



Aus Fleisch und Blut

Halloween Abenteuer 2010

Ein düsteres Fantasy-Abenteuer für Savage Worlds von Christopher Kirch.

In letzter Sekunde platzt die Gruppe in ein Dunkles Ritual um die Opferung eines jungen Mädchens zu verhindern. Erst scheint alles eine gelungene Rettungsaktion zu sein, doch auf dem Rückweg beginnt das wahre Grauen.

Ein Bleibe für die Nacht

Auf ihrem Weg kommen die Spielercharaktere eines Abends im Dörfchen Dusterhain an, das von Schieferbergen und Nadelwäldern umgeben vermeintlich friedlich da liegt.

Der Gastwirt der Dorfschenke „Kupferkrug“ bietet zwar eine warme „Mahlzeit“, bietet aber keine Schlafgelegenheit. Auch die Einwohner sind wenig kontaktfreudig. Man verweist sie unwirsch auf die Dorfkirche.

Die Kirche der Barmherzigkeit

Die kleine Kirche gehört dem Orden der Barmherzigkeit. Ein Erfolg in Wissen (Religion) eröffnet, dass dies ein kleiner Orden ist, der den in Not geratenen helfen und Hoffnung spenden will. Er findet vor allem in ländlichen Gebieten mit Verbreitung.

Der örtliche Vorsteher ist Bruder Thomin. Nach einem kurzen Gebet vor der Flamme des Glaubens. Spielercharaktere, die einen Erfolg in Wissen (Religion) erzielen, wissen dass solch ein Licht von dem Glauben der Gemeinde gespeist wird. Je mehr es sind desto stärker ist die Flamme. Die Flamme erlischt, wenn es keinen Gläubigen vor Ort mehr gibt.

Bruder Thomin führt die Gruppe in eine Schlafkammer mit einfachen Strohmatten. Fürsorglich stellt er der Gruppe einen Krug Wasser bereit und bittet sie ihm am nächsten Morgen, wenn sie ausgeschlafen seien über ihre Reisen zu erzählen.

Die Entführung

Am nächsten Morgen pocht es am Kirchentor. Als Bruder Thomin öffnet stürmt eine kleine Gruppe Männer und Frauen in die Kirche und scharen sich um ihn.

Bruder Thomin bändigt den Schwall aufgeregter Worte und erfährt, dass die junge Mariella des Nachts entführt worden ist. Männer des Grafen haben sie des Nachts geholt. Als Beweis zeigt man ihm ein Laken mit blutigem Handabdruck darauf, das Zeichen der Grafen von Cruor.

Thomin wendet sich an die Gruppe, er fragt sie, ob sie ihnen helfen würden. Die verzweifelte Mutter Irmel und der grimmige Vater Jost bieten ihnen all ihr Vermögen, wenn ihre Tochter gerettet werden kann (Anzahl Spielercharaktere * 5 Gold). Er ist außerdem bereit sie begleiten um sie zu führen und mit ihnen zu kämpfen. Das lässt er sich nicht ausreden, auch nicht von Bruder Thomin oder seiner Frau.

Der Weg zum Schloss

Anderthalb Tage Wanderschaft sind nötig um das Grafenschloss zu erreichen.

Am ersten Tag passieren sie das Galgenkreuz, eine Kreuzung, um die knorrige, breite Bäume stehen. Von ihren Ästen baumeln elf unterschiedlich stark verwesene Leichen, die zur Strafe hier erhängt wurden. Bauer Jost kennt einige davon, sie stammen aus dem Dorf.

Sie wurden bestraft, weil sie keine Steuern zahlen konnten, oder sich den Steuereintreibern widersetzen.

Abends lagert die Gruppe unweit des Schlosses am Wegesrand, wo sie des Nachts von ausgehungerten Wölfen angegriffen werden. Der Kampf soll ein wenig bedrohlich wirken, aber schnell vorbei sein. Die Leichen dieser Wölfe wird später noch einmal auftauchen (siehe „Der Rückweg“).

