Von dort stürmen mindestens zwei Duzend Skelette hervor und greifen die Gemeinde an. Sie sind mit rostigen Schwertern und Äxten bewaffnet – Yolande greift euch ebenfalls an.

Es sind 2 Skelette je Soldat, eines je Held und für jeden Dorfbewohner 1. Die Skelette halten Dorfbewohner und Soldaten in Schach, sodass sie nicht gegen Hakon , Mina oder Yolande vorgehen können.

Hakon beginnt mit einem Ritual um ein Unheiligtum zu erschaffen. (7 Blutopfer nötig). Dazu geht er unter den Dorfbewohnern umher (braucht 1 Runde um zum ersten Dorfbewohner zu kommen), die mit den Skeleten kämpfen und tötet einen je Runde.

Wenn Hakon es schafft 7 Menschen zu opfern (was die Helden dringend verhindern sollten), spricht er eine magische Formel. Darauf öffnet sich ein Portal in der Mitte des Platzes aus dem jede Runde 2 neue Skelette auftauchen und die Helden angreifen.

Es kann nur geschlossen werden, indem die Helden Hakon töten.

Hakon ist unsterblich und kann Helden, die er berührt (Hautkontakt!), solche Schmerzen bereiten, dass ihnen Hören und Sehen vergeht. Um ihn aufzuhalten müssen die Helden die Puppe um Minas Hals zerstören. Ist das getan, stirbt er sofort. Die Puppe wird sichtbar, sobald sie alle Skelette beschworen hat (erste Runde). Dann ist sie sehr erschöpft. Hier sollte sich der Spielleiter beschreiben lassen wo die Helden hinsehen und dann nur dem Helden, der auch zu Mina sieht, die Information mit der Puppe zuspielen.

4) Epilog

Ein mächtiges Donnern geht durch den Himmel. Über euch teilen sich die Wolken und das erste Licht seit über einem halben Jahr fällt auf euch und hüllt euch in seinen beinahe heiligen Glanz. Für einen Augenblick steht ihr allein im Licht der mächtigen Sonne, dann wird der Riss in den Wolken breiter und erhellt endlich wieder das ganze Dorf, Eichfels. Der Fluch ist gebrochen.

Der Kettenträger verspürt eine unendliche Dankbarkeit und Seligkeit.

Gerion tritt auf euch zu. Er ist offensichtlich nicht sicher wie er euch anreden soll: „Ihr … Wie wusstet ihr …ich … Ähm … Ich danke euch. Ihr habt nicht nur Mina und Marik bezwungen, sondern auch das Licht wieder in diesen Ort geführt und wahrscheinlich eine gewaltige Katastrophe verhindert. Wir alle stehen tief in euer Schuld.“ „Als ob es so weit gekommen wäre, wenn ihr faules Pack mal eure Arbeit getan hättet“, ruft

Falk in der ersten Reihe der umstehenden Dorfbewohner. Polter Ehrwald von Eckstein tritt vor und verneigt sich vor euch: „Im Namen aller Bewohner von Eichfels danke ich euch für eure wahren Heldentaten. Auch wenn kein Gold dieser Welt jemals aufwiegen kann was ihr für uns getan habt, so möchte ich euch doch für euren Verdienst entlohnen."

Er überreicht euch einen Geldbeutel [30 Dukaten]

Alle Überlebenden danken den Helden und verabschieden sich.

Charaktere

Wichtige

Siegfried der Abenteuer

Schlichte Kleidung, erste Barthaare, braune Haare, kräftiger Körper, 15 Jahre alt.

Jung, naiv, enthusiastisch, schwer zu bremsen, nervt mit seinem Überschwung.

3. Sohn eines Bauern aus Weiden. Sein Opa war Söldner und erzählte immer von früheren Abenteuern. Siegfried will jetzt so werden wie sein Opa, daher reist er herum, um Abenteuer zu erleben. Noch hat er nicht viel erlebt, aber er ist sicher ein ganz großer Abenteurer zu werden.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**15**	**5**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Ausdauer: **70**	Intuition: **50**	Mentale Belastbarkeit: **40**
Nahkampf: 50 + 20 = **70**	Ackerbau: 50 + 15 = **65**	Menschenkenntnis: 30 + 5 = **35**
Sense: 50 + 20 = **70**	Viehzucht: 50 + 15 = **65**	Lügen: 20 + 5 = **25**
Schleichen: 40 + 20 = **60**	Christliche Lehren: 30 + 15 = **45**	
Schwimmen: 30 + 20 = **50**	Auffassungsgabe: 20 + 15 = **35**	
Klettern: 30 + 20 = **50**		

Falk Rodiak (Alter Mann, Ex-Soldat)

Vernarbtes Gesicht, lange graue, verfilzte Haare, Vollbart. Holzbein, Augenklappe, Gehstock.

Meist brummig oder genervt, schwelgt gern in Erinnerungen oder macht alles und jeden mies.

Auch wenn er auf den ersten Blick nur wie ein verhärmter, alter Greis wirkt, ist Falk sehr gut im Nahkampf, wobei er seinen Stock zur Hilfe nimmt, um den Gegner zu Fall zu bringen oder ihn an sehr unangenehmen Stellen zu treffen.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
15	**15**	**11**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Ausdauer: **60**	Intuition: **60**	Mentale Belastbarkeit: **52**
Nahkampf: 85 + 15 = **100**	Miese Tricks: 70 + 15 = **85**	Menschenkenntnis: 50 + 11 = **61**
Schwert: 20 + 15 = **35**	Kriegskunst: 30 + 15 = **45**	Lügen: 40 + 11 = **51**
Bogen: 15 + 15 = **30**	Naturkunde: 30 + 15 = **45**	Begeistern/Führen: 20 + 11 = **31**
Schleichen: 30 + 15 = **45**	Fallenstellen: 20 + 15 = **35**	

Nachteile:

- Lahm (5 Punkte) Der Charakter hat ein lahmes Bein und kann sich nur langsam bewegen
- Einäugig (5 Punkte) Der Charakter ist auf dem rechten Augen blind und hat nur den halben Sichtbereich

Verhalten

Falk misstraut den Helden anfangs, wenn sie ihn aber überreden (leicht), dann erzählt er ihnen die Geschichte des Dorfes (Wichtige Hinweise für die Helden!).

