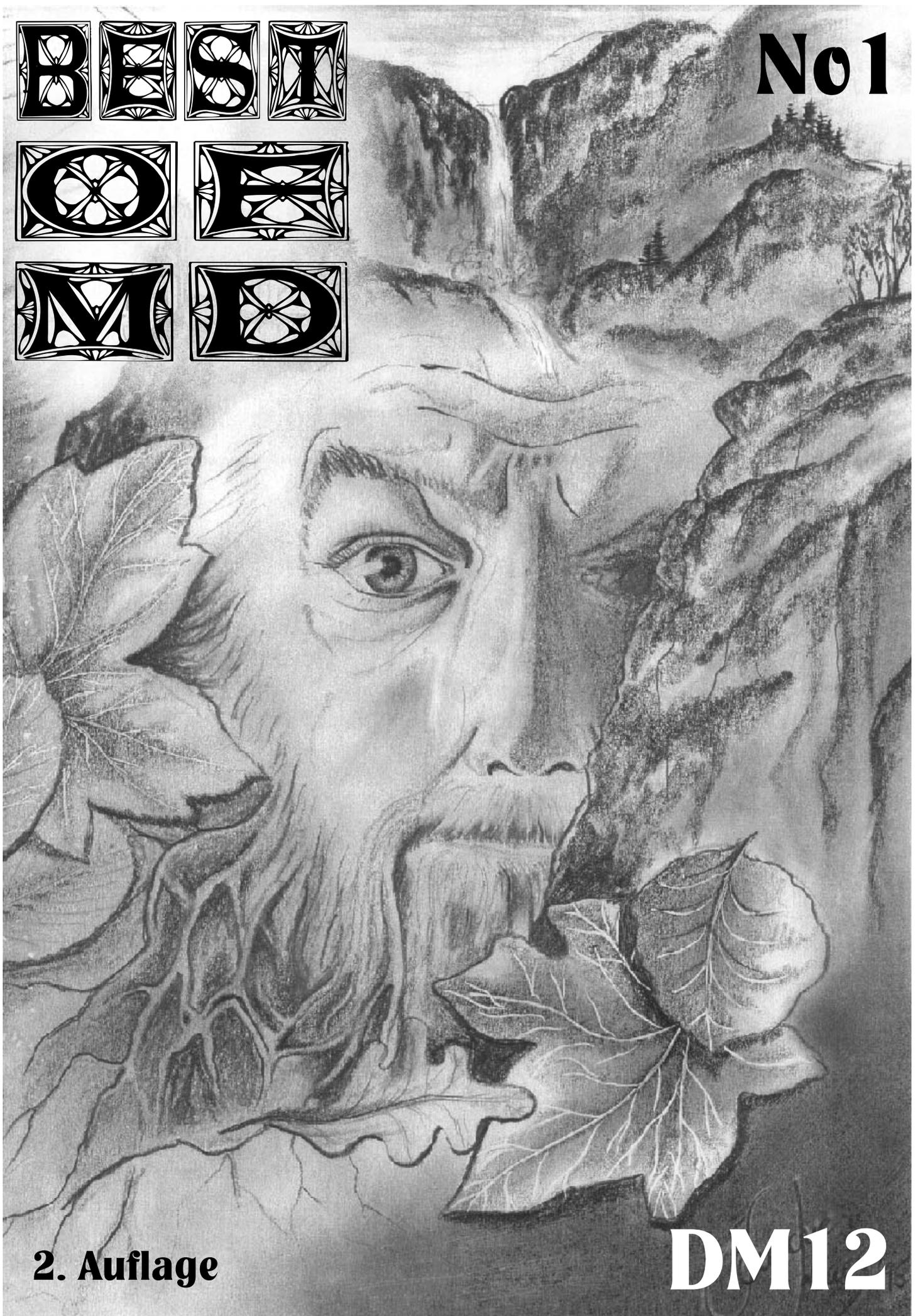


BEST

No 1

OF

ME



2. Auflage

DM12

Herzlich Willkommen liebe Leser!

Wie oft habe ich diese Worte in den letzten 5 Jahren geschrieben, um Euch zu begrüßen? Ich kann es nicht genau sagen. Was ich aber weiß ist, daß sie jedes Mal von Herzen kamen und mit Freude verbunden waren: Freude, wieder eine Ausgabe des MD fertig zu haben, wieder Autoren zum Schreiben bewegt zu haben und vor allem: das Wachstum des ganzen Projektes miterleben.

Der Midgard-Digest ist in meinen Augen ein Phänomen geworden, das es in Deutschland kein zweites mal gibt. Mit bald 100 Ausgaben und weit mehr als 1000 Artikeln, wird er nur von wenigen dt. Rollenspielmagazinen übertroffen – im Bereich der Fanzines (wo er eigentlich hingehört) bewegt er sich an der quantitativen Spitze...

“Moment! Das gilt nicht ...” hört man es nun aus dem Blätterwald rufen “...den MD gibt es ja auch nur im Internet!” Doch diese Worte prallen ab, denn ich weiß, daß viele Leser ihre Favoriten nicht nur auf der Festplatte einlagern, sondern gern selbst aufs Papier bringen, um es bei der nächsten Runde den Mitspielern zu zeigen. Bei manchem treuen Leser haben die Ausgaben des MD ganze Aktenordner bis zum Bersten gefüllt. Selbst diese *geheime* Auflage, würde wohl viele Redaktionen zum Erblassen bringen.

Und nun, kurz vor Ende des Jahrtausends, liegt sie vor Euch, die erste Ausgabe des *Best of MD*. Das Resultat vieler Stunden in denen Artikel ausgewählt, Sätze umkonstruiert, Grafiken beschafft und eingebunden wurden und natürlich Korrektur gelesen wurde. Sehr erfreut war

ich über die Unterstützung der Autoren und vor allem auch der (internationalen) Illustratoren, deren Beiträge die folgenden Seiten zieren. Wenn ich mich bedanke, darf ich natürlich folgende Leute auf keinen Fall vergessen: An erster Stelle steht da sicherlich **Marcus ‘Pille’ Pillekamp**, der den MD einst mit mir ins Leben rief. Dann natürlich das **Team um J.E. Franke** (mit *Klee*, bzw. *PegasusPress* im Rücken), zum einen für ihr Rollenspiel *Midgard* und zum anderen für Anerkennung und Support. Und dann gibt es natürlich auch die ungezählten **Autoren**, die sich mehr oder weniger wissend am MD beteiligt haben. Last but not least möchte ich meiner Freundin **Moni** danken, die nunmehr seit drei Jahren mein zeitaufwendiges Tun begleitet und toleriert.

So, nun will ich hoffen, daß diese No1 ein Erfolg wird. Ob es eine zweite Auflage oder sogar eine No2 geben wird, bestimmt Ihr über die verkaufte Stückzahl und vor allem auch über Euer Feedback mit. Da die Preiskalkulation möglichst knapp erfolgte, müssen schon alle Exemplare verkauft werden, um meine Materialkosten wieder raus zu bekommen. Aber letztendlich ist mir Eure Zufriedenheit und Motivation doch das Wichtigste.

Nun aber ran und laßt es Euch schmecken!



INHALT

Abenteuer:

- Der Dämonenfänger* ab Seite 5
- Die Macht des Bösen* ab Seite 17
- Intrigen in der Tiefe* ab Seite 77

Szenario:

- Donsay Abbey* ab Seite 56

Hintergrund:

- Albion* (Mentor) ab Seite 54
- Der Golem* (Kreatur) ab Seite 97
- Die Dämonenmaske* (Artefakt) ab Seite 51
- Sukubus* (Dämon) ab Seite 52
- Über Hexer und Mentoren* ab Seite 14
- Urfabella* (Mentorin) ab Seite 7

100 %
MIDGARD

Credits

Albion

Eine Beschreibung & Illustration von Frank Morawietz und Uwe Götz

Donsay Abbey

Ein Szenario von Volker Sprich
mit Illustrationen von Volker Sprich und Daniel Todd

Intrigen in der Tiefe

Ein Abenteuer von Niko Janßen
mit Illustrationen von Alexander Dufva, Laurie, Daniel Todd, Stephanie Radons, Pavel Pinjin und Dogio

Der Dämonenfänger

Ein Abenteuer von Andreas 'Gork Harkvan' Hermann
Mentorin *Urfabella* von Stephan Zehnder; mit Illustr.
von Andreas Hermann, Stephanie Radons, Elisha,
David Kraft, Dogio, Magnus, Laurie, Erin und Blum.

Über Hexer und Mentoren

Eine Analyse von Hendrik 'Panther' S. Röpcke
mit Illustrationen von Stephanie Radons

Die Macht des Bösen

Ein Abenteuer von Falko Schüssler
mit Illustrationen von Falko Schüssler, Laurie,
Daniel Todd, Alexander, Frank Morawietz
und Pavel Pinjin

Die Dämonenmaske

Ein Artefakt von Cosmic
mit einer Illustration von Alexander

Der Golm

Eine Beschreibung mit Illustration
von Frank Morawietz

Sukkubus

Eine Beschreibung
von Uwe Mundt
mit Illustrationen von
Stephanie Radons und Blum

Design

Titel von Simone Kaes
Zierleiste von Stephanie Radons

Copyright

© **Midgard** ist ein eingetragenes Warenzeichen von PegasusPress Verlag, Friedberg und Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Ringstr.22, 67735 Stelzenberg.

Alle Rechte der Artikel und Zeichnungen liegen beim jeweiligem Verfasser bzw. Zeichner. Die Verfasser der einzelnen Beiträge sind selber verantwortlich für den Inhalt.

Das Copyright für alle genannten Artikel und Namen und die damit verbundenen Rechte liegen bei den entsprechenden Firmen und Verlagen. Die Verwendung eines geschützten Warenzeichens stellt keinen Versuch der Verletzung des Copyrights seitens der Moderation und der Autoren dar.

Copyright für **Midgard-Digest** und **Best of MD** © by Midgard-Digest, Uwe Mundt, Krefeld, Deutschland
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Verfielfältigung auf photomechanischen oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Uwe Mundt.

Kontakte

Alexander Dufva, 16aleduf@ulmo.stud.slu.se ◆

Andreas Hermann, hermann2@mailgate.urz.uni-wuppertal.de ◆ *Blum*, achontdark@ewr-online.de ◆

Cosmic, kaspers@stud.uni-frankfurt.de ◆ *Daniel Todd*, detodd@rwtodd.com ◆ *David Krafft*,

david.kraft@student.uni-augsburg.de ◆ *Elisha*,

ElishaJB@aol.com ◆ *Erin Y. Ritchie*, dracara6@hotmail.com ◆

Falko Schüssler, falkbgaf@linux.zrz.tu-berlin.de ◆ *Frank Morawietz*, frank.morawietz@web.de ◆ *Laurie*,

sati@mindspring.com ◆ *Niko Janßen*, NJN@comnets.rwth-aachen.de ◆ *Magnus*

Larbrant, snubbenx@hotmail.com ◆ *Hendrik*

S. Röpcke, panther@in-kiel.de ◆ *Pavel Pinjin*,

ppj762@ic.tsu.ru ◆ *Stephanie Radons*, CryingCat@aol.de ◆ *Uwe 'Dogio'*

Mundt, midgard-digest@gmx.de ◆

Volker Sprich,

vsprich@stud.uni-goettingen.de



Falko Schüssler



Der Dämonenfänger

- Abenteuer für eine nicht zu kampfschwache Gruppe mit Grad 4-5 -

von

Andreas „Gork Harkvan“ Hermann

Vorgeschichte und Überblick

Auf einer seiner 'Handelsreisen' kam der schwarze Hexer *Cyric Blackthorne* nach *KanTaiPan* und stellte sich dort in den Dienst der *Schwarzen Adepten*. Im Auftrag seines neuen Mentors sollte er den *Dämonenfänger* des *Ylathorkultes* (Gott des Todes) in seine Gewalt bringen, und die darin gefangenen Wesen wieder freisetzen. Dieser ebenfalls als Handelsreise getarnte Diebstahl geschah 10 Tage vor Beginn dieses Abenteuers. Bei dem hinterhältigen Überraschungsangriff auf den *Ylathortempel* waren *Blackthorne* einige magisch beeinflusste Söldner und vor allem drei Assassinen aus *KanTaiPan* behilflich. Zwei der Assassinen nutzten dabei Unsichtbarkeitsroben und einen Verkleinerungsring um die Verteidiger hinterhältig zu meucheln. Es gelang *Blackthorne* den *Dämonenfänger* zu erbeuten und den Tempel durch ein Tor zur Untotenebene zusätzlich zu pervertieren. Seitdem dringen unentwegt Untote durch das Tor und suchen bei Nacht die Umgebung des Tempels heim.

Es gab unter den Verteidigern keine Überlebenden, doch der Elf *Elwe Singollo* (ein Hexer der *Urfabella*, siehe Anhang) beobachtete den Überfall und blieb dabei unbemerkt. *Elwe* war bereits mehrmals zum Heiligtum gekommen, um den *Dämonenfänger* für seine eigenen lauterer Zwecke zu erbitten. Dies war ihm jedoch stets verweigert worden.

Elwe hat den Eingang zur Ebene seiner Mentorin und dort einen verfluchten Elfenstamm gefunden, der dorthin einst - mit Erlaubnis von *Urfabella* - vor dem *Krieg der Magier* floh. Allerdings folgte den Elfen dabei ein Orkstamm, was den

Zorn der Mentorin erregte. *Urfabella* legte den Elfen ein Geas auf, daß ihre Seelen diese Ebene erst wieder verlassen könnten, wenn alle Orks aus ihrem Reich vertrieben wären. Auch *Urfabellas* Wille ist manchmal unergründlich und so wirkte das Geas auch auf die Orks. Von nun an kehrte die Seele jedes getöteten Elfen oder Ork nach kurzem Suchen in seinen Körper zurück - oder, falls dieser bereits vernichtet war - zog es die Seele in einen Tierkörper. Auch verloren alle Orks und Elfen ihre Fruchtbarkeit und zeugten in dem Krieg keine Kinder mehr. Es wurde ein ewig wählender Krieg ohne Sieger und ein Ende des Kampfes war nicht in Sicht. Dieses Lebens überdrüssig suchen die Elfen nun eine Lösung.

Mit dem *Dämonenfänger* will *Elwe* die Seelen der erschlagenen Orks vor der Rückkehr in ihren Körper einfangen, mit dem Stab die Ebene verlassen, und so das Geas brechen.

Nach dem Überfall verfolgte der Elf *Blackthorne* zu seinem Haus und wartete - um die Gefährlichkeit dieses Mannes wissend - auf eine günstige Gelegenheit für den Besitzerwechsel des *Dämonenfängers*: Die Feier nach dem Turnier.

Hier kommen die Abenteurer ins Spiel und beginnen - im Auftrag von *Blackthorne* - mit der Verfolgung des vermeintlichen Diebes *Elwe*. Ihr Weg wird sie erst zum *Ylathortempel* führen, wo die Untoten ihr Unwesen treiben. Anschließend betreten sie *Urfabellas Ebene*, wo sie schließlich - nach der Aufhebung des Geas - den *Dämonenfänger* in ihren Besitz bringen können. Auf dem Rückweg zu *Blackthorne*, begegnet den Abenteurern eine

Untote jagende Gruppe mit fähigen Ordenskriegern und einem *Ylathorpriester*, die sie in jedem Fall durchsucht, von allen überflüssigen Artefakten erleichtert (vor allem vom *Dämonenfänger*)

und gegebenenfalls sogar wegen Tempelraub in Gewahrsam nimmt.

Nachdem die Abenteurer ihre Unschuld beweisen konnten, werden sie wieder freigelassen und können nun *Blackthorne* aufsuchen, der jedoch inzwischen in aller Eile die Flucht ergriffen hat, da ihn eine der Wachen (notfalls die vom Stadttor) unterrichtet hat. In seinem Haus können die Abenteurer als Abschluß die wahre Natur ihres finsternen Auftraggebers ergründen.

S.R.

fen hat, da ihn eine der Wachen (notfalls die vom Stadttor) unterrichtet hat. In seinem Haus können die Abenteurer als Abschluß die wahre Natur ihres finsternen Auftraggebers ergründen.

Das Turnier

Die Abenteurer befinden sich in einer Stadt im waldreichen Nordland (*Alba, Moravod, Waeland*). Im besten Fall ist einer der Charaktere ein adeliger Krieger, der zum Turnier eingeladen wird, das der reiche Großhändler *Cyric Blackthorne* als Zeichen seiner Freude über die letzte erfolgreiche Handelsreise abhält. Das Turnier findet im offiziellen Rahmen vor den Toren der Stadt statt. Eine Nachfeier für die Adligen und Würdenträger findet danach im Palais des Händlers (ein Prachtbau) statt. Darunter befinden sich neben den Abenteurern auch hohe städtische Beamte, höhere Vertreter der Stadtwache, einige Händler und auch ein Elf - wobei der Elf nur am Rande erwähnt werden sollte, solange sich niemand die Anwesenden ausdrücklich näher betrachtet. Man sollte sich zum Zweck der



Verschleierung vielleicht ein paar Beschreibungen anderer Anwesender zurechtlegen. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Abenteurer noch keinen Grund, bzw. keine Möglichkeit haben, den Elfen an seinem Diebstahl zu hindern.

Der Auftrag

Am nächsten Tag wird die Gruppe unsanft aus den Betten geholt. Eine abgeschlossene Zimmertür wird bei Zögern sogar gewaltsam geöffnet. Die waffenstrotzende Stadtwache durchsucht daraufhin die Räume und zieht erst dann murrend ab, wenn sie nichts findet, was ein Dieb eventuell aus *Blackthornes Palais* mitgenommen haben könnte.

Nach einiger Zeit wird die Gruppe von *Blackthorne* zu sich gerufen, der sich für das Ungemach entschuldigt. Ihm ist aller-

dings am Abend der Feier ein wertvolles altes Familienerbstück gestohlen worden. In dem Artefakt wohnen die Seelen seiner Vorfahren, die ihm Glück und Erfolg bei seinen Geschäften garantieren. Der Verlust hingegen löse unweigerlich einen Fluch aus, der ihm das Handeln geradezu unmöglich macht und Unglück über ihn bringt. (In der Tat ist eine gewisse dunkle Aura an dem Händler festzustellen). *Blackthorne* verdächtigt den Elfen *Elwe Singollo* des Diebstahls, da dieser als Einziger nicht aufzufinden ist, genauer gesagt, der noch in der letzten Nacht die Stadt verlassen

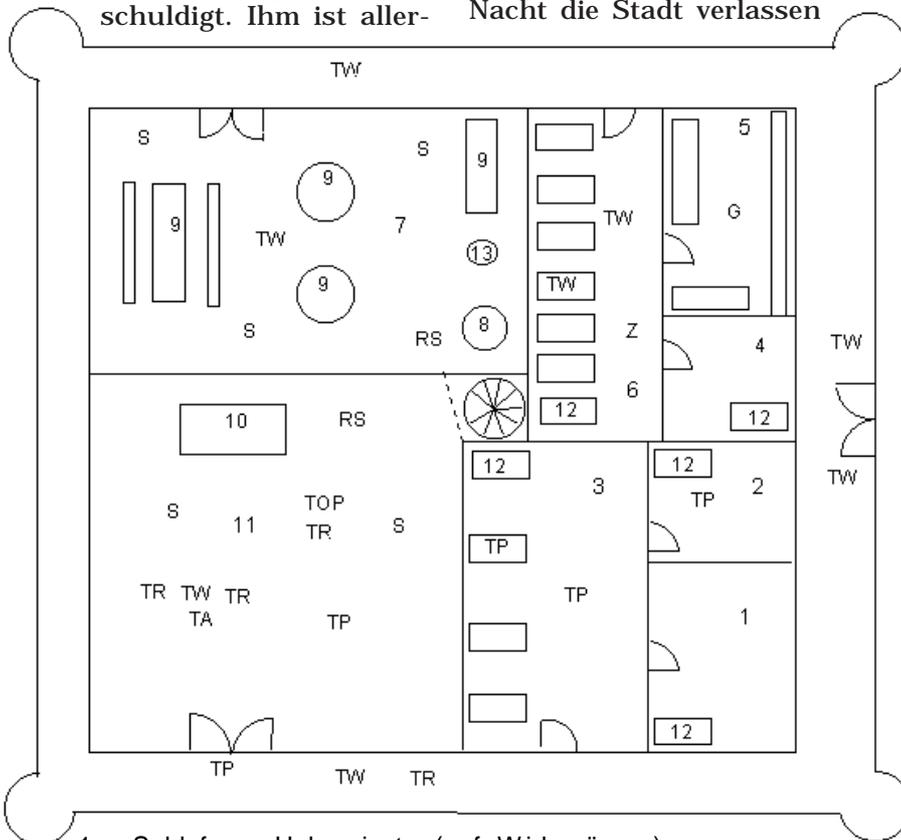


Elwe

Blackthorne bietet max. 2000 GS pro Person oder einzelne mindere magische Objekte aus seinem Besitz an, die er auf seinen Reisen gesammelt hat (er stellt sich evtl. beim Verhandeln etwas tolpatschig an um den Eindruck des Fluchs zu vertiefen). Nimmt die Gruppe den Auftrag an, bietet er noch seine Bediensteten als Hilfestellung für lokale Recherchen an (z.B. falls niemand in der Gruppe *Gassenwissen* hat). Sobald die Gruppe das Palais verlassen hat, beauftragt *Blackthorne* - seiner Natur als Schwarzer Hexer folgend - die beiden verbliebenen Assassinen, die den Abenteurern bei Verlassen der Stadt unsichtbar folgen werden. Dabei nutzen sie ihre permanent wirkenden Unsichtbarkeitsroben. Eine Chance auf Entdeckung der Verfolger besteht nur bei einer Umkehr des Weges (*Wahrnehmung & Spurenlesen* für Hinweise).

Die Jagd beginnt

Durch Herumfragen (*Gassenwissen*) läßt sich in der Stadt erfahren, daß der Elf Proviant für 14 Tage gekauft hat. Außerdem erwarb er beim Schmied zwei sehr scharfe einschneidige Kurzscherwerter (Macheten). Ein Ziegenjunge hat ihn schließlich nach Osten in den Wald gehen sehen. Dort ist ein schmaler Pfad zu finden. Diesem alten Pfad kann man etwa 4 Tage lang in eine Richtung folgen. Am letzten Tag besteht alle 6 Stunden eine Wahrscheinlichkeit von 30%, daß man erstmalig auf eine Gruppe Untoter (1W6) trifft. Am Nachmittage des 4. Tages (es ist neblig) kommt die Gruppe auf eine kleine Lichtung mit einer Hütte. Die Tür ist aufgebrochen und im Hauptraum liegt eine übel zugerichtete Leiche. Geht man in die anderen Räume, so trifft man auf 3-4 Zombies, die um den Leichnam des Hüttenbesitzers herumstehen. Der Leichnam im Hauptraum fällt den Abenteurern in den Rücken. Die Hütte enthält nur einige mindere Habseligkeiten.

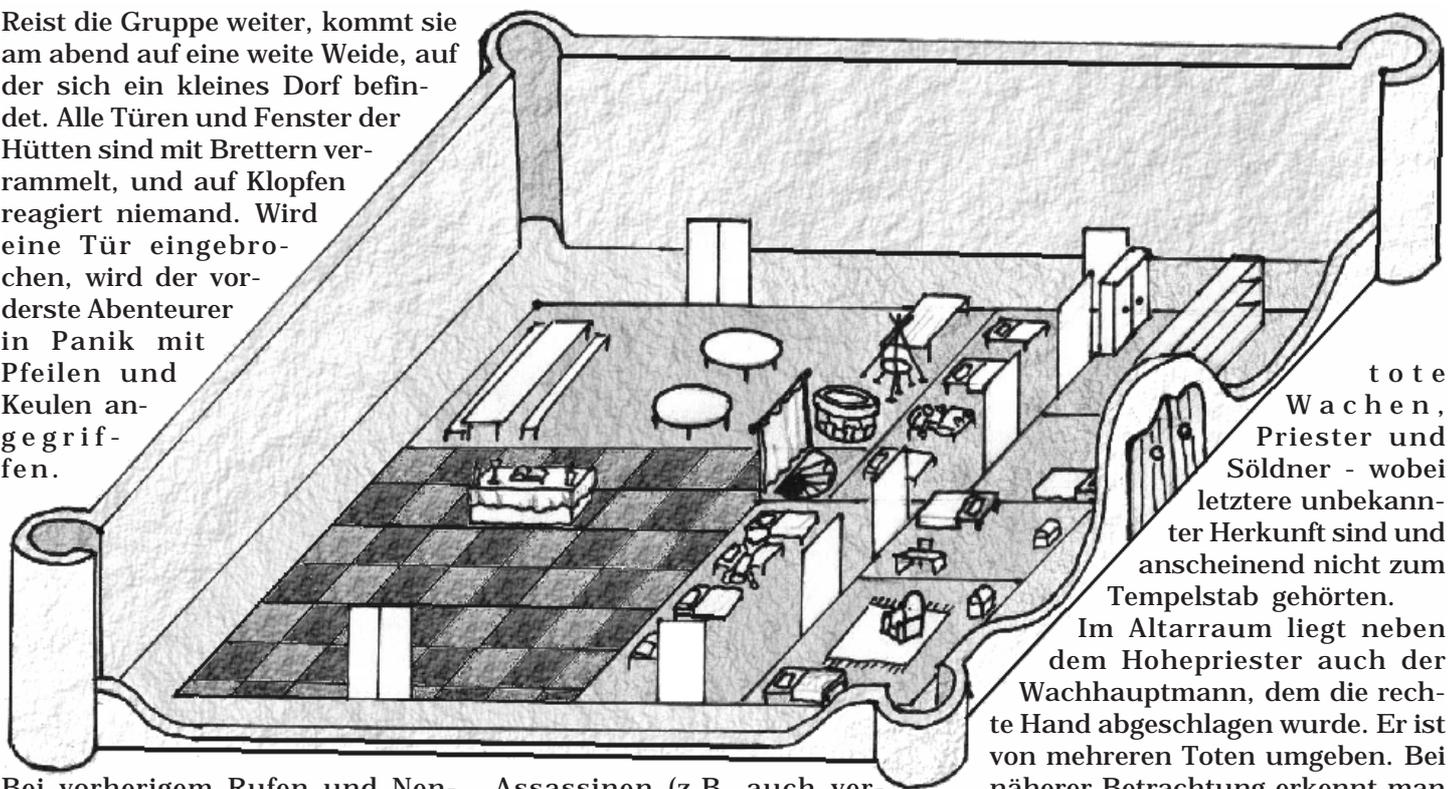


- 1: Schlafraum Hohepriester (ggf. Widergänger)
- 2: Schlafraum Stellvertreter
- 3: Schlafraum Priester (tauchen ggf. als Seelen auf, helfen)
- 4: Schlafraum Wachhauptmann
- 5: Waffen und Kleiderkammer
- 6: Schlafraum Wachen
- 7: Küche und Speisesaal
- 8: Brunnen
- 9: Tische
- 10: Altar
- 11: Tempel
- 12: Betten
- 13: Feuerstelle

Kürzel:

- S: Skelett
- T: Toter
- W: Wache
- P: Priester
- A: Assassine
- Z: Zombie
- RS: Rubinskelett
- G: Ghoul
- OP: Oberpriester
- R: Räuber
- z.B.
- TR: toter Räuber

Reist die Gruppe weiter, kommt sie am abend auf eine weite Weide, auf der sich ein kleines Dorf befindet. Alle Türen und Fenster der Hütten sind mit Brettern verrammelt, und auf Klopfen reagiert niemand. Wird eine Tür eingebrochen, wird der vor- derste Abenteurer in Panik mit Pfeilen und Keulen angegriffen.



t o t e
W a c h e n ,
P r i e s t e r
S ö l d n e r - w o b e i
l e t z t e r e u n b e k a n n t e r
H e r k u n f t s i n d u n d
a n s c h e i n e n d n i c h t z u m
T e m p e l s t a b g e h ö r t e n .

Im Altarraum liegt neben dem Hohepriester auch der Wachhauptmann, dem die rechte Hand abgeschlagen wurde. Er ist von mehreren Toten umgeben. Bei näherer Betrachtung erkennt man auch einen KanTai, der durch seine Ausrüstung als Assassine identifiziert werden kann (2 Messer, 4x3W6 Gift, Goldring mit einem Zapfen - nach außen gerichtet). Eine zum Ring gehörende kleine goldene Maus liegt ebenfalls in der Nähe (Beschreibung s. Anhang). Das Gesicht des Wachhauptmann zeigt einen erstaunlich überraschten Gesichtsausdruck. In der Nähe liegt seine abgeschlagene Hand mit einem Kriegshammer (s. Anhang), dem wohl die meisten umherliegenden Gegner zum Opfer gefallen sind. Auf dem Altar steht ein Ständer für ein kugelartiges Objekt (Sphere), das allerdings nicht mehr da ist. Geht man die Wendeltreppe [1] hinter dem Vorhang hinab, gelangt man in einen Raum [2] der mit 8x8 schwarzen und grünen Platten im Schachbrettmuster ausgelegt ist.

Bei vorherigem Rufen und Nennung des eigenen Namens wird nach einiger Zeit geöffnet.

Die Anwohner berichten, daß vor etwa zwei Wochen erstmals Untote auftauchten. Seither trauen sie sich nur noch tagsüber nach draußen und auch dann nur in Gruppen. Damals haben sie den Elfen *Elwe* beherbergt, der direkt danach verschwunden sei. Der Elf sei zu dieser Zeit auch viel im Wald herumgestreift.

Man hat damals zwei Jäger zum Heiligtum des Ylathorgeschickt, das eine Tagesreise im Wald gelegen ist. Sie sind nicht zurückgekehrt. Vor wenigen Tagen hat aber ein Jäger, der - allzu unvernünftig - allein unterwegs gewesen sei, den Elfen wieder gesehen und bis in ein Bergtal verfolgt. Dort sei der Elf verschwunden. Der Jäger bietet sich als Führer zum Tal an, sofern die Abenteurer vorher zum Ylathortempel ziehen und dort im Namen der Dorfbewohner Hilfe gegen die Untoten erbitten.

Der Weg zum Heiligtum dauert 10 Stunden, Die folgende *Tabelle 1* gibt die Wahrscheinlichkeit pro Stunde an, auf 1W6 Untote zu treffen. Die Zufallstabelle gilt auch bei der Rückreise (dann umgekehrt). Untote können *Ghule*, *Zombies* und *Skelette* sein. Auf dem Rückweg können eventuell Spuren der

Assassinen (z.B. auch vernichtete Untote) gefunden werden.

Stunde	bei Tag	bei Nacht
1h	5%	20%
2h	8%	25%
3h	10%	30%
4h	13%	35%
5h	17%	40%
6h	20%	45%
7h	24%	50%
8h	28%	55%
9h	32%	60%
10h	35%	70%

Tabelle 1

Das Heiligtum des Ylathor

Der Brunnen im Heiligtum ist von einem magischen Oktagramm umgeben und damit ein Tor zur Ebene der Untoten. Aus dem Brunnenportal des Tempels quellen alle zwei Stunden 5-10 Untote, was für den umliegenden Wald eine Verseuchung mit etwa 2000 Untoten bedeutet - immerhin ist das Tor seit zwei Wochen geöffnet!