Wölfe

Das Rudel hungriger Wölfe ist wie von Raserei getrieben und greift die Gruppe bis auf des letzte Tier an. Sie sind ungemein bösartig und verbeißen sich gleich mit mehreren an einer Person um diese zu Fall zu bringen.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6(T), Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Wahrnehmung W10

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4

Besondere Merkmale:

- **An die Gurgel gehen:** Trifft mit einer Steigerung im Kämpfen-Wurf die am schwächsten gepanzerte Stelle.
- **Biss:** Stä+W4
- **Flink:** W10 statt W6 als Sprint-Würfel.
- **Größe -1:** Gilt als kleine Kreatur.

Ins Schloss

Das alte Schloss liegt fast vollständig in Ruinen, nur das Hauptgebäude ist erleuchtet, als die Gruppe am späten Nachmittag dort ankommt.

Eingangshalle (1)

Die Eingangshalle wird kaum von den verrosteten Lampen an den Wänden erhellt.

In der rechten Seite des Raumes stehen drei Ritter in schwarzen Rüstungen, die sich unterhalten. Auf ihrer Brust prangt des Grafen Wappen. Links sitzen auf einer Bank hinter einem Becken mit Blut vor der Ballustrade zwei jüngere Kultisten. Sie lesen in einem Folianten und machen Notizen.

Die Ritter nehmen sich den Spielercharakteren an, ihnen ist daran gelegen die Fremden, wenn sie ahnungslos sind, fort zu schicken. Wird offenbar, dass die Fremden um des Grafen Machenschaften wissen, ergreifen sie die Waffen.

Ritter des Grafen

Die Ritter des Grafen haben keinen ausgeprägten Ehrenkodex und greifen daher auch am Boden liegende Gegner an, wenden sich auch gemeinsam gegen einen Gegner, greifen von hinten an. Gepanzert durch ihre Vollrüstung und den Vollhelm mit Visier wagen sie gerne Rücksichtslose Angriffe. Sie geben sich selbstsicher und drohen mit grauenhafter Folter um ihre Gegner einzuschüchtern.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 8 (Kopf 5 in 50% der Fälle)

Besondere Merkmale:

- **Zweihandschwert:** Stä + W10, Zweihändig
- **Dolch:** Stä+W4

Kultist des äußeren Zirkels

Die jungen Kultisten greifen in den Kampf ein, sobald sie sich gefährdet fühlen, z.B. wenn sie den Eindruck bekommen die Ritter könnten unterliegen.

Sie versuchen hauptsächlich die Fremden zu schwächen. Sie ergreifen die Flucht, wenn sich ihnen jemand nähert und ziehen sich in die angrenzenden Räume zurück, von wo sie entweder fliehen, oder sich verschanzen.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Kämpfen W4, Wahrnehmung W6, Zaubern W8

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 4, **Machtpunkte:** 10

Besondere Merkmale:

- **Dolch:** Stä+W4
- **Eigenschaften schwächen:** siehe SW-GE S.151; Ausprägung: Die Augen des Opfers werden von Blut unterlaufen, schmerzhafte Blutergüsse und blaue Flecken bilden sich am Körper. Das Opfer fühlt sich müde und geschunden.
- **Fesseln:** siehe SW-GE S.152; Ausprägung: Es fühlt sich an als würde das Blut im Körper des Opfers zäh werden, sogar zu gerinnen. Die Adern des Opfers bilden sich dunkel und wulstig unter der Haut heraus.
- **Beschwören:** siehe SW-GE S.151; Kosten: 1 pro Kreatur; Ausprägung: Blutgeister

Blutgeist

Blutgeister sind aus reinem Blut bestehende, geisterhafte Schemen, die einfache Dienste wie Kampf oder Spionage übernehmen können. Sie versuchen hauptsächlich die Fremden zu schwächen. Sie ergreifen die Flucht, wenn sich ihnen jemand nähert und ziehen sich in die angrenzenden Räume zurück, von wo sie entweder fliehen, oder sich verschanzen.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Wahrnehmung W6, Zaubern W6

Bewegungsweite: 4, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4, **Machtpunkte:** 10

Besondere Merkmale:

- **Größe -1:** Blutgeister sind kleiner als Menschen.
- **Blutschwall:** Stä + W4, Reichweite 1
- **Geschoss:** siehe SW-GE S.153; Ausprägung: Der Blutgeist spuckt heißes Blut, dass die Haut verbrennt.
- **Blut-Versteck:** Ermöglicht es einem Blutgeist sich in einer Blutlache oder einem nicht ganz ausgebluteten, toten Körper zu verstecken. Dies ist eine Bewegungsaktion. Innerhalb des Verstecks sind Blutgeister immun gegen physischen Schaden, es sei denn durch kaltes Eisen.