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Falk misstraut der Sache ganz klar. Er glaubt nicht, dass Gundel der Vampir ist, kann sich aber auch nur schwer vorstellen, dass Hakon so eine Verdächtigung aussprechen würde, wenn er sich nicht 100%ig sicher wäre.

Gundel (Mutter von Greta, Hexe)
Mindestens 70 Jahre, krummer Rücken, knochige Finger, verfilztes, schütteres, schmutziggraues Haar. Schiefe, gebe Zähne und wirrer Blick - allgemein unansehnlich.

Hat Greta's Tod noch immer nicht überwunden. Hasst Hakon und Salamandus.

Verhalten

Gundel gibt den Helden eine sehr wirre Prophezeiung und den wichtigen Hinweis, dass sie die Kette ihrer Tochter brauchen. Diese Kette enthüllt den Helden was geschehen ist und dass Mina der Vampir ist.

S. 2. Tag – Bei Gundel

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Die Soldaten wollen kein Risiko eingehen und lassen niemanden mehr zu Gundel. Die Helden können nicht mehr mit ihr interagieren.

Greta (Tote Hexe)
Wahre Schönheit.

Tochter von Gundel - jetzt nur ruheloser Geist, der an eine Kette (Schmuck) gebunden ist.

Diese Kette ist ein wichtiger Hinweis für die Helden und kann bei der Leiche von Salamandus (am Ritualplatz von Gundel und Greta) gefunden werden.

Marik (Köhler, Werwolf)
Kräftiger, Kerl mir stechend blauen Augen, dunklem Vollbart und kahlem Schädel. Nicht sehr helle, lebt allein.

War früher in Greta verliebt und stellte ihr nach, wurde aber immer wieder von ihr zurückgewiesen. Er hat Greta zusammen mit Mina verraten und wurde dafür in einen Werwolf verwandelt.

Gerion (Hauptmann der Soldaten)
Rüstiger Kerl mit kräftigem Bart und geflochtenem Pferdeschwanz.

Wurde von einem Adligem entsandt um für Ruhe zu sorgen, nach dem Scheitern gegenMarik sitzen er und die Soldaten nur noch Zeit ab. Sie alle haben keine Ahnung wer der Vampir sein könnte oder wie sie weiter vorgehen sollen.

Handeln	Wissen	Soziales
20	10	10

Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Ausdauer: **70**	Intuition: **50**	Mentale Belastbarkeit: **50**
Schwert: 70 + 20 = **90**	Kriegskunst: 20 + 10 = **30**	Menschenkenntnis: 40 + 10 = **50**
Nahkampf: 50 + 20 = **70**	Rechtskunde: 30 + 10 = **40**	Lügen: 10 + 10 = **20**
Bogen: 30 + 20 = **50**	Lesen/Schreiben: 20 + 10 = **30**	Begeistern/Führen: 40 + 10 = **50**
Athletik:50 + 20 = **70**	Auffassungsgabe: 30 + 10 = **40**	Einschüchtern: 10 + 10 = **20**

Salamandus Gottesbeter (Inquisitor)
Unter schlichtem, grauem Reisegewand.

Rotes Untergewand, goldene Robe, Amulett mit Kreuz hängt am Gürtel, schwerer Siegelring (rechts) mit Insignien. Über 45, ordentlich gestutzter, weißer Vollbart, harte blaue Augen,

Ruhiger Charakter, der immer und überall die Lehren des Herren verbreitet und mit seinen Taten „prahlt“.

Er hat damals Greta verbrannt und ist nun zurückgekommen, um auch die letzten unheiligen Kreaturen aus diesem Dorf zu verbannen.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
5	**20**	**15**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2
Ausdauer: **40**	Intuition: **70**	Mentale Belastbarkeit: **60**
Nahkampf: 30 + 5 = **35**	Lesen/Schreiben: 50 + 20 = **70**	Menschenkenntnis: 70 + 15 = **85**
Reiten: 20 + 5 = **25**	Christliche Lehren: 70 + 20 = **90**	Lügen: 30 + 15 = **45**
	Dämonologie: 40 + 20 = **60**	Begeistern/Führen: 50 + 15 = **65**
	Gesellschaft: 30 + 20 = **50**	

Kirche

Hakon Hiligon (Priester, Übergelaufen zum Namenlosen)
Rot-goldene Robe, lange offene, schwarze Haare, Amulett mit Kreuz, klare, durchdringende Augen.

Streng und unnachgiebig, spricht gewählt und meist nur wenn nötig, Rednerstimme.

Ist zum Namenlosen übergelaufen, nachdem er seine Tochter Mina weder retten noch töten konnte. Verteidigt nun scheine Tochter und hält so auch das Licht von diesem Ort fern. Außerdem ist er unsterblich. Hakon kann nur getötet werden, indem man die Puppe an Minas Hals zerstört. Wird er verwundet heilt er sich mit 40 Leben je Runde, abgetrennte Gliedmaßen und ähnliches wachsen entsprechend schnell wieder nach.