Das Oktagramm kann nur durch *Bannen von Magie* gegen 30, oder behelfsweise durch Blockieren - z.B. mit einem Tisch - geschlossen werden.

Am Eingangstor findet man 2 Wachen mit sauber durchschnittenen Kehlen. In den Gängen und Räumen liegen ebenfalls mehrere

Die Schachfalle

Betritt man eine Platte, kann man sich nur noch wie die entsprechende Schachfigur bewegen (bei mehreren auch nur jeweils einer). Auf dem genau gegenüberliegenden Feld entsteht die entsprechende Figur, die nun den Schachregeln entsprechend versucht, den Gegner zu schlagen. Figuren die geschlagen sind, verschwinden. Werden die Abenteurer von gegnerischen Figuren geschlagen, so scheinen sie

von den Figuren verschlungen zu werden. In Wirklichkeit werden die Charaktere aber nur betäubt und in die Zellen [5] teleportiert.

Haben alle Charaktere den Durchgang zwischen [2] und [4] durchschritten, fällt bei [3] ein schweres Eisengatter herab (welches nur durch den

S p r u c h

„Der Tod allen Lebens Ende ist zu öffnen ist) und es ertönt ein lauter Gong. Bereich [3] ist durch den Zauber *Vergessen* EW:30 geschützt, wobei sich das Opfer nicht mehr an die Ereignisse der letzten drei Tage erinnert.

Im Lagerraum [4] sind folgende Gegenstände in den vollen Regalen zu finden: 3 Heiltränke 2W6 (ein Mensch auf dem Etikett); Rapier (+1/+1 gegen Untote), Magierstab, (+1/+0 gegen Untote; *Bannen von Fäulnis* +25, ABW2; *Vertreiben der Seelenlosen* +25, ABW10), Dolch (+1/+1 gegen Untote und Dämonen, +2/+1 gegen Geister), Eiserner Stirnreif der Intelligenz, Buch über die Riten des *Ylathorkultes* (u.a. mit Informationen zum *Dämonenfänger*, siehe Anhang), eine 20cm große bläuliche Kugel (*Kugel des Magiesehen*, siehe Anhang). Mit der Kugel kann man z.B. herausfinden wie der Türspruch lautet, er tritt dem Anwender bei Betrachtung des Gatters geradezu ins Bewußtsein, ebenso wie der

S p r u c h

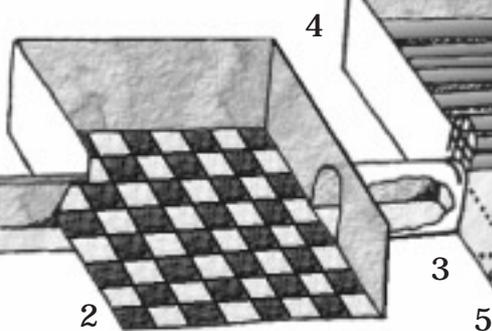
Vergessen. Ergründen Sie unauffällig, mit welcher Absicht die Charaktere die Gegenstände an sich nehmen.

Fallen Begründungen wie „in Sicherheit bringen“ oder erinnert es eher an „Stehlen“? Letzteres ist Tempelraub, den *Ylathor* sicherlich irgendwann rächen wird.

Der Rückweg über das Schachbrett ist unproblematisch und frei von magischen Tricks.



Könnten die Abenteurer den Brunnen verschließen und vielleicht die Toten Tempeldiener aufbahnen - so



die Wirkung.

Vor den Besuchern erstreckt sich ein fast kreisrundes Tal. Egal zu welcher Jahreszeit die Abenteurer hier eintreffen, im Tal herrscht immer Frühling! Im Zentrum des Tals stehen drei gewaltige Bäume, die die Eckpunkte eines Dreiecks bilden. Am Rand des Tals ist eine Buschzone.

Aufmerksame Beobachter finden hier Fußspuren, die durch die Büsche und einmal um das Tal herumführen.

Geht man direkt in das Tal hinein, so bricht ein Schneesturm los, dessen Auswirkungen die Eindringlinge reichlich Ausdauer (AP) kosten kann. Ein Durchkommen ist unmöglich

- man landet immer wieder am Taleingang.

Folgt man stattdessen den Fußspuren durch das Buschwerk, kann man das Tal unbehelligt betreten.

Die kurz danach eintreffenden unsichtbaren

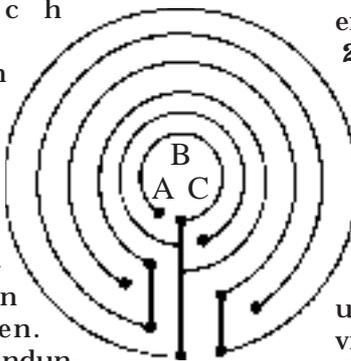
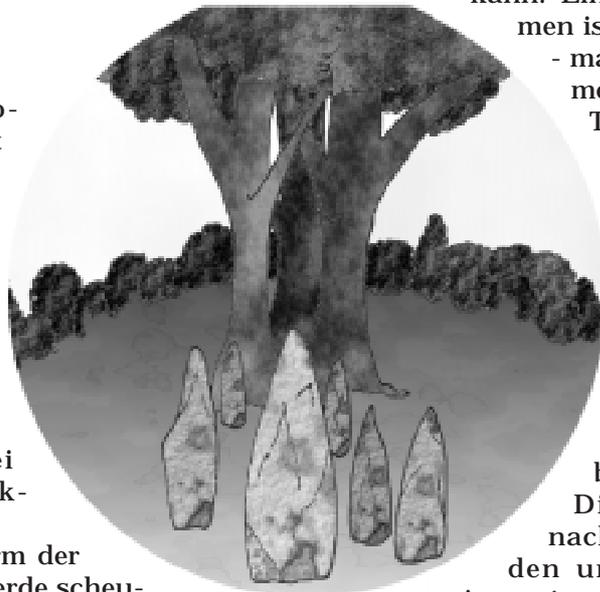
Assassinen zeigen sich hartnäckig. Die Abenteurer können am Taleingang immer wieder einsetzende Schneestürme beobachten - jedoch keine Ursache für die Auslösung der Barriere entdecken. Erreicht man das Zentrum, so fallen einem neben den gigantischen Bäumen mehrere Menhire auf. Die großen, senkrecht stehenden Steine können von jedem Druiden leicht als Teil eines Druidenlabyrinths mit unsichtbaren Wänden erkannt werden (siehe auch **Hexenzauber & Druidenkraft**). Ein unbedachtes Durchschreiten der unsichtbaren Wände kann starke Schmerzen verursachen (AP-Verlust, steigt mit Zahl der durchschrittenen Wände).

steht einer Rückkehr ins Dorf nichts mehr im Weg. Eine Ausrottung aller Untoten sollte man, wegen der großen Menge, von vornherein als aussichtslos darstellen. Der Rückweg durch den Wald darf natürlich dennoch entsprechend aufregend gestaltet werden.

Das Hochtal

Wie versprochen führt der Jäger die Gruppe zu einem Hochtal mit unzähligen Seitenwänden. Der Taleingang ist durch drei Zauber blockiert:

- 1:** leichte Form der *Angst* +25, Pferde scheuen, man fühlt sich unwohl
 - 2:** leichtes *Grauen* +25, der Betroffene muß nicht fliehen, hat aber deutlich Angst und leidet unter Verfolgungswahn (Untote, Monster hinter Bäumen), -2 auf weitere EW:Resistenz
 - 3:** *Grauen* +25, der Betroffene traut sich nicht weiterzugehen und kann nur durch Freunde und viel Mühe an einer Flucht gehindert werden
- Der Jäger wagt sich auf keinen Fall weiter als bis zum Taleingang. Allerdings ist er bereit, die Pferde zu hüten und drei Tage auf die Rückkehr der Abenteurer zu warten. Sobald ein Charakter die Barrieren einmal überwunden hat, verlieren die Angstzauber für ihn



Gelangt man in das Innere, so kann man eine ebenfalls unsichtbare Treppe finden, die 15 Meter am Baum [B] hinaufführt. Die Äste des Baumes beginnen in 8 Meter Höhe. Am oberen Treppenende findet man im Stamm eine Höhlung, die in einer Röhre mit Trittstufen nach oben führt. Nach 4 Metern sind in der Rückwand unauffällig Runen angebracht, die einen vorbeikletternden Abenteurer in den Gipfel des Baumes [A] oder [C] teleportieren. Die anschließende 30 Meter lange Fallstrecke kann nur durch einen der 3W6 Äste in der Falllinie gestoppt werden (RW). Die Gesamtlänge der Kletterröhre im Baum beträgt 6 Meter.

Um die Falle zu vermeiden, klettert man stattdessen um den Baum herum (die Äste sind ausreichend stabil), etwas nach unten, wo man ebenfalls einen Schacht im Baum findet. Dieser Schacht führt durch den Stamm hinab bis zum Boden.

Türen und Teleporter

Es folgt eine abwärtsführende Treppe [1], die nach 50m an einer Holztür endet. Dahinter ist ein kleiner Raum [2], der mit Runen und Wandmalereien (Waldszenen) ausgeschmückt ist. Gegenüberliegend ist eine Tür, die sich in einen kleinen Raum [3] öffnet, in den jeweils nur eine Person paßt. Will man die nächste Tür (nach [4]) passieren, die sich ebenfalls in den kleinen Raum [3] öffnet, muß man vorher die andere Tür (nach [2]) schließen. Auf die Tür ist in Elfenrunen graviert: *Nur wer Türen schließt kann sie auch öffnen.* Jeder der das Tetragramm [4] betritt, wird in den Raum [5] teleportiert. Die ersten 3 Charaktere werden in die Kammern [6] transportiert, alle Folgenden in den Raum [10]. Raum [5] ist 8eckig und alle Wände bestehen aus Spiegeln. Raum [10] ist durch einen durch-

sichtigen Boden von Raum [5] getrennt. Der Boden kann nur von eisernen Gegenständen wiederstandslos durchdrungen werden. An den Wänden hängen allerlei eiserne Waffen (eiserne Pfeile, Wurfmesser, Eisenkugeln).

Der Spiegelsaal

Die drei ersten Teleportierten befinden sich hinter jeweils einem der drei Spiegel in einer Art Stase und durchleben einen Traum: Jeder steht in einem hellen verspiegelten Raum, mit zwei vollkommen blau gewandeten und verummten Gestalten und fühlt den absolut unwiderstehlichen Drang die Fremden anzugreifen. Mindestens ein



Abenteurer, bzw. der Rest der Gruppe, findet sich im Raum über der Spiegelarena wieder, der mit allerlei Wandschmuck (eiserne Zierwaffen) verziert ist. Sie sehen ihre Gefährten durch den transparenten

Alter	EW:Langschwert	EW:Schild	Schaden	LP	AP	Grad
80	7	1	1W6-1	20	14	2
75	8	1	1W6	"	14	2
70	8	2	1W6	"	21	3
65	9	2	1W6+1	"	21	3
60	9	2	1W6+1	"	28	4
55	10	3	1W6+1	"	28	4
50	10	3	1W6+1	"	35	5
45	10	3	1W6+2	"	35	5
40	11	3	1W6+2	"	35	5
35	11	3	1W6+2	"	42	6
30	12	4	1W6+3	"	42	6
25	13	4	1W6+3	"	42	6
20	13	4	1W6+4	"	49	7

Boden hindurch in den Spiegeln, die den jeweiligen Kammern [6] gegenüber liegen.

Nach kurzer Zeit erscheinen in der Arena drei blaue Gestalten, die sich gegenseitig angreifen. Treffer zeigen bei den blauen Kämpfern keine sichtbare Wirkung - die kann man aber dafür an den Gefährten in den Spiegeln erkennen. Da die Charaktere den Kampfschaden real

ertragen müssen, können die Charaktere dabei auch sterben. Der durchsichtige Boden kann nur von Dingen aus Eisen durchdrungen werden. Die Abenteurer können versuchen, mit eisernen Gegenständen die Spiegel einzuwerfen. Sind alle Spiegel zerstört, verschwindet auch die Magie - und damit die blauen Gestalten. Leider verpufft auch die Magie des durchsichtigen Bodens, was überraschend in 4 Meter freiem Fall (siehe z.B. MD94.20) nach Raum [5] endet.

Gegen die Zeit

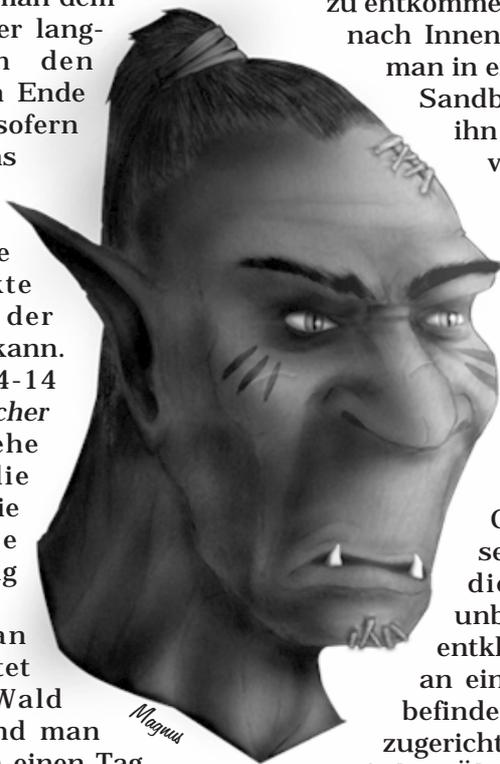
Ist die Gruppe wieder vereint, kann sie durch einen Gang in einen großen Raum gelangen, den die mitgeführten Fackeln kaum ausleuchten können. In seiner Mitte ist ein blauer Mosaic-Fluß [7] eingelegt, in den in Elfenrunen geschrieben steht: *Dies ist der Fluß der Zeit.* Weiter hinten im Raum [8] sitzt ein greiser Krieger in verrosteter Rüstung, mit einem rostigen Schwert und einem verrotteten Schild. Er steht langsam auf (mit knarrender Rüstung), kommt jedoch nicht näher und reagiert auch auf nichts. Er kann mit Fernkampfaffen nicht angegriffen werden. Pfeile, Magie und Ähnliches verschwinden jenseits des Flusses einfach in der Luft und fallen als Staub herab. Aufmerksame Augen sehen an der Rückwand eine Sanduhr, die in dem Augenblick zu laufen beginnt, in dem jemand den Fluß überschreitet. Im gleichen Augenblick greift der Krieger den Eindringling an. Jeder, der den Fluß übertritt, altert mit einer Geschwindigkeit von 5 Jahren je 10 Sekunden (Auswirkungen des

Alters beachten, siehe Tabelle 2). Sterbliche Abenteurer (z.B. Menschen) können hier rasch an Altersschwäche verenden. Der Krieger und seine Waffen hingegen werden jede Runde jünger. Tritt man hinter den Fluß zurück, behält man das jeweilige Alter. Kämpft man sich an dem Ritter vorbei, kann man die Sanduhr zerstören, die dann explodiert und den halben Schaden eines Feuerballs macht. Im gleichen Augenblick stoppt der Alterungsvorgang, die Auswirkungen bleiben aber erst einmal bestehen. Geht man durch die Tür (abgeschlossen, aber leicht zu öffnen) wird der Alterungsprozeß rückgängig gemacht - bereits tote Charaktere werden jedoch nicht wieder lebendig. (Diese Falle stammt übrigens aus einem Abenteuer der Fantasywelt *Moredrean*). Jenseits der Falle [9] führt zur Linken ein Gang ab, der nach einigem Weg zu einem Pentagramm führt. Tritt man darauf, wird man bequem zu Raum [2] teleportiert.

Urfabellas Ebene

Folgt man stattdessen dem Gang [9] geradeaus weiter, so erreicht man eine kurze Felsenhöhle, die sich in eine gigantische Höhle öffnet. Diese ist etwa 2 km (!) hoch und durch ein allgegenwärtiges Licht erhellt, das allerdings am 'Abend' weitestgehend verlöscht. In großen Abständen wird die Decke von gewaltigen Pfeilern mit mehreren 100m Durchmesser getragen. Am Fuße eines solchen Pfeilers befindet sich auch die Höhlenöffnung, 200m über dem Boden. Der Talboden ist von einem dichten Urwald bedeckt, der unter einem leichten Nebel liegt. In einiger Entfernung ist ein Fluß zu sehen, der durch die Höhle fließt. Kurz unterhalb der Höhle fängt der Urwald an, und es können Spuren einer Machete gefunden werden, die in den Wald hineinführen. Dort ist es feucht-warm, so daß Nahrungsmittel mit 15% pro Tag verschimmeln. Es besteht zudem die Gefahr, von einem Stein aus der Decke getroffen zu werden (5% pro Tag, 2W6). Die letzte Gemeinheit sind Teerlöcher (10%), die bei Unachtsamkeit eine Menge APs kosten können.

Folgt man den Spuren, die auf den Fluß zuführen, trifft man nach ca. 6 Stunden auf eine breite Schneise, die von einem Mammut geschlagen wurde. Die Schneise ist für 5 km mit dem Pfad identisch, am Ende trifft man auf das rastende Mammut samt Jungem. Jede unbedachte Annäherung wird als Offensive gewertet. Zur Auswahl stehen *Zähmen*, *Warten* oder *Schleichen*. Kann man das Mammut passieren, findet man den Pfad wieder, der nach weiteren 6 Stunden am Fluß endet. Dort kann man mit einem erfolgreichen EW:Spurenlesen Spuren eines Kanus finden. Dem Fluß zu Fuß zu folgen ist sehr beschwerlich, da sein Ufer sumpfig und mit Bewohnern (Zitterraale, Blutegel) reich gesegnet ist. Man kann ein Floß bauen, mit dem man dann allerdings nur flußabwärts paddeln kann. Folgt man dem Fluß, zieht er langsam durch den Wald. Gegen Ende des Tages (sofern man morgens aufbrach) erreicht man eine waldbedeckte Insel, auf der man rasten kann. Hier leben 4-14 *Violette Kriecher* (2W6+2, siehe Anhang), die sich über die gelungene Abwechslung freuen. Rudert man weiter, lichtet sich der Wald langsam, und man paddelt etwa einen Tag durch eine lockere Waldsteppe. Hier sind *Säbelzahn tiger*, *Riesenfaultiere*, *Luftrochen*, *Riesengürteltiere* und *Ur-Eber* zu entdecken (hat jemand Lust auf Jagd? Werte im Anhang). Die Waldsteppe geht in Grassteppe über, die sich ebenfalls einen Tag hinzieht. Hier gibt es *Ur-Bisons* und *Wölfe*, die man öfter erblicken kann. Beim Übergang zwischen Wald- und Grassteppe ist im Landesinneren ein Pfeiler mit umgebenden Hügeln zu sehen. Mit *Wahrnehmen* kann



man auf dem Hügel Licht aufblitzen sehen, das von den Waffen einiger Orkwachen stammt.

Die Höhle

Folgen die Abenteurer dem Licht, treffen sie mit 50% Wahrscheinlichkeit auf eine Gruppe von *Triffids* (1W6+4, siehe Anhang), die sich auf der Jagd befinden. Auf dem Hügel befindet sich ein Höhleneingang, aus dem ein kleiner Bach fließt. Vor der Höhle sind mit *Spurenlesen* die Spuren von Orkfüßen zu finden. In der Höhle ist ein flacher See, mit allerlei seitlichen Nebenhöhlen. Watet man durch den See (max. 1,2m tief), erreicht man eine trockene Höhle, die weiter in einen Raum mit 3 Orkwachen führt. Werden sie angegriffen, flüchtet auf jeden Fall einer in die Höhle. Die Anderen versuchen nach draußen zu entkommen. Folgt man dem, der nach Innen geflohen ist, kommt man in einen hohen Raum mit Sandboden (5x5m). Betritt ihn die Gruppe, wird sie von einem Fangnetz nach oben gerissen. Notfalls versperrt ein Ork den Weiterweg, damit vorher alle den Raum betreten.

Gefangen

Eine Flucht sollte durch die zahlreichen Orkspeere unmöglich sein. Die Orks werden die Abenteurer nicht unbedingt töten, sondern entkleidet in einem Verließ an eine Wand ketten. Dort befindet sich auch ein übel zugerichteter Elf, der jeden Tag auf das Übelste gefoltert wird. Selbst ein Elf müßte bei diesen Qualen sterben - doch das Geas (s. Anhang, *Urebene der Urfabella*) gestattet keine Erlösung. Auch bei den Abenteurern (Elfen bevorzugt!) lassen sich die grausamen Orks einiges einfallen, was sich später durchaus in Praxispunkten: *Foltern* auswirken kann. Da das Geas auch die Abenteurer betrifft, ergibt sich hier eine Menge Raum für Abschiedstränen und Überraschungen. Erst nach zwei Tagen werden die Abenteurer dann von den Elfen

befreit, die die Orkhöhle in Begleitung von *Elwe* überfallen. Dabei fangen sie alle Orkseelen mit dem *Dämonenfänger* ein, der im Anschluß den Abenteurern ausgehändigt wird, damit sie mit ihm möglichst schnell die Höhle verlassen (was das Geas aufhebt!). *Elwe* wird nur sehr widerstrebend seine Geschichte erzählen. Behandelt man ihn aber freundlich und nicht aggressiv, wird er immerhin in gebrochenem Albisch (St.2) vor *Blackthorne* warnen. Die Elfen geben den Abenteurern ausreichend Kanus und Lebensmittel, um *Urfabellas Ebene* heil zu verlassen.

Höhle nicht gefunden oder aufgesucht ?

Entdeckt oder betritt die Gruppe die Höhle nicht, sondern rudert weiter, so kann sie Mitte des nächsten Tages ein anschwellendes dumpfes Grollen vernehmen. Der Fluß wird langsamer. Man kann in einer Dunstwolke eine Insel mitten im Fluß entdecken, auf der allerlei Gebäude stehen (siehe Hans Sahms Bild von einer Burg im Wasserfall). Dahinter verschwindet der Fluß in der Tiefe.

Landet man auf der Insel, wird man von einigen - nicht besonders freundlichen - Elfen empfangen (die übrigens nur Elfisch sprechen!). Die Elfen erscheinen kampferprobt und tragen allerlei Kampfnarben. Es sind nirgendwo Elfenkinder zu sehen. Die Zahl der Elfenkrieger nimmt rasch zu und überwältigt die Gruppe, um sie je nach Verhalten (ohne Waffen) in ein Verließ zu stecken oder (mit Waffen) in einen Raum einschließen. Nach einiger Zeit kommt *Elwe*, den die Abenteurer wiedererkennen dürften. Er verspricht den *Dämonenfänger* zurückzugeben, wenn er seinen Plan durchgeführt hat. Sind die Abenteurer einsichtig und rücksichtsvoll genug, erklärt sich der mißtrauische Elf vielleicht bereit, sie auf den Kriegszug gegen die Orks mitzunehmen (*Beredsamkeit*, die Chance steigt bei elfischen Abenteurern).

Zurück in der Wirklichkeit

Verlassen die Charaktere die Höhle, können sie den Jäger am Taleingang übel zugerichtet an ei-

nen Baum genagelt finden. Ob er bereits gestorben ist oder noch halbtot (und damit ggf. heilbar) auf seine Erlösung wartet - er kann vorerst keine Auskunft über den Vorfall geben. Die Pferde sind unauffindbar. Zu geeigneter Zeit werden die Abenteurer von den beiden unsichtbaren Assassinen angegriffen (stets aufmerksame Charaktere sollten jedoch Warnzeichen erkennen können).

Ist man dem Anschlag entkommen, trifft man auf der Rückreise zur Stadt irgendwann auf eine der *Ylathor*-Patrouillen, die herumziehen um die Untotenplage zu beseitigen. Die Gruppe wird durchsucht und es wird alles abgenommen, was aus dem *Ylathortempel* stammt (ein *Ylathorpriester* ist dabei !). Wenn die Abenteurer dabei kooperativ sind und erzählen, was sie im Tempel gegen die Untoten unternommen haben, wird man sie wieder laufen lassen und sogar eine Belohnung von max.



4000 GS in Aussicht stellen. Egal auf welche Aktionen die Charaktere kommen mögen - der *Dämonenfänger* wechselt an dieser Stelle den Besitzer. Kommt es zum Kampf, erweist sich die *Ylathor*-Patrouille als unterschätzter Gegner, der sowohl über hochgradige Defensivmagie wie auch Waffengewalt verfügt. Da der Patrouille jedoch nur die Vernichtung der Untoten

und die Wiederbeschaffung der Artefakte am Herz liegt, wird die Gruppe nur bis zur Wehrlosigkeit bekämpft und dann festgenommen.

Zurück in der Stadt

Kommen die Abenteurer in die Stadt zurück, so erfährt man von den Bediensteten, daß *Blackthorne* vor kurzem überstürzt verweist ist. Durchsucht man (trotz verbaler Gegenwehr) seinen *Palais*, ist im Keller eine Geheimtür zu finden, hinter der ein Raum (8x8m) mit einem *Wächtergolem* (s. Anhang) verborgen ist. Überwindet man den *Golem*, so findet man hinter ihm eine verschlossene Tür, die aber relativ leicht aufzubrechen ist. Hier hat *Blackthorne* seine Arcana aufbewahrt, darunter: 1 Schuppenhemd, 1 Brosche der wundersamen Heilung, 1 Kutte der Adepten, 1 Buch des Jadekaisers, 1 Trunk der Unsichtbarkeit, 2000 GS in Edelsteinen und Münzen (siehe **BdRS**. 68). Außerdem findet man allerlei Dinge für die Ausübung dunkler Magie (z.B. Totenschädel, Totenhaut, Pestkrötenklauen, usw.).

Anhang

Urfabella - Herrin der Wälder und Naturgewalten (Mentorin)

Urfabella ist die Meisterin der Naturgeister der alten Elfenwälder. Sie ist ein neutrales Wesen, und ganz auf den Erhalt der ihr anvertrauten Wälder bedacht. An Menschen, ihren Sorgen und Nöten ist sie nicht interessiert und nur in Ausnahmefällen wird ein Mensch je von ihr hören.

Laurie

98

Auch an den anderen kurzlebigen Gesellen, den Halblingen und Zwergen hat sie kein Interesse. Nur die Elfen, so alt wie der Wald und als Einzige ihn verstehend, so wie sie, finden Gehör und Hilfe bei ihr. Sie tritt dann als wunderschönes Einhorn auf und spricht zu denen die sie rufen. Sie wird sich, außer in den alten Wäldern, niemals direkt einmischen, sondern baut

auf die Hilfe der Elfen und Baumhirten.

Mentorin: für elfische Hexer (grau)
Schwerpunkt: Natur (als Grundzauber), keine schwarze Magie, außer (*Pflanzenmann, Versteinern* und *Hexenritt*)

Anforderungen: Die Wälder und ihre Bewohner schützen. Nur dann einen Baum fällen oder ein Tier töten, wenn zum es Überleben notwendig ist.



Urebene der Urfabella

Magie: Malus -5 auf EW:Zaubern (gilt nicht für Druiden und Hexer der *Urfabella*). Bei gelungenem EW gelingt der Zauber und mit W% wird die Wirkung ausgewürfelt:

1+: quasi keine Wirkung, **50+:** normale Wirkung, **100:** 2fache Wirkung (entspr. AP-Verbrauch)

Bei mißlungenem EW wird der Zaubertyp (z.B. *Kreation*) bestimmt und ausgewürfelt, welcher Zauber aus dieser Gruppe sich ereignet. AP-Verbrauch wie bei angestrebten Zauber. Bei EW 1-2 kann jeder Zauber (auch andere Typen) passieren, AP-Verbrauch wie beim tatsächlichen Zauber. Auch hier W% für Stärke der Wirkung.

Stichwort *Leben*: Man kann auf der Urebene nicht sterben, solange das Geas wirkt! Wird ein Charakter getötet, verläßt seine Seele den Körper, und sucht ihren neuen Platz. Da sie die Ebene jedoch nicht verlassen kann, kehrt sie nach einer Stunde zu ihrem Körper zurück, und belebt ihn wieder. Wurde der Körper bereits begraben, kann man sich wieder ausgraben (dauert ggf. etwas!). Wurde der Körper zerstört (z.B. verbrannt) sucht sich die Seele den Körper eines Tieres, den sie in Besitz nimmt. Der Tier-Charakter verfügt dann über das Wissen des Abenteurers, kann aber jedoch nur den Möglichkeiten des Tieres entsprechend handeln (z.B. nicht Sprechen). Die übrigen Abenteurer sollten sich überlegen,

wie sie mit einen solchen Untoten bzw. Wiedergänger oder diesem ungewöhnlich anhänglichen Tier umgehen.

Objekte

Dämonenfänger

Eine Sphere - auch als *Seelenfänger* bekannt - die zum Transport am oberen Ende mehrerer ineinander verschlungener Stäbe fixiert ist. Die Verzierung am oberen Stabende erinnert an einen geflügelten Dämonen. Die Sphere saugt sowohl Dämonen als auch die freien Seelen von Geistern und Untoten in sich (2m Umkreis) und hält diese gefangen. Wird die Sphere zerstört, so entweichen alle gebannten Kreaturen - was für alle Anwesenden recht tödlich sein dürfte, denn das Artefakt hat schon Einiges absorbiert.

Eiserner Stirnreif der Intelligenz
Erhöht die Intelligenz des Trägers auf 100. Pro 5% Intelligenzgewinn verliert der Träger 1AP pro Runde.

Es besteht eine 2%ige Möglichkeit eines Versagens, was zu einem schwachen Hirnschlag führt: Verlust aller AP, 1W6 Stunden Bewußtlosigkeit und nur 50% der Ursprungintelligenz für 1W6 Tage. Fallen die AP bei Benutzung auf 0 ergibt sich das Gleiche.

Hammer des ewigen Wächters

Zu finden im Tempel, mit Blut verkrustet. Neutral magisch (+1/+2); verwächst mit der Hand. Der Träger kann nicht einschlafen, solange er die Waffe trägt, muß aber 50% des Schlafs nachholen, sobald er sie entfernt. Der Stiel ist Knochen, der Kopf wie ein Fleischerhammer geformt. Kann durch den Spruch „*Die Wache nun zu Ende ist*“ abgelegt werden (oder durch Abschlagen der Hand). Der Spruch ist nicht verfügbar, und sollte erst am Ende in einem



Ylathortempel zu erfahren sein. Da der Träger nicht schlafen kann, regeneriert er auch im wachen Ruhezustand alle 2h 1/8 seiner AP (sollte großzügig ausgelegt werden, da es wesentlich langsamer geht als normales Ausruhen).

Unsichtbarkeitsrobe (ABW4)

Macht den Träger unsichtbar. Bei Treffern mit scharfen Waffen entstehen Löcher, durch die man die eigentliche Person sehen kann. Die Löcher können nie ganz geflickt werden (z.B. bleiben die Nähfäden sichtbar). Die Wirkung endet nach 30 Tagen.

Nebenwirkung: Es besteht eine 1% Chance, daß der Träger ins Dämonenreich verschleppt wird.

Goldener Ring des Schrumpfens

Mit aufgesteckter **Goldmaus** (Teile werden einzeln gefunden). ABW 2. Ist die Maus aufgesteckt, nimmt der Spieler Mausgestalt an (Werte wie Maus). Der Träger schrumpft mit allem was er bei sich trägt auf eine Größe von 8-10 cm, Bewegungsreichweite ist ca. 1m/10sec. Die Werte aller Gegner ver20fachen sich.