Küche (2)

Die Küche ist relativ groß, überall hängen Töpfe und Pfannen, es gibt einen großen Herd, einige Schränke voller Geschirr und Kochutensilien und einen Schrank mit Gewürzen, Brot und Eingemachtem.

Drei Frauen und ein Mann waren wohl gerade mit dem Abwasch beschäftigt als die Spielercharaktere eintreten. Sie sind verängstigt und wollen vor den Eindringlingen fliehen. Werden sie beruhigt, dann können sie verraten, dass der Graf sich mit seinen Anhängern in die Gewölbe zurück gezogen hat. Sie wissen, dass wieder einmal ein „Gast“ eingetroffen ist, der die Gewölbe nie wieder verlassen wird. Aus Angst selbst dort zu landen versuchen sie nicht zu fliehen.

Ist einer der Kultisten aus der Eingangshalle hierher geflüchtet, hat er alle Anwesenden bis auf eine Frau bereits umgebracht, die er als Geisel und persönlichen Schild vor sich hält, mit einem Dolch an der Kehle. Er wird versucht Zeit zu gewinnen bis sich seine beschworenen Blutgeister aus dem Blut der anderen am Boden erheben.

Speisesaal (3)

Der langgezogene Raum besitzt ein Bardenpodium am südlichen und einen Kamin am nördlichen Ende. Eine lange Tafel in der Mitte des Raumes bietet genug Platz für zwanzig Gäste. Ein kleiner Tisch am nördlichen Ende des Tisches bietet für den Grafen und vier persönliche Gäste Platz. Der Raum ist bis auf 5 benutzte Tonteller mit Essensresten leer. Herumliegendes Besteck an den anderen Plätzen lässt darauf schließen, dass ein Teil des Tisches bereits abgedeckt wurde.

Grafensaal (4)

Am nördlichen Ende des Grafensaals steht der Grafenthron mit Schreibtisch davor. Auf dem Schreibtisch liegen einige Landkarten der Grafschaft, und ein unfertiger Brief an einen benachbarten Adligen, in dem der Graf seinen Nachbarn zur Jagd einlädt. Neben dem Thron steht ein Ablagetisch, auf dem eine Karaffe Wein und ein Kelch stehen.

Der Saal ist mit Teppichen ausgelegt und Wandbehängen mit Ruhmestaten der Linie der Cruor geschmückt. Vier Ritterrüstungen stehen an den Wänden.

Gemächer des Grafen (5)

Des Grafen Gemächer bieten ein prunkvoll geschmücktes Bett, einen Schrank mit teurer Kleidung und einem Schuhschrank.

Bibliothek (6)

Die Bibliothek enthält eine große Sammlung von Büchern aus den Bereichen Zahlungswesen, Heldenliedern, Volkssagen, Medizin (nicht wenige der Anatomie gewidmet).

Treppenhaus (7)

Das durch Fackeln erleuchtete Treppenhaus bietet genug Platz für zwei Personen, die nebeneinander gehen können. Die Tür zur Eingangshalle (1) ist verschlossen und den Schlüssel besitzt einer der Kultisten im Gewölbekeller (9). Die Spielercharaktere müssen die Tür daher aufbrechen oder das Schloss knacken.

Vorratskeller (8)

Neben einigen Regalen mit Wein und Bierfässern, Eingemachtem, Säcken voller Korn, Schinken und anderen Vorräten sitzen hier, äußerst Fehl am Platz, zwei Blutritter, die Wache schieben.

Einer von ihnen wird die Spielercharaktere in Schach halten, indem er sie zwischen die Regalreihen lockt und Regale umwirft. Der andere versucht die Kultisten im Gewölbekeller (9) zu warnen.