Außerdem kann er jedem, den er berührt (Hautkontakt notwendig!), nur durch seinen Willen starke Schmerzen bereiten, sodass das Opfer zusammensinkt und handlungsunfähig ist.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
5	**15**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2
Ausdauer: **40**	Intuition: **60**	Mentale Belastbarkeit: **70**
Dolche: 30 + 5 = **35**	Lesen/Schreiben: 50 + 15 = **65**	Menschenkenntnis: 40 + 20 = **60**
Faustkampf: 20 + 5 = **25**	Christliche Lehren: 50 + 15 = **65**	Lügen: 50 + 20 = **70**

	Dämonologie: 50 + 15 = **65**	Begeistern/Führen: 60 + 20 = **80**
		Überreden: 50 + 20 = **70**

Yolande Hiligon (Frau von Hakon, jetzt Leichnam)
Blass und Vornehm, sehr hübsch, lange, helle (weiß werdende) Haare, lange, dünne Finger.

Einst wollte sie den Vampir auf eigene Faust finden und vernichten.

Jetzt ist Yolande nur ein wiederbelebter Leichnam und willenlos Minas Kontrolle unterworfen. Die Helden haben nur eine Chance das herauszufinden, wenn sie Yolande am Anfang (s. erste Handlungen) finden. Ansonsten merken sie bei Berührungen, dass Yolande eiskalt ist.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
10	**10**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Ausdauer: **50**	Intuition: **50**	Mentale Belastbarkeit: **70**
Faustkampf: 30 + 10 = **40**	Auffassungen: 30 + 10 =**40**	Menschenkenntnis: 40 + 20 =**60**
Schleichen: 20 + 10 = **30**	Christliche Lehren: 40 + 10 = **50**	Lügen: 60+ 20 = **80**
Dolche: 50 + 10 = **60**	Naturkunde: 30 + 10 = **40**	Überreden: 50 + 20 = **70**
		Manipulieren: 30 + 20 = **50**
		Feilschen: 20 + 20 = **40**

Mina Hiligon (Tochter von Hakon, Vampir)
Kleines Mädchen, große, Augen, sehr helles Haar, hat die vornehm-blassen Züge von Yolande .

Wirkt traurig und einsam, sehr diszipliniert, aber immer recht melancholisch.

Mina hat damals beim Spielen im Wald Greta bei einem magischen Ritual beobachtet. Anschließend verriet sie Greta an Marik (der Erste, der ihr begegnete). Jetzt ist Mina das einzige Kind im ganzen Dorf und ein Vampir. Sie lebt vom Blut ihres Vaters, ohne diesen jedoch zu verwandeln. Nur hin und wieder fällt sie auch einen der anderen Dorfbewohner nachts an. Dabei geht sie jedoch so geschickt vor, dass keiner sie bemerkt.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**5**	**15**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Ausdauer: **70**	Intuition: **40**	Mentale Belastbarkeit: **60**
Nahkampf*: 50 + 20 = **70**	Auffassungsgabe: 30 + 5 = **35**	Menschenkenntnis: 30 + 15 = **45**
Schleichen: 80 + 20 = **100**	Dämonologie: 20 + 5 = **25**	Lügen: 50 + 15 = **65**
Dolche: 70 + 20 = **90**		Überreden: 20 + 15 = **35**
		Süß**: 50 + 15 = **65**

Nahkampf* meint bei nur diesem Charakter auch den Angriff mit Zähnen und Ähnlichem.

Süß** heißt, dass der Charakter versucht möglichst süß auszusehen und so auf andere harmlos und nett zu wirken.

Taverne

Eulrich

Sehr kurze, braune Haare, schmutzig wirkendes Gesicht, wirkt etwas eingefallen.

Ist noch immer von dem Tod seiner Tochter tief getroffen. Er versucht Hilde auch unter der Knute zu halten – aber ohne Erfolg. Misstraut den Helden.

Handeln	Wissen	Soziales
10	**10**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Ausdauer: **50**	Intuition: **50**	Mentale Belastbarkeit: **70**
Zechen: 40 + 10 = **50**	Tavernen-Kunde: 50 + 10 = **60**	Menschenkenntnis: 50 + 20 = **70**
Faustkampf: 40 + 10 = **50**	Bier brauen: 20 + 10 = **30**	Lügen: 50 + 20 = **70**
Schleichen: 20 + 10 = **30**	Auffassungsgabe: 30 + 10 = **40**	Überreden: 40 + 20 = **60**
		Feilschen: 60 + 20 = **80**

Hilde

Lange, blonde Haare unter Kopftuch, meist schmutzige Schürze.

Verhalten

Hilde ist sehr neugierig, wird von ihrem Mann jedoch immer zurückgehalten. Hilde gibt immer wieder Hinweise (Marik und Gundel), die Eulirch jedoch unterdrückt oder abwürgt.

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Beide sind glücklich, dass ihre Tochter nun endlich gerächt wird.

Müller

Bogumil

Groß, kräftig, Kartoffelnase, kleine tiefliegende und blaue Augen, kurze blonde Haare.

Sehr dominant gegenüber seiner Frau, Hasst den Schmied und verdächtigt diesen.

Koscha

Meist mit schmutziger, brauner Schürze bekleidet, Haare unter schlichtem Tuch verborgen, lange braune Haare, eher kleine Gestalt.

Steht voll unter der Knute ihres Mannes – wird hin und wieder geschlagen und ist sehr unglücklich ---> wagt jedoch nicht dagegen auf zu mucken.

Verhalten

Wenn die Helden klopfen rührt sich nichts. [IN-Probe, wenn sie gehen wollen] Beim 2. Versuch öffnet sich oben ein Fenster, aber niemand sieht herunter. Ein Mann fragt: „Wer da?“

Erst schickt er Helden weg, weil er ihr Anliegen für einen bösen Scherz hält, je nach Gelingen des Überredens wirft er mit Getreide Sack (4W10 Schaden) oder lässt die Helden ein.