Kugel des

MagieSehens (ABW 5)
Aus blauem Kristallglas. Derjenige der in die Kugel hineinschaut, sieht nur noch Magie, nicht mehr die reale Welt. Wenn er nur mit einem Auge schaut, gilt dies nur für dieses Auge. Man kann magische Artefakte an einer entsprechenden Aura erkennen, die ihrer Natur entspricht, z.B.: gut = weiß, neutral = golden, böse = schwarz.

Auch Mischaturen können gesehen werden, wie z.B. beim *Dämonenfänger*, der ein gutes Artefakt ist, aber ziemlich viele finstere Wesen beherbergt. Allerdings lassen sich die genauen Eigenschaften eines Artefaktes nicht erkennen. Magische Barrieren (wie im Tal), die *Ver-gessen-Zone* oder den *Türspruch* im Tempel kann man allerdings genauer erkennen. Sie erscheinen

wie leuchtende Spinnenweben (der Spruch 'schwebt' im Raum).

Tiere

Luftrochen

Gr 4, Res.12/14/12, LR, RW60, HGW 90, B 18, Abwehr+13, LP 3W6+1, AP 4W6+4, Angriff: Umhüllen+8 (3AP/Runde, ab 4. Rnd Erstickungsgefahr (PW:KO WM+10), 50% Schaden für den Eingehüllten), Feuerschaden×2)

Mammut

Gr 10, Res.14/16/14, KR, RW60, HGW150, B36, Abw.16, LP 5W6+2, AP 10W6+10, Angriff: Stoßzähne +11 (1W6+1), Rüssel+11 (1W6), gegen am Boden liegende Trampeln+15 (2W6+2)

Säbelzähntiger

Gr 8, Res.14/16/14, TR, RW70, HGW 100, B30, Abw.15, LP 4W6+2, AP 8W6+10, Angriff: Tatze+10 (1W6+1), im Handgemenge zusätzlich Biß+10 (1W6+4), Hinterpfoten+10 (1W6+1)

Riesenfaultier

Gr 7, Res.12/14/12, LR, RW50, HGW60, B24, Abwehr+13, LP 5W6+2, AP 8W6+6, Angriff: 2×Tatzen+8 (1W6+1), Trampeln+12 (2W6-2)

Riesengürteltier

Gr 7, Res.12/14/12, VR (-5), RW 20, HGW 40, B 14, Abwehr+14, LP 5W6+3, AP 9W6+6, Angriff: Keulenschwanz+8 (1W6+4)

Rubinskelett

9LP, -AP, Angriff: Biß +5, 1W6 Klaue +5 (1W6), Feuerstrahl aus Rubinauge +10 (1W6, Rw:4m), pro Auge nur jede 2. Runde, also 2× alle 2 Runden oder jede Runde 1×, sonst Werte wie *Skelett*. Rubinaugen je 200GS.

Triffids

Bewegungsfähige (B8) fleischfressende Bäume. 18+1W6 LP, 0AP, LR, Angriff: kann mit bis zu 4 Ästen gleichzeitig zuschlagen (bevorzugt nach Augen=erblinden für 10W6h). Schaden: +6, 1W6-3 und 2W6 Gift (1W6 nach 10min).

Ur-Biber

Gr 3, 120cm, Res.11/13/11, LR, RW50, HGW 60, B 15, Abwehr+12, LP 3W6+4, AP3W6+6, Angriff: Biß+8 (1W6+1)

Ur-Bison

Gr 5, Res.11/13/11, TR, RW50, HGW 80, B 36, Abwehr+12, LP 5W6+4, AP 5W6+12, Hornstoß+8 (1W6+2, 2× bei Sturmangriff), Trampeln+14 (1W6+4)

Ur-Eber

Gr 4, LP 4W6, AP 4W6+6, Res.12/14/12, LR, RW60, HGW60, B30, Abwehr+12, Angriff: Hauerstoß+9 (2W6+2)

Violetter Kriecher (It t10)

Gr 3, 180-210cm, 10-25kg, Nachtaktiv - sucht nach toten oder schlafenden Lebewesen. Bohrt seine Triebe in die Haut und injiziert dabei ein Betäubungsmittel. Danach 1W6 schwerer Schaden alle 10min, durch Entzug der Lebensäfte. Meiden offenes Feuer.

Wächtergolem

30 LP, - AP, 2×Angriff Klaue +10 (1W6+1), LR, Res. 18/18/18,

Abwehr+12, Eigenschaften wie *Golem*. Ca. 2m große Figur aus feucht erscheinendem Lehm, mit 2 Klauenhänden.

Besonderheit: Bei einem schweren Treffer teil sich der Wächtergolem in zwei (man hat z.B. nach dem ersten schweren Treffer, mit 5 Schaden, zwei Golem mit je 27LP!). Die Golem erhalten pro 1/3 verlorener LP -1 auf Abwehr und Angriff.

Wolf

Gr 3, MW+19, Res.11/13/11, LR, RW60, HGW60, B30, Abwehr+12, LP 3W6+2, AP 3W6+6, Angriff: Biß+8(1W6+1)



Optionale Regel

Modifiziertes Treffersystem für den Kampf gegen Ghoule

Da Ghoule nur 1W6-2 Schaden verursachen (siehe auch *BdS*), sind sie für einen gut gerüsteten Krieger (Ke oder Pl) keine sonderliche Bedrohung. Aus diesem Grund sollte für solche Begegnungen das Treffersystem etwas modifiziert werden. Es wird stets mit W% ausgewürfelt, welcher Körperteil getroffen wird. In Abhängigkeit von der Treffermöglichkeit, wahrscheinlichem Ziel und Reaktion des Opfers entstand folgende Tabelle:

Stichwaffe (auch Fernwaffen)

Kopf 12%, Hals 4%, Körper 59%, Arme 10%, Beine 13%

Hieb Waffen (Axt, Streitkolben)

Kopf 15%, Hals 5%, Körper 50%, Arme 15%, Beine 15%

Kleine Bodentiere (Wolf)

Kopf 8%, Hals 7%, Körper 25%, Arme 30%, Beine 30%

Große Bodentiere (Bär, Löwe)

Kopf 15%, Hals 10%, Körper 25%, Arme 30%, Beine 20%

Flugtiere (Adler)

Kopf 20%, Hals 5%, Körper 20%, Arme 50%, Beine 5%

Dabei sollte die jeweilige Rüstklasse beachtet werden, und die Schwere der Treffer. Das System kann allerdings reichlich brutal werden. Vor allem wenn man bedenkt, daß Ghoule zwei Angriffe haben, und schon einer davon einen Charakter ausschalten kann.



Über Hexer und Mentoren

von

Hendrik 'Panther' S. Röpcke

Wer schon einmal mit diesem Thema konfrontiert wurde (egal ob als Spieler oder als Spielleiter), weiß von den ungeahnten Schwierigkeiten hiermit. Was darf ich und was kann mein Mentor? Wie kann ich mich vor den anderen Tarnen? Wann kommt der Mentor und was will er? Hierzu will ich, eigentlich ein Midgard-Spieler, der die alte Ausgabe bevorzugt, mich einmal auseinandersetzen. Dabei will ich mich nach meinem altem Grundsatz möglichst nah an das geschriebene Wort halten und dieses auch weiter interpretieren. Zunächst einmal: Was ist ein Hexer und was will er?

Im **Regelwerk** lesen wir erst einmal, daß es drei verschiedene Hexer gibt: Den **weißen**, **grauen** und den **schwarzen** Hexer. Alle Drei ziehen aus folgenden Gründen auf Abenteuer:

Ein Hexer hat sich mit den magischen Kräften eingelassen, um sich seine persönlichen Träume von Reichtum, Macht und Wohlleben zu erfüllen. Er betrachtet Zauberei allein als Mittel zum Zweck, nicht als eine Disziplin, ... (Midg. BdA S. 8)

Also ein klarer **Egoist**, der sich nur mit dem Mentor einläßt, um *nicht über entbehrungsreiche Übungen und langwierige Studien* (Midg. BdA S.8) zu seinem Ziel zu gelangen, was überhaupt nichts mit dem Mentor zu tun hat. Auf Abenteuer ziehen sie also entweder aus eigener (Neu-)Gier oder aufgrund eines normalen Auftrags ihres Mentors, der sie dann auch in irgendeiner Weise entlohnt.

Alle drei stehen nun in Verbindung mit einem Mentor; so steht es im **Regelwerk**. Doch wie sieht diese **Verbindung** aus? Das sollte man ja schon wissen im Spiel... Auf jeden

Fall ist der Mentor ihr Meister, von dem sie ihre Zauberkünste lernen. (Midg. BdM S. 146). Beginnen wir mit dem

Weißen Hexer

Die seltenen Weißen Hexer sind Agenten einer *guten* Macht (...), die nicht den Fesseln eines Priesterdaseins unterworfen sind...

Dafür sind sie den direkten Weisungen ihrer Mentoren unterworfen und müssen dem Kampf gegen finstere Mächte den Vorzug vor allem anderen geben. Weicht ein weißer Hexer von diesem vorgegebenen Lebensweg ab, so verliert er die Gunst seines Mentor und die meisten seiner Kräfte. (Midg. BdM S. 146).

Es zeigt sich das alte Motto: **Abkassieren und in Rente gehen**. Der Mentor akzeptiert diesen Wunsch und läßt den weißen Hexer ziehen. Er hat zwar einen guten Söldner verloren, aber viele seiner Ziele erreicht. Aber was verliert nun der weiße Hexer? Zur Beantwortung dieser Frage muß man etwas weiter ausholen. Auf jeden Fall ist ein Mentor ein übernatürliches Wesen (manchmal sogar ein Gott). Es kann nun zum einen bedeuten, daß der weiße Hexer so wie ein Priester nur mit Hilfe des Mentors zaubern kann, oder zum anderen, daß er wie ein Magier den Zauber wirklich selber beherrscht. Dann würde er aber nichts bei seiner Pension verlieren. Also zaubert meiner Meinung nach ein Hexer wie ein Priester! Sofort taucht die Frage nach den Wundern auf. Ein Hexer hat natürlich auch Grund-, Standard- und

Ausnahmezauber. Verliert er evtl. nur die Grundfähigkeiten? Diese sind aber nur 10% aller Zauber, die er beherrschen kann. Normalerweise ist das nicht der meiste Teil der Zauber! Ich schließe nunmehr, daß er alle Zauber verliert und nur seine physischen Kräfte behält. Er kann nur mit der magischen Energie des Mentors zaubern, die dieser durch die Hilfe des Mentors wiederum steigert. Ein weißer Hexer muß aber nicht an seinen Mentor glauben!

Schwarzer Hexer

Wer würde nicht gerne diese ach so mächtige Figur einmal richtig spielen wollen? Und so steht es um ihn:

Ein schwarzer Hexer hat einen dauerhaften Pakt mit einem höheren Dämonen oder Dämonenfürsten aus den Ebenen der Finsternis geschlossen. Für die Zauberkraft ... gibt er sich als gefügiges Werkzeug in die Hand dieser böartigen Macht und verpflichtet sich, alle Befehle getreulich zu erfüllen. (Midg. BdM S. 146).

In seiner Verbindung mit seinem Mentor ist also der schwarze Hexer viel enger an den Mentor gebunden. Er verkauft ihm geradezu sein Leben, um möglichst schnell sein Ziel der Macht zu erhalten. Bevor er jedoch den Pakt schließt, sollte er sich über die Ziele des Mentors im Klaren sein. Weichen diese von seinen eigenen ab, wird er sie nie erreichen, es sei denn er löst den Pakt.



Doch dann steht geschrieben:

Lehnt er sich gegen seinen Herren auf, so nimmt dieser ihm nicht nur alle Zauberkraft, sondern er versucht zusätzlich, sein abtrünniges Werkzeug zu vernichten. (Midg. BdM S. 146).

Bei diesem Kampf ohne seine Zauber dürfte ein schwarzer Hexer kaum eine Chance haben... Auch bestätigt sich der Verlust aller Zauber, wenn man sich von seinem Mentor löst. Und dann gibt es noch:

Graue Hexer

Das Verhältnis eines Grauen Hexers zu seinem Mentor, bei dem es sich meist um einen höheren Dämonen aus den Nahen Chaoswelten oder um einen Elementarmeister handelt, ist wesentlich lockerer. ... Die Beziehung eines Grauen Hexers zu seinem Mentor kann von beiden Seiten beendet werden, ... (Midg. BdM S. 146).

Die Bindung bei einem Grauen Hexer ist also immer nur auf Zeit. Jeder gibt einen Teil und bekommt etwas dafür. Ein großer Unterschied besteht aber zu den anderen Hexern: Sie lösen die Verbindung, ohne daß dies Einfluß auf die Fähigkeiten des Zaubers hat. (Midg. BdM S. 146) Er lernt also die Sprüche wirklich und muß dafür auch seinem jeweiligen Mentor mehr bieten. Was bisher gesagt wurde ist noch gut aus dem Regelwerk zu erkennen. Doch jetzt ein paar Gedankengänge. Etwas unerwartetes kann nämlich eintreten. Ein Hexer kann zwei verschiedene Arten von GG erhalten, wenn er noch persönlich an einen anderen Gott glaubt. Die Verbindung zu seinem Mentor gleicht der eines Priesters zu seinem Gott. Er kann



ihn nicht einfach rufen oder beschwören, um mit ihm zu reden. Auch wenn das Regelwerk sagt: Schwarze und Weiße Hexer stehen als Agenten ... dauernd in Verbindung ... (Midg. BdM S.143). Damit ist aber wohl die dauernde Hilfe beim Zaubern gemeint, die ja permanent nötig ist. Und gerade bei den Grauen Hexern ist sie nicht nötig. Die direkte Verbindung ist also nur sehr selten und nicht dauernd. Vielmehr bekommt der Hexer irgendwann einen Auftrag eingeflüstert, den er dann erfüllt. Tauchen Verstöße gegen den Pakt auf, so muß der Mentor das nicht sofort merken, denn er ist ja kein allwissender Gott. Doch nach einiger Zeit wird er es wohl mitbekommen. Der Hexer kann evtl. mit seinem Mentor in einer Form von göttlicher Eingebung Antworten kommunizieren. Auch die Macht eines Mentors ist ungeklärt. Was er kann und was nicht, sollte jeweils bei Beginn einer Verbindung festgelegt werden. Auch die Ziele des Mentors müssen klar sein. In diesem Sinne ist der graue Hexer durch seine öfteren Mentorenwechsel am aufwendigsten. Ist ein Hexer mal ohne Auftrag unterwegs, ist er nicht auf Urlaub von seiner Bindung!

Auch sollte sich jeder Hexer der Gefahr der eigenen **Aura** bewußt sein, die er ab dem 7. Grad annimmt: Wer zieht schon mit einem finsternen Kameraden los?

Zum Schluß ein paar **Beispiele** von möglichen Mentoren, die wohl in drei Gruppen eingeteilt werden können: **Die Göttlichen, Die Elementaren** und **Die Dämonenartigen** (finster oder nicht).

1. Einer der 66 Eisteufel (höherer Dämon). Daten siehe Midg. SzA S. 93, 100, 101. Nach Midg. BdM hat er eine finstere Aura. Nach Midg. DFR eine schwarze Aura. Ziel des Teufels ist es, *den Zustand des ab-*

soluten Chaos zu fördern (Midg. SzA S. 100). Also ist er ein Gegner von Obrigkeiten und Gesetzen. Für ihn gibt es nur das Gesetz des Stärkeren. Auch Kämpfer für die Ordnung sind seine Feinde. Er besitzt keine Allwissenheit und hat nur wenige Gefolgsleute wie niedere Dämonen



oder Hexer. Er kann keinen Auraschutz verteilen und kann seinen Hexern keine Eingebungen geben. Er läßt sich mit 1% bei lautem Schreien seines Namens rufen. Wird er jedoch öfter als einmal in 2 Monaten gerufen, so kündigt er den Pakt mit allen Konsequenzen. Wird eins seiner Ziele durch einen Hexer erreicht, so gibt er GG wie sonst einem Priester. Bei den Bitten jedoch kann er nur etwas in seiner Macht stehendes unternehmen.

2. Der Dämonenfürst Jurugu (Dämonenartige). Daten siehe Midg. SzA S. 93, 100, 10. In seiner Aura und seinem Ziel gleicht er den Eisteufeln. Bei Abschluß des Paktes verlangt er den kleinen Finger der linken Hand, den er dann abbeißt. Er weiß über die Aktivitäten seiner Gefolgsleute mit 40% genau Bescheid, da er stets Spione ausschickt. Mit 1% läßt er sich einmal pro Jahr ohne Strafe rufen. GG vergibt er genauso wie die Eisteufel, doch bei der Erfüllung schickt er nur seine Untergebenen hierfür. Als Schutz seiner Hexer bietet er einen Auraschutz an, der einen Punkt des LP-Maximum pro Grad über Grad 6 kostet. Letztendlich kann der Hexer die LP nur durch Verzicht auf den Aurtaschutz bekommen. Jurugu erwartet dabei aber, daß der Hexer entsprechende Gefolgsleute findet.

3. Einer der fünf Elementarmeister (Dämonenartige). Daten siehe Midg. SzA S. 104, 105 Die Aura ist entweder elementar oder böse (!), je nach der

Version des Midgards. Die Meister werden auf jeden Fall eine Versklavung ihrer entsprechenden Geister niemals dulden. Auch ihre Hexer müssen dieses Gesetz achten. Die entsprechenden Vergaberichtlinien für GG gelten hier auch. Die Bitten erfüllen sie nach Ihren Kräften, wenn sie sie erreichen. Erstes Gebot ist der Schutz ihres Elementes vor anderen Kräften. Ein Auftrag könnte z.B. lauten, daß der Hexer während einer Tempelplünderung seiner Kameraden darauf aufzupassen, daß keine heilige Fackel von Ifrit gelöscht wird.

4. Ein Gott persönlich (?) Daten sind mir nicht bekannt

Die Aura ist entsprechend der Ziele. Die Vergabe von GG entspricht wohl dem Regelwerk. Manchmal nimmt ein Gott sich einen Agenten, wenn seine Priester für gewisse Aufgaben ungeeignet sind. Auch göttliche Macht hat Grenzen, da sie von den Anhängern abhängt. Der Schutz seiner Anhänger ist auf jeden Fall ein Gebot für den Agenten. Die permanente Bewachung eines seiner Artefakte könnte ein guter Auftrag eines Gottes sein.

5. Farosan (Dämonenartige) **Gr 14, LP - AP 100, RK VR, RW 110, HGW 100, B 20, EP.**
Angriff: Kampfstab +25 (3W6), **Abwehr** + 20 (+30) je nach Waffe. **Bes.:** Alle Fähigkeiten eines Dämonenfürsten. Mag. Wstkraft 30% bei jedem Angriff versucht er zu entwaffnen, da sein Kampfstab die Waffe dann sofort in die Ebene von Farosan transportiert. Kann sich aus einer

Austreibung des Bösen-Kugel heraufsteleportieren ! Bei 0 AP ist er 24 Stunden weg. Farosan ist ein neutrales übernatürliches Wesen, welches Magisches über alles liebt. Sein Trick ist die Entwaffnung. Will derjenige seine Waffe zurück haben, kann er sie ja gegen ein anderes Artefakt eintauschen. Er will niemanden töten und bringt sich selber auch lieber in Sicherheit, wenn es brenzlig wird. Mit dem Rufen hat es seine eigene Bewandnis: Farosan kommt unverhofft und oft. Bei Aussprechen seines Namens kommt er mit 10%. Kennt Farosan den Rufer, so kommt er sogar mit 30%. Bei allen, die er

kennt kommt er sogar ungerufen und bietet ein Friedensangebot für ein Artefakt an,



was schon ganz ordentlich sein muß. Ansonsten wird Farosan ihm jede Woche den letzten Nerv töten. Wird er von seinem Hexer gerufen, kommt er gerne, wenn er nur jedesmal ein Artefakt dafür bekommt. Für zusätzliche Artefakte gibt es dann je nach Stärke GG. Bitten erfüllt er, ist aber nur ein bedingt guter Kämpfer. Er taucht normalerweise als 2,50m großer Hüne auf. Wird er jedoch herangebeten, so belebt er die Waffen des Bittstellers, die dieser benutzt: +1 je GG-Wurf über 20 auf Angriff, Schaden und Abwehr (je nach Waffe). Bei „20“ auf den GG-Wurf erscheint er und hilft mit allem, was er kann!

Nach dem Beispiel von Farosan müßte es jetzt möglich sein, sich auch eigene Mentoren ausdenken. In Gedanken habe ich da *Obmar*, der alle Zauberer haßt und nur auf seine Kampfstärke vertraut. Seine Spezialität ist Zaubern zu unterbinden. Weiterhin vielleicht *Helios*, der Magie haßt und alles Magische bannt. Oder gar *Skeletor*, der an seine Alleinherrschaft auf Magira glaubt und alle anderen Eindringlinge von anderen Ebenen vertreiben will, um dann allein Magira zu unterjochen. Mögen sie vielleicht da den *Daruu Holba* mehr, ein Wicht aus der Elementarebene, der seinen Hexern den Erhalt aller Holzprodukte auferlegt. Also nur kein Feuer machen ...

Also, wenn der alte Held unter der Erde ist, Stifte raus und Mentor ausdenken. Ist der Spielleiter einverstanden, kann der Hexer seine EP und GG sammeln. Nach diesem Bericht ist mir der graue Hexer wieder sehr sympathisch geworden! Zwei Arten von GG... Die Frage vom Trippelcharakter Söldner/Priester/Grauer Hexer will ich hier gerne offen lassen...

Nice Dice
 Hendrik 'Panther' S. Röpcke



Die Macht des Bösen

Ein Abenteuer nach Wolfgang Hohlbeins Roman 'Der Inquisitor'

von
Falko Schüßler

Eine unheimliche Reise im Auftrag der Inquisition

Die Idee des Abenteuers geht im Großen und Ganzen auf Wolfgang Hohlbeins Roman *Der Inquisitor* zurück. Der Spielleiter sollte sich diese Lektüre auf keinen Fall entgehen lassen.

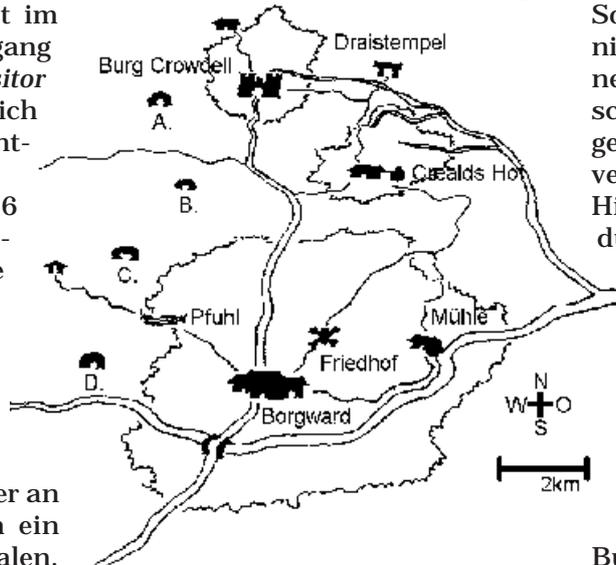
Die Macht des Bösen ist für 3-6 Spieler mittlerer Grade geeignet. Wenn möglich sollte eine männliche, menschliche Spielerfigur aus Alba oder wenigstens aus Vesternesse stammen. Sie wird im Folgenden häufiger mit „Jugendfreund“ bezeichnet.

Um die Stimmung im Abenteuer an einigen ausgewählten Stellen ein wenig musikalisch zu untermalen, schlage ich die Filmmusik zu *Columbus 1492* von Vangelis vor. [Z.B.: (**Titel 1**), etc.]

Der Schauplatz des Abenteuers

Das Abenteuer spielt hauptsächlich in *Borgward*, einem kleinen Dorf inmitten der großen, albischen Waldgebiete. Der Ort, sowie ein außerhalb liegender Hof, gehört zum Land *Theowulf MacMurdils*, der einige Kilometer nördlich auf seiner Burg als *Syre up Crowdell* lebt. Außerhalb seines Landes ist der *Syre* nur mit Namen bekannt, da er sich praktisch nie die Mühe macht, den weiten Weg bis in die nächste Stadt zurückzulegen. Andersherum gelangt auch nur selten ein Reisender in diese Gegend und so führt die Bevölkerung ein ziemlich hinterwäldlerisches Leben. Sie geben sich mit den einfachen Dingen des Lebens zufrieden und sind meist Bauern, die ihre Felder bestellen. Außerdem gibt es jedoch auch Jäger, Fallensteller, einen Schmied, Zimmermänner, den Müller, eine alte Hebamme und ehe-

mals auch einen Apotheker. Doch der Schein vom beschaulichen Dorfleben trägt.



Hintergrundgeschichte

Vor etwa 10 Jahren herrschte der albische *Syre Theowulf MacMurdil* über diesen kleinen Landstrich. Er war ein schlechter Herr und suchte nur sein eigenes Vergnügen. Dabei war er jähzornig und tyrannisierte die Bevölkerung mit seiner Willkür, erhob überzogene Abgaben und raubte den Männern des Dorfes ihre Frauen, um sich mit ihnen zu vergnügen. Unter seinen Untertanen wurde er gehaßt, doch niemand wagte etwas gegen ihn zu unternehmen.

Schon vor Jahren hatte er ein Kind gezeugt. Seine Mutter war im Kindbett gestorben und die Hebamme fürchtete um sein junges Leben, da ihm bei seiner Geburt ein großes Schicksal und der Sturz des Tyrannen prophezeit worden war. Sie ließ *Gillion* deshalb im Geheimen außerhalb des Herrschaftsbereiches des *Syre*, in *Beornanburgh* aufziehen. Dort lernte er auch *Morwen* kennen und machte sie zu seiner Frau. Als er alt genug war kehrte *Gillion* jedoch wieder an den Ort seiner Ge-

burt zurück. Er hatte von seiner Prophezeiung gehört und wollte seinem Schicksal nun gerecht werden. So organisierte, er unterstützt von nicht wenigen Widerspenstigen, einen Bauernaufstand. Der Aufstand schlug jedoch fehl - *Gillion* wurde gefaßt und des Aufruhrs und Hochverrats angeklagt. Am Tag seiner Hinrichtung konnte er allerdings durch die Hilfe seiner Frau fliehen.

Schon kurz nach seiner Flucht begann *Gillion*, seinen zweiten Aufstand zu planen. Er wollte die Dörfler um jeden Preis von der Herrschaft des *Syre* erlösen. Um jedoch besser planen zu können, benötigte er immer die neuesten Informationen über die Vorgänge im Dorf und auf der Burg. Lange suchte er nach einer Möglichkeit, sie zu erlangen, und als der Apotheker *Seamon* einmal das Dorf verließ, um sich in der nächsten Stadt einen Nachfolger zu suchen und neue Medikamente zu erwerben, sah *Gillion* eine gute Gelegenheit. Er schickte *Morwen* los um den einsamen alten Mann zu verführen und sich von ihm als Hilfskraft anstellen lassen. Doch es kam anders als gedacht. *Seamon* nahm *Morwen* nicht nur als Gehilfin mit nach Hause, sondern er drängte sogar darauf, sie zu heiraten. Um die Deckung nicht auffliegen zu lassen, ging *Morwen* zum Schein darauf ein.

Zu einem passenden Zeitpunkt, als der Druck des *Syre* mal wieder nicht zu ertragen war, offenbarte *Gillion* sich der Bevölkerung und wurde sofort mit Jubelschreien begrüßt. Mit ihm stieg die Hoffnung auf Befreiung um ein Vielfaches und alle waren sofort zu einem erneuten Aufstand bereit. Hinzu kam, daß er endlich wenigstens ein wenig Unterstützung von Außen bekommen hatte. Es war *Math ap*

Rhys, ein Priester des Mondgottes *Drais*, der sich in Verkleidung eines Abenteurers mit *Gillion* verbündete. Schon seit einiger Zeit war er von seinen Oberen ausgeschickt worden, um einen alten, verlassenen Vorposten des *Draiskultes* in dieser Gegend wiederzufinden und die Kultgegenstände zu bergen. Von *Theowulf* war er schon des Öfteren gewaltsam vertrieben worden, und witterte nun seine Chance.

Mit Magie und List gelang es *Gillion* und seinem mit Heugabeln, Küchenmessern und Spaten bewaffneten Gefolge, bei Nacht und Nebel in die Burg einzudringen. Sie ermordeten sämtliche Burgbewohner und den *Syre* im Schlaf. Die Leichen wurden in den Brunnen geworfen und der Schacht vermauert und versiegelt. *Gillion* nahm auf Anraten von *Math* den Sitz des *Syre* ein. Die Dorfbewohner hatten nichts dagegen, sondern befürworteten diesen Schritt sogar. Bei den angrenzenden Fürstentümern würde der Personentausch gar nicht auffallen, schließlich war der alte *Syre* nur sehr selten aus seiner Burg herausgekommen, und wenn, dann nur um eine Jagd zu veranstalten oder die Steuern einzutreiben. Er war über seine Grenzen praktisch nicht bekannt.

Die erste Zeit geschah nichts. Der neue *Syre* wurde geliebt. *Math* erkundete in der Zwischenzeit unauffällig die Umgebung und stieß bald auf die alte Kultstätte. Er untersuchte sie, fand was er gesucht hatte und hätte damit eigentlich zu seinen Oberen zurückkehren sollen. Doch davon keine Spur. In ihm kam nun der wirkliche Chaospriester zum Vorschein. Er zog in den Tempel ein, richtete ihn wieder einigermaßen her, sicherte ihn mit diversen Wächtern und widmete sich dann der Erforschung der **Mondstatue**. Es dauerte nicht lange, dann kannte er ihre furchtbaren Eigenschaften. Doch damit nicht genug. Mit einem alten, nur Wenigen bekannten Zauber machte er aus der Statue ein *Objekt der Anbetung*. Unter einem Vorwand lockte er den Grafen in seine Gemächer, und ließ ihn die Statue anbeten. Der Graf erlag dem Zauber und wird seitdem von *Math* beeinflusst. Nach und nach erlagen

alle Bewohner der Burg und auch von *Crealds Hof* auf diese Weise den Mächten der Finsternis.

Um seine Macht auch auf die Dorfbewohner auszudehnen, gründete *Math* einen Dämonenkult und verbreitete panischen Schrecken bei den Bewohnern des Dorfes und der umliegenden Höfe, indem er zusammen mit dem Grafen und seinen Kriegern mit bleichen Knochenmasken und dunklen Umhängen verkleidet auf schwarzen Pferden als Höllenboten verkleidet die Gegend unsicher machte. Er ließ die Kirche samt Priester abbrennen und errichtete seine eigene Religion. Er war der Meister.

Doch der Bevölkerung ging es deshalb nicht schlecht. Der *Syre* bewahrte sie vor Hunger und Armut. Er ließ eine neue, leistungsfähigere Mühle bauen und eine andere, ertragreichere Art des Getreideanbaus einführen. Doch es gab zwei Mißernten hintereinander und so ging es allen doch schlechter als vorher. Irgendwann begann die Zeit des Leidens. Der Weiher am Waldrand begann zu verderben, es gab Mißgeburten bei Tieren wie bei Menschen, und viele wurden todkrank. Noch wußte keiner, woher das alles kam - nicht einmal der *Syre*.