Gewölbekeller (9)

Der langgezogene Keller läuft zum nördlichen Rund hin zu und wird von rußigen Fackeln in flackerndes Licht getaucht.

Am Ende des Raumes liegt umringt von Säulen ein Altarbecken, wie es manche Glaubensrichtungen zur rituellen Waschung nutzen. Es ist gefüllt mit dem Blut dreier an dessen Rand getöteter Ziegen und der Graf kniet darin. Sein Oberkörper ist nackt und beschmiert mit Blut. Auf den Armen trägt er die nackte Mariella, deren weiße und unbefleckte Haut im Fackellicht leuchtet.

Vor dem Altarbecken haben sich sechzehn Kultisten und vier Blutritter niedergelassen, die in tiefer Stimme eine unheimliches Lied intonieren.

Schafft es einer der Blutritter aus dem Vorratsraum seine Mitstreiter zu warnen, haben sich die vier Blutritter und acht Kultisten des äußeren Zirkels um die Tür versammelt um die Spielercharaktere am Eindringen zu hindern. Die Kultisten besitzen aufgrund des Rituals allerdings nur noch 2 Machtpunkte.

Konnte keiner die Kulddiener warnen, so wenden sich die selben Verteidiger gegen die Gruppe, allerdings haben die Spielercharaktere dann das Überraschungsmoment auf ihrer Seite.

Das Ritual

Sind die ersten Verteidiger überwunden, können je nach Belieben weitere Kultisten gegen die Gruppe kämpfen, zwei des inneren Zirkels jedoch verbleiben beim Grafen und erschaffen Barrieren, um ihn zu schützen.

Der Graf hat Mariella in das Becken gelegt und versucht sie im Blut zu ertränken, währenddessen schreit er im Wahn, bis zu dem Moment, als die Barriere zusammenbricht. Dann lässt er sie los und wendet sich den Eindringlingen zu.

Kultist des inneren Zirkels

Die in rotem Samt verummten Kultistengeben ihr Leben um den Grafen und sein Ritual zu schützen.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Wahrnehmung W6, Zaubern W8

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 5, **Machtpunkte:** 15

Besondere Merkmale:

- **Überlanger, gezackter Dolch:** Stä + W4 + 2
- **Eigenschaften schwächen:** siehe SW-GE S.151; Ausprägung: Die Augen des Opfers werden von Blut unterlaufen, schmerzhafte Blutergüsse und blaue Flecken bilden sich am Körper. Das Opfer fühlt sich müde und geschunden.
- **Fesseln:** siehe SW-GE S.152; Ausprägung: Es fühlt sich an als würde das Blut im Körper des Opfers zäh werden, sogar zu gerinnen. Die Adern des Opfers bilden sich dunkel und wulstig unter der Haut heraus.
- **Barriere:** siehe SW-GE S.150; Ausprägung: Eine durchscheinende Wand aus flüssigem Blut.

⊙ Graf Elmund von Cruor

Graf Elmund ist ein recht großer Mann um die fünfzig. Er ist für sein Alter ausgesprochen stark und agil. Er trägt seinen schwarzen Haaren schulterlang und einige graue Strähnen zeigen sich bereits darin. Seit einigen Jahren hat ihn ein wandernder Priester des Blut-Kults konvertiert und ihm durch das Blut einer geopferten Jungfer seine Jugend geschenkt, wenn auch nicht äußerlich, dann aber doch innerlich. Um diese Kraft zu behalten muss der Graf regelmäßige Opfer darbringen.

Der Graf besitzt mittlerweile ein umfassendes Wissen um die Geheimnisse des Blut-Kults, auch wenn er nur wenige Kräfte selbst gemeistert hat.