Er betont immer wieder, dass er unschuldig ist und beschuldigt den Schmied – aber ohne genaue Gründe nennen zu können. Seine Frau ist ängstlich und hält sich im Hintergrund – sie redet nur, wenn sie angesprochen wird und hält auch dann immer erst Blickkontakt mit ihrem Mann.

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Wenn die Helden beim ersten Mal gescheitert sind: Bogumil redet nur vom Fenster aus und lässt sie nicht rein.

Wenn die Helden Erfolg hatten: Er lässt sie rein und redet offen.

Er wiederholt immer wieder, dass er ja immer gesagt hätte er sei unschuldig. Obwohl er sicher ist, dass es Gundel ist, so verdächtigt er noch immer den Schmied (Trogar und Andra)

Seine Frau ist ängstlich und hält sich im Hintergrund – sie redet nur, wenn sie angesprochen wird und hält auch dann immer erst Blickkontakt mit ihrem Mann.

Jäger

Oskar Wettergegerbtes Gesicht, lange, schwarze Haare, tiefe Furchen im Gesicht.

Lebt allein, ist sehr schweigsam und hat den Tod seines Hundes (Pfote) durch den Vampir noch nicht überwunden. Abergläubisch.

Verhalten

Oskar kommt erst am 3. Tag wieder. Vorher ist seine Hütter verschlossen.

Er war auf der Jagd, allerdings nur mit sehr spärlicher Beute.

Er kann keinen Schuldigen benennen.

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Oskar vermutet, dass es Gundel ist auch wenn er keinen Anhaltspunkt hat. Er ist froh, dass sein Hund (Pfote) jetzt „Gerechtigkeit erfährt".

Bauer

Eichbald

Wettergegerbtes Gesicht, kräftig, dunkle Augen, kurze, graue Haare.

Rationaler und vernünftiger Mensch, doch die Angst macht ihm sehr zu schaffen. Seine Frau ist ein Klatschweib, was ihn nervt.

Sivana

Typische Bauersfrau, lange, ergrauende Haare, neugierige grüne Augen.

Sie ist ein Klatschweib und sehr neugierig – zum Leid ihres Mannes. Beide lieben sich dennoch.

Verhalten

Wenn die Helden klopfen dauert es ein wenig – dann öffnet sich die Tür einen winzigen Spalt.

Überreden-P: Er lässt sie rein oder knallt die Tür zu.

Er verdächtigt Gundel die alte Fettel. Seine Frau steht erst neugierig in der Tür zum Wohnzimmer und macht immer wieder Einwürfe, die er zurückweist. Die Frau verdächtigt Hakon.

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Wenn die Helden beim ersten Mal gescheitert sind: Eichbald redet nur durch die einen Spalt geöffnete Tür mit ihnen.

Wenn Helden Erfolg hatten: Er lässt sie rein und redet.

Er sieht sich in seiner Verdächtigung bestätigt. Seine Frau steht erst neugierig in der Tür zum Wohnzimmer und macht immer wieder Einwürfe, die er zurückweist. Die Frau ist sich sicher, dass bei Hakon irgendetwas faul ist.

Fleischer

Detter

Kleiner Mann mit dunkler Haut und dunklem Haar. Er hat eine vorstehende Nase und helle Augen sowie meist blutige Schürze.

So grob er auch wirkt, so weich ist er eigentlich. Er und seine Frau klammern sich in ihrer Angst aneinander und sind sich nicht sicher. Dennoch verdächtigen sie Eulrich (den Wirt).

Larja

Sehr feine Züge, eher zartes Wesen, weiche Haut, leise Stimme.

Verhalten

Beide lassen die Helden rein und stehen Schulter an Schulter. Sie sind mehr eine Einheit, als alle anderen Paare. Sie sind sich nicht sicher haben aber einen Verdacht: Eulrich.

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Sie sind überrascht von der Wendung der Ereignisse, jedoch auch froh bald ihre (geplanten) Kinder in einer besseren Zukunft erziehen zu können. „Hakon wird alles wieder richten."

Schmied

Trogar Sehr kräftig, bullig, keine Haare, ziemlich breit gebaut. Steht unter der Knute seiner Frau. Hasst den Müller .

Andra Sieht ihrem Mann verblüffend ähnlich: Sehr kräftig, bullig, schulterlange, dunkle Haare, ziemlich breit gebaut. Kommandiert ihren Mann gern herum.

Verhalten Der Schmied lässt die Helden ein und redet normal mit ihnen – hält jedoch die Hand immer auf dem Schmiedehammer. Seine Frau redet mit und hat die Dominanz. Beide verdächtigen den Müller, weil dieser sich immer abschottet.

Verhalten – nach Gundels Verhaftung Trogar und Andra reden offen mit Helden und misstrauen ihnen nicht mehr. Beide glauben, dass es Gundel ist, auch wenn sie immer noch glauben, dass der Müller (Bogumil und Koscha) Dreck am Stecken hat. Seine Frau redet mit und hat die Dominanz.

Villa

Polter Ehrwald von Eckstein (junger Adliger)

Kurze, schwarzbraune Haare, gutaussehend, einladend grüne Augen, athletischer Körper – Frauenheld.

Junger Adliger, der lebt wie er will. Eigentlich ist die Villa in Eichfels nur eine Sommerresidenz, aber aufgrund eines Streites mit seinem Vater ist er gezwungen einige Zeit dort zu bleiben. Er steht vermeintlich über den Sorgen der Bürgerlichen und der Vampir kann ihm gar nichts – insgeheim fürchtet er ihn doch und verdächtigt Hakon.