Keiner wagte es, sich mit der Bitte nach Hilfe an die Inquisition zu wenden, da sie ja selbst den Priester verjagt hatten und einem finsternen Kult ihren Glauben schenken - bis auf *Seamon*.

Als *Seamon* eines Tages vom Wasser des Pfuhs krank wurde, und er begriff, daß er sterben würde und nichts mehr zu verlieren hatte, schrieb er den Brief, den *Pretorius* erhalten hat. Er erwähnte dort mit Absicht nicht die Geschichte von der wahren Identität des Fürsten, denn wer hätte schon einem im Sterben liegenden alten Mann diese phantastische Geschichte geglaubt, sondern er sprach dort von dem verdorbenen Weiher, dem Pfuhs, mit dem alles angefangen hatte und von den Mißgeburten. Dinge, die auf schwarze Magie und auf die Anwesenheit von Hexenwerk schließen lassen. Da *Seamon* wußte, daß *Morwen* der Magie mächtig war, war es ein leichtes für ihn, sie der Hexerei anzukla-

gen. Von den Dorfbewohnern, die schon lange auf der Suche nach einem Sündenbock waren, wurde diese von *Bresser*, einem schmierigen, brutalen und schlechten Menschen, konzentrierte und öffentlich vorgetragene Anklage sofort angenommen. Mit Mühe konnte der *Syre* seine Frau vor den aufgebrauchten Dorfbewohnern im alten Turm in Sicherheit bringen. Er hatte in seinem Eifer den Fanatismus der Dorfbewohner, sich einen Sündenbock zu suchen, unterschätzt. Doch nun konnte er nicht mehr tun, als *Morwen* zu ihrer eigenen Sicherheit im Turm einzusperren. Alles, was darüber hinaus gegangen wäre, wäre zu auffällig gewesen.

Kurzfassung des Abenteurers

Von dem gebrechlichen Inquisitor als Gehilfen gegen die Auswüchse der Schwarzen Magie angeworben, begeben sich die Spieler auf den Weg nach *Borgward*. Auf der Reise jedoch stürzt der alte Priester und verletzt sich so schwer, daß er bei einem alten Köhler zurückgelassen werden muß. Er trägt den Spielern auf, sich der Sache anzunehmen und überträgt ihnen alle Vollmachten, da die Zeit drängt und sie nicht auf seine Genesung warten können.

Im Dorf angekommen, machen sie die Bekanntschaft mit *Bresser*, bei dem sie dann auch unterkommen. Als sie sich die Hexe genauer unter die Lupe nehmen wollen, stellt sich die Verbindung zu einem der Abenteurer heraus, welcher die Handlung natürlich entscheidend beeinflusst. Wenigstens dieser eine Spieler ist dadurch gezwungen, nach Beweisen für *Morwens* Unschuld zu suchen und sich gegen ihre Verbrennung zu wehren. Dies wird allerdings von Seiten der Dorfbesucher nicht gerade unterstützt. Die Verwandlung des Pfuhs, das verdorbene Getreide, Mißgeburten und seltsame Vorkommnisse sind für sie eindeutige Beweise für *Morwens* Schuld.

Die Spieler sprechen mit *Regan*, der offensichtlich mehr weiß, als er sagt, und auch prompt unter die Räder gerät. Sie gehen auf die Su-

che nach Informationen auf dem Friedhof, bei einer alten Kräutерhexe, unterhalten sich mit dem Arzt, müssen den Schmied zur Ruhe bringen und besuchen *Creald* auf seinem Hof.

Die Begegnung mit dem *Syre* entwickelt sich eigenartig. Er erscheint wie ein aufrichtig besorgter Adelsmann, doch irgendetwas stimmt nicht mit seiner Person. Schließlich eröffnet der *Syre* den Spielern den Plan einer vorgetäuschten Verbrennung *Morwens*. Selbst wenn die Spieler anfangs darauf eingehen wollen, werden sie ihre Meinung später schnell ändern.

Bei ihren Untersuchungen stoßen sie auf *Knochenreiter*, die eine grausame Menschenjagd veranstalten, lernen mit der Zeit den *Syre* und seine Untertanen besser kennen. Doch noch ist alles sehr verworren und die Spuren der Vergangenheit passen nicht zusammen. Es ist nicht klar, auf welcher Seite *Theowulf*, *Creald*, *Regan* und Co stehen.

Eines Nachts beobachten sie jedoch unverhofft eine große Versammlung des Dämonenkultes und sie kommen dem *Drais*priester *Math ap Rhys* auf die Spur, der sich in einer alten Kultstätte eingerichtet hat. Sie beobachten ihn bei einem seltsamen Ritual, auf das sich für einige Tage Finsternis über den Landstrich legt. Doch die Charaktere werden entdeckt und müssen durch das Höhlensystem fliehen. Nebenbei befreien sie noch *Morwen* und decken mit ihrer Hilfe die Vergangenheit auf. Ständig auf der Flucht vor den Verfolgern, treffen sie wieder mit *Pretorius* zusammen und platzen mit ihm als Unterstützung in die große nächtliche Versammlung. *Math* will dort eine Inkarnation des *Drais* heraufbeschwören um endlich das gesamte Dorf völlig seiner Macht zu unterwerfen. Dem müssen die Spieler zuvorkommen, indem sie die Statue des Mondgottes zerstören.

Im Auftrag der Inquisition

Der Auftrag (Titel 8)

Die Abenteuerer befindet sich bei Spielbeginn in *MacArans* Gasthaus (Genaueres in *Jenseits der Hügel*), mehrere Tagesreisen von der nächsten Siedlung entfernt, in den

tiefen Wäldern *Albas*. Die Wirtschaft liegt an der Kreuzung der Straßen von *Adhelstan* nach *Prioresse* und von *Beornanburgh* nach *Crossing*. Sie ist in ganz *Alba* wegen ihrer tadellosen Unterkunft und dem reichlichen Essen bekannt - nicht zu vergessen die hauseigene Brauerei, die würziges Bier und qualitativ sehr hochwertigen Branntwein herstellt.

Am Abend läßt euch ein **alter Priester** an seinen Tisch rufen. Er stellt sich als der Inquisitor *Pretorius* vor, und bittet euch Platz zu nehmen.

Geehrte Abenteuerer, so wie ihr aussieht, seid ihr auf der Suche nach einer neuen Anstellung. Ich kann euch eine verschaffen. Wie ihr seht, bin ich ein Gottesmann und daher ständig im Kampf mit den Mächten der Finsternis. Vor kurzem erhielt ich einen Brief von einem alten Bekannten, in dem stand, daß in seinem Dorf eine Hexe ihr Unwesen treibe. Ich machte mich sofort auf den Weg. Seit einigen Tagen bin ich nun schon hier und versuche einige Helfershelfer anzuwerben, die mich bei den Untersuchungen unterstützen, denn ich bin nicht mehr der Jüngste.

Der Inquisitor *Pretorius*, ein alter und vom Rheuma gebeutelter Mann mit energischen Augen aber inzwischen gebrochener Kraft, hat *Seamons* Brief etwa eine Woche nachdem er per Bote losgeschickt wurde bekommen und ist natürlich sofort Feuer und Flamme. Er ist ein Freund *Seamons* aus vergangenen Tagen und hofft nun seinen Bekannten wiederzutreffen. Eigentlich hat er seinem Amt als Inquisitor schon lange entsagt, doch bekommt er durch diesen hilfeschuchenden Brief neue Motivation. Er beschließt im Angesicht seiner schwindenden Kräfte einige Helfershelfer anzuheuern, da ihm keine Priesterschüler oder ähnliche zu Verfügung stehen. Zu diesem Zweck hat er sich zu

MacArans Gasthaus begeben. Er bietet jeder Spielerfigur einen Lohn von 500 GS.

Die Reise

Die Reise dauert ungefähr **eine Woche**, da die Straßen schlecht sind und man wegen *Pretorius* auch nicht allzu schnell reisen kann. Die Tage vergehen relativ ereignislos, der Wald wird zunehmend dichter und dunkler. Nur sehr selten trifft man irgendwelche Reisenden. Am sechsten Tag kommt es jedoch zu einem unerwarteten Zwischenfall, der die weitere Handlung entscheidend beeinflusst.

Der Hexenkreis

(Titel 1) Gegen Mittag erreicht ihr eine Lichtung. Sie wird von einer nahezu undurchdringlichen Mauer

aus Büschen, wucherndem Kraut und blassen Wildblumen gesäumt, die sich an den Rand des kleinen Fleckens sonnenbeschienener Erde drängen. Dahinter jedoch liegt kein grüner Waldboden, sondern totes Erdreich, eine schwarze, übelriechende Krume, die zu häßlichen Gebilden verlumpt ist; ein Bild, das euch an geronnenes Blut denken läßt. Das einzige Leben, das sich auf diesem sicherlich fünfundzwanzig Meter messenden Kreis schwarzer Erde zeigt, ist das bleiche Weiß von Pilzen, die in drei ineinanderliegenden immer kleiner und gleichzeitig auch dichter werdenden Ringen wachsen. Im Zentrum dieses furchtbaren Gebildes befindet sich ein Kreis aus Erde, der überhaupt keine Farbe mehr zu haben scheint. Euch kommt es so vor, als streife ein Hauch tödlicher Kälte eure Seelen. Dieser Ort ist ... böse. Ihr fühlt euch gefangen, hilflos den Mächten ausgeliefert, die im Herzen dieses fürchterlichen Ortes wohnen. Und plötzlich habt ihr Angst. Eine Angst, wie ihr sie erst selten verspürt habt.



Und ihr begreift, daß ihr an einen wirklich verfluchten Ort geraten seid, ein Fleckchen Erde, auf das der Schatten der Hölle gefallen ist.



Mit *Pflanzenkunde* oder *Giftmischen* kann man herausfinden, daß sämtliche Pilze giftig sind. Um nicht in Sichtweite des Kreises handlungsunfähig zu werden, muß jedem Spieler ein **WW:Resistenz** gegen den Zauber *Angst* gelingen.

Pretorius beschließt, den Hexenkreis sofort zu exorzieren. Dazu muß er jedoch in den innersten Kreis vordringen, um dort *Austreibung des Bösen* zu zaubern.

Versucht jemand mit ihm den Kreis zu betreten, muß ihm ein **WW:Resistenz** (mit WM-0 beim ersten, WM-5 beim zweiten und WM-10 beim dritten Kreis) gegen *Namenloses Grauen* gelingen.

Dem Inquisitor mißglückt (unabhängig vom Würfelergebnis!) der letzte **WW:Resistenz** und er flüchtet in panischer Angst. Es dürfte für die Abenteurer ein Problem darstellen ihn wiederzufinden.

Früher oder später aber sollten sie auf ihn stoßen. Sie entdecken ihn zitternd und wimmernd in einer Kuhle liegen. Augenscheinlich ist er gestürzt. Wie sich herausstellt, hat sich der alte Mann sein Bein gebrochen, als er auf seiner Flucht in einen Kaninchenbau getreten ist. Bei seinem Sturz hat er sich so schwer verletzt, daß nicht mehr fähig ist, zu reiten, geschweige denn zu gehen. Er muß aufgebahrt werden.

Abgesehen davon leben in der Umgebung des Hexenkreises, angezogen von dessen finsterner Ausstrahlung, 1W6+1 *Dunkelwölfe*, welche die Abenteurer früher oder später attackieren werden.

Dunkelwolf In: t80

Gr 3, LP 12, AP 16, Res.+11/13/11, RK LR, RW 60, HGW 60, B 30, Abwehr+12, Angriff: Biß+8 (1W6+1)

Eine schicksalshafte Wendung

Nach einer weiteren Stunde Weg treffen die Abenteurer auf die einsame Hütte eines Köhlers. Um die Gesundheit des alten Priesters nicht unnötig zu beanspruchen, sollten sie hier um ein Nachtlager bitten.

Das alte Köhlerehepaar gewährt euch freundlich, aber reserviert, eine Nacht unter ihrem ärmlichen Dach. Zum Abendessen tragen sie scheinbar das Beste auf, was sie finden konnten. Euer Lager ist eng, aber wenigstens warm.

Am nächsten Morgen stellt sich heraus, daß eine Weiterreise für *Pretorius* vorerst unmöglich ist. Die Wunde hat sich entzündet und er liegt im Wundfieber. Selbst bei einem Transport auf einer Bahre kann sein Leben nicht gewährleistet werden. Er braucht absolute Ruhe.

Mit *Schweißperlen* auf der Stirn händigt er den Spielern den Brief von *Seamon* und eine Vollmacht, daß sie in seinem Namen die Untersuchungen führen, aus. Da offensichtlich die Zeit drängt, bittet er sie, nach *Borgward* zu gehen und die Beweisaufnahme zu führen. Er wird folgen, sobald sein Gesundheitszustand es zuläßt.

Als sich die Abenteurer wieder auf den Weg machen, warnt sie der *Köhler* noch vor dem Ziel ihrer Reise:

Es ist ein verfluchter Ort, zu dem ihr geht. Dort weht ein Wind des Todes und des Nachts ist man seines Lebens nicht mehr sicher. Ich bin schon lange nicht mehr dort gewesen und ich würde jedem raten, nicht dorthin zu gehen. Doch scheinbar ist es euer Schicksal, genau dies zu tun. Die Götter seien mit euch.

Seamons Brief und Pretorius Vollmacht

Alter Freund

Lang ist es her, seit wir uns das letzte Mal gesehen haben, doch jetzt brauche ich deine Hilfe. Ich weiß, daß du

erfahren bist im Umgang mit Hexen- und Dämonenwerk. Seit geraumer Zeit passieren in meinem Dorf die unglaublichsten Dinge. Die Einwohner leben in Angst und Schrecken. Das Getreide ist verdorben, das Wasser verfault. Es kommt zu Mißgeburten bei Mensch und Tier. Und alles nur wegen einer Frau, die ich mein Ehe- weib nenne. Sie hat alles und jeden verflucht und das Chaos über uns gebracht. Sie ist eine Hexe, die es zu verbrennen gilt. Ich bitte Dich, komme und vertreibe das Böse aus meinem Haus und aus unserem Landstrich. Mögen die Götter uns gnädig sein. Seamon

Hiermit bescheinige ich, Pretorius von Tura, Magna Venari der Küstenstaaten und Königlich albischer Hexenjäger, den Trägern dieses Dokumentes die absolute Vollmacht, im Auftrag der Inquisition die Untersuchung um die Hexe in Borgward zu führen. Pretorius

Das tote Kind im Fluß

Am Spätnachmittag tretet ihr endlich aus dem Schatten des Waldes. Vor euch liegen Felder und Wiesen, und in einiger Entfernung ein schmales Flußchen, über das eine gemauerte Brücke führt. Dahinter, gegen das Licht der tiefstehenden Sonne nur als Schatten zu erkennen, liegt der Ort. Nach der Kälte des Waldes wird es rasch wärmer und ihr beschließt, hinunter zum Fluß zu gehen und noch ein kleines Bad zu nehmen.

Das Wasser ist herrlich. Es ist klar und eiskalt, und es spült euch den Nachgeschmack des schlechten Weins aus dem Mund, den euch der *Köhler* am vergangenen Abend vorgesetzt hatte. Plötzlich blickst du (man zeige auf einen bestimmten Spieler) in das Gesicht eines toten Kindes. Der Fluß hat es hergetragen und sein Körper sich an einem Stein verfangen. Das tote Kind wendet dir sein Gesicht zu, als wolle es dich ansehen. Seine Ärmchen bewegen sich mit der Strömung und scheinen dir zuzuwinken.

Bei genauerer Untersuchung stellt sich heraus, daß es ein noch sehr kleines Kind ist, ein neugeborener Knabe. Obwohl unter

Wasser, ist sein Körper noch hier und da mit Mutterpech beschmiert, und aus der Nabelschnur - zerrissen, nicht zerschnitten! - steigen rosarote Schlieren auf und verteilen sich im Wasser. Berührt man das Kind, fällt auf, daß der Körper noch warm ist. Untersucht man die Umgebung, so findet man auf der anderen Seite der Brücke mit einem geglückten EW:Spurenlesen oder EW:Wahrnehmung ein paar Spuren, welche die Böschung hinabführen und in einem großen Flecken niedergetrampelten Grases am Ufer enden.

Nur einige Schritte flußabwärts findet man ein Bündel blutiger Tücher. Mit einem weiteren erfolgreichen EW:Spurenlesen finden man Spuren, die in Richtung Wald führen. Ab und zu entdeckt man auf dem Boden dunkle, blutige Flecken.

Am Waldrand schließlich entdeckt ihr nicht weit entfernt den Körper einer Frau im Unterholz liegen. Sie ist kaum älter als zwanzig, heißt *Greta* und ist die Frau des Schmiedes.

Aufhartnäckiges Nachfragen wird sie zugeben, ihr Kind im Fluß ertränkt zu haben. Ihr Blutverlust ist sehr hoch und durch ihre kraftaufwendige Flucht ist sie sehr schwach, so daß ihre Überlebenschancen gering sind. Unternehmen die Spieler nichts gravierendes, so stirb sie.

Der erste Tag: Ermittlungen für eine Hexe

Ankunft in Borgward

(Titel 1) Am Abend erreichen die Abenteurer *Borgward*.

Borgward ist ein kleiner Ort - aber nicht so klein, wie ihr erwartet habt. Hinter dem mit Balken verstärkten Erdwall, der das Dorf anstelle einer Mauer umgibt, erheben sich sicherlich fünf Dutzend Häuser, die meisten kleine, ärmliche Holzhütten mit niedrigen, strohgedeckten Dächern; nur wenige sind aus Stein erbaut. Überdies erblickt ihr mehrere zweistöckige Gebäude, eines davon mit einem wuchtigen Turm. Bei näherer Betrachtung wirkt das Bauwerk, als hätte jemand hier

beschlossen, eine Burg zu errichten, aber entweder nicht die nötige Zeit oder nicht die Mittel gehabt, den Bau zu vollenden. Überhaupt bietet *Borgward* einen sonderbaren Anblick, nicht nur weil es offenbar ein Ort ohne Gotteshaus ist. Das Tor, durch das ihr schließlich schreitet, besteht nur aus einem Rahmen, in dem vier wuchtige eiserne Scharniere einsam vor sich hinrosteten. Die Straße, die von dort aus zu jenem wehrhaften Gebäude in der Dorfmitte führte, besteht aus staubigem, festgetretenem Erdreich, das sich bei Regen in Morast verwandeln mußte.

Und *Borgward* stinkt. Der Geruch von schmutzigen Kaminen, menschlichen und tierischen Abfällen, Schweiß und Krankheit schlägt euch entgegen. Das alles kennt ihr. Und doch, irgendwie ist der Gestank schrecklicher als alles, was ihr bisher erlebt habt. Obwohl ein leichter Wind durch die Straßen weht, trägt er diesen Geruch nicht fort. Im Gegenteil scheint es eher, als trüge er ihn heran.

Hinzu kommt die unheilige Stille. Selbst der faulige Wind verursacht nicht das leiseste Geräusch. Es ist still wie in einer Totenstadt. Niemand zeigt sich zwischen den Häusern, niemand kommt, um euch zu begrüßen oder auch nur neugierig anzugaffen. Ihr erinnert euch, was der Köhler über *Borgward* gesagt hatte, und ein Schauern überkommt euch.

Plötzlich öffnet sich die Tür eines



steinernen Gebäudes und ein kleiner, mit einem schäbigen Rock bekleideter Mann tritt in Freie. Er hat eine Glatze, die nur noch von einem dünnen Kranz grauer strähni-

ger Haare gesäumt ist und ein feistes Gesicht. Über seinem rechten Auge prangt eine häßliche Warze, die von einem Kranz eingetrockneten Blutes gesäumt wird, als hätte er versucht, sie abzukratzen. Eigentlich wollte er wohl woanders hin, aber als er euch sieht, macht er kehrt und kommt auf euch zu. Er zwingt ein öliges Lächeln auf sein Gesicht und blickt euch fragend an.

Nachdem die Spieler sich vorgestellt und die Vollmacht vorgelegt haben, hellt sich das Gesicht sofort auf und er stellt sich als *Bresser* vor. Er wird den Abenteurer bei ihren weiteren Untersuchungen helfen und sie auch unter seinem Dach unterbringen.

Dramatis Personae

Theowulf MacMurdil alias **Gillion**

- ein gerechter, aber falscher *Syre* unter dem Einfluß des Bösen

Morwen - zwar eine Hexe, aber doch nicht an allem Schuld

Pretorius - ein alter Hexenjäger mit gebrechlichen Knochen

Math ap Rhys - *Draisanhänger* und Urheber allen Übels

Bresser & Finred - ein nicht zu unterschätzender Narr und seine gutmütige Frau

Greta & Angus - die Kindsmörderin und ihr Gemahl, ein Schmied im Berserkergang

Seamon - ein untoter Apotheker, der nachts die Gegend als Nachtmahr unsicher macht

Vater Gorion - der ehemalige Priester in Gestalt eines Geistes

Regan - ein Zimmermann, der zum Schweigen gebracht wird

Pargis - der durch eine unerklärliche Krankheit umgekommene Arzt

Fergus - ein Müller ohne Korn und Mehl

Creald - ein offener und freundlicher Bauer, der den *Syre* in jeder Hinsicht unterstützt

Xantia - eine Kennerin alter Prophezeiungen und einstige Hebamme *Gillions*

Schlechte Nachrichten

Bresser führt die Abenteurer durch eine schmale Tür in sein kleines Haus. Hinter der Tür befindet sich eine Diele, von der drei Türen und eine schmale, sehr steile Treppe ohne Geländer ins obere Stockwerk

abgehen. Der Raum ist sehr niedrig. Außerdem wirkt das Haus verwaht. Nicht so sehr heruntergekommen, sondern eher unbewohnt, als hätte es lange Zeit leer gestanden. *Bresser* führt euch durch die Tür am anderen Ende der Diele in einen überraschend großen Raum. Durch zwei Fenster, in deren Rahmen gelb gefärbtes Ölpapier hängt, strömt helles Sonnenlicht herein. Das Mobiliar besteht lediglich aus einem Tisch, einer ungepolsterten Bank, ein paar Schemeln und einer gewaltigen Truhe. Er bittet euch, euch zu setzen und schreit dann nach einer Frau namens *Finred*, die etwas zu Essen bringen soll. Danach schließt er die Fenster, wie er sagt, gegen den Gestank, und setzt sich zu euch.

Nach einer Weile betritt eine vielleicht Vierzig Jahre alte, verhärmte Frau mit schmalen Händen, grauem Haar, und einem hölzernen Tablett auf den Armen das Zimmer. Auf dem Tablett trägt sie einen Krug Wein, Brot, Käse und ein knusprig gebratenes Stück Schweinefleisch. Es ist eine riesige Portion und ihr greift gierig zu.

Während des Essens können sich die Abenteurer erste Informationen verschaffen. Z.B. daß *Greta* die Frau des Schmiedes ist - daß der Gestank vom Pfuhl herrührt - daß *Seamon* vor einiger Zeit gestorben ist, und nicht nur das, er ist scheinbar von *Morwen* ermordet worden - daß *Morwen* wie alle Hexen auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden muß - daß *Theowulf*, dem *Syre up Crowdell*, das gesamte Land gehört - daß er auf einer Burg im Norden wohnt und daß die Kirche vor einigen Jahren niedergebrannt ist, samt dem darin wohnenden Priester.

Der Spielleiter sollte mit seinen Antworten knauserig sein, die Abenteurer aber trotzdem mit den verschiedensten Problemen konfrontieren, die alle scheinbar nicht zusammenpassen.

Bresser offenbart den Abenteurern außerdem, daß sie während

ihrer Untersuchungen unter seinem Dach wohnen werden. Später führt er sie über die schmale Stiege im Flur ins obere Geschoß. Das Zimmer ist erfreulicherweise höher als die Räume des Erdgeschosses. Es ist jedoch verstaubt und fast leer: Ein Bett und ein paar Lager, ein Tisch, ein Schemel. Dazu ein Fenster, von dem man fast über das gesamte Dorf blicken kann. Das ist alles.

Bressers Heim

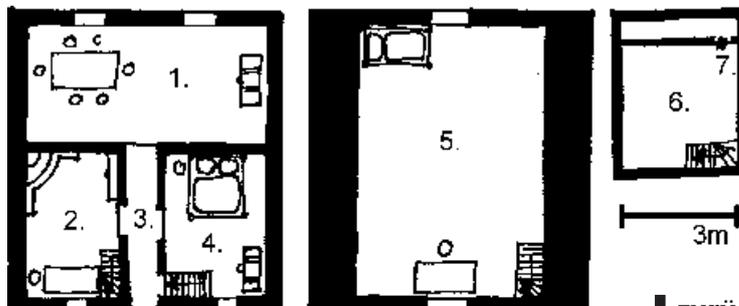
Bressers Haus ist das ehemalige Haus von *Seamon*. Der *Syre* hat allerdings alle Besitztümer des Apothekers auf die Burg geschafft. Dementsprechend ist das Haus relativ leer, denn *Bresser* besitzt nicht genügend Möbel, um die Räume richtig auszustatten.

1. Dies ist der Wohnraum, in dem *Bresser* sich zumeist aufhält. Hier wird gegessen und diskutiert. Die Einrichtung ist sparsam, ein Tisch, ein paar Schemel und eine große Truhe. Die Fenster können mit Ölpapier verschlossen werden.

2. Die Küche. Hier liegt das Reich von *Finred*. Ein großer Kamin, ein Tisch und ein Schrank mit Vorräten befinden sich in dem Raum. Außerdem führt eine Treppe in den Keller hinab.

3. Ein schmale niedrige Diele mit drei Türen und einer brüchig aussehenden Treppe ins Obergeschoß.

4. Ein recht spärlich eingerichtetes Zimmer. Es gibt ein Bett und eine Truhe mit *Bressers* und *Finreds* Kleidern. Die Wände sind kahl, aber es gibt ein paar helle Flecken, wo offenbar bis vor kurzer Zeit Bilder gehangen haben. Über dem Kopfende des Bettes hängt ein einfaches religiöses Symbol der *Vana*.



Gelingt einem Spieler ein EW: Wahrnehmung, so fällt ihm auf, daß das *Vanabildnis*, wie die ab-

gehängten Bilder, einen hellen Fleck auf der Wand hinterlassen hat. Die Umrisse passen jedoch nicht. Sie sind verrutscht. Scheinbar hat jemand das Heilige Symbol abgenommen und erst vor kurzem wieder aufgehängt!

5. Ein relativ großer Raum mit einem Bett, mehreren Strohsäcken und einem kleinen Tisch. Von den Fenstern aus kann man fast über das ganze Dorf sehen.

6. Im Keller stehen Vorräte und diverse Kisten mit alten Medikamenten, die der *Syre* nicht mit auf die Burg nehmen wollte. Außerdem befindet sich in der östlichen Nordwand eine Geheimtür, die man mit einem EW: Wahrnehmung entdecken kann, falls man nach ihr sucht.

7. In dem geheimen Raum hortete *Seamon* einst seine Ersparnisse. Der Raum sieht so aus, als hätte jemand in Eile die Kisten ausgekippt und alles durchwühlt. Man findet diverse leere, umgekippte Kisten (die *Morwen* seiner Zeit schon ausgeräumt hat) und eine große Truhe mit sperrigem Silbergeschirr (100GS).

Des Schmiedes Wut

Natürlich sollten die Abenteurer die Nachricht von *Gretas* Tod weiterleiten und ihre Leiche begraben lassen, wenn sie es nicht bereits getan haben. Fragen die Spieler sich durch, landen sie schließlich bei ihrem Gatten, dem Schmied *Angus*. Er bittet die Spieler ins Haus und läßt sie erzählen. Zu Beginn ist er relativ gefaßt, doch das ändert sich. Die Abenteurer bemerken, wie seine Augen anfangen zu funkeln, wie seine Adern an den Schläfen hervortreten und er sich verkrampft

an seinem Stuhl festhält. Als ihr geendet habt, springt er auf, reißt eine Axt von einem Halter über dem Ofen und schreit wie besessen: *Das soll sie mir büßen, die Hexe!* Dann rennt er aus dem Haus, um seine Frau zu rächen. Versuchen ihn die Spieler

zurückzuhalten, wehrt er sich von Kräften. Bei einer schweren Verletzung wird er zum Berserker.

Angus, der Schmied In: m45
Gr 2, LP 18, AP 14, Res+11/13/
11, RK TR, RW 60, HGW 80,
B 24, Abwehr+11, Angriff: Streit-
axt+8 (1W6+3)
Bes.: Im Berserkergegang erhält
Angus WM+2 auf EW:Angriff und
Schaden.

Besichtigung der Gefangenen

(Titel 1) Wahrscheinlich bestehen die Abenteurer darauf, noch am Abend die Hexe zu begutachten. *Bresser* ist davon zwar durchaus nicht begeistert, aber schließlich gibt er nach und führt die Spieler zu dem alten turmartigen Gemäuer.

Als ihr euch dem klobigen, gedrun- genen Turm nähert, kommt es euch so vor, als würde er eine finstere Macht ausstrahlen. Die Zinnen des Turmes gleichen zerbrochenen Hexenzähnen; die Fenster sind spitz und klein; keines davon ist breit genug, selbst einen schlanken Menschen einzulassen - und trotzdem ist jedes einzelne noch mit einem massiven eisernen Kreuz gesichert. Das Dach ist klobig und der First mit sonderbar ek- kigen Schindeln gedeckt. Er sieht aus wie der Rückenrücken eines Drachen. Auf eine entsprechende Frage antwortet *Bresser*, daß das Haus dem *Syre* gehöre. Früher einmal habe er mit seiner Familie hier gewohnt, bevor die Burg gebaut wurde. Aber das sei schon lange her. Seit über drei Generationen stehe es leer, obwohl manchmal der *Syre* und sein Gefolge hier über- nachten würden, aber nicht oft. Im Innern ist es kühl und über- raschend hell. Das gesamte Unterge- schoß besteht aus einem einzigen, großen Raum mit kleinen, aber sehr zahlreichen Fenstern. Der Saal ist völlig eingestaubt, als wäre er schon lange nicht mehr betreten worden. Vor einem mächtigen Kamin thront eine Eichentafel. Rechts und links des Kamins hängen Waffen an den Wänden - Schilde, Schwerter, Hel- lebarden und Rüstungsteile. Über- all stehen Kerzenleuchter und hän- gen Fackelhalter, in die man Fak- keln stecken kann. Direkt gegen- über dem Eingang hängt ein gewal- tiges Ölgemälde.

Auf dem Ölgemälde befindet sich *Gillions* Vater, der wahre *Theowulf* bei der Jagd. *Bresser* wird auf Fra- gen antworten, es wäre einer von *Theowulfs* Vorfahren.

Daneben, fast am entgegengesetz- ten Ende des Saales führt eine Treppe wie ein geschnitztes Schneckenhaus nach oben.