Er wird gegen die Eindringlinge seine stärksten Kräfte einsetzen und einen Golem aus den verstorbenen Kultisten erschaffen. Danach zieht er sich in das Altarbecken hinter eine Barriere zurück und lacht wie ein Wahnsinniger.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W8, Wahrnehmung W8, Zaubern W8

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 5, **Machtpunkte:** 15

Besondere Merkmale:

- **Überlanger, gezackter Dolch:** Stä + W4 + 2
- **Heilung:** siehe SW-GE S.150; Ausprägung: alles in der Nähe der Wunde befindliche Blut wird in die Wunde gesogen. Auch das umliegende Leichen oder das des Altarbeckens.
- **Barriere:** siehe SW-GE S.150; Ausprägung: Eine durchscheinende Wand aus flüssigem Blut.
- **Beschwören:** siehe SW-GE S.151; Kosten: 5 pro Kreatur
Ausprägung: Leichen-Golem

⊙ Leichen-Golem

Der Golem besteht aus sieben Körpern, die sich mit wiedernatürlichen Bewegungen zu diesem zusammensetzen. Der Golem besitzt grob eine humanoide Form, nur ein definierter Kopf fehlt. Dafür blicken die Leichen in verschiedene Richtungen und bilden seine Wahrnehmungsorgane.

Eine gute Strategie den Golem zu bekämpfen ist allen Leichen die ihn bilden den Kopf abschlagen. Das erfordert einen Erfolg eines Kämpfen-Wurfs -4 und das Überwinden von deren Robustheit von 5. **Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W8, Wahrnehmung W10

Bewegungsweite: 4, **Parade:** 4, **Robustheit:** 9

Besondere Merkmale:

- **Furcht erregend -1:** Mumm-Wurf -1, Misserfolg führt zu Wurf auf der Furcht-Tabelle.
- **Fäuste:** Stä + W8, Reichweite 1
- **Rundumschlag:** Kämpfen-Wurf -2 um alle benachbarten Felder mit einem Angriff anzugreifen.
- **Größe +1:** Der Golem ist fast vier Meter hoch.

Die vermeintliche Rettung

Mit der Tötung des Leichen-Golems zerplatzen alle Leichen im Raum und die Spielercharaktere werden von dieser Wucht zu Boden geworfen.

Als sie erwachen ist es fast still im Raum. Das Tropfen von Blut und das Schluchzen von Mariella hallen von den Kellerwänden wieder.

Die Entführte ist höchst verschüchtert, sie umklammert einen blutverschmierten Dolch den sie zur Abwehr bereit hält. Gehüllt in einen fleckigen Umhang kauert sie an einer Säule neben dem Altarbecken, aus dem rote Schlieren zu ihr führen.

Der Graf liegt tot im Becken, hinterrücks erstochen, mit acht Stichen. Offenbar Mariellas Werk.

Hat es Bauer Jost bis hierher geschafft, so hat er beim Kampf gegen den Golem spätestens durch die Explosion sein Leben verloren, durchbohrt von Knochensplintern liegt er mit Entsetzen im Gesicht tot da. Mariella reagiert überhaupt nicht auf ihn, wenn sie an ihm vorbei geht.

Der Rückweg

Einem einfühlsamen Spielercharakter gelingt es sicher bald Mariella zur Heimkehr zu bewegen. Sie selbst verfällt auf dem Heimweg in Schweigen, es scheint als hätte sie ihre Stimme verloren.

Das alte Nachtlager, das die Gruppe auf dem Heimweg passiert, kann wieder genutzt werden, wenn man den Gestank der Wolfsleichen und die Fliegen aushalten kann. Mariella scheint sich allerdings nicht vor den Leichen zu ekeln.

Zieht die Gruppe weiter, so schlagen sie ein Stück vor dem Galgenkreuz ihr Lager auf. Nachdem sie das alte Nachtlager jedoch passiert haben erheben sich die erschlagenen Wölfe und folgen der Gruppe. Rot glühende Augen umzingeln sie bei Nacht, doch die Wölfe greifen nicht an und fliehen mit unheimlicher Geschwindigkeit. Hin und wieder kann man röchelnde Laute von ihnen vernehmen. Ein guter Späher kann die Wölfe jedoch erspähen.

Die Nacht in der Wildnis soll die Spieler paranoid machen. Es gibt eine Bedrohung, doch es ist nicht klar, wann diese zuschlägt, noch ob überhaupt. Durchwachen mehrere Spielercharaktere die Nacht, so kommt es höchstwahrscheinlich zu einem Grad von Erschöpfung.