Handeln	Wissen	Soziales
20	**5**	**15**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2

Ausdauer: **70**	Intuition: **40**	Mentale Belastbarkeit: **60**
Reiten: 40 + 20 = **60**	Lesen/Schreiben: 20 + 5 = **25**	Menschenkenntnis: 20 + 15 = **35**
Nahkampf: 30 + 20 = **50**	Gesellschaft: 30 + 5 = **35**	Lügen: 40 + 15 = **55**
Schwert: 40 + 20 = **60**		Überreden: 20 + 15 = **35**
Bogen: 30 + 20 = **50**		Betören: 60 + 15 = **75**
Schleichen: 60 + 20 = **80**		Begeistern/Führen: 10 + 15 = **25**

Verhalten

Polter kommt erst am Morgen des 3. Tages von einer längeren Reise wieder (2 Wochen). Vorher lässt Cam niemanden herein und schickt ggf. Krom nach draußen, um die Helden abzuwehren. Polter ist sehr arrogant (Überreden-P) und gibt sich über „die Probleme des Fußvolkes“ erhaben. Allerdings will er nur nicht zugeben, dass er Hakon im Verdacht hat.

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Wenn die Helden beim ersten Versuch gescheitert sind: Er wusste ja, dass die Sorgen des Fußvolkes unter seinen Belangen sind. Jetzt richten sie sich auch ohne, dass er etwas dafür tun muss. Wenn die Helden Erfolg hatten (oder eine neue Überreden-Probe gelingt): Er ist sehr besorgt über die Wendung der Ereignisse. Er misstraut Hakon und hat insgeheim schon seine Flucht geplant.

Gala und Drala (Mägde von Polter)

Eineiige Zwillinge, Helle Haare, Busenwunder, ziemlich attraktiv.

Dümmlich, ziemlich jung, betören Polter mit allen Sinnen – außer er scheucht sie fort. Wissen wird von ihnen nicht erwünscht. Von den Helden halten die beiden sich auf Befehl von Polter fern, sind aber durchaus für einen Seitensprung aus der Villa zu locken.

Nalla (Magd von Polter)

Rothaarig, braune Augen, ca. 35 Jahre alt, sehr reizvoll.

Weiß genau Polter zu manipulieren, kann sich sehr gut durchsetzen und klaut heimlich, um irgendwann von Polter wegzukommen. Wenn die Helden es schaffen mit ihr allein zu reden und sie überreden, dann vertraut sie ihnen die geheimen Sorgen Polters an und bietet auch an ihn im Sinne der Helden in die Richtige Richtung „zu lenken“, aber ohne Beweise kann Polter nicht viel tun.

Krom (Leibwächter von Polter)

(Spitzname: MMMHHHHHHHH)

Schweigsam, grobschlächtig, kräftig, breitgebaut – furchteinflößend.

Voll und ganz Polter ergeben, weil ihm dieser das Leben rettete. Nicht der Hellste, richtet alle Meinungen nach Polter.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
35	**0**	**5**
Geistesblitzpunkte: 4	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 1
Ausdauer:**100**	Intuition: **30**	Mentale Belastbarkeit: **40**
Nahkampf: 65 + 35 = **100**		Einschüchtern: 50 + 5 = **55**
Schwert: 65 + 35 = **100**		
Zweihänder: 65 + 35 = **100**		

Kraft: 65 + 35 = **100**		
Brüllen: 30 + 35 = **65**		
Rennen: 10 + 35 = **45**		
Werfen: 20 + 35 = **55**		
Holzbearbeitung: 30 + 35 = **65**		

Cam (Kammerdiener von Polter)
40 Jahre, beflissen, aalglatt, Schnauzer, weiße Haare, Brille.

Hält seine eigene Meinung zurück und zeigt sich voll und ganz Polter ergeben. Er ist sehr beflissen und höflich, beantwortet aber keine Fragen zur Situation des Dorfes.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
5	**15**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2
Ausdauer: **40**	Intuition: **60**	Mentale Belastbarkeit: **70**
Faustkampf: 20 + 5 = **25**	Lesen/Schreiben: 50 + 15 = **65**	Menschenkenntnis: 60 + 20 = **80**
Schleichen: 30 + 5 = **35**	Verwaltung: 30 + 15 = **45**	Lügen: 60 + 20 = **80**
	Etikette: 20 + 15 = **35**	Manipulieren: 40 + 20 = **60**
	Auffassungsgabe: 50 + 15 = **65**	Überreden: 40 + 20 = **60**

Sonstige

„Durchschnittssoldaten“

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**10**	**10**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Ausdauer: **70**	Intuition: **50**	Mentale Belastbarkeit: **50**
Faustkampf: 60 + 20 = **80**	Auffassungsgabe: 40 + 10 = **50**	Menschenkenntnis: 50 + 10 = **60**
Schwertkampf: 60 + 20 = **80**	Rechtswesen: 30 + 10 = **40**	Lügen :20 + 10 = **30**
Bogen: 60 + 20 = **80**	Lesen/Schreiben: 20 + 10 = **20**	Begeistern/Führen: 30 + 10 = **40**
Schleichen: 20 + 20 = **40**	Gesellschaft: 10 + 10 = **20**	

Verhalten

Die Soldaten sind verunsichert und patrouillieren unregelmäßig über die Straßen. Bei Fragen verweisen sie an Gerion.

Verhalten – nach Gundels Verhaftung

Die Soldaten sind froh bald nach Hause zu können und patrouillieren unregelmäßig über die Straßen. Außerdem bewachen 3 Gundel. Bei Fragen verweisen sie an Gerion.