Bresser steigt schnaufend, die lin- ke Hand am wuchtigen Geländer, die Treppe hinauf. Er führt die Spie- ler in ein recht großes Zimmer, das aber durch einige geschickt ange- ordnete Teppiche und Vorhänge in einen Koch- und einen Schlaf- bereich unterteilt ist. Auch hier liegt überall Staub, wie ein grauer Überzug, der unter euren Schritten aufwirbelt und euch zum Husten reizt. Vor der einzigen Tür, die es außer der Bodenklappe noch gibt, bleibt *Bresser* stehen. Sie wird von einem massiven Vor- hängeschloß, daß best-immt einen halben Zentner wiegen mußte, verschlos- sen. Das Schloß springt auf, und *Bresser* stemmt die Schulter gegen die schwere Tür, um sie vollends zu öffnen.

Dunkelheit schwappt wie eine Woge aus dem Raum, gefolgt von einem Schwall abge- standener, nach menschlichen Abfä- len und Fieber rie- chender Luft. In der Kammer herrscht völlige Finsternis. Es gibt zwar ein Fenster, aber das ist mit Brettern vernagelt und die Ritzen mit Lumpen verstopft. Eine dicke Schicht Staub liegt auf dem Boden, aber nirgends sind Spu- ren zu sehen. Wenn hier jemals je- mand gewesen ist, dann müßte es Wochen her sein. Angestrengt schaut ihr euch um, aber ihr könnt nur Schatten erkennen. Ein Ge- räusch dringt an euer Ohr, das ihr im ersten Moment für ein Wim- mern haltet, bis ihr begreift, daß es die mühsamen, rasselnden Atem- züge eines sterbenden Menschen

ind.

Öffnet man das Fenster oder ent- zündet man eine Lampe, sieht man mehr:

Die Gestalt ähnelt eher einem Lumpenbündel als einem lebendi- gen Menschen. Weder Gliedmaßen noch Gesicht sind zu erkennen - die Frau hat sich zusammengekrümmt und die Knie mit ihren Armen um- schlungen. Ihr Kleid muß früher weiß gewesen sein, jetzt aber gleicht es einem dreckigen Braun. Es ist nicht zerrissen, sondern von Fäulnis zerfressen. Der Gestank, der euch entgegenschlägt, ist so entsetzlich, daß euch übel wird.

An dieser Stelle wird für jeden Spieler ein PW:Selbstbeherr- schung fällig, um zu prüfen, ob er den Ekel überwinden kann, oder sich angewidert übergibt. Bei ge- nauerer Untersuchung sieht man folgendes:

In einer Ecke des Raumes liegt etwas, das ihr beim ge- nauen Hinsehen als Hau- fen grün verschimmeltes Brot identifizieren könnt, das zum Teil schon zu einer weißlichen Masse zusam- mengefault ist; stinkender Schleim, der tötet, wenn man ihn isßt. Daneben fault ein klei- ner Rest Wasser in einem Zinn- eimer.

Die Frau lebt noch. Der Stoff ihres Kleides ist feucht und löst sich unter einer Be- rührung in schmierige Fetzen auf. Die Haut dar- unter ist mit Schorf be- deckt und starrt vor Schmutz; und sie scheint zu glühen.

Und noch etwas.

Sie ist ankettet

 ! Schwere ro- stige Schellen umschließen

ihre Handgelenke. Das Fleisch dar- unter ist fast bis auf die Knochen aufgerissen; eine einzige schwä- nende Wunde, die näßt und stinkt. Jetzt ist der Zeitpunkt gekom- men, einem auserwählten Spieler seine Vergangenheit ein wenig näher zu bringen.

Verdrängte Erinnerungen

(Titel 7, 9, 11 und 2) Unter dem Schmutz und Eiter blickst du in ein

Gesicht mit verzerren, fast unkenntlichen und für dich doch so entsetzlich vertrauten Zügen. Wie erstarrt streckst du die Hand aus und streichst die verklebten Haare beiseite, um dich zu vergewissern. Doch es besteht kein Zweifel: Es ist Morwen.

Morwen ist drei Jahre jünger als du, und ihr habt euch oft getroffen, habt in der wenigen Zeit, in der ihr keine Arbeiten im Haus verrichten müßtet, mit der Rupfenpuppe gespielt, die Morwens Pflegemutter ihr gefertigt hatte, und wart gemeinsam durch die endlosen finsternen Wälder gestreift. Im Sommer habt ihr zusammen im Fluß gebadet und wart im Winter gemeinsam lachend über das Eis geschlittert. Ihr wart Freunde gewesen; ungleiche Freunde, denn Morwen war ein Findelkind, das keine Eltern hatte und von einer gutherzigen aber armen Frau aus dem Dorf aufgezogen wurde, während du als Kind einer Familie aufwuchst, der das Wort Hunger beinahe fremd war. Du warst ein Junge, sie ein Mädchen, aber ihr wart klein - du sieben und sie vier, als ihr euch kennenlerntet, und niemand hatte etwas gegen eure Freundschaft gehabt. Ihr wuchst gemeinsam wie Bruder und Schwester auf. Euer Dorf war klein. Von der Welt erfuhrt ihr nur, wenn ein Barde in den Ort kam und vom König und seinem Reich erzählte. Dinge, von denen ihr kaum etwas verstanden habt.

Euer Leben wäre wahrscheinlich völlig anders verlaufen, wäre nicht in dem Jahr, in dem du sechzehn geworden bist, etwas geschehen: Ein Wanderprediger kam in die Stadt. Er sprach mit flammenden Worten, die von Gesten von eindringlicher Macht begleitet wurden, und die Dörfler, die nur stehengeblieben waren, weil das Erscheinen des Bettelmönchs eine Abwechslung im täglichen Einerlei bedeutete, hingen schon bald gebannt an seinen Lippen. Dir erging es nicht anders.

... lasset ab von euren weltlichen Gütern von Besitz und Eigentum, denn diese Dinge sind des Teufels!

rief der Prediger gerade mit seiner schrillen, eindringlichen Stimme. Seine Hände vollführten dabei Bewegungen, als schleuderte er seine Worte förmlich um sich.

Und ich sage, entsaget all den Verlockungen des Satans und der Hölle, denn der Dämon lauert überall, in jedem Ding, in jedem Wort, in jedem unschuldigen Gedanken.

Plötzlich wandte sich der Bettelmönch um und starrte dich aus seinen kalten, durchdringenden Augen an. Dein Herz machte einen erschrockenen Satz, als der Zeigefinger des Wanderpriesters sich hob und direkt auf dich und Morwen, mit der du zusammen gekommen warst, deutete.

Seht diese beiden Kinder! rief er. Unschuldige Geschöpfe, will man meinen! Und doch haben die Dämonen bereits ihre Klauen ausgestreckt, denn ist es nicht die Todsünde der Fleischeslust, die zu ihrer Geburt geführt hat?

Und auf einmal trat er vor und packte dich mit einem Griff, der so fest war, daß er schmerzte und donnerte: Sage mir Knabe - bist du frei von Sünde? Oder hat der Teufel auch dich bereits verdorben, wie alle anderen hier? Ganz plötzlich bekamst du Angst. Es war kein Geheimnis, daß Morwen und du im Wald etwas anderes taten, als Beeren zu sammeln oder Holz zu holen. Viele wußten um eure Liebe, aber nur selten verlor jemand ein Wort darüber; es war ohnehin klar, daß ihr heiraten würdet.

Seht sie euch an! schrie der Mönch. Noch Kinder, und doch schon in des Teufels Griff! Was habt ihr getan? Redet! Bekennt eure Sünden, und euch wird verziehen werden!

Doch du hattest nicht vor, diesem geifernden Kuttenmann auch nur ein Wort zu sagen, aber noch nie in deinem Leben hattest du tiefere Angst und größere Scham gespürt. Du zogst und zerrtest, was du nur konntest, aber damit erreichst du nur, daß der Mann noch fester zupackte und dir fast vollends den Atem abschürte. Plötzlich jedoch fuhr Morwen herum und schlug ihm mit der ganzen Kraft ihrer dreizehn Jahre zwischen die Oberschenkel. Der Prediger keuchte. Seine Augen weiteten sich vor Schmerz. Er krümmte sich und ließ dich los. Dann schlug er die Hände gegen den Unterleib und stürzte auf die Knie. Morwen packte dich am Arm und zog dich fort. Schnell ranntet ihr aus dem

Dorf, nur weit weg.

Schließlich bleibt ihr stehen. Ihr wart an eurem Lieblingsort, einem Waldsee. Eigentlich war der See gar kein See, sondern nur eine flache Schüssel aus hartem Fels, in dem sich das Regenwasser gesammelt hatte. Der Wald war hier besonders dicht und unzugänglich und natürlich wart ihr hier völlig ungestört.

Als ihr das Ufer erreichtet, lief Morwen ohne innezuhalten in den See hinaus und streifte mit einer raschen Bewegung ihr Kleid über den Kopf. Sie schwamm, ein schlanker brauner Schatten im glitzernden Silberblau des Sees. Als sie wieder hinauskam, hob sie ihr Kleid auf, zog es aber nicht an, sondern benutzte es, um sich abzutrocknen. Ihre Haut, die mit einem Netzwerk aus winzigen Wassertröpfchen bedeckt war, schimmerte wie Seide, und ihr Gesicht schien zu glühen. Ihr Anblick erregte dich, und du schämtest dich dafür, denn noch immer dröhnten die Worte des Bettelmönchs in deinem Kopf. Sie setzte sich auf das weiche Waldmoos und zog dich neben sich. Hier im Schatten der Bäume begann es bereits kühler zu werden, Morwen mußte frieren. Du verstandest nicht, warum sie ihr Kleid nicht wieder angezogen hatte.

Morwen hob die Hand, zog deinen Kopf zu sich herab und küßte dich. Es war wie die Male zuvor, und doch gleichzeitig vollkommen anders. Dein ganzer Körper bebte, jeder einzelne Nerv schien in Flammen zu stehen, und die Erregung zwischen deinen Lenden wurde fast zu einem pochenden Schmerz. Morwen seufzte, schloß die Augen und ließ sich rücklings ins Moos sinken, wobei sie dich mitzog. Geschickt und schnell streifte sie dir Hemd und Hose ab und streichelte dich sanft aber zielgerichtet und es vergingen nur Augenblicke, bis ihr euch eng umschlungen über das Moos wälztet.

Plötzlich traf ein Schlag deinen Rücken und ließ dich vor Schmerz aufschreien. Mit einem Satz sprangst du auf, fuhrst herum und stürztest sofort wieder, als ein zweiter, noch heftigerer Schlag dich in Gesicht traf. Ihr Verdammen! brüllte ein Stimme, die dir schrecklich bekannt vorkam. Kinder des Teufels! Ihr wagt es, hier herumzuhuren und meinem Gott damit ins

Gesicht zu speien?!

Drohend beugte sich die Gestalt über Morwen und schrie:

Hure! Das Feuer der Hölle überkomme dich! Ihr frevelt vor den Göttern! Ihr wagt es, mir unter die Augen zu treten und euer widerwärtigen Lust zu frönen! Er riß Morwen brutal an den Haaren in die Höhe und versetzte ihr eine schallende Ohrfeige. Morwen schrie aus vollem Hals und sackte in sich zusammen. Wie durch Zauberei kamst du auf die Füße und dein ungestümer Angriff ließ den Mann taumeln. Er ließ Morwen los und begann mit harten Schlägen auf dich einzuhämmern. Kraftlos fielst du zu Boden. Deine Hände fuhren über die Erde und fanden einen Stock. Mit der Kraft der Verzweiflung packtest du ihn und schlugst zu. Ein gellender Schrei erklang und der Wanderprediger taumelte nach hinten. Er hatte die Hände vors Gesicht geschlagen und schrie. Zwischen den Fingern des Mannes quoll rotes, zähes Blut hervor. Er begann wie von Sinnen zu kreischen. Der Mönch hatte keine Augen mehr, nur eine fürchterliche blutende Wunde. Taumelnd und blindlings und sich schlagend wankte er zum See und stürzte auf den glitschigen Felsen am Ufer. Du vernahmst nur noch das schreckliche Geräusch, mit dem sein Schädel auf einem Stein aufschlug. Es ging durch Mark und Bein und konnte nur eines bedeuten: Tod.

Später, nach diesem Vorfall hatte man euch getrennt und fortgeschickt. Seitdem hast du nichts mehr von Morwen gehört.

Gleich, in welcher Art und Weise sich die Abenteurer jetzt Bresser vorknöpfen, er wird sich immer irgendwie herauszureden versuchen. Nur wenn sie wirklich Gewalt androhen, gibt er bissig zu, daß er sie hassen würde und versucht hätte, sie gegen den Willen des Syre zu töten, bzw. verfaulen zu lassen.

Die Spieler sollten außerdem, wenn nicht heute schon, dann wenigstens morgen Morwen aus diesem Loch befreien und einen Arzt rufen lassen, um nicht den Tod ihrer besten Zeugin zu riskieren. Der Bote wird am nächsten Morgen losreiten und mit dem Arzt gegen Nachmittag zurück-

kehren.

Nächtliche Benachrichtigung

Kurz nachdem die Abenteurer abends in ihr Zimmer hinaufgegangen sind, um sich nach der anstrengenden Reise schlafen zu legen, hören sie, wie jemand das Haus verläßt. Schauen sie aus dem Fenster, so sehen sie einen Schatten, der sich eilig ein Pferd aus dem Stall holt und dann Richtung Norden aus dem Dorf galoppiert.

Der Schatten ist Bresser, der die Ankunft der Abenteurer noch heute Abend dem Syre meldet.

Der zweite Tag: Hoher Besuch

Besichtigung des Pfuhls

(Titel 1) Möglichst noch am Vormittag will Bresser die Abenteurer zum Pfuhl führen, damit sie sich ein eigenes Urteil über Verwünschungen der Hexe machen und die Ursache des Geruchs kennenlernen.

Als die Abenteurer das Haus verlassen, spüren sie statt der kühlen, erfrischenden Morgenluft nur wieder diesen ekligen Gestank. Eine Glocke widerlicher Gerüche scheint über dem Ort zu liegen, so scharf und süßlich, daß er ihnen schier den Atem nimmt und ein leises Gefühl von Übelkeit in ihren Mägen hervorruft. Bresser wendet sich in jene Richtung, aus der der Wind kommt. Mit jedem Schritt wird der Gestank schlimmer. Es riecht wie ein Höllenloch, in dem Luzifer persönlich gewütet hat, oder wie ein Schlachtfeld, über das der Tod seine grausame Hand ausgestreckt hatte. Man glaubt schon diesen Wind der Fäulnis sehen zu können - wie dicke Schlieren, die zwischen den Häusern hängen und alles mit einer klebrigen Schicht überziehen. Bresser geht nach Westen auf ein kleines, etwa eine halbe Stunde entferntes Waldstück. Als sie den Wald betreten, bleibt der Tag hinter ihnen zurück. Die Kronen der uralten Bäume sind so dicht, daß sie das Sonnenlicht zu einem grüngrauen Schimmer dämpfen. Plötzlich bleibt Bresser stehen. Nur einen knappen Schritt vor Bresser endet der Weg wie abgeschnitten und stürzt in die Tiefe. Unter ihnen

liegt der Pfuhl.

Es ist ein nahezu kreisrunder, gut zwanzig Meter messender Kessel aus Felsgestein. Vor Urzeiten mochte es nichts anderes als eine kleiner gewöhnlicher Waldsee gewesen sein, doch jetzt ist es nichts anderes als eine stinkende, grünlich schimmernde Brühe, die mit einer Schicht aus verfaultem Laub und braunen Algengewächsen bedeckt ist. Dann und wann kräuseln sich kleine Wellen auf ihm und jedesmal steigt ein neuer Schwall dieses übelkeitserregenden Gestanks auf. Selbst die Bäume am Ufer sind bereits krank. Sie werden sterben, noch ehe ein Jahr vorüber ist. Vielleicht wird der ganze Wald sterben.

Das Pfuhlwasser brennt auf der Haut wie Säure und verursacht ein ätzende Wunde (1W6LP&AP).

Auf die Frage, wie das geschehen ist, antwortet Bresser:

Es war ein ganz normaler See, bis zum letzten Sommer. Das Wasser war nie sehr gut, es roch und schmeckte bitter, aber es war Wasser. Dann im letzten Jahr begann sie in den Wald zu gehen. Morwen ging oft und immer nachts hierher. Manchmal hörte man Laute. Geräusche eben, unheimliche Geräusche. Schreie, aber nicht die von Tieren. Und Lichter. Und als die Hexe begann hierher zugehen, da begann das Wasser zu verfaulen.

Im letzten Winter ist ein Schaf aus einem Stall ausgebrochen und hat sich hierher verirrt. Es ist hineingefallen. Es konnte sich befreien und es fand sogar wieder nach Hause. Aber am nächsten Morgen war es tot. Braucht ihr noch mehr Beweise, daß sie wirklich eine Hexe ist?

Hoher Besuch

Am Mittag besucht überraschend Theowulf, Syre up Crowdell die Spielerfiguren. Er ist jünger als sie erwartet haben, bestimmt noch keine fünfunddreißig. Er trägt zweckmäßige Kleidung, einen einfachen Umhang, wollene Hosen, Stiefel und ein mattes Kettenhemd. Dazu ein Langschwert, das ohne Scheide, nur von einer einfachen Schlaufe gehalten an seinem Gürtel hängt. Er ist ein großer Mann mit schwarzen Haaren und einem kleinen

Schnurrbart. Die Augen sind die eines Raubvogels, denen nichts entgeht und hinter denen wahrscheinlich ein überaus wacher Geist lauert.

Ich habe gehört, daß ihr heute morgen den Pfuhl besichtigt habt. ..beginnt er das Gespräch. Bresser hat euch sicher erzählt, was mit ihm geschehen ist: Die Hexe hat ihn vergiftet. Aber Bresser ist ein Narr. Trotzdem ist seine Erklärung so gut wie jede andere. Die Wahrheit ist, niemand weiß, was mit ihm geschehen ist.

Drei Teufelsaustreiber haben sich den Pfuhl angesehen und versucht, die Geister zu vertreiben, die angeblich in ihm hausen sollen. Darüber hinaus habe ich zwei Alchimisten und er macht eine Pause und fährt in übertriebenem Verschwörerenton fort - ein altes Kräuterweib, das ein paar Stunden entfernt im Wald haust und sich auf die Schwarzen Künste versteht, be-
nützt - ohne Erfolg.

Kommt das folgende Gespräch auf die angebliche Hexe so äußert er sich wie folgt:

Morwen ist so wenig eine Hexe, wie ich oder das Kräuterweib. Doch damit sage ich nicht, daß sie unschuldig ist - das wird eure Untersuchung ergeben.

Seamon war der Apotheker im Dorf - hat euch das Bresser nicht erzählt? Früher gab es auch einmal einen Arzt, doch er wurde krank und starb, ist das nicht sonderbar. Schon seit fast zwanzig Jahren hatte es in Borgward keine schweren Krankheitsfälle gegeben. Niemand wurde krank, nur der Arzt. Das war vor fünf Jahren, und es kam kein neuer. In einem Ort ohne Krankheiten braucht es keinen

Quacksalber, genauso wenig, wie eine gottesfürchtige Gemeinde keinen Priester braucht. So blieb nur Seamon. Er war ein alter Mann, aber auch ein Mann mit Erfahrung. Er verstand sich auf die Heilkunst. Aber er war einsam und er war reich. Eines Tages unternahm er eine Reise nach Beornanburgh, im gleichen Jahr, als der Arzt starb. Als er zu-

rückkam, brachte er Morwen mit sich, als seine Frau. Und noch im selben Jahr begann er krank zu werden.

Den Rest der Geschichte kennt ihr ja. Nur noch eins: In der Nacht als er starb, griffen sie zwei meiner Leute auf - zu Pferd, mit Gepäck für eine lange Reise und den Satteltaschen voller Gold.

Nach Seamons Tod habe ich all seine

Habseligkeiten auf meine Burg bringen lassen. Ihr könnt sie euch bei Gelegenheit ansehen. Sein Vermögen war nicht gering.

Fragen die Spieler nach, ob er gewußt hätte, daß Morwen im Turm fast gestorben und verfault wäre, so entschuldigt er sich ehrlich. Er hält den Turm jedoch für den einzig sicheren Ort in Borgward und seine Befehle lauteten keineswegs, die Hexe verhungern zu lassen. Außerdem besteht der Syre darauf, daß am fünften Tag, also in drei Tagen, ein offizielle Aufnahme aller Zeugenaussagen stattfindet, bei dem sich alle Bewohner des Dorfes äußern dürfen. Zum Abschied lädt er die Spieler für den nächsten Tag auf seine Burg ein.

Gelingt einem Abenteurer ein **EW: Menschenkenntnis**, so hat er folgenden Eindruck von Theowulf: Nachdem er weg ist, überdenkst du



noch einmal euer Gespräch. Der Mann hat dich irritiert. Auf eigentümliche Weise warst du in seiner Gegenwart gefangen gewesen. Zum einen sah er aus wie ein großer, fröhlicher Junge. Auf der anderen Seite war er in seinem Auftreten so sicher und bestimmt gewesen wie ein Ritter. Und seine Augen: Ständig irrte sein Blick hierhin und dorthin und schien das Zimmer, das

Fenster und die Tür nach Unge-
wöhnlichem abzusuchen. Wenn er jedoch einmal jemandem in die Augen blickte, war sein Blick klar und unergründlich.

Ärztliche Hilfe für Morwen

Irgendwann im Laufe des Tages (je nachdem, wann die Abenteurer nach ihm geschickt haben) trifft endlich der Arzt ein. Er ist ein großer, dunkelhaariger Mann mit der Statur und den Händen eines Schmiedes. Seine Gesichtszüge sind grob, aber er hat wache Augen, deren sanfter Blick nicht zu seiner übrigen Erscheinung paßt. Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, kümmert er sich um die Kranke. Die Untersuchung dauert recht lange, währenddessen die Abenteurer draußen warten müssen. Danach bittet der Arzt Bresser, einige bestimmte Medikamente aus den sicherlich noch vorhandenen Vorräten Seamons zu holen.

Er kann erzählen, daß Morwen ihn damals nicht zur Behandlung an Seamon heranließ und sich wie eine Furie aufführte. Seiner Meinung nach ist der Apotheker allerdings vergiftet worden. Mit einem Gift, daß sehr langsam wirkt aber unerbittlich ist. Darüber, ob Morwen jetzt eine Hexe ist oder nicht, erlaubt er sich kein Urteil, das sollen andere entscheiden. Er hält Bresser für einen Idiot, der vom Syre nur wegen seinem übersteigerten Pflichtbewußtsein als Schulze eingesetzt worden ist.

Zum Abschied trägt er Finred noch auf, Morwen alle zwei Stunden eine Messerspitze des Medikamentes, in Wasser aufgelöst, zu verabreichen.

Finreds Hinweise

Am Spätnachmittag winkt Finred die Abenteurer in die Küche und schließt sorgfältig die Tür. Dann flüstert sie ihnen in verschwörerischem Ton zu:

Ihr kennt Morwen, nicht wahr? Aber ich werde niemandem etwas verraten. Doch ihr müßt euch vorsehen. Mein Gatte hat bereits Verdacht geschöpft, und er rennt mit allem, was er zu wissen glaubt, sofort zum Syre. Ihr habt

Theowulf kennengelernt. Er ist ein nicht zu unterschätzender Mann. Nur eins noch: Wenn ihr wissen wollt, was an der Geschichte von der Hexe Wahres ist, dann fragt nicht die, zu denen Bresser euch bringt, sondern geht zu Regan, dem Zimmermann. Aber verrätet nicht, daß ihr das von mir habt, es könnte mir danach schlecht ergehen.

Danach verläßt sie schnell das Zimmer, als fürchte sie, Bresser könne jeden Moment den Raum betreten.

Regan, der Zimmermann

Regan ist Zimmermann und hilft im Moment dabei, Crealds Scheune wieder aufzubauen. Deshalb ist er nur des abends in seinem Haus anzutreffen.

Als die Abenteurer sich zu Regan aufmachen, ist es deshalb höchstwahrscheinlich bereits dunkel geworden. Sie erreichen das Haus, doch erst nach dem dritten Klopfen erklingen drinnen schlurfende Geräusche und eine Stimme fragt nach ihrem Begehrt.

Regan ist ein kleiner Mann. Sein Haar ist schütter und vor der Zeit grau geworden. Unter seinem linken Auge prangt eine rote, entzündete Narbe. Auch seine Hände sind vernarbt; zwei Glieder seines linken kleinen Fingers fehlen. Er trägt eine flackernde Kerze in der Hand. Er bittet euch einzutreten und ihr gelangt in ein überraschend geräumiges Gebäude, dessen Inneres nur aus einem einzigen Raum besteht, wie es bei einfachen Häusern üblich ist. Ein großer Kamin aus Lehmziegeln und Ton beherrscht das hintere Drittel des Zimmers; davor befinden sich zwei einfache Schlafstätten aus strohgefüllten Säcken und groben Decken. Direkt neben dem Eingang steht ein großer Tisch mit vier Stühlen, einige Truhen und ein einfacher Schrank. Hastig schließt Regan die Tür und stellt die Kerze auf den Tisch.

Erst jetzt bemerkt ihr eine Bewegung unter den Decken und ein Paar dunkler Augen, die euch neugierig mustern.

Bringen die Spieler ihr Anliegen vor, beginnt Regan zögernd zu erzählen: *Alles begann vor vier oder fünf Jahren. Es war kurz nach dem Tod von Pargis, dem Arzt. Danach gab es nur noch Seamon, den Apotheker. Er war alt, und*

man sagt, er fuhr in die Stadt, um sich einen Nachfolger zu suchen. Statt dessen kam er mit einer Frau zurück. Sie war sehr schön. Sie war eine gute Frau. Seamon blühte auf, als sie bei ihm war. Und sie war ihm wirklich eine Hilfe. Sie verstand so viel von seinen Medikamenten wie er selbst. Und sie half vielen hier. Doch wir sind nicht reich hier und Seamon hat oft die Hilfe verweigert, wenn die Familie des Kranken das Geld für seine Medizin nicht aufbringen konnte. Doch Morwen war anders. Seamon hatte oft Streit mit ihr, weil sie Kindern und Armen umsonst Medizin gegeben hat. Und oft genug hat sie heimlich behandelt, ohne daß er es gemerkt hat. Sie war wirklich eine gute Seele. Kaum einer in Borgward, der sie nicht liebte und dem sie nicht bereits geholfen hat.

Regan sieht euch an und schweigt. **Gelingt einem Abenteurer ein EW: Verhören oder Beredsamkeit,** fährt Regan fort:

Ich war ... draußen im Wald. An dem See, den sie den Pfuhl nennen. Damals war es noch nicht ganz so schlimm wie heute, aber schlimm genug. Ich ... ich bin Zimmermann, müßt ihr wissen. Aber im Winter gibt es nicht immer Arbeit für mich. Dann schnitze ich Becher und Holzlöffel. Ich war ... auf der Suche nach Holz. Es gibt sehr schöne Wurzeln unten am See. Aber ich war unaufmerksam. Ich glitt auf einem Stein aus und stürzte ins Wasser.

Ich kann nicht schwimmen. Und ich wäre unweigerlich ertrunken, wenn Morwen nicht gekommen wäre. Sie sprang ins Wasser und fischte mich heraus. Dann wurde ich krank. Ich hatte viel Wasser geschluckt und es war wohl damals schon vergiftet. Ich lag wochenlang im Fieber. Sie pflegte mich die ganze Zeit über. Erst viel später habe ich erfahren, daß sie genauso krank gewesen war wie ich selbst. Aber sie hat sich trotzdem um mich gekümmert, obwohl sie selbst zwei Tage lang auf Leben und Tod darniederlag.

Hier beendet Regan seine Erzählung. Mit einem gelungenen **EW: Menschenkenntnis** weiß man, daß das nicht die ganze Geschichte ist. Doch offensichtlich ist Regan nicht gewillt, heute mehr zu erzählen.

Plötzlich poltert etwas gegen die

Tür. Regan fährt so erschrocken zusammen, daß er um ein Haar die Kerze umstößt und für einen Moment verzerrt sich sein Gesicht zu einer Maske, die von Panik beherrscht wird. Er bittet die Spielerfiguren, jetzt zu gehen. Als ihr gerade die Tür öffnen wollt, sagt Regan noch:

Wollt ihr einen guten Rat von mir annehmen? Ihr solltet nicht ... nicht nach Einbruch der Dunkelheit auf die Straße gehen. Es ist gefährlich. Der Wald ist nicht weit, und manchmal verirren sich Wölfe hierher. Im letzten Jahr hatten wir sogar einen Bären in der Stadt. Er hat zwei Männer verletzt und ein Pferd gerissen, ehe es uns gelang ihn zu töten. Geht nicht aus dem Haus, nachdem die Sonne untergegangen ist.

Nach diesem Gespräch sollten die Spieler das Gefühl haben, daß Regan ihnen etwas verschweigt. Denn nur dann werden sie ihn wahrscheinlich auf Crealds Hof noch einmal ansprechen, und ein nächtliches Treffen verabreden.

Als ihr das Haus wieder verläßt, ist es bereits kühl geworden. Ein leises Rascheln dringt an euer Ohr und Regans letzte Worte scheinen noch einmal in euren Köpfen zu klingeln: Geht nicht nach Einbruch der Dunkelheit aus dem Haus...

Borgward ist zu einer einzigen, dunklen Masse zusammengeschnitten. Und in dieser Masse bewegt sich etwas. Erschrocken stellt ihr fest, daß ein paar Meter hinter euch ein Schatten steht; verschwommen und halb aufgesogen von der Dunkelheit, aber deutlich zu erkennen. Ein menschlicher Umriß, der dasteht und euch ansieht. Ihr schluckt nervös. Der Schatten bewegt sich nicht. Dafür erscheint ein zweiter gleich hinter ihm. Und noch etwas. Diesmal spürt ihr die Bewegung mehr, als ihr sie seht: rechts und links der Straße tauchen zwei weitere Gestalten auf. Groß und dunkel wie die beiden ersten. Sie sagen nichts, sie regen sich nicht. Sie machen nicht einmal eine bedrohliche Bewegung, sondern stehen einfach nur da und blicken euch an.

Dann bewegt sich doch eine der Gestalten. Kopf und Schultern geraten für einen winzigen Moment

aus dem Schatten des Hauses, vor dem sie steht. Und plötzlich ist euch die Kehle wie zugeschnürt. Die Gestalt trägt einen schwarzen Umhang, der sie vollkommen verbirgt und in einer gewaltigen Kapuze endet. Und darunter ist kein Gesicht, sondern bleicher, schimmernder Knochen. Euch ist auf einmal klar, daß sich dieser Anblick unter den anderen Kapuzen wiederholen wird.

Versuchen die Spieler die Gestalten (die natürlich verkleidete Soldaten des Syre sind) anzugreifen, so ziehen diese sich ganz schnell zurück und verschwinden in der Dunkelheit. Wie durch Zufall schiebt sich eine dicke Wolke vor den Mond. Sollte es tatsächlich zum Kampf kommen, zählt dies als Kampf in völliger Dunkelheit, bei dem die Gestalten möglichst bald versuchen zu fliehen. Ansonsten hört man nach einiger Zeit nur noch entferntes Pferdegetrappel.