Als die Gruppe das Galgenkreuz passiert, erwachen die erhängten Leichen dort und versuchen gurgelnd und ächzend einen Blick auf die Gruppe zu erhalten. Sie ziehen sich an ihren Stricken hoch, klettern durch den Baum, zerreißen ihre Stricke und

schnüffeln. Werden sie angegriffen, so ziehen sie sich höher in die Bäume zurück.

Wieder in Dusterhain

Die verstörte Mariella wird freudig wieder aufgenommen, zeigt aber selbst keine Gefühlsregung. Bäuerin Irmel ist sichtlich verwirrt, einerseits trauert sie um ihren Mann, andererseits ist sie glücklich ihre Tochter zurück zu haben.

Die Spielercharaktere werden von einer nicht geringen Schar Dörfler in die Schenke gedrängt, um zu erzählen, was passiert ist. Geäußerte Sorgen um die Bezahlung für die Rettung wimmelt man mit Versprechen auf Bierspenden und eine warme Mahlzeit ab.

Die Herrschaft des Blutes

Man hat die Schenke noch nicht betreten als Wind aufkommt, so stark, dass er die Glock der Kirche schlägt. Der Wind trägt schmerzverzerrte Schreie durch das Dorf, die aus der Kirche kommen.

Als die Spielercharaktere die Tür der Kirche aufstoßen, sehen, sie, wie Bäuerin Irmel tot vor dem Altar liegt, Bruder Thomin blass gegen den Altar taumelt und Mariella in einer fließenden Bewegung auf seine Brust springt und in sein Kehle beißt. Es wird dunkel in der Kirche, weil die Flamme des Glaubens verlischt.

☉ Mariella, die Besessene

Vierzehn Jahre jung, schwarze lange Haare, ein hübsches Gesicht und ein sonniges Gemüt. All das zeichneten Mariella aus. Doch das hübsche Gesicht ist nun eine grausame Fratze, die braunen Augen nur noch kalt und leer.

Mariella ist von einem Dämon besessen, der sich durch den Mord am Grafen im Altarbecken manifestiert hat. Sein Erscheinen ließ die Leichen zerplatzen und er ist es, der Wölfe und Gehenkte zum Leben durch seine Präsenz erweckte.

Anhang

Dramatis Personae

Bauer Jost

Der Vater der entführten Mariella besteht darauf, die Spielercharaktere bei ihrem Versuch Mariella zu retten zu begleiten. Er will einerseits helfen, andererseits sicherstellen, dass seine Tochter nicht mit diesen Fremden vom Regen in die Traufe gerät. Der knapp vierzig Lenze messende Mann ist von der vielen Feldarbeit stark und zäh geworden und gilt unter den Dörflern als nicht gerade auf den Kopf gefallen. Seine Schwarzen Haare, die seine Tochter geerbt hat, sind kurz geschnitten, seinen kurzer, dunkler Bart ist buschig und ungepflegt. Bauer Jost ist während der Reise verschlossen und traurig. Eine Gelegenheit zum Rollenspiel bietet sich, wenn er Abends am Lagerfeuer sitzt und während einer Nachtwache um sich wach zu halten von Mariella erzählt:

- Geburt (im Winter, er kam grade vom Holzhacken, seine damals noch lebende Mutter machte die Hebamme),
- Erstes Wort („Immel“ = Irmel),
- Zukünftige Heiratspläne (Baldur, der Sohn des Bäckers)

Im Kampf versucht Bauer Jost sich nicht zu übernehmen. Er weiß, dass er kein Kämpfer ist, daher bleibt er soweit möglich auf Distanz. Sieht er eine Chance in den Rücken eines Gegners zu gelangen oder an der Seite eines gestandenen Kriegers zu kämpfen, nutzt er diese. Gerät ein Spielercharakter in Bedrängnis und kämpft nicht gegen eine Übermacht, ist er schnell bereit zu diesem zu eilen, allerdings bewegt er sich nicht ganz so umsichtig wie ein erfahrener Kämpfer. Begegnet er selbst einer Überzahl, so scheut er sich nicht, um Hilfe zu rufen oder seine Gegner zu den Spielercharakteren zu locken.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Mariella wird versuchen sich nicht in den Nahkampf zwingen zu lassen. Sie verbreitet Angst und versucht geschwächte Spielercharaktere zu übernehmen, um sie gegen ihre Freunde ins Feld zu schicken.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Kämpfen W8, Wahrnehmung W10, Zaubern W10