Rogern Balrick
Rogern war früher Bauer in Eichfels. Er wurde jedoch von Mina und Hakon entführt und gefangen gehalten, um für Mina als Nahrungsquelle zu dienen. Irgendwann schaffte er es aber zu fliehen und versteckt sich seitdem in einem der leeren Häuser (L4). Niemand weiß, dass er dort ist. Finden die Helden

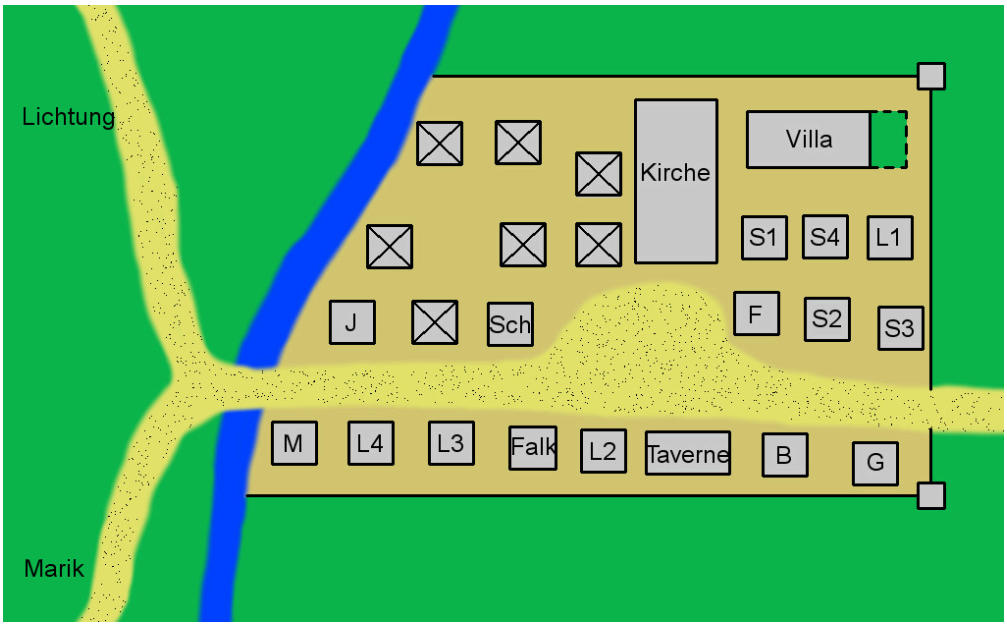
ihn, greift er aus dem Hinterhalt an und versucht die Helden niederzustechen. Scheitert das, versucht er zu fliehen indem er durch ein Fenster springt. Schaffen es die Helden nicht ihn aufzuhalten, rennt er bis zum Fluss, spring kopfüber hinein und schwimmt wie ein Wahnsinniger Stromabwärts.

Wenn die Helden ihn festhalten und beruhigen können (20 erschwert), dann erzählt er (neben vielem anderen wirren Gestammel):

- Er ist Rogern Balrick, Bauer aus Eichfels
- Seine Frau und Kinder sind tot
- Er wurde gezwungen der dunklen Fürstin zu dienen und sie zu nähren, aber er konnte fliehen
- Es gibt einen Geheimgang in L2, der direkt in die Katakomben führt, wo die bleiche Fürstin lebt. (Von dem Eisentor, das den Weg versperrt weiß er nur, dass es bei seiner Flucht offenstand)

Orte

Allgemeines



Karte von Eichfels (nur für den Spielleiter!)

Die Helden betreten das Dorf erstmals aus Osten. Im Westen gibt es eine Brücke über den Fluss.

Legende:

Marik - Hütte von Marik.

Lichtung - Lichtung, auf der Greta ihre Rituale durchführte und auf der die Spieler ihre Kette finden können.

X - Nur noch eine ausgebrannte Ruine

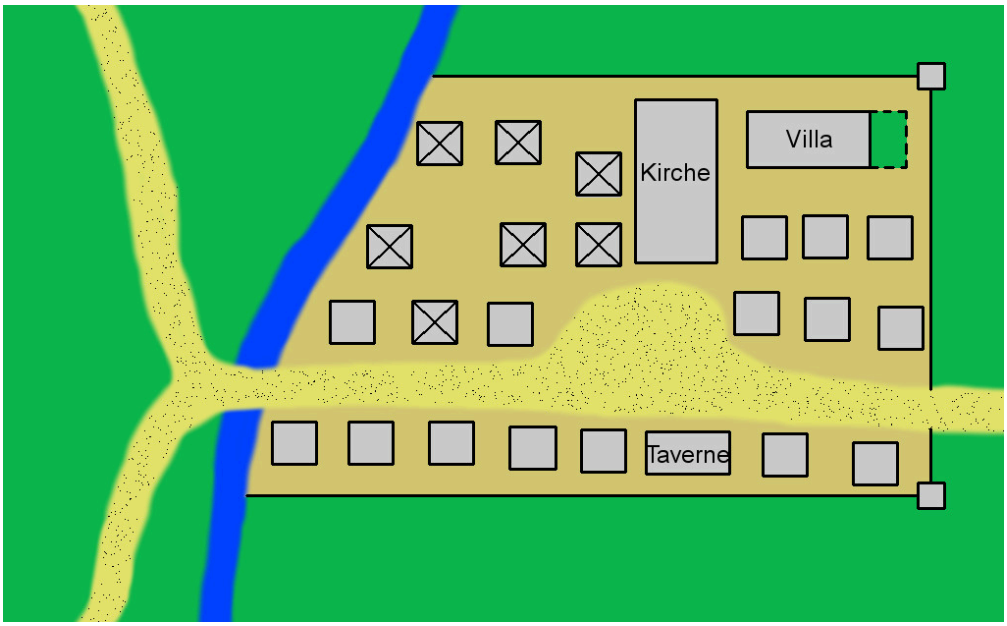
Villa - Eine große Villa mit Garten. Hier wohnt Polter Ehrwald von Eckstein mit seinem Gefolge

Falk - Haus von Falk Rodiak

G - Haus von Gundel (und früher auch Greta)

J - Haus des Jägers

Sch - Haus des Schmiedes



Karte von Eichfels (für die Spieler)

F - Haus der Fleischer

M - Haus des Müllers (Mühle).