Ein geheimnisvolles Leuchten

(Titel 1) Mitten in der Nacht wacht ein Abenteurer auf. Er hat schlecht geträumt und kann nicht wieder einschlafen. Müde tritt er ans Fenster.

Das Dorf liegt dunkel und reglos unter dir. Dein Blick wandert über den Dorfwall hinaus nach Westen, über die Felder, die abgeerntet im Licht des Mondes daliegen, und hin zu dem kleinen Wald, in dem der Pfuhl liegt. Du willst dich wieder ins Bett legen, doch plötzlich bleibt dein Blick an etwas hängen: Zwischen den Bäumen tanzt ein Licht. Du blinzelst ein paarmal, fährst dir mit dem Handrücken über die Augen und siehst noch einmal hin. Das Bild bleibt. Der Wald ist nur als finstere Masse auszumachen, aber ziemlich genau in seiner Mitte ist ein blasses, bläuliches Leuchten zu sehen. Doch was ist das. Das Licht wird schwächer. Nach einer Weile kann man es nur noch erahnen. Dann ist es ganz verschwunden.

Machen sich die Spieler jetzt auf den Weg zum Pfuhl, entdecken sie dort nichts, was auf das Leuchten hinweisen könnte. Im Grun-

de ist die Erklärung jedoch relativ simpel: An den Uferfelsen ober- und unterhalb des Wasserspiegels wachsen phosphoreszierende Algen und Pilze, die über Tag das Licht speichern und es nach Einbruch der Dunkelheit wieder abgeben. Die Dauer des geheimnisvollen Leuchten variiert je nach Anzahl der Sonnenstunden des vorangegangenen Tages.

Der dritte Tag Burg Crowdell

Für den dritten Tag ist wahrscheinlich ein Ausflug zum Müller, zu Crealds Hof und schließlich gegen Nachmittag auf die Burg des Syre geplant - schließlich sollte man eine Einladung des Landesherren nicht abschlagen.

Das verdorbene Korn

Die Mühle liegt am Fluß, eine halbe Stunde zu Pferd vom Dorf weg. Es ist eine Wassermühle, die durch den Fluß angetrieben wird.

Die Mühle erhebt sich auf einer hölzernen, nur hüfthohen Plattform. Das große Wasserrad, das sich trotz der rauschenden Strömung nur gemächlich dreht, scheint direkt aus dem Boden zu wachsen: es ist eine Wassermühle, die direkt im Fluß steht. Ein leichter, muffiger Geruch fällt euch auf, der vom Fluß ausgeht - lange nicht so schlimm, wie der Gestank des Pfuhs - aber er erinnert euch daran. Bresser weiß zu berichten, daß auch der Fluß anfängt zu verderben - er verwandelt sich ebenso wie der Pfuhl.

Nachdem der Müller die Abenteurer mißtrauisch begrüßt hat, führt er sie ins Innere, wo es dunkel und feucht ist. Er führt sie zu einem Mehlsack, den er aufsticht. Statt weißem Mehlstaub quillt allerdings eine widerwärtige, übelriechende Masse heraus, die an der Messerklinge kleben bleibt und dünne, eklige Fäden zieht. Nach den Worten des Müllers hat die Hexe die Arbeit eines halben Jahres in einer Nacht verdorben, indem sie es verflucht hat. Das meiste haben die Dorfbewohner verbrannt, weil sie fürchteten, daß ein Fluch darauf liegt. Nur den einen Sack haben sie

liegenlassen, damit es alle Ungläubigen mit eigenen Augen sehen können. Fragen die Spieler nach der ganzen Geschichte, so beginnt der Müller widerwillig zu erzählen: *Das ist rasch erzählt. Die Hexe hat es verflucht. Sie kam im Frühjahr und verlangte von mir, die Mühle nicht mehr zu benutzen. Ich war genauso erstaunt wie ihr jetzt. Ich sagte ihr, sie wäre verrückt. Seit wir die Mühle neu gebaut haben, mahle ich dreimal soviel Korn wie zuvor. Aber sie sagte, ich dürfte das nicht. Es läge ein Fluch auf ihr. Sie wäre Teufelswerk. Sie verlangte von mir, eine neue Mühle zu bauen, eine mit einem Windrad. Als ich sie fragte, warum ich das machen sollte, hat sie nur gedroht, ich würde schon sehen, was ich davon hätte, wenn ich nicht auf sie hörte. Und wenige Tage später begann das Korn zu verfaulen. Erst ein Sack, dann ein zweiter, und ein dritter, und dann kam Bodel. Bodel ist einer der Bauern aus dem Dorf, für den ich das Korn mahle. Er kam, um seine Lieferung abzuholen. Ich gab ihm sein Mehl und bekam meinen Anteil, aber schon am Abend war er wieder hier. Er schäumte vor Wut. Schrie mich an, ich hätte ihn betrogen. Fast hätten wir uns geschlagen, so wütend war er. Und dann zeigte er mir, was aus seinem Mehl geworden war. Ihr habt es gesehen.*

Dann haben wir den Syre gerufen. Seine Männer haben die Scheune untersucht, in der das Mehl gelagert war. Sie haben alle Säcke geöffnet. Es war überall dasselbe. Dann haben sie Scheune und alles, was darin war, verbrannt.

Als sich die Spieler wieder aufmachen, kann Bresser noch hinzufügen, daß der Frust des Bauern verständlich wäre, hätte er doch zuerst seine Frau, dann sein Sohn und jetzt auch noch das Mehl einer ganzen Ernte verloren.

Crealds Hof

(Titel 8) Crealds Hof liegt fast anderthalb Reitstunden vom Dorf und eine halbe Stunde vom Müller entfernt. Es ist ein überraschend großes, gepflegtes Gehöft, aus dem euch schon von weitem ein geschäftiges Hämmern, Sägen und die Stimmen zahlreicher Männer entgegenschallen. Schon von weitem seht ihr, daß die Scheune nie-

dergebrannt ist. Der Brand muß allerdings schon einige Zeit her sein - oder *Creald* und seine Helfer haben sehr schnell gearbeitet, denn das Gebäude ist schon fast zur Gänze wieder aufgebaut. Eure Ankunft bleibt nicht unbemerkt. Die Männer hören auf zu arbeiten und einer balanciert geschickt über die Sparren und klettert zu euch herunter. *Creald* begrüßt euch mit einem festen, ehrlichen Händedruck. Dabei lächelt er euch freundlich zu. Nachdem sich auch die Abenteurer vorgestellt haben, lädt *Creald* sie erst mal auf einen großen Krug Bier in seine Wohnstube ein. Nach seinen Worten ist die Scheune nach einem ganz normalen Sommergewitter abgebrannt. Er schiebt jeden Verdacht der Hexerei und Schwarzer Magie in dieser Sache weit von sich. *Bresser* allerdings ist sich sicher, daß es sich um einen Blitz aus heiterem Himmel gehandelt hat, am hellichten Tage und ohne eine einzige Wolke am Himmel.

Sich selbst bezeichnet *Creald* als alten Mann, inzwischen über sechzig. Es würde nicht mehr viel geben, daß ihm Angst machen könnte, und er habe mehr gesehen und erfahren als die meisten anderen. Für ihn ist *Morwen* keine Hexe. Später ruft er zwei Knechte herbei, die von dem Blitzschlag berichten sollen:

Es war ein Blitz. Ein schrecklicher Blitz, ganz dünn und so hell, daß er in den Augen weh tat. Es war furchtbar. Er ... erzählte, und die Luft stank, als wäre der Teufel persönlich auf der Hölle gefahren. Er war ganz dünn und ... hatte Äste. Die Scheune fing sofort Feuer. Wir haben versucht, zu löschen, aber es ging nicht mehr. Er hat das Dach in Brand gesetzt und ist hier in den Boden gefahren. Ihr könnt da drüben noch die Stelle sehen, wo er die Wand geschwärzt hat.

Die Stelle kann man tatsächlich noch erkennen. Eine rußige Spur, gezackt wie ein Blitz, unter der die

Lehmziegel der Scheunenwand zu schwarzer, krumiger Schlacke verbrannt sind. Erkundigen sich die Spieler danach, warum das Feuer nicht auf die anderen Gebäude übergesprungen ist oder überhaupt so schnell gelöscht werden konnte, fügen die Knechte hinzu, daß es kurz darauf anfang zu regnen. Diese Tatsache spricht natürlich für *Crealds* Version eines Sommergewitters.

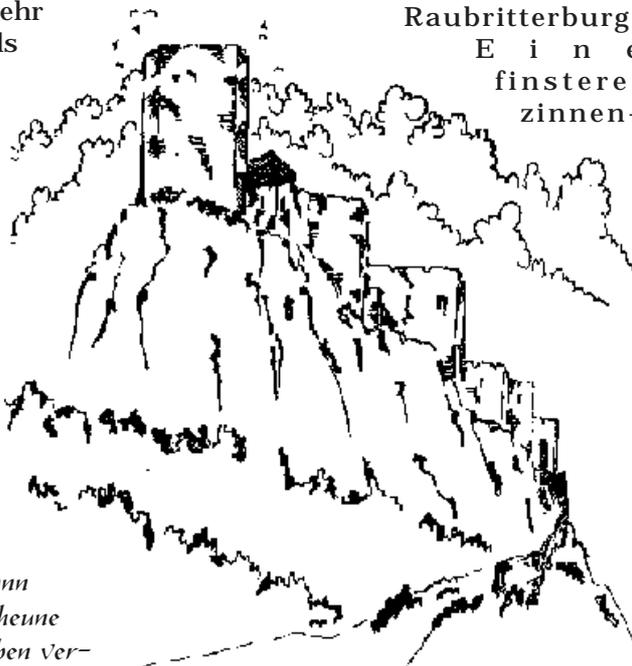
Auf dem Dach entdecken die Abenteurer auch *Regan*. Nehmen sie mit ihm Kontakt auf, so tut er so, als würde er sie nicht kennen, fügt jedoch in einem unbeobachteten Augenblick hinzu, daß er die Abenteurer unbedingt treffen muß. Er schlägt als Treffpunkt die alte Scheune um Mitternacht vor.

Besuch auf der Burg

(Titel 4) Gegen Nachmittag sollten sich die Abenteurer auf der Burg einfinden, um den *Syre* nicht zu erzürnen. Die Burg *Crowdell* thront auf einem schroffen Berg über den Baumwipfeln. Von ihr mußte man weit über das Tal blicken können. Mehr als alles andere erinnert euch

dieser Bau an eine Raubritterburg.

E i n e
f i n s t e r e,
z i n n e n -



gekrönte Mauer, aus dem Felsen gewachsen und ein massiger Turm. Es ist sicher der gewaltigste Donjon, den ihr je gesehen habt; ein Brocken, wie von Gigantenfaust auf die Spitze eines unerklimmbaren Felsens getürmt, scheint er jeden Feind zu verhöhnen. Krähen fliegen krächzend

durch die Luft; ein ganzer Schwarm scheint in den Felsen unterhalb des Donjons zu nisten.

Um die Burg zu erreichen, müssen sie absteigen und ihre Pferde, falls sie denn welche besitzen, führen. Am Tor grüßt sie kurz ein Wachmann, bevor ihnen ein Knecht die Pferde abnimmt und sie über einige Treppen und durch ein zweites Tor in den Innenhof führt. Hier ist es eng und düster. Der gemauerte Brunnen im Burghof ist mit einem Verschluß aus eisenbeschlagenen Brettern bedeckt. Die Mauern scheinen jeden Laut zu verschlucken und die Ausstrahlung des mächtigen Donjons erinnert an das Turmhaus in *Borgward*.

Der Knecht bittet die Spieler einen Moment zu warten, damit er den *Syre* von ihrer Ankunft unterrichten kann. Kurze Zeit später tritt der *Syre* aus einer kleinen Tür am Fuße des Donjons und begrüßt sie freundlich. Er bringt sie in das Innere des mächtigen Turmes, die große Versammlungshalle.

Der *Syre* kann im folgenden Gespräch einige Fragen z.B. über den *Müller* oder *Creald* beantworten. So weiß er, woher der Haß des Müllers und die Sympathien *Crealds* gegenüber *Morwen* stammen:

*Hat er euch erzählt, daß er kinderlos geblieben ist, seit sein erster Sohn gestorben ist? Nun, er ging zu Seamon und ließ sich ein Pulver nach dem anderen mischen, um diesen Makel zu beheben. Schließlich wandte er sich in seiner Verzweiflung an Morwen - Ihr wißt, daß sie oft den Kranken auch ohne Lohn geholfen hat? Doch auch sie konnte ihm nicht helfen. Ich meine, jedermann wußte, daß er impotent ist, und irgendwann begannen sie über ihn zu lachen. Er seinerseits gab Morwen die Schuld an seinem Schicksal. Er hätte auch Hexenwerk geschrien, wenn der Sturm seine Mühle zerstört hätte. Bei *Creald* verhielt es sich genau andersherum. Vor Jahren stürzte sein ältester Sohn vom Pferd und brach sich beide Beine. Keiner glaubte, daß er je wieder würde laufen können. Morwen heilte ihn.*

Auch kann der *Syre* aufklären, was mit dem Priester und seiner Kirche geschehen ist:

Er war ein Narr. Ein starrköpfiger,

kurzsichtiger alter Narr. Die Menschen hier brauchten Hilfe, aber er predigte den Zorn der Götter. Sie waren verzweifelt, aber er streckte ihnen nicht die Hand entgegen, sonder schlug sie ihnen ins Gesicht. Und aus ihrer Verzweiflung wurde Angst, und aus ihrer Angst wurde Haß. Eines Nachts schäumte die Wut der Leute dann über und die Kirche stand in Flammen. Der Priester ist dabei praktisch im Schlafe verbrannt.

Die Spieler sollten außerdem entfernt mitbekommen, daß **Theowulf** für diesen Abend eine kleine Jagd angesetzt hat, da die Vorräte knapp geworden wären und seine Jäger ein Rudel Rehe in der Nähe gesichtet hätten. Die Spieler können daran nicht teilnehmen, entweder, weil sie keine Pferde haben, weil ihnen die nötige Erfahrung in der Jagd fehlt, oder aus sonst irgendwelchen Gründen. Sie sollten deshalb spätestens bei Anbruch der Dämmerung den Heimweg nach **Borgward** antreten.

Eine Geburt der Hölle

(Titel 1) Irgendwann sollte das Gespräch auf den Prozeß gegen **Morwen** und die Frage ihrer Schuld kommen. Äußern die Abenteurer, daß sie sich in dieser Sache immer noch nicht sicher wären, so kommt es zu dem Zwischenspiel **Eine Geburt der Hölle**.

Ich verstehe euch nicht. Ihr habt so viele eindeutige Beweise gegen die Hexe gesehen und gehört, doch ihr seid noch immer zu keiner Entscheidung gekommen. Mir kommt es fast so vor, als würdet ihr die Wahrheit nicht sehen wollen. Reichen euch denn die Vorwürfe nicht aus, sind sie nicht eindeutig genug?

Verneinen die Abenteurer dies oder ist ihre Antwort nicht eindeutig, so fordert **Theowulf** sie beinahe böse auf, ihm zu folgen. Er stürmt aus der Halle und geht eilig in den Hof. Dort nimmt er sein Pferd an die Zügel und rennt beinahe die Treppen hinunter. Schon kurze Zeit später galoppieren die Spieler (hoffentlich) hinter dem **Syre** her durch den Wald. Der Pfad wird immer schmaler, ein Trampelpfad nur noch, von Zweigen überhangen,

und eigentlich nicht geeignet für einen solch schnellen Ritt.

Damit die Abenteurer dem **Syre** ohne Schwierigkeiten folgen können, müssen ihnen hintereinander drei **EW: Reiten**, jeweils mit **WM+2**, **WM+0** und **WM-2**.

Endlich erreichen sie eine Lichtung, auf der ein kleines Haus steht - eigentlich nur eine ärmliche Hütte, deren Dach an einer Seite eingefallen ist. In einem windschiefen Verschlag sind zwei dürre Ziegen untergebracht, und ein nicht minder dürrer Köter springt euch kläffend entgegen. Auf der Rückseite des Hauses befindet sich ein schlammiger Pferch, in dem sich ein halbes Dutzend Schweine suhlen. Während die Spielerfiguren verschwitzt absteigen, tritt ein bleicher, stoppelbärtiger Mann mit filzigem Haar aus dem Haus. Er erschrickt sichtlich, als er den **Syre** erblickt, kommt aber gar nicht dazu, auch nur ein Wort zu sprechen, da **Theowulf** ihn sofort anfährt:

Wo ist es, wir wollen es sehen! Als der Mann stockt, brüllt Theowulf: Sage nicht, ihr habt es verbrannt! Ich habe es euch verboten! Kerl, ich lasse dich auspeitschen. Also, wo habt ihr es vergraben?

Völlig eingeschüchtert führt euch der Mann ein Stück des Weges zurück, dann links durch ein Dickicht auf eine kleine Lichtung. **Theowulf** folgt ihm laut fluchend. Am Rande der Lichtung war unlängst gegraben worden. Ohne ein Wort zu verlieren macht sich der Bärtige daran den Boden mit einer mitgebrachten Hacke zu bearbeiten. Er schwingt das Werkzeug, als hänge sein Leben davon ab. Endlich stößt seine Hacke mit einem weichen, sonderbar unangenehmen Laut auf Widerstand. Er bückt sich und hebt ächzend einen in einen Sack eingeschlagenen, schlaffen Körper aus dem Erdloch. Mit sichtlich angewidertem Gesicht legt er ihn zu Boden und reißt den Sack auf.

Unwillkürlich haltet ihr den Atem an, als ihr seht, was in dem Sack liegt: Es ist ein verkohltes Schwein und es hat zwei Köpfe. Die Haut des Tieres ist verbrannt, und hier und da schimmern poröse Knochen durch das verschmorte Fleisch - aber der zweite, mißgestaltete

Schädel, der dicht neben dem eigentlichen Kopf des Frischlings aus der Schulter ragt, ist deutlich zu erkennen. Er hat weder Augen noch Ohren, aber es ist nicht mehr festzustellen, ob diese Mißbildung angeboren oder nur eine Folge des Feuers ist.

Die Augen des Mannes sind dunkel vor Furcht:

Es lebte, doch ich habe es sofort erschlagen. Aber es ... es hat ... gelebt, als es auf die Welt kam. Es hat gestrampelt und geschrien, als wäre der Teufel in seinen Leib gefahren, und ... und es hat nach mir gebissen.

Ein verlockendes Angebot

Als ihr wieder auf der Burg seid, verlangt **Theowulf** in einem leisem und ernsten Ton:

Verurteilt die Hexe. Es ist nötig, begreift das doch. Die Menschen hier sind fast wahnsinnig vor Angst. Irgend etwas geschieht hier. Etwas Schreckliches. Ich weiß nicht, ob es die Dämonen selbst sind, die ihre Hände hier im Spiel haben, oder nur eine Aneinanderreihung von Zufällen. Und es spielt auch keine Rolle. Wichtig ist, daß die Menschen hier auf ein Zeichen warten. Ein Zeichen, daß etwas geschieht, daß ihnen geholfen wird. Seht euch doch um! Ein armes Dorf, eine Handvoll Menschen, die nichts lieber tun, als die Dämonen für ihr Unglück verantwortlich zu machen, statt ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen.

Zögern die Abenteurer oder **Verneinen** sie **Theowulf** Bitte, so fährt er sie an:

Warum zögert ihr? Sind die Beweise euch immer noch nicht eindeutig genug? Und selbst wenn nicht, seit wann zögert die Inquisition Unschuldige zu verbrennen? Sagt mir ja nicht, die Inquisition würde die Menschen tatsächlich vor Hexerei und Schwarzer Magie beschützen. Das einzige, was die Inquisition beschützt, sind die Tempel selbst. Ihr tötet und brennt im Namen der Götter, aber glaubt mir - die Hälfte eurer Brüder würde selbst die Götter auf den Scheiterhaufen zerren, kämen sie in Menschengestalt nach Midgard.

Sagt mir, was tötet ihr, wenn jemand zu euch käme, der von sich behauptet ein Gott zu sein und

von nun an selbst – ohne Priester – für das Wohl der Lebewesen sorgen würde?

Auch wenn er Tote auferweckte und Lahme zum gehen bringen würde, so würde man ihn doch der Hexerei und des Teufelwerks beschuldigen, ihn kreuzigen und auf dem Scheiterhaufen verbrennen.

Aber ... es tut mir leid ... ich hätte so etwas vielleicht nicht sagen sollen. Aber ihr müßt mich verstehen. Sprecht ihr Morwen frei, werden sich die Menschen eine andere Hexe suchen. Sie sind halb von

Sinnen vor Angst. Es herrscht Unruhe. Die letzte Ernte wurde vernichtet, und ihr habt ge-

sehen, was mit dem See im Wald geschehen ist. Wenn ihr Morwen frei sprecht, werden sie sich ein anderes Opfer suchen. Und vielleicht mehr als eines. Vielleicht wird es Tote geben. Sehr viele Tote. Der nächste Winter wird Hunger bringen. Sie verlangen, daß ich etwas tue. Aber ich weiß nicht, was.

Ich will ehrlich sein: Meine Herrschaft zerfällt. Die Menschen arbeiten nicht mehr, weil sie Angst haben. Sie lassen ihre Felder brachliegen, weil sie es nicht mehr wagen, die Sicherheit ihrer Häuser zu verlassen. Einer traut dem anderen nicht mehr und sie beginnen mir zu mißtrauen. Uns droht der Untergang. Und ich weiß nicht, ob ich es noch verhindern kann. Vielleicht ist es bereits zu spät.

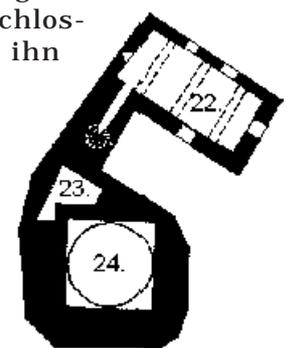
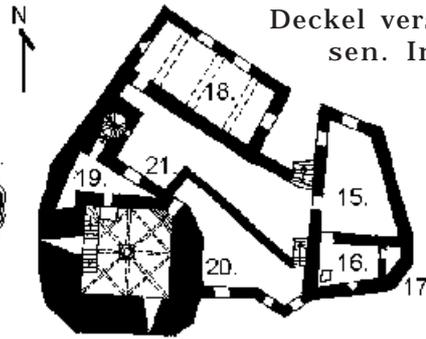
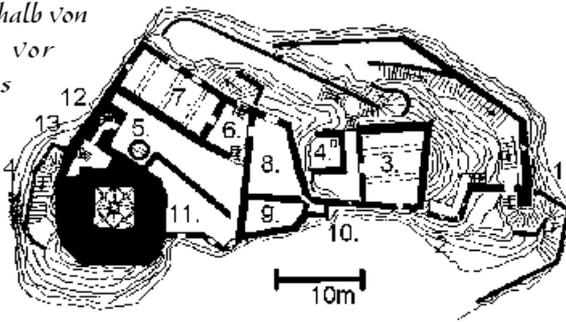
Glaubt mir, ich hätte euch nicht gerufen. Und ginge es nach mir, so würde ich jeden auspeitschen, der das Wort Hexerei auch nur in den Mund nimmt. Aber ihr seid nun einmal hier. Die Dinge sind ins Rollen gekommen, und ich muß sehen, daß ich das Beste daraus mache. In gewissem Sinne will ich wirklich nichts als Ruhe und Ordnung auf meinem Land. Und mir ist inzwischen jedes Mittel recht, sie zu erhalten.

Er zögert einen Moment, dann sagt er:

Ich mache euch einen Vorschlag. Und bitte entscheidet nicht gleich darüber, sondern denkt nach.

Ich habe den Beginn des Prozesses auf Übermorgen angesetzt. Das ist nun nicht mehr zu ändern. Die Menschen fiebern auf diesen Tag hin. Ich will euch aber bis dahin meine ganze Hilfe zusichern, keine Frage soll unbeantwortet bleiben, keine Tür verschlossen.

Doch am Tag nach dem Prozeß werdet ihr über die Hexe Morwen zu Gericht sitzen. Und ihr werdet sie schuldig sprechen und zum Tode auf dem Scheiterhaufen verurteilen, ganz gleich, zu welchem Ergebnis ihr wirklich gekommen seid.



Glaubt ihr, daß sie eine Hexe ist, so ist es ohnehin eure Pflicht, sie zu verbrennen. Glaubt ihr aber, daß sie unschuldig ist, so werden wir es so arrangieren, daß es nur so aussieht, als würde sie verbrannt. Ich gebe euch mein Wort, daß ich dafür sorgen werde, daß sie in aller Heimlichkeit weggebracht wird – wohin auch immer ihr wollt. Sagt jetzt nichts, ihr könnt mir eure Entscheidung morgen oder in den nächsten Tagen mitteilen.

Die Burg Crowdell

Insgesamt leben auf der Burg außer Theowulf noch 20 Wachen, 3 Knechte und 5 Mägde. Außerdem sind noch 2 Jäger in den Diensten des Syre, die jedoch nur selten auf der Burg anzutreffen sind. Familienangehörige gibt es keine.

1. Eingangstor

Das Tor wird durch eine große eiserne Tür verschlossen. Innen befindet sich ein großer Riegel. Das Tor wird permanent von einem Torwächter bewacht.

2. Wehrgang

Vom Wehrgang aus kann man den Eingangsbereich gut überblicken und mit Bögen und Armbrüsten auch dementsprechend gut verteidigen.

3. Stall

Dieser große Raum wird von drei großen Rundbögen gestützt. Er

dient vorrangig als Pferdestall, aber auch als Scheune und Lagerraum für Lebensmittel. Insgesamt stehen hier 21 Pferde, ein schwarzer Rappen ist das Lieblingspferd des Syre. Außerdem schlafen hier die 3 Stallknechte.

4. Erste Zisterne

In dieser Zisterne wird das Wasser von den Dächern gesammelt. Ist sie voll, wird das Wasser in die zweite Zisterne [9] umgeleitet.

5. Brunnen

Der alte Brunnen ist mit einem eisenbeschlagenen Deckel verschlossen. In ihn

wurden die Leichen der Burgbewohner geworfen. Seitdem wird er nicht mehr genutzt. Abgesehen davon, stellt der Brunnen aber auch einen Fluchtweg aus der Burg dar. Klettert man vier Meter an eisernen Sprossen in den Brunnen hinab, so gelang man zu einer Geheimtür, die in das unterirdische Höhlensystem führt.

6. Zweites Tor

Dieses Tor ist der Durchgang zum Haupt- und Wohntrakt der Burg. Es kann, genau wie das Eingangstor durch eine schwere eiserne Tür verschlossen werden.

7. Wohnraum

Zusammen mit den Räumen [18] und [22] sind dies die Wohnräume des Syre und seiner Familie.

8. Küche

In diesem Raum befindet sich die Küche der Burg. Zusätzlich lagert hier der Großteil der Vorräte. Die 5 Mägde schlafen in diesem Raum.

9. Zweite Zisterne

Wenn die erste Zisterne voll ist, wird das Wasser hier hinein umgeleitet. Wenn sie leer ist, was meistens der Fall ist, wird sie auch manchmal als zusätzliches Verlies benutzt.

10. Ausguck

Von diesem Platz aus hat man eine gute Übersicht über die angreifbare Seite der Burg. Er ist in Frie-

denszeiten aber nur selten besetzt und wird stattdessen als zusätzlicher Abort benutzt.

11. Geheimer Raum

Diese kleine Halle wird durch eine Wendeltreppe in der Säule erreicht. Der Raum ähnelt der großen Halle und ist mit über fünfzig Kerzen erhellt. Überall stehen Tische und Regale, die von Tiegeln, Töpfen, Flaschen, Krügen und allen anderen denkbaren Behältnissen überquellen. Ein scharfer, nicht unbedingt unangenehmer, aber sehr fremdartiger Geruch hängt in der Luft, und auf einem der Tische gewahrt ihr eine Anordnung von Kesseln, Schalen und gewundenen metallenen Rohren, wie ihr sie bisher allenfalls in den Laboratorien von Alchimisten gesehen habt. Die Decke über diesem Tisch ist rußgeschwärzt. Auf dem Tisch und auch auf dem Boden entdeckt ihr nach und nach höchst eigenartige Gerätschaften sowie eine Unzahl von Büchern und in großen ledernen Mappen untergebrachten Blättern. Und in all diesen zahllosen Krügen und Flaschen finden sich ebenso zahllose Tinkturen und Substanzen.

Durchsucht man den Raum, so kann man auf folgendes stoßen:

- eine Liste mit Substanzen, die *Theowulf* offensichtlich ausgegangen waren, denn er hatte zum Teil die benötigten Mengen samt der Quellen, aus denen er sie bezog, dahinter notiert
- einen tönernen Krug mit einer dunkelbraunen Flüssigkeit, die bestialisch stinkt. Auf der Haut brennt sie wie Säure. Mit einem **PW: Intelligenz** erinnert man sich, diesen Gestank zu kennen. Mit einem zweiten **PW: Intelligenz** erinnert man sich an den Pfuhl im Wald
- einige Bücher nach Belieben des Spielleiters
- diverse Zaubermaterialien und Kräuter

Der Raum wird allerdings von einem Wächter bewacht, der alle Lebewesen außer *Theowulf*, die den Raum betreten, rücksichtslos angreift. Der Dämon ist menschenähnlich, hat eine tiefblaue Schuppenhaut, vier kurze, kräftige Arme und ein echsenartiges Gesicht. Er ist mit einer überschweren Hellebarde bewaffnet, die er vierhändig führt.

Truscan IV

Gr 4, LP 15, AP 30, Res.+14/14/12, RK LR, RW 40, HGW 100, B 24, Abwehr+13

Angriff: Hellebarde+8 (2W6+4 schlagend, 1W6+4 stechend)

12. Wendeltreppe

Über diese Treppe kommt man zu [13], [19] und [22].

13. Lagerraum

Ein weiterer Lagerraum. Über eine kl. Treppe erreicht man Raum [14].

14. Unterirdischer Wehrgang

Dieser Gang ist von außen kaum zu erkennen. Hier lagern Notvorräte. Außerdem befindet sich in der Wand eine Geheimtür als Fluchtweg. Durch einen gekennzeichneten Mehlsack davor kann man ihn leicht finden. Hinter der Geheimtür führen gut getarnte, sehr steile Stufen den großen Felsen hinab.

15. Wohnraum der Soldaten

In diesem Raum wohnen die 20 Soldaten. Im hinteren Teil des Zimmers kann man durch eine Tür zum Verlies gelangen.

Burgwache

Gr 2, 15 LP, 15 AP, Res.+11/13/11, KR, RW 60, HGW 80, B 20, Abwehr+12 (großer Schild+1)

Angriff: Langschwert+8 (1W6+2), Dolch+6 (1W6), Stoßspeer+6 (1W6+1), leichte Armbrust+6 (1W6)

16. Lagerraum

Im Boden dieses Raumes befindet sich eine Klappe, durch die man an die zweite Zisterne gelangen kann.