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 5

Besondere Merkmale:

- **Besessen:** Erhält +2 auf Erholungs-Proben durch den in ihr gebundenen Dämon.
- **Furcht erregend -1:** Mumm-Wurf -1, Misserfolg führt zu Wurf auf der Furcht-Tabelle.
- **Biss:** Stä + W4 + 2
- **Fingernägel:** Stä + W4
- **Ablenken:** Siehe SW-GE S.148; Ausprägung:
- **Angst:** Siehe SW-GE S.149; Ausprägung:
- **Marionette:** Siehe SW-GE S.151; Ausprägung:
- **Schnelligkeit:** Siehe SW-GE S.151; Ausprägung:

Epilog

Gelingt es der Gruppe Mariella zu bezwingen, so schließen die Dorfbewohner die Kirche und nehmen die Spielercharaktere bei sich auf. Sie pflegen sie die nächsten Tage und beschließen, ihr Dorf aufzugeben um sich weiter südlich in andere Dörfer einzugliedern.

Misslingt es der Gruppe Mariella den Gar aus zu machen, so werden sie von ihr erweckt und dazu verwendet, die Dörfler abzuschlachten und ein neues Leben als ihre Diener zu beginnen.

Erfahrungspunkte können nach belieben verteilt werden, Bäuerin Irmel ist tatsächlich bereit das versprochene Gold aufzugeben, doch Bruder Thomin weist darauf hin, dass sie keinen Mann und keine Tochter mehr für die Feldarbeit hat. Im Sinne der Barmherzigkeit sollten sie ihr Gold behalten dürfen. Ersatzweise wird er ihnen einen (geringerwertigen) Schuldschein der Kirche ausstellen, aber erst wenn sie selbstlos auf Irmels Geld verzichtet haben.

Fertigkeiten: Kämpfen W4, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 4 (+1 mit Speer), **Robustheit:** 5

Besondere Merkmale:

- **Speer:** Stä + W6, Reichweite 1
- **Wurfaxt:** Stä + W6, Reichweite 3/6/12

Bäuerin Irmel

Die kleine Bäuerin geht auf die vierzig zu, ihr ständig sorgenvolles Gemüt hat ihr Gesicht mit Falten gezeichnet. Ihr Haar ist kastanienbraun und Sommersprossen zieren ihre Wangen.

Die mühsamen Jahre von Haus- und Feldarbeit in Dusterhain haben Irmel augenscheinlich zäh werden lassen, doch wenn es um Mariella oder ihren Mann geht ist sie äußerst sensibel.

Bruder Thomin

Bruder Thomin ist ein freundlicher Mann Anfang dreißig mit leuchtenden blauen Augen. Sein schwarzes Haar ist in einem Topfschnitt geschnitten. Er spricht meist mit ruhiger und fester Stimme, die einen beruhigenden Klang hat.

Als Priester der Kirche der Barmherzigkeit wurde Bruder Thomin vor sieben Jahren nach Dusterhain versetzt, wo er die lange verlassene Kirche wiederbesetzen sollte.