B - Haus des Bauern

S1 - Leeres Haus, das von Soldaten "besetzt" wurde

S2 - Leeres Haus, das von Soldaten "besetzt" wurde

S3 - Leeres Haus, das von Soldaten "besetzt" wurde (diese sind gerade auf Patrouille im Dorf)

S4 - Leeres Haus, das von Soldaten "besetzt" wurde (hier ist Gerion zu finden)

L1 - Leeres Haus, früher bewohnt von Bauern, jetzt als Gefängnis für Gundel genutzt

L2 - Leeres Haus, früher bewohnt von einem Gerber, jetzt mit Ratten verseucht

L3 - Leeres Haus, früher bewohnt von einem Bauern, jetzt mit Schlange im Keller und Geheimgang zur Kirche

L4 - Leeres Haus, früher bewohnt von einem Händler, jetzt Aufenthaltsort eines Wahnsinnigen

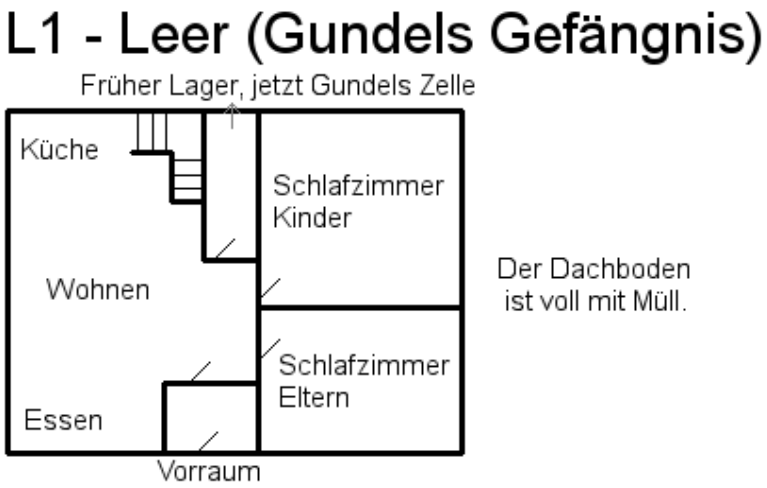
Die Linie um das Dorf ist eine schlichte Mauer aus angespitzten Holzstämmen. Die Vierecke an den Ecken sind kleine, klapprige Türme aus Holz.

Ruinen

In der Mitte der niedergebrannten Ruinen seht ihr etwas wie einen kleinen Dorfplatz. Dort sind noch immer die Reste des Scheiterhaufens zu sehen: Ein größerer Haufen Asche in mitten des sonst freien Platzes. Von den Häusern darum herum ist auch nicht mehr viel zu erkennen.

Allgemein finden die Helden dort nichts Besonderes.

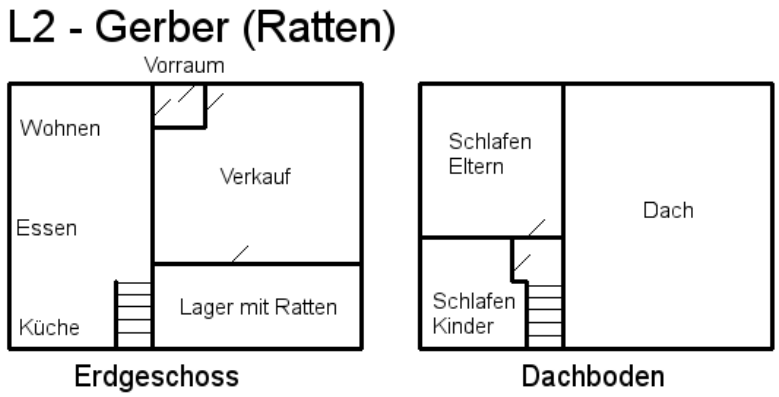
Verlassene Häuser



Alle verlassen Häuser sind voller Staub, Spinnenweben und wirken weitgehend ausgeräumt, weil entweder die ehemaligen Besitzer alles Mitgenommen haben oder die lieben Nachbarn dann über die herrenlosen Gegenstände hergefallen sind.

In allen vier Grundrissen ist jeweils nur grob angegeben was sich in den Häusern befindet. So kann der Spielleiter selbst entscheiden wie denn die Küchen, Wohnbereiche, Schlafzimmer und so weiter im Detail aussehen. Für das Abenteuer ist es nicht relevant.

Gerber (L2 – Ratten)



Wenn die Helden die Tür zum Lager öffnen, finden sie ein Rattennest. Die aufgeschreckten Tiere greifen sofort an.

Kampfregeln:

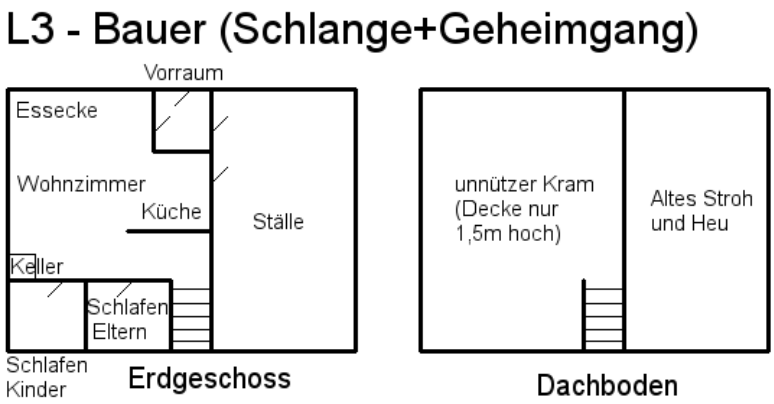
- Das Nest besteht aus 3W10 + 10 Tieren
- Eine einzelne Ratte hat einen Angriffswert von 25 (Biss)
- Die Ratten greifen vereinfachend als Schwarm an. Pro 5 Tiere steigt der Angriffswert der Ratten um 20
- Bei einem Treffer wird der Schaden gleichmäßig über die Helden verteilt. Der Schaden ist W6 + [Anzahl der Tiere]
- Eine Ratte hat 10 Leben und der Schwarm 10 * [Anzahl der Tiere] Leben. Ein Angriff mit einer normalen Waffe (Schwert, Bogen, Axt, …) kann maximal 2 Tiere auf einmal töten
- Jeder Angriff gegen den Schwarm ist um 40 – Anzahl der Tiere * 2 erschwert
- Die Ratten haben eine Chance von 10% auszuweichen