17. Verlies

In diesem Verlies befindet sich die *Leiche des wahren Theowulf*. *Gillion* war es damals nicht Strafe genug, seinen Vater nur kaltblütig zu ermorden. Er sperrte ihn ins Verlies und ließ ihn dort qualvoll verhungern. Betritt man den Raum, so entsteigt der Leiche eine gebundene Seele, die versucht, einen Abenteurer zu übernehmen. Gelingt ihr dies, so spielt sich vor dem geistigen Auge des Spielers folgende Szene ab:

Plötzlich hörst du Lärm im Hof – kurz darauf stürmen Männer in deine Kammer, zerren dich aus deinem Bett und schlagen dich bewußtlos – später blickst du in ein Gesicht, daß du irgendwoher zu kennen scheinst: du blickst in Augen, die so tief sind, daß du sie nicht zu ergriinden magst, und die dabei von Mordlust

nur so sprühen: dann verschleiern 'Nebel deinen Blick – irgendwann erwachst du in einer kleinen Kammer und hast das Gefühl, daß sich dein Magen vor Hunger selbst verzehrt und deine Kehle völlig ausgetrocknet ist – danach ist es nur noch dunkel.

Danach ist es ihr einziges Anliegen, sich an *Gillion* zu rächen. Bei der nächsten Gelegenheit wird der übernommene Abenteurer versuchen den *Syre* anzugreifen. Da der Geist der gebundenen Seele verwirrt ist, kann sie keine großen Hilfen bei der Erkundung der Burg geben.

Gebundene Seele In: m50

Gr 3, LP -, AP 15, Res. +14/18/14, -R, RW 60, HGW -, B 24, Abwehr+12, Angriff: Berührung+8 (Ge -10 pro Runde)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen; erleidet bei Treffer nur „1+magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden

18. Wohnraum

Zusammen mit den Räumen [7] und [22] sind dies die Wohnräume des *Syre* und seiner Familie

19. Persönliche Räume des Syre

Hier befindet sich ein Arbeitszimmer. Man kann Einkaufslisten, Listen von Steuerabgaben und ähnliches finden.

20. Große Halle

Diese große Halle mit der netzartig gebauten Decke dient als Versammlungs- und Tafelhalle. In der Säule in der Mitte führt eine *geheime Wendeltreppe* zu [11] und [24].

21. Leitern

Je eine Leiter führt von Raum [21]. In Raum [23], bzw. vom Hof zur Tür der Großen Halle.

22. Wohnraum

Zusammen mit den Räumen [7] und [18]. sind dies die Wohnräume des *Syre* und seiner Familie

23. Persönliche Räume des Syre

Eine Erweiterung des Arbeitszimmers. Hier befindet sich ein kleines Archiv.

24. Dach des Donjons

Auf dem Dach des Donjons befindet sich ein Observatorium. Man kann hier Aufzeichnungen über die kommende Mondfinsternis erhalten. Das Zeichen der waagerechten Mondsichel taucht immer wieder auf.

Die nächtliche Verabredung

Als ihr euch dem Gehöft nähert, seht ihr, daß hinter keinem einzigen der Fenster noch Licht brennt. Die Häuser liegen da wie schwarze Felsen in der Nacht. Nirgends rührt sich etwas. Nicht einmal der Laut eines Tieres ist zu hören. Eure Schritte erzeugen langsam verhallende Echos, und als ein Pferd einmal aufschraubt, zuckt ihr unwillkürlich zusammen. Euch fällt auf, wie unheimlich diese Stille ist, fast als wäre alles Leben von diesem Hof gewichen.

Regan kommt nicht zu seiner Verabredung. Er ist sozusagen verhindert. Außerdem befindet sich tatsächlich - außer ein paar Kindern und Frauen, die sich aber von sich aus niemals zeigen würden und auch nicht öffnen, wenn man anklopft - keine Menschenseele auf dem Hof. Schaut man im Stall nach, sieht man sofort, daß alle Pferde fort sind.

Die Menschenjagd

(Titel 9) Als die Spieler sich gerade wieder aufmachen, hören sie ein Geräusch. Es sind menschliche Stimmen. Die Stimmen zahlreicher Männer, die sich schreiend verständigten - dazu das dumpfe Dröhnen von schnell dahingaloppierenden Pferden. Und in der Ferne kann man einige Schatten erkennen. Die Stimmen und Pferde kommen schnell näher, so daß man schon bald einzelne Gestalten ausmachen kann.

Spätestens jetzt sollten die Abenteurer sich im nahen Ufergebüsch des Flusses verbergen. Dies ist wegen der Dunkelheit ohne Probleme möglich.

Es sind ungefähr zwei Dutzend Reiter in dunklen Kleidern, mit Mänteln, die wie schwarze Flügel hinter ihnen herflattern, als sie, tief über die Rücken der Pferde gebeugt, heransprengen. Ihre Gesichter schimmern in der Dunkelheit, und ihr hört scharfe Rufe. Dabei umgibt die Berittenen eine düstere Aura von Gefahr. Sie scheinen etwas zu jagen. Und dann seht ihr schließlich was sie jagen: Es ist ein Mensch.

Der Mann stolpert mit hastigen, weit ausgreifenden Schritten am Flußufer entlang, kaum einen

Steinwurf von euch entfernt. Und er sieht sich dabei immer wieder gehetzt nach seinen Verfolgern um, wodurch er mehr als einmal ins Stolpern gerät und beinahe stürzt. Die dunklen Reiter holen schnell auf. Doch als sie dreißig Schritte von dem flüchtenden Mann entfernt sind, zügeln sie ihre Tiere und beginnen, sich aufzuteilen. Die eine Hälfte galoppiert weiter hinter dem Mann her, während die andere einen weiten Bogen schlägt, um ihm den Weg abzuschneiden.

Auch der Gejagte erkennt jetzt, daß er keine Chance mehr hat. Er läuft langsamer, bleibt einen Moment stehen und sieht sich wild nach allen Richtungen um. Er hebt die Hände; in einer hilflosen, beinahe flehenden Geste. Und genau in dem Moment reißt die Wolkendecke auf, so daß das bleiche Licht des Mondes sein Antlitz in aller Deutlichkeit enthüllt: Es ist *Regan*!

Auch das Gesicht eines Reiters ist plötzlich zu erkennen: Es ist eine totenbleiche, knochige Fratze. Nase und Augen sind nur schwarze Löcher, der Mund zu einem höhnischen Grinsen verzerrt, und die Hände, welche die Zügel des Pferdes halten, sind keine Hände, sondern die dünnen Knochenklauen eines Skelettes!

So schnell der Himmel aufriß, so rasch schließen sich die Wolken auch wieder und Dunkelheit senkt sich über das furchtbare Bild.

Dann jagt einer der Dämonen auf *Regan* los und reißt im allerletzten Moment, gerade als ihr glaubt, er müsse den Zimmermann einfach über den Haufen reiten, sein Pferd zur Seite. Die furchtbare Skelettklaue vollführt eine blitzartige Bewegung, und plötzlich schreit *Regan* voller Schmerz und Entsetzen auf, taumelt zurück und bricht in die Knie. Der Reiter galoppiert weiter, doch noch bevor *Regan* sich wieder erheben kann, sprengt ein zweiter gewaltiger Schatten heran, und ein neuerlicher Schlag trifft den Zimmermann. *Regans* zweiter Schrei klingt noch schmerzvoller; diesmal fällt er nicht mehr auf Hände und Knie herab, sondern stürzt längs zu Boden.

Die *Knochenreiter* bilden einen Kreis um *Regan* und einer, ein besonders großer und kräftiger Schat-

ten - wohl der Anführer - steigt ab und schreitet gemächlich auf *Regan* zu. Er zückt einen Dolch, reißt brutal *Regans* Kopf in die Höhe und schneidet ihm die Zunge aus dem Mund. Ein grausam hohes Siegesgeheul erhebt sich von den anderen Reitern, als der Hauptmann seine Faust mit dem blutenden Stück Fleisch in die Höhe hebt. Dann galoppieren alle wie vom Wind getragen davon.

Versuchen die Abenteurer mit Gewalt einzugreifen, so werden sie rücksichtslos niedergemacht, bis sie wehrlos sind.

Regan ist schwer verwundet, aber er wird es überleben. Er kann allerdings nicht mehr sprechen, und da er auch nicht schreiben kann, ist eine Verständigung schwierig. Ganz abgesehen davon, ist er für den Rest des Abenteurers dermaßen verängstigt, daß er den Abenteurern nichts mehr mitteilt, was ihnen weiterhilft. Die Abenteurer können jetzt auf die Burg zurückkehren, oder nach *Borgward* reiten, Schwierigkeiten mit dem *Syre* bekommen sie so oder so.

Der vierte Tag: Purer Haß

Haben die Spieler in *Borgward* genächtigt, werden sie morgens von lauten Stimmen geweckt. Ansonsten werden sie auf sie aufmerksam, nachdem sie sich mit *Morwen* unterhalten haben. Sie können die Worte nicht verstehen, doch es scheinen sehr ärgerliche Männerstimmen vor dem Haus zu sein. Sie scheinen zu streiten und zu diskutieren. Schaut man durchs Fenster, so sieht man folgendes: Auf der Straße stehen eine Handvoll Männer zusammen, unter ihnen auch *Bresser* und - besonders lautstark - der Schmied. Man kann noch immer nicht verstehen, was sie reden, aber ihre Gesten verraten ihren Zorn. Es geht um dieses Haus. Und um die Menschen, die darin wohnen!

Als die Männer euch am Fenster erblicken, verstreut sich die Ansammlung. Dafür betritt nach einigen Augenblicken *Bresser* ungestüm das Zimmer. Aufgebracht wirft er euch vor:

Wie ihr wahrscheinlich gesehen habt, sind die Männer aufgebracht und ärgerlich. Sie wollen die Hexe auf dem Scheiterhaufen brennen sehen. Und ich bekomme nun ihre Wut zu spüren. Sie klagen mich an, daß ich die Hexe unter meinem Dach wohnen lasse. Sie haben mir Gewalt angedroht. Ich sage euch, schafft sie fort aus meinem Haus, zurück in den Turm oder sonst irgendwohin.

Dann setzt er sich in den großen Raum und beginnt sich zu betrinken. Die Abenteurer sollten sich daraufhin entschließen, Morwen wieder in den Turm umzuquartieren, da sie allein dort sicher vor den aufgebrachten Dorfbewohnern ist. Verlassen die Abenteurer mit Morwen und Bresser das Haus, spielt sich folgende Szene ab:

Ihr verlaßt das Haus und überquert die Straße und den Platz, um zum Turm zu gelangen. Und obwohl es nur wenige Schritte bis dorthin sind, wird dieser Gang zu einem Spießrutenlauf: Denn Borgward verwandelt sich von einem Herzschlag auf den anderen. Das bislang apathische, geduckte Dorf ist plötzlich von brodelnder Feindseligkeit erfüllt. Die Menschen auf der Straße bleiben stehen - wie auf ein unhörbares Kommando hin - und starren Morwen, Bresser und euch an. Und plötzlich erscheinen auch Gesichter in Türen und Fenstern. Alle Gespräche, alle Laute verstummen, und von einem Moment auf den anderen seht ihr euch von hundert finsternen Augenpaaren angestarrt.

Ihr merkt, wie sich Morwens Körper unter dem groben Stoff des Kleides versteift. Ihr Blick irrt unbeständig hierhin und dorthin, findet nirgendwo Halt und kehrt schließlich angsterfüllt zurück.

Die Menschen rühren sich nicht, sie stehen einfach da. Ein stummes, drohendes Spalier, das euch anstarrt. Und mit einem Mal bezweifelt ihr, daß diese Feindseligkeit nur Morwen gilt.

Gespräch mit Morwen

(Titel 7) Im Laufe des Tages ist Morwen das erste Mal ansprechbar. Ihr Zustand hat sich beträchtlich gebessert und sie kann frei reden, auch wenn es eher wie ein Flüstern

klingt.

Sie brachten mich weg, wie dich: in ein Haus, in dem ich ... arbeiten mußte.

Irgendwann bin ich dann geflohen. Ich hab's schon vorher ein paarmal versucht, aber sie haben mich jedesmal wieder eingefangen, aber dann ist es mir doch gelungen. Ein Jahr bin ich durch das Land geirrt, bis ich schließlich Bert getroffen habe. Er wurde mein Mann. Er nahm mich auf, und wir heirateten. Aber dann starb er und ich war wieder allein. Nach einiger Zeit traf ich Seamon. Er war sehr gut zu mir, jedenfalls am Anfang. Ich war jung damals und von irgendetwas mußte ich leben. Ich war Bedienung in einer Schenke als ich ihn kennenlernte, fast eine Leibeigene. Er war ein alter Mann, aber er war nett und reich. Er wollte mich, und ich wollte etwas mehr vom Leben als nur einen Teller Suppe am Tag. Nun, ich ging mit ihm. Er war gut zu mir, und er war gut zu denen, die er kannte und mochte. Zu den anderen war er wie ein Stein.

Einmal haben wir gehungert, weil er der Familie eines Freundes das letzte Essen gab, das wir besaßen. Aber ich habe auch erlebt, daß er ein Kind sterben ließ, weil seine Mutter kein Geld hatte, die Medizin zu kaufen. Ja, manchmal war er ein Ungeheuer. Ein oder zweimal hatten wir Streit, weil ich gegen seinen Willen Medikamente verteilt habe.

Und dann begann das Wasser zu verderben. Nicht nur der See verfaulte, auch der Brunnen am westlichen Ende des Dorfes. Ich habe sie gewarnt, davon zu trinken. Manche haben auf mich gehört, manche nicht. Erst als es zu spät war, als einige krank wurden und einige starben, fingen sie an das Wasser zu verschmähen. Ich war nicht die Einzige, die sie gewarnt hat. Auch mein Mann Seamon hat es getan. Aber er hörte auf, als ihm klar wurde, daß sie nicht auf ihn hören würden. Und selbst der Syre hat ihnen verboten, den Brunnen weiter zu benutzen, nachdem die Ersten krank wurden und einige Tiere, die von dem Wasser getrunken hatten, starben. Aber sie haben erst darauf gehört, als es zu spät war.

Auf dem Friedhof liegt ein Kind, dessen Hände direkt aus den Schultern wuchsen, als es auf die Welt kam. Ich habe mitgeholfen, es auf die Welt zu bringen.

Ich weiß, welch entsetzlichen Anblick es bot. Später geriet ich in Streit mit der Mutter. Ein törichtes Weib, ich habe sie mehr als einmal gewarnt. Ich habe auch diesen starrköpfigen Müller gewarnt und viele andere auch. Keiner hat auf mich gehört. Dafür haben sie mir hinterher die Schuld gegeben, als ganz genau das passierte, was ich ihnen prophezeite. Ich war oft am See, ich weiß, wovon ich rede. Das Wasser war niemals so, daß man es getrunken hätte. Aber es enthält Salze, die gut gegen manche Krankheit sind. Seamon hat oft Wasser von dort geholt, um seine Medikamente zu mischen. Und er hat mich hingeschickt, als er zu alt und der Weg für ihn zu beschwerlich wurde. Er nahm das heilende Wasser regelmäßig selbst gegen seine Gicht.

Als das Wasser zu faulen begann, wurde auch Seamon krank. Als es deutlich wurde, daß das Wasser vergiftet war, hatte er schon zuviel davon getrunken. Er wurde krank. Ich habe ihn gepflegt, so gut ich konnte, aber er war ein alter Mann und ich bin kein Arzt. Ich war verzweifelt. Ich wußte, daß er starb. Ich habe versucht, für ihn zu tun was ich konnte, aber es war nicht genug. Vielleicht war es ein Fehler. Ich habe ihn ... sehr gemocht. Er war ein alter Mann, manchmal konnte er recht grausam sein, aber er war mir nicht gleichgültig. Ich war einfach völlig verzweifelt, als mir klar wurde, daß ich ihn verliere. Werdet ihr mich jetzt verurteilen?

Eine schöne Geschichte, von der aber keinesfalls alles stimmt. So hat es ihren Exmann Bert niemals gegeben. An seine Stelle gehört niemand anderes als Theowulf alias Gillion.

Böse Träume

In dieser Nacht kann der Spielleiter den Abenteurern die folgenden Träume senden, um ein wenig Würze in die Beziehung zwischen Morwen und dem „Jugendfreund“ zu bringen. Damit seine Gefährten nicht ganz leer ausgehen, bekommen auch sie einen Traum gesendet:

Ein Traum für den Jugendfreund ...
(Titel 1, 9, 3 und 9) Kurz nachdem du eingeschlafen bist, beginnst du

zu träumen.

Du befindest dich nicht mehr in deinem Zimmer. Statt auf der weichen Matratze des Bettes liegst du auf einem noch weicheren Lager aus Moos. Und statt der fleckigen, niedrigen Zimmerdecke blicken deine Augen ins samtene Schwarzblau einen Nachthimmels, an dem nicht eine einzige Wolke steht. Der Mond, der sich nun bis auf einen kaum fingerbreiten Streifen an seiner rechten Seite vollkommen gerundet hat, überschüttet dein Gesicht mit bleichem Licht, das alle Farben auslöscht und die Dinge mit harten Konturen versieht. Die vielfältigen Gerüche des Waldes dringen in deine Nase, und du hörst das Rauschen der Blätter, die sich hoch über deinem Kopf im Wind bewegen.

Du stehst auf, und siehst dich um. Du stehst am Rande einer Lichtung und du hast das Gefühl, diese Lichtung zu kennen. Es ist die verwunschene Lichtung im Wald, auf der ihr am letzten Tag bevor ihr Borgward erreicht habt, den Hexenkreis gefunden habt. Schauernd bleibst du stehen. Schon am Tage hatte dieser Ort unheimlich ausgesehen und dir Angst eingejagt. Jetzt, in der Kälte und Stille der Nacht und in einem Licht, das alle Details verwischt und nur die Essenz der Dinge sichtbar läßt, erfüllt dich dieser Anblick beinahe mit Panik. Es ist ein Ort, an dem das Lebende tot ist und das Tote lebendig.

Plötzlich hörst du Schritte hinter dir. Du spürst, wie jemand dicht hinter dir steht, spürst, wie die Gestalt hinter dir die Hand hebt, wie sich ihre Finger sich deiner Schulter nähern und kurz davor verharren. Du schreist auf und brichst mit einem entsetzten Schritt durch das dornige Gestrüpp am Rande der Lichtung und taumelst in das verteilte Rund des Hexenkreises. Du versinkst bis zu den Knöcheln im Morast, der sich an deinen nackten Füßen festsaugt, als wolle er dich festhalten. Die Berührung der giftigen Pilze brennt wie Säure auf deiner Haut. Schließlich verlierst du das Gleichgewicht und fällst auf die Knie.

Es ist das Entsetzlichste, was du jemals erlebt hast. Kein Sturz auf sumpfiges Erdreich, sondern vielmehr ein Gefühl, als prallst du auf

den Rücken eines gewaltigen, lebenden Etwas, einer böartigen, schwarzen Kreatur, die direkt aus den tiefsten Abgründen der Hölle emporgestiegen ist. Halb wahnsinnig vor Angst und Ekel bäumst du dich auf, reißt deine Hände in die Höhe und starrst auf das widerliche Gemisch aus schwarzen Erdbrocken und zermalmten Pilzen. Du schreist auf, doch deine Stimme scheint nicht mehr dir zu gehören. Sie ist ein hohes, panikerfülltes Kreischen, das in den schwarzen Abgründen zwischen den Bäumen versickert, wie ein Lichtstrahl in einem bodenlosen Schacht. Dafür hörst du ein Lachen, Morwens Lachen. Diese Erkenntnis läßt dich

buchstäblich zur Salzsäule erstarren. Sie tritt aus dem Schatten der Bäume heraus. Ihre Hände teilen das dornige Gebüsch, das deine Kleider zerrissen haben, ohne Schaden zu nehmen. Das tote Erdreich, das dich wie mit unsichtbaren Händen festgehalten hat, beschmutzt ihre nackten Füße nicht einmal. Sie trägt noch immer das einfache, weiße Hemd, das Finred ihr gegeben hat, aber ihr Haar hängt jetzt sauber und glatt bis auf ihre Schultern herab, und von ihren Wangen ist das Grau der Krankheit gewichen. Der Glanz ihrer Augen ist nicht mehr das verzehrende Feuer des Fiebers, sondern pures, loderndes Leben.

Sie schreitet auf dich zu und umarmt dich zärtlich. Du zitterst vor Wonne und Begierde. Deine Nerven stehen in Flammen. Sie führt dich in die Mitte des mittlersten Kreises und als sie sich langsam zu Boden sinken läßt und dich mitzieht, wehrst du dich nicht. Das schwarze Erdreich schmiegt sich wie eine klebrige Decke an deine Haut, und die toten weißen Pilze bilden einen Ring stummer unüberwindlicher Wächter.

Mit einer einzigen fließenden Bewegung setzt sie sich auf und streift sich das Hemd über den Kopf. Darunter trägt sie Nichts. Ihr Körper ist weiß wie Alabaster und schimmert wie feinste Seide, und er ist so schön, wie du ihn in Erinnerung hast. Dein Blick saugt sich daran fest, gleitet

über ihre Schultern, ihre festen Brüste und wieder hinauf zu den verlockenden Lippen.

Sie lächelt verführerisch und du blickst ihr in die Augen. Und plötzlich hast du das

Gefühl, als hätte sich eine kaum wahrnehmbare Kälte in ihren Blick geschlichen. Auf einmal spürst du auch wieder die Kälte der Nacht und widerwärtige Berührung des verdorbenen Bodens. Sie streckt die Arme nach dir aus, aber du stößt sie von dir und springst mit einer entsetzten Bewegung auf die Füße und prallst zwei, drei Schritte zurück.

Morwen lacht. Sie erhebt sich mit einer fließenden Bewegung und folgt dir. Du willst fliehen, aber deine Füße verfangen sich in einem Gewirr aus Pilzen und Wurzelgeflecht. Du strauchelst und schlägst schwer auf den Boden auf, der noch immer weich und klebrig ist, zugleich aber so hart, daß dir der Aufprall fast die Sinne raubt. Morwen kommt näher. Sie lacht, und ihre Stimme gleicht noch immer einem goldenen, glockenhellen Elfenklang, der jeden einzelnen Nerv in deinem Körper vibrieren läßt. Ihre Lippen, voll und rot und verlockend, kommen näher, berühren deine Stirn, deine Wangen und schließlich deinen Mund.

Du bäumst dich auf und schreist. Du weißt, daß das Wesen vor dir alles ist, nur nicht Morwen. Deine Hände sind noch immer gefesselt, aber du wirfst deinen Oberkörper hin und her und trittst mit den Beinen aus. Du schreist wie von Sinnen - und plötzlich erlischt Morwens Lächeln, sie holt aus und schlägt dir mit aller Macht in Gesicht. Der Hieb läßt deinen Kopf in den Nacken fliegen. Du stöhnst vor Schmerzen, bäumst dich aber gleich wieder auf und reißt verzeifelt an den unerbittlichen Fesseln. Morwen ruft irgendetwas, das du nicht verstehst, und plötzlich verändert sich ihre Stimme, wird dunkler und zugleich zorniger, und dann trifft dich ein zweiter, noch kräftigerer Hieb auf die andere Wange. Vor deinen Augen beginnen sich



bunte Kreise zu drehen...

Der Alptraumwald, die Lichtung und auch Morwens Gesicht verschwimmen und werden zu wirren Farbklecksen ohne Sinn und Zusammenhang. Dann trifft dich ein dritter Schlag, der dich endgültig wieder in die Wirklichkeit zurückbringt. Deine Gefährten stehen über dir, halten deine Arme und versuchen dich zu beruhigen. Finred steht mit besorgtem und Bresser mit angstvollem Blick in der Zimmertür. Du bist schweißgebadet.

... und ein Traum für einen seiner Gefährten (Titel 1)

Kurze Zeit, nachdem du eingeschlafen bist, hast du einen Traum:

Du irrst durch einen dunklen Wald. Unerwartet teilt sich das Unterholz vor dir und du siehst den toten See im Wald. Aus dem übelriechenden, fauligen Tümpel ist vollends ein Höllenpfuhl geworden; ein fast lotrecht in die Erde führendes Loch, dessen Wasser schwarz wie geschmolzenes Pech ist. Es ist auch nicht das Wasser, das diesen unheimlichen grünen Schein von sich gibt, sondern die Felsen, die den Kessel säumen. Ein matter, unangenehmer Glanz überzieht den risigen Granit wie eine löchrige Decke. Nur an einer Stelle im Wasser, weit unten, ist das unheimliche Licht auch im See zu sehen.

Du willst dich abwenden, als du eine Bewegung am jenseitigen Ufer wahrzunehmen glaubst. Neugierig siehst du genauer hin - und unterdrückst einen Schrei. Zwischen den Bäumen steht der Tod. Eine hoch aufgerichtete Gestalt, in schwarze Lumpen gekleidet und eine Sense in der rechten Hand, auf deren Stiel er sich stützt. Sein Gesicht bleich, eine weiße Maske aus schimmernden Knochen, hinter deren leeren Augenhöhlen es unheimlich glitzerte, die Nase ein tiefes Loch und der Mund darunter ein klaffender Spalt. Schweigend winkt sie dir zu.

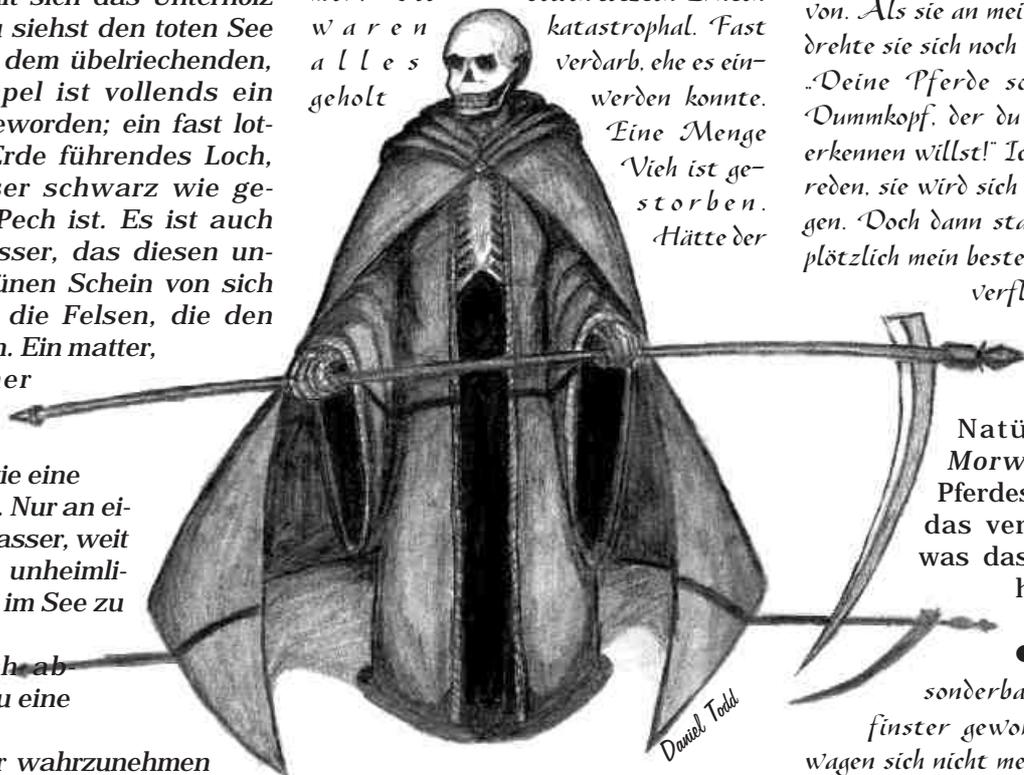
Mit einem ausgeprägten Kraftakt öffnest du die Augen und blickst an die Zimmerdecke über deinem Bett.

Das Dorf und seine Umgebung

Borgward

Borgward ist ein sehr armes Dorf. Kleine Häuser, zumeist aus Holz, stehen geduckt Reihe an Reihe. Abfall ist einfach in die Gosse geworfen worden. Es ist ein deprimierender Anblick. Die Armut scheint unter jedem Dach zu wohnen. Keiner, weder Bauer, Fallenteller oder Schmied, scheint reicher zu sein als der Nachbar. Abgesehen von Bresser sind alle in der Stadt gleich. Sprechen die Abenteurer ihn darauf an, so antwortet er:

„Das haben wir dem Syre zu verdanken. Nicht, was ihr denkt. Er nimmt niemandem etwas weg - ganz im Gegenteil. Die Leute hier wären ohne ihn noch viel ärmer. Die beiden letzten Ernten waren katastrophal. Fast alle verdarb, ehe es eingeholt werden konnte. Eine Menge Vieh ist gestorben. Hätte der



Syre nicht tief in seine Privatschatulle gegriffen, dann wären viele verhungert oder würden im kommenden Winter verhungern. Er sorgt dafür, daß keiner mehr hat als der andere. Selbst Seamon hat er gezwungen, etwas zu geben, obwohl er es nicht wollte. Das ist kein Geheimnis.

Befragen die Abenteurer die Dorfbewohner, so kann der Spielleiter ihnen beliebige Schauergeschichten auftischen. Die erwähnten Personen werden jegliche Geschichte fanatisch bestätigen:

● Sie hat Klevers Kind verhext. Die

Hexe hatte Streit mit seiner Frau. Sie haben sich auf offener Straße angeschrien, und sie hat sie verflucht. Und als ihr Kind fünf Wochen später zur Welt kam, da hatte es keine Arme, und die Hände wuchsen ihm direkt aus den Schultern. Ist das etwa kein Beweis für ihre Schuld?

● Morwen hat bei der Geburt geholfen, weil sie Hebamme schon zu alt war. Als das Kind mißgebildet war, hat man ihr die Schuld dafür gegeben

● Ihr werdet es nicht glauben. Es geschah eines Tages. Ich hatte mich mit Morwen gestritten. Es ging um eine Lappalie, ich habe schon wieder vergessen, worum genau. Als wir uns dann trennten, ging Morwen laut fluchend davon. Als sie an meinem Stall vorbeiging, drehte sie sich noch einmal um und schrie: „Deine Pferde sollen verrecken, du Dummkopf, der du die Wahrheit nicht erkennen willst!“ Ich dachte mir: Laß sie reden, sie wird sich schon wieder beruhigen. Doch dann starb am nächsten Tag plötzlich mein bestes Pferd. Sie hatte es verflucht, und es war daran gestorben. Sie ist eine Hexe. Sie muß dafür bezahlen.

Natürlich ist nicht Morwen am Tod des Pferdes schuld, sondern das verdorbene Wasser, was das Pferd getrunken hat

● Es geschehen ... sonderbare Dinge, wenn es finster geworden ist. Die Leute wagen sich nicht mehr aus den Häusern, sobald die Sonne untergegangen ist. Sie wagen es nicht einmal, Licht zu machen. Manche behaupten, Geister gesehen zu haben. Manche sagen, die Toten wandeln durch die Straßen. Manche hören unheimliche Laute. Mir selbst ist so etwas noch nicht passiert, und ich bin nicht wild darauf, es zu erleben. Ich bin im Haus, sobald die Dämmerung einsetzt.

● Gemeint sind das Gespenst, der Nachtmahr vom Friedhof und die Knochenreiter des Syre.

● Des Nachts sollen böse Geister durch die Straßen unseres Dorfes wandeln.

Einige behaupten, sie hätten die Seelen der Toten gesehen, die uns zu sich rufen wollen, aber ich glaube, die sehen nur Gespenster.

Es sind zwar nicht die Seelen der Toten, wohl aber das Gespenst des umgekommenen Priesters

● Ich rate euch, geht nicht des Nachts vor die Tür, und schon gar nicht auf den Friedhof, sobald es dunkel geworden ist. Denn dort tanzen im Schutze der Finsternis die Ausgeburteten der Hölle ihren dunklen Reigen. Niemand, der sich des Nachts dorthin gewagt hat, ist je wiedergekommen.

Sie tanzen zwar nicht, aber dennoch lebt auf dem Friedhof ein Nachtmahr.

● Ab und an hört man des Nachts die seltsamsten Laute. Es sind Schreie, nicht die eines Tieres, auch nicht die eines Menschen. Es sind unnatürliche Schreie, so hoch und grausam, daß es einem durch Mark und Bein fährt. Ich habe schon einmal gedacht, ob ich nicht nachschauen soll, aber bis jetzt konnte ich mich nicht dazu überwinden. Man sollte des Nachts nicht das Haus verlassen, denn es geschehen fürchterliche Dinge, wenn es dunkel geworden ist.

Die Schreie sind genauso erklärlich, wie die meisten anderen Dinge. In diesem Fall stammen die seltsamen Laute von einem kleinen Baby in einem der Nachbarhäuser.

● Diese Hexe. Sie hat meinen Mann umgebracht. Eines Nachts stürmte es sehr stark. Mein Mann mußte raus, um Steine aufs Dach zu legen. Doch kurze Zeit, nachdem er das Haus verlassen hatte, hörte ich plötzlich einen herzerreißenden Hilferuf und panisches Geschrei. Dann war alles still. Ich traute mich nicht, hinaus zu gehen. Am nächsten Morgen fand man ihn, mit angsterfülltem Gesichtsausdruck und völlig verkrampft in einer Sackgasse des Dorfes liegen. Irgend jemand erzählte dann, die Hexe wäre diese Nacht nicht in ihrem Haus gewesen, sondern durchs Dorf gewandelt, um die armen Bewohner in verwandelter Gestalt zu Tode zu erschrecken.

Es stimmt zwar, daß Morwen diese Nacht nicht zu Hause war, denn sie hat sich mit Theowulf getroffen, aber getötet hat sie den Mann freilich nicht. Es war das Gespenst, das den armen Mann zu Tode erschreckt hat

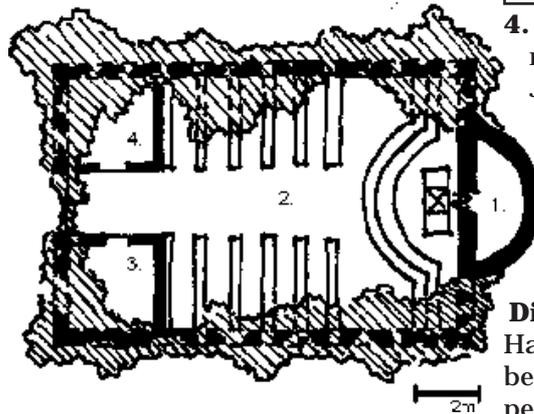


● Eines Tages besuchte mich Morwen, um Mehl bei mir zu kaufen. Wir gingen in die Scheune. Dort leben seit alters her meine Katzen. Sie waren immer gesund und munter und hielten mir die Rattenplage vom Hals. Ich weiß nicht, wie es passieren konnte, doch irgendwie, im Spiel oder so, geriet eine Katze zwischen die Beine der Hexe, so daß sie stolperte und hinfiel. Laut die Katze verfluchend stand sie auf, und blickte die Katze so böse an, wie nur Unmenschen blicken können. Am nächsten Tag fand ich meine Katze, erstickt an einer zu großen Ratte. Ich sage euch, sie ist eine Hexe und sie hat die Ratte gesandt, um meine Katze an ihr ersticken zu lassen.

Das ist natürlich alles völliger Blödsinn

Die abgebrannte Kirche

Die Kirche ist bis auf die Grundmauern abgebrannt und dann eingestürzt. Teilweise sind die Reste schon von Pflanzen überwuchert.



Um ins Innere zu gelangen, muß man sich den Weg durchs Gestrüpp und über das Mauergeröll bahnen.

1. Dieser durch eine **Geheimtür hinter dem Altar** zu erreichender Raum ist als einziger noch fast vollständig erhalten. Bloß das Dach ist

teilweise eingestürzt. Hier bewahrte der Priester die Kultgegenstände. Sie befinden sich in einer weitgehend unbeschädigten Truhe, die verschlossen und mit einem **Zeichen der Macht: Lähmung** gesichert ist. Es sind zwei goldene Leuchter (je 150 GS), ein goldener Kelch (250 GS) und eine goldene Schale (100 GS).

2. Im Kirchenschiff herrscht totale Verwüstung. Das Gebälk ist heruntergestürzt und auch die Holzbänke sind abgebrannt. Nur der Altar ist noch bis auf eine paar Kratzer und ein wenig Ruß unversehrt. Man kann ihn mit einer Gesamtstärke von 200 drehen, und gelangt dann in die Gruft.

3. Dies war wohl augenscheinlich mal ein Wohnraum. Die Einrichtung ist völlig zerstört. Der Raum ist eingestürzt. Räumt man das Geröll weg, findet man darunter ein eingebrochenes Bett mit einer verwesten und ziemlich beschädigten Leiche in einem Priestergewand. Dies ist der ehemalige Priester, der gelegentlich das Dorf als Gespenst heimsucht.

Untersuchen die Abenteurer die Kirchenruine bei Nacht, so treffen sie hier auf das ...

Gespenst von Vater Gorion

Gr 7, LP -, AP 25, Res+16/16/16, -R, RW 60, HGW -, B 24, Abwehr+15, Bes.: nur mit mag. Waffen zu treffen.

Zaubern+15: Namenloses Grauen (mit Möglichkeit, vor Angst zu sterben)

4. Dieser Raum wurde wohl einstmals als Abstellraum benutzt. Jetzt ist er teilweise eingestürzt und mit rußgeschwärzten Balken und abgebranntem Gerümpel überseht. Hier gibt es nichts, was die Abenteurer interessieren könnte

Die Gruft

Hat man den Altar zur Seite geschoben, kann man eine schmale Treppe in die Gruft der Kirche hinuntergehen. Man kommt dann in einen etwa 5 mal 5 Meter großen Raum, an dessen Wänden unzählige Kerzenhalter mit abgebrannten Wachskerzen befestigt sind. In ihm befinden sich an die 10 Särge, in denen die toten Überreste der ehemaligen Priester

dieser Kirche liegen. Sie tragen außer ihren verwesten Kutten und einigen religiösen Symbolen (je 1W6 GS), die bis auf eines nicht magisch sind, nichts bei sich. Das



eine jedoch ist ein Talisman+3 gegen psychische Zauber, solange man genau wie der Priester, der Göttin Vana oder einer anderen Fruchtbarkeitsgöttin anhängt. Nach drei Minuten Aufenthalt erwachen sechs der Priesterskelette zu unheiligem Leben. Sie greifen bedingungslos an, um die Eindringlinge zu vertreiben.

6 Skelette In: t20
Gr 1, LP 6, AP -, Res.+10/12/10, KR, RW 40, HGW 50, B 18, Abwehr+11, Angriff: Klaue+4 (1W6). Bes.: Stich-, Spieß- und Schußwaffen richten höchstens 1 Punkt Schaden an.

Die Hebamme

Stellen die Spieler Nachforschungen über *Theowulf* alias *Gillion* an, so werden sie über kurz oder lang an seine Ziehmutter *Xantia* verwiesen. Bei der Hebamme kann man Informationen über die Vergangenheit des *Syre* bekommen. Sie ist inzwischen zwar ein wenig verwirrt, doch sie kann sich wohl noch an ihren Ziehsohn erinnern. Sie bezeichnet ihn als ihren eigenen Sohn und faselt ständig etwas von einer Prophezeiung, die ihn betreffen soll. Die **Prophezeiung** lautet:

Ein großer Knabe wird geboren werden. Ein Kind von Adel und ohne Stand. Es wird eine Herrschaft beenden und keine Neue aufbauen. Es wird Leben retten und Leben vernichten. Die Dunkelheit des Bösen wird ihn gefangen nehmen und das Licht des Guten wird ihn bestrafen.

Auf dem Friedhof

(Titel 1) Der Friedhof liegt etwas außerhalb des Dorfes an einem kleinen Hügel. Er ist nicht sehr groß, die meisten Gräber sind einfach und zumeist relativ ungepflegt. Nur ein Gebäude, scheinbar eine Kapelle, erhebt sich auf dem Hügel. Bei näherem Hinsehen entpuppt sich die Kapelle als Mausoleum der Herrscherfamilie.

Untersucht man den Friedhof etwas genauer, machen die Abenteurer unweigerlich folgende Entdeckung:

Der Friedhof sieht irgendwie aus, als hätte ihn schon lange niemand mehr betreten. Die Büsche und Gräser wuchern über die Gräber und sie wirken völlig ungepflegt. Nur ab und zu findet man noch einen alten Kranz aus Trockenblumen. Doch was ist das? Bei einem Grab sieht es so aus, als hätte man hier erst kürzlich jemanden beerdigt. Man erkennt eindeutige Grabs Spuren. Dann fällt euch auf, daß das nicht nur bei diesem Grab, sondern auch noch bei etwa zwei Dutzend anderen der Fall ist.

Schaut man genauer nach, indem man ein Grab aufgräbt, so findet man folgendes:

Nach einiger Zeit stoßt ihr auf ein Skelett. Der Körper ist verwest und die einstige Kleidung ist nur noch in Fetzen vorhanden. Die Knochen sind aber, bis auf eines, noch recht gut erhalten: Der Schädel des Begrabenen ist sauber vom Rumpf getrennt und fehlt.

Diese Entdeckung geht natürlich auf das Wirken von *Math ap Rhys* zurück, der aus den Schädeln die Knochenmasken für seine Reiter gefertigt hat.

Seamons Grab

Seamons Grab ist unscheinbar und liegt recht abseits. Die Leiche *Seamons* ist nicht verwest - vielleicht weil das Gift seinen Körper konserviert hat. Des nachts steigen seine Überreste als *Nachtmahr* aus dem Grab und machen die Umgebung um den Friedhof unsicher. Hat man den Spielern *Seamon* beschrieben, können sie ihn vielleicht wiedererkennen:

Es ist ein fürchterlicher Anblick. Der Kopf gleicht einem Totenschä-

del, über den man faltiges Leder gespannt hat. Es sind sogar noch einzelne Gesichtszüge zu erkennen. Der Körper ist vage menschenähnlich, doch mit zahllosen Hautfalten bedeckt. Zwischen Armen, Körper und Beinen ist je eine große dreiecksförmige Haut gespannt.

Nachtmahr In: m40

Gr 4, LP 25, AP -, Res.+12/14/12, LR, RW 80, HGW 90, B 18, Abwehr+13, Angriff: Umhüllungsversuch+8 (1W6-2; nach schwerem Treffer 6 LP pro Rnd) Bes.: lichtempfindlich; EW: Resistenz mit WM-5 gegen Namenloses Grauen (bei Anblick und nach erstem Opfer)

Das Grab der MacMurdils

Das einzige auffällige Gebäude ist ein kleines Mausoleum, an dem der Zahn der Zeit aber schon kräftige Spuren hinterlassen hat.

Gegenüber dem Eingang des Mausoleums befinden sich drei Nischen mit steinernen Statuen. Die mittlere stellt den Sonnengott *Xan* dar, zu seiner rechten steht *Vana*, die Fruchtbarkeitsgöttin, zu seiner linken *Ylathors*, der Gott der Toten. Auf dem Boden lassen sich viele Wachsreste erkennen. Ungeordnet und gedrängt befinden sich in diesem Raum an die zwanzig Särge.

Hier sind die Überreste der *MacMurdils* bestattet. Untersucht man die Särge und ihren Inhalt genauer, so fällt einem auf, daß der letzte *MacMurdil* vor etwa 50 Jahren begraben wurde. *Theowulf* dagegen ist erst 35 Jahre alt. D.h., zwischen ihm und dem Bestatteten muß es noch jemanden gegeben haben. Dies ist natürlich *Theowulf*, der nicht hier beigesetzt wurde, sondern dessen Leiche im unterirdischen Höhlensystem dahinfault.

Wollen die Spielerfiguren die Leichen plündern, so finden sie pro Sarg Schmuckstücke im Wert von W% GS. Außerdem tragen die Skelette diverse magische Gegenstände bei sich, die auf den ersten Blick aber nicht unbedingt als magisch auffallen müssen:

- Ein Hemd.

Hemd des Nessos, mit dem ein hinterhältiger *MacMurdil* den Erbfolger umbrachte, um selbst an die Macht zu kommen. Hätte

Gillion von seiner Existenz gewußt, hätte er es bestimmt auch für seine Zwecke nutzen können.
- Bei einem weiblichen Skelett findet man eine kunstvoll geschmiedete Goldkette mit einem kleinen Edelstein als Anhänger.

Legt eine Frau die Kette um, so erhöht sich ihr Aussehen um 20 und ihre persönliche Ausstrahlung um 5 Punkte.

- Neben einem Skelett, an dem noch die Reste einer Kutte zu sehen sind, liegt ein kräftiger Kampfstab, in den ein dünnes Goldband ringelförmig eingelassen ist, und der so gerade in den Sarg paßt.

Der Kampfstab ist magisch (+1/+1/+1).

Jeder Spieler, der unter dem Blick der Götterstatuen die Särge plündert, wird von ihnen verflucht. Der betreffende Abenteurer leidet in der Folgezeit unter fürchterlichem Pech: seine nächsten 10 Würfe werden als vollständig mißlungen gewertet, und er leidet noch den ganzen nächsten Monat (bis zum Ende des Abenteuers) wie unter dem Zauber *Verfluchen*.

Der Geist der Geistlichkeit

Die unsterblichen Überreste des ehemaligen *Priesters Gorion* streifen von Zeit zu Zeit des Nachts zur Stunde ihres Todes (ungefähr um Mitternacht) durchs Dorf. Ist man zu dieser Zeit unterwegs, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß man auf das *Gespent* trifft. Dann haben die Spieler plötzlich das Gefühl, auf dem Dorfwall würde sich etwas bewegen. Und tatsächlich sehen sie einen Schatten, der langsam über die Mauer schreitet. Er scheint sie noch nicht gesehen zu haben. Bei genauerem Hinsehen zeigt sich ein furchterregender Anblick (Werte siehe *Die abgebrannte Kirche*):

Die Gestalt trägt zerschlossene Kleidung, die angekokelt und zerfetzt ist. Den Kopf verunziert eine schreckliche, blutende Platzwunde. Das Blut ist dem Mann bereits über Gesicht und Körper gelaufen. Seine Haut ist von Brandwunden geschunden, das Haar verbrannt, das Antlitz versengt. Doch trotz dieser großen Wunden macht er keinen erschöpften Eindruck, eher gilt das Gegenteil. Als die Gestalt euch erblickt, greift sie euch an. Und dann

seht ihr gegen das Mondlicht, daß der Körper durchscheinend ist.

Beschattet!

Um die Spieler ein wenig unter Druck zu setzen, kann man ihnen ruhig des öfteren das Gefühl geben, beobachtet zu werden. So kann z.B. ein kleiner Junge unterm Küchenfenster lauschen oder ihnen eine Frau auffällig unauffällig durchs Dorf folgen. Auch hinterhältiges Flüstern zwischen den Dorfbewohnern, als würde eine geheime Nachricht weiterverbreitet, ist für die Abenteurer sicherlich eine unangenehme Sache, solange sie nicht wissen, worum es geht.

Der fünfte Tag Im Banne der Finsternis

Das Verhör

Für heute ist die offizielle Beweisaufnahme angesetzt. Da *Pretorius* immer noch nicht aufgetaucht ist, obliegt es den Spielern, den Prozeß zu führen. Am sinnvollsten ist es, das Erdgeschoß des alten Turmes hierfür zu nutzen. Dort ist genug Platz und es stehen Tisch und Stühle zur Verfügung.

Der Vormittag verläuft mit dem Verhör einiger Personen und der schriftlichen Aufnahme ihrer Aussagen ziemlich ereignislos. Insbesondere bekommen die Spieler außer den alten Kamellen keine Neuigkeiten. Das ganze ist mehr oder weniger eine lästige Pflichtübung.

Der Hunger der Dämonen

Ab und zu sucht auch der aus *Seamons* Überresten entstandene *Nachtmahr* das Dorf heim. Solange die Abenteurer noch keine Bekanntschaft mit ihm geschlossen haben, kann der Spielleiter folgende Schreckensmeldung einwerfen: Plötzlich gellt ein Schrei durchs Dorf. Kurze Zeit später stellt sich heraus, was vorgefallen ist: Ein Knecht, der immer in der Scheune bei den Pferden schläft, ist heute morgen von seinem Bauer tot aufgefunden worden. Da, wo er normalerweise immer schlief, ist jetzt nur noch ein Knochenhaufen, ein in die Einzelteile zerfallenes Gerippe zu finden. Außer einem Dolch

kann man nur noch eine Gürtelschnalle und ein paar Münzen finden.

Die Einladung

Irgendwann im Laufe des Tages taucht plötzlich *Creald* beim Verhör auf. Er berichtet fürs Protokoll noch einmal die Geschichte des Brandes, bevor er erzählt:

Übrigens, mir ist gestern ein Pferd gestorben, mein Bestes. Es hatte aus dem Fluß gesoffen. Dann bekam es Krämpfe und Schweißausbrüche und kurz nach Sonnenuntergang war es dann tot. Doch es war nie meine Art, Dingen nachzutruern, die passiert und nicht mehr zu ändern sind.

Trotzdem. Es ist gut, daß ihr hier seid. Ich soll euch vom Syre ausrichten, daß er euch gerne für den Abend zu sich zum Abendessen einladen würde. Eine seiner Mägde ist eine vorzügliche Köchin. Wir können zusammen reiten, denn ich werde erst in den frühen Abendstunden zurückkehren und kann euch dann bis zur Burg begleiten.

Fragen die Abenteurer *Creald*, warum er in jener Nacht nicht zu hause gewesen war, antwortet er, daß er sich mit seinen Knechten bei der Jagd des *Syre* als Treiber verdingt hätte.

Geheime Besprechung

Nachdem die Abenteurer das Verhör beendet haben, werden sie Zeuge eines kleinen Schauspiels, das an sich nichts besonderes ist, aber doch irgendwie eigenartig erscheint:

Die Dämmerung naht schon, als ihr endlich die Anhörung beendet. Ihr tretet aus dem Haus und rümpft angeekelt die Nase. Der Wind trägt wieder den Pestgestank des faulenden Sees heran. Ihr wollt zurück zu *Bressers* Haus gehen - doch was ist das? Auf der anderen Seite des Platzes, im Schatten einer schmalen Gasse, so daß ihr die Gestalt nur als Silhouette erkennen könnt, steht *Creald*. Er ist nicht allein. Noch tiefer in der Gasse befindet sich ein zweiter Mann, der heftig gestikulierend mit dem Bauer redet. Ihr versteht nichts, doch aus den Gesten könnt ihr erahnen, daß es um *Bresser* und das Turmhaus

geht. Kurz nachdem ihr sie erblickt habt, trennen sie sich wieder. *Creald* steuert gemächlich *Bressers* Haus an und der andere Mann geht in die andere Richtung, dem Stadttor zu. Jetzt könnt ihr ihn erkennen: Es ist der Stallknecht des *Syre*.

Ein fürstliches Mahl

Wie angekündigt, *vatt* *Creald* schon auf die Charaktere und drängt zum Aufbruch. Falls die Abenteurer nicht über eigene Pferde verfügen, hat er welche mitgebracht, damit sie schnell die Burg erreichen. Der *Syre* erwartet sie und nach einer kurzen Begrüßung führt er sie in die große Halle. Dort ist eine wirklich reich ausgestattete Tafel aufgebaut, die keine Wünsche offenläßt.

Was die Spieler nicht wissen ist, daß die ganze Einladung des *Syre* nur dafür inszeniert wurde, um die Abenteurer zu schützen und ihnen eventuell noch eine Flucht zu ermöglichen. Eigentlich hätten sie, ebenso wie *Morwen*, schon unter der Erde liegen müssen, doch *Theowulf* und *Creald* haben es nicht über sich gebracht, solch kaltblütige Morde zu begehen. Sie wissen jedoch ganz genau, daß nach der für diese Nacht geplanten Zusammenkunft im alten *Draistempel* kein Ausweg mehr bleibt, ihre Pflicht weiter zu ignorieren. *Theowulf* hofft, daß die Spieler heute nacht auf nimmer Wiedersehen verschwinden - eine allzu illusionäre Hoffnung.

Für einen tiefen Schlaf

Nach dem Essen wird von den Bediensteten noch ein kleiner Nachttrunk gereicht. Danach werden die Abenteurer auf ihre Zimmer geführt.

Der Trunk ist mit einem Schlafpulver versetzt. Der Spielleiter muß für jeden Spieler geheim einen PW: Gift machen. *Theowulf* nimmt kurz darauf ein Gegengift.

Abenteurer, denen der PW mißlungen ist, fühlen ihre Glieder schwer und bleiern werden. Sie wollen nur noch schlafen. Hält

man sie mehr oder weniger gewaltsam davon ab, so erhalten sie für die nächsten 4 Stunden WM-4 auf alle physischen Fähigkeiten sowie auf alle Waffenfertigkeiten.

Nächtlicher Aufbruch

Nachdem euch *Theowulf* euer Zimmer gezeigt hat, kann man vom Fenster aus im Hof folgendes

beobachten: Der Hof ist von brennenden Fackeln taghell erleuchtet. Fünf oder sechs von *Theowulfs* Männern bewegen sich im Schein der Fackeln und zäumen die Pferde auf. Gelächter und Stimmen, das Knarren von altem Leder und das Klirren von Metall dringt an eure Ohren. Etwa fünfzehn Personen mitsamt dem *Syre* besteigen dann ihre Pferde und reiten aus der Burg. Allmählich verklingen der Lärm und das Getrampel. Das einzige, was ihr noch erkennen könnt, ist, daß sich der Trupp offensichtlich zu *Crealds* Hof aufmacht.

Flucht aus der Burg

In der Kammer, in der die Spieler eingeschlossen sind, finden sie in einem kleinen Kuvert ein Schreiben und den Türschlüssel!

„Flieht, meine Freunde, denn man hat es auf euer Leben abgesehen. Eure Flucht ist vorbereitet, doch ihr müßt euch beeilen, sonst werdet ihr schon bald - und da könnt ihr sicher sein - bei den Toten weilen. Benutzt den geheimen Hinterausgang im östlichen Wehrgang, ihr werdet ihn schnell finden, denn vor ihm steht ein gekennzeichnete Mehlsack. In dem kleinen Gehölz westlich von Crowdell stehen

„Pferde für euch. Ich rate euch, reitet nach Haelgarde und schifft euch nach Waeland oder Moravod ein. Auf jeden Fall reitet schnell, denn der Arm des Bösen ist lang!

Um die Ermittlungen doch noch zu vollenden, müssen die Abenteurer natürlich genau das Gegenteil tun. Die Burg ist, bis auf ein paar Mägde im Gesindehaus und eine Torwache vollständig verlassen.

Das Ritual der Finsternis

(Titel 9) Durch das eingebrochene Tempeldach können die Abenteurer in das Innere der Kultstätte sehen. Der alte Andachtsraum ist mit Fackeln hell erleuchtet. Neben dem Altar steht eine etwa ein Meter große Statue eines knienden Mannes mit Mondsicheln auf dem Kopf. In seinen Armen winden sich Menschenleiber. Vor einem großen Altar steht eine hagere Gestalt, die mit einer langen Kutte verhüllt ist, so daß ihr Gesicht im Dunklen liegt. Die *Knochenreiter* haben sich im Halbkreis um den alten Altar gekniet. Sie halten den Köpfe erhoben und blicken den Dunklen an. Sie summen einen finsternen Rhythmus, während sie mit ihren Oberkörpern hin und her wanken.

Genug! ruft unerwartet der Mann in der Kutte mit weit schallender, unheimlich dröhnender

Stimme. *Ich habe euch nicht gerufen um mich anzubeten!* Ehrfürchtig

senken die *Knochenreiter* die Köpfe. *Ihr habt meinen Befehlen nicht gehorcht!* fährt der Finstere seine Reiter an, und abermals

ducken sie sich wie unter einem Schlag. Es ist totenstill. Atemlos erwartet ihr, daß der Finstere weiter spricht, doch statt dessen erhebt sich plötzlich einer der *Knochenreiter* und will beginnen zu sprechen. Aber der Kuttenmann läßt es nicht dazu kommen. *„Du wagst es, mir zu widersprechen? Ihr brecht euren Teil des Paktes und ihr wagt es dann noch, mir zu widersprechen!*

Der Reiter duckt sich wie ein geprügelter Hund und wagt es



immer noch nicht, den Unheimlichen anzusehen. *Ich flehe euch an, Herr ... ihr ... Ihr müßt das verstehen! Es sind Gehilfen der Inquisi... - Schweig!* donnert der Meister. *Ihr wißt daß sie sterben müssen, genau wie die Hexe. Sind euch noch nicht genug Tiere gestorben? Sind eure Kinder nicht krank genug? Ich befahl euch, sie zu töten, doch statt dessen habt ihr zugelassen, daß sie hier überall herumschnüffeln! Tötet sie! Alle! Sofort!* Doch der stehende *Knochenreiter* widerspricht wispernd: *Nein! Das dürft ihr nicht.* Dabei zittert er am ganzen Körper wie Espenlaub. Langsam hebt der Finstere darauf den Arm und vollführt eine Geste der Macht. Fast freundlich sagt er: *Du wagst es immer noch zu widersprechen? Plötzlich bricht der Reiter wie bewußtlos zusammen. Er schlägt hart auf dem Boden auf und seine Knochenmaske rutscht von seinem Kopf, so daß ihr das Gesicht sehen könnt. Es ist *Theowulf*.*

Der Kuttenmann hat sich inzwischen hinter den Altar gestellt. Er hat ein langes Messer in der Hand. Auf dem Altar liegt ein winselndes Hundewelpen. Mit einem beherzten Stich bringt der Dunkle den jungen Hund zum Schweigen. Das austretende Blut sammelt sich auf dem Altar und läuft dann in einen kleinen Becher. Der Priester nimmt den Becher und unter beschwörenden Formeln und dem wieder einsetzenden Summen der *Knochenreiter* benetzt er mit dem frischen Blut die Statue.

Plötzlich scheint ein Wind aufzukommen, der stetig auffrischt. Wolken ziehen auf und schieben sich vor den Mond. Euch fröstelt. Die ganze Sache ist wird euch langsam arg unheimlich. Auf einmal bläst ein großer Windstoß sämtliche Fackeln auf einen Schlag aus. Ihr befindet euch in völliger Dunkelheit. Nur in dem Raum unter euch seht ihr ein schwaches rötliches Glimmen, daß von der Statue auszugehen scheint. Außerdem sind die Knochengesichter mit ihrem grünlichem Schimmer deutlich zu erkennen. *Geht nun und bringt sie mir, und zwar tot!* hört ihr die Stimme des Meisters.

Kommt es zu diesem Zeitpunkt schon zu einer handgreiflichen Auseinandersetzung, sollten die

Spieler auf die eine oder andere Weise in die Flucht geschlagen werden. Sehen die Charaktere dem Schauspiel bis zum Ende zu, sollten sie sich spätestens jetzt verziehen und sich und *Morwen* in Sicherheit bringen.

Befreiung Morwens

Schweißgebadet erreichen die Abenteurer - auf welche Weise auch immer - das Dorf. Es ist still und dunkel und von Kälte und Schweigen erfüllt. Betreten die Spieler den alten Turm, so scheint ein Huschen und Schleifen in den Schatten, ein helles wisperndes Lachen, wie von bösen Kinderstimmen, ein Wogen und Gleiten, als wäre die Dunkelheit nun selbst zum Leben erwacht, den Raum zu erfüllen. Für einen Augenblick glauben sie gar zu spüren, wie die Treppe unter ihren Füßen unter den Schritten eines unsichtbaren Verfolgers vibriert, bis ihnen klar wird, daß es das Zittern ihrer eigenen Knie ist. Betreten sie *Morwens* Zelle, ist sie wach. Sie steht am Fenster und blickt in die Finsternis.

Auf einmal kann man entferntes Pferdegalopp hören, daß sich schnell nähert. Es sind die *Knochenreiter*, welche die Charaktere in *Crealds* Hof nicht gefunden haben und nun auf dem Weg zu *Morwen* sind. Es bleibt nicht mehr



viel Zeit, zu fliehen.

Da die Charaktere und *Morwen* wahrscheinlich zu Fuß sind, werden sie von den *Knochenreitern* langsam eingeholt. Diese reiten zwar erst zum Turm, doch als sie entdecken, daß *Morwen* befreit worden ist, jagen sie hinter den Charakteren her.

Morwen sagt, sie würde die einzige Möglichkeit kennen, wie sie den Reitern entkommen könnten. Den Abenteurern bleibt also nichts anderes übrig, als ihr zu folgen. Sie rennt in Richtung Wald, auf den Pfuhl zu. Die *Knochenreiter* kommen immer näher und sind kaum noch hundert Meter entfernt, als

die Abenteurer den Pfuhl erreichen.

Durch den Pfuhl

Als die *Knochenreiter* gerade durch Unterholz geprescht kommen und die ersten sich schon auf die Spieler stürzen wollen, springt *Morwen* mit einem beherzten Sprung in den verfaulten See. Dabei zieht sie wenigstens ihren „Jugendfreund“ mit sich. Den anderen ist es selbst überlassen, sich auf einen Kampf auf Leben und Tod mit 15 *Knochenreitern* einzulassen, oder auch zu springen.

Das Wasser brennt wie Säure auf der Haut und die Abenteurer erleiden bei mißlungenem PW: Gift 2W6 leichten, ansonsten 2W6 schweren Schaden. Eine viel größere Gefahr liegt allerdings darin, daß sich über dem Pfuhl explosive Faulgase gebildet haben. Sollte deshalb jemand z.B. mit einer brennenden Fackel in der Hand in den See springen, so entzünden sich diese Gase und alle, die noch am Rand des Sees stehen oder nach ihm springen, erleiden bei gelungenem WW:phyZ nur 3W6 leichten, ansonsten 3W6 schweren Schaden.

Während ihr untertaucht, seht ihr überall über dem Wasser grelle, weiße und orangefarbene Flammen, die sich zu einer heulenden Feuersäule vereinigen und die abgestorbenen Bäume rings um den See in Brand setzen. Die Männer, die euch auf den Fersen waren, werden in lebende Fackeln verwandelt, die kreischend zurücktaumeln.

Doch noch ist die Situation nicht überstanden. Noch müssen die Abenteurer durch den schmalen Tunnel am Grund des Sees tauchen. Dafür sind zumindest zwei EW: Schwimmen oder ein EW: Tauchen erforderlich, um nicht Gefahr zu laufen, zu ertrinken.

Morwen taucht auf einen verschwommenen, blassen, grünlichen Lichtfleck zu. Ihr paddelt hinterher und eure Lungen schreien nach Luft. Das grüne Licht unter euch wächst