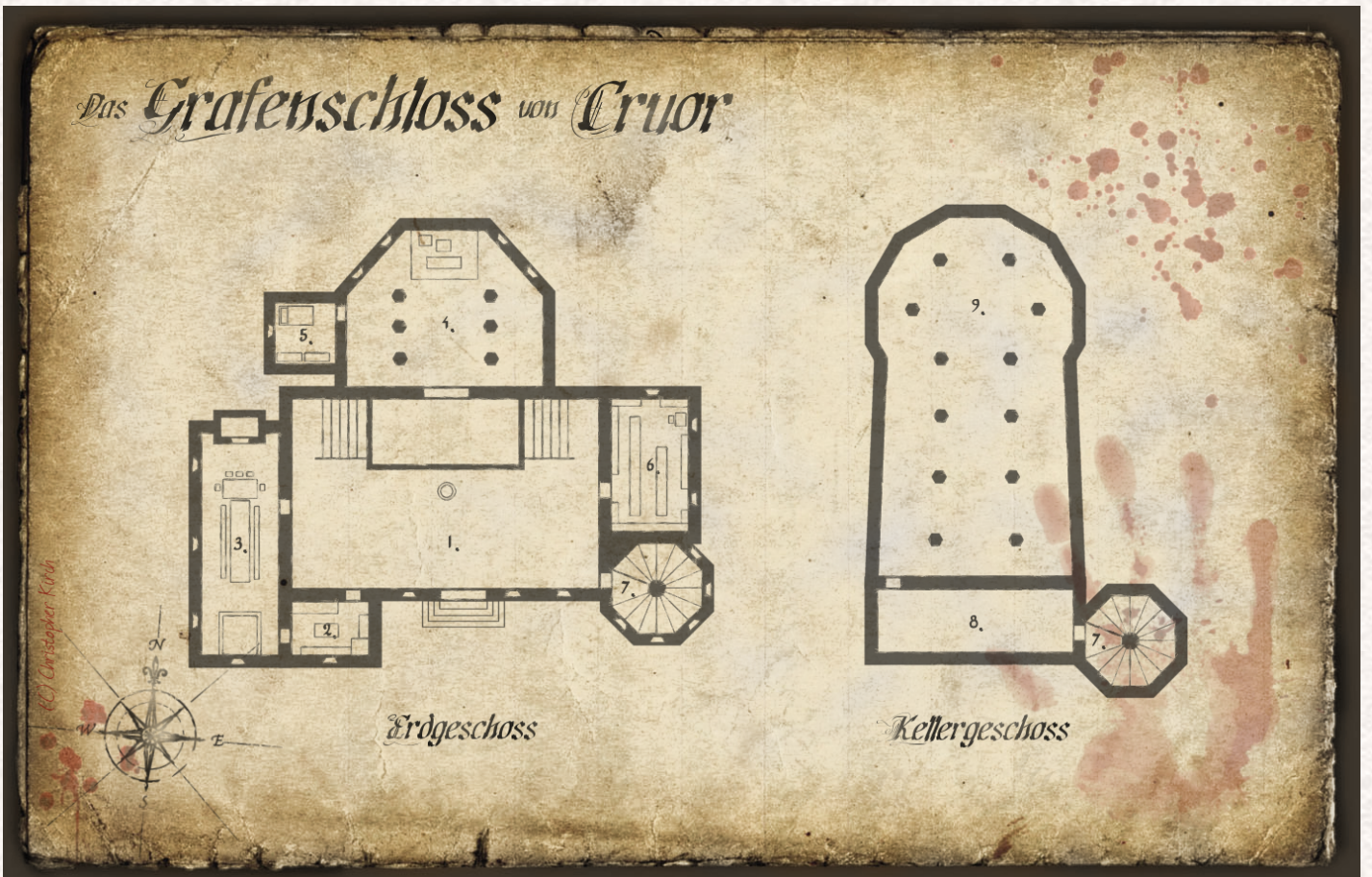
Zerknirscht gesteht er dem Interessierten, dass dieses Dorf wenig gläubig ist. Viele Dörfler leben in Angst vor dem Grafen von Cruor. Dessen Steuer lässt ihnen kaum etwas für sich selbst zum Leben. Die Lehre der Barmherzigkeit hat es daher schwer, denn geben will keiner, aber alle wollen nehmen. Daher brennt die Flamme des Glaubens nur so schwach in Dusterhain, nur sein unerschütterlicher Glaube speist ihr Feuer.

Als Priester ist er in der Lage, bei Bedarf zu heilen und Hoffnung zu schenken. Leider werden diese Fähigkeiten ihm nicht helfen sich selbst zu retten.

Landkarte



Karte des Schlosses



Rechtliches

Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.