- Wenn nur noch 10 Ratten übrig sind, fliehen diese

Beute:

- Anzahl der Ratten/2: Billige Felle und Anzahl der Ratten/4: Rationen Fleisch. Dieses kann nur gewonnen werden, wenn ein Held mit entsprechenden Kenntnissen im Ausnehmen / Hautabziehen von Tieren dabei ist
- Im Lager selbst finden sie zahlreiche ruinierte Felle, darunter aber auch ein schön erhaltenes Fuchsfell sowie mehrere Messer, von denen aber nur noch eines scharf ist

Bauer (L3 – Schlange)



Im Keller ist es stockdunkel. Machen die Helden Licht, sehen sie viele Regale voller Lebensmittel. Untersuchen sie diese, finden sie mehrere Rationen Essen. (Probe auf Wahrnehmung/Kochen o.ä., um die guten und die vergammelten Lebensmittel auseinander zu halten – misslingt diese, packen die Helden verschimmeltes Essen ein).

Bei der Suche werden sie von einer Schlange angegriffen (IN-Probe, um den Hinterhalt zu verhindern) (s.u.) Wenn sie nach dem Kampf den Keller noch einmal durchsuchen, finden sie 2 weitere Portionen Essen und einen Geheimgang hinter einem Regal voller verschimmelter Mehlsäcke. Dieser ist mit einem Eisentor verschlossen. Um es zu öffnen, benötigen die Helden das Amulett von Greta (dabeihaben genügt), da ein Zauber auf dem Tor liegt. Alle körperlichen Angriffe prallen einfach ab.

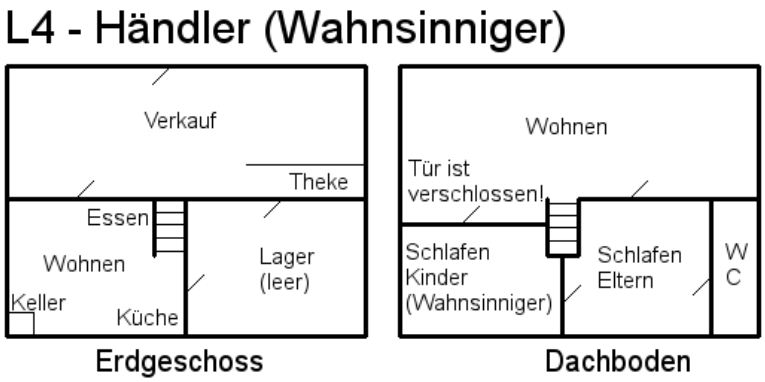
Der Geheimgang führt in die Katakomben der Kirche und soll erst für das Finale betreten werden können.

Kampfregeln gegen die Schlange:

- Leben: 40
- Angriffswert: 50 (Biss) (Wenn die Helden die Schlange nicht bemerken ist ihr erster Angriff um 40 erleichtert und kann nicht pariert werden – Hinterhalt)
- Schaden: W10+5. Wenn der Angriff gelingt, hat die Schlange außerdem eine Chance von 60% ihr Opfer zu vergiften. Ein Angriff aus dem Hinterhalt vergiftet das Opfer immer
- Das Gift lässt das Opfer nur noch verschwommene Schatten wahrnehmen und macht es orientierungslos. Der vergiftete Held regeneriert in der nächsten Nacht nicht
- Die Schlange kann pro Kampf nur einen Gegner vergiften
- Jeder Angriff gegen die Schlange ist um 10 erschwert (kleines Ziel)
- Die Schlange hat eine Chance von 15% auszuweichen

Beute: Gift (reicht nur für eine Anwendung!)

Händler (L4 – Wahnsinniger)



Der Verrückte (Rogern Balrick) versteckt sich im Kinderzimmer. Versuchen die Helden das Zimmer durch die Tür im Norden zu betreten, ist diese von der anderen Seite verriegelt und zusätzlich mit einem großen Schrank verbarrikadiert.

Wenn die Helden dieses Zimmer betreten, dann steht Rogern neben der Tür und schlägt sofort mit einem Schwert aus Silber zu. Sehen die Helden diesen Angriff nicht kommen (IN – Probe) macht Rogern 4 W10 + 30 Schaden und streckt den Held nieder. Danach kämpft er ungestüm weiter gegen alle anderen Helden, bis er unter 60 HP hat. Dann lässt er die Waffe fallen, springt durch ein Fenster und rennt weg.

Alle Helden, die dabei sind, verlieren W6 /2 MB.

Kampfwerte:

- Leben: 100
- Angriff: 50
- Schaden der Waffe: 5W10, plus 25 Schaden gegen Skelette und Werwölfe. (Also auch Yolande und Mina, aber nicht gegen Hakon.). Helden mit einem Talent für Metallverarbeitung oder Waffenkunde können erkennen, dass die Klinge vollständig aus Silber besteht.

Was Rogern erzählt, wenn die Helden ihn festhalten und beruhigen können, steht unter den sonstigen Charakteren.

LIZENZ UND QUELLEN

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

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

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

Enthaltene Seiten

1. Schattental – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Schattental&oldid=19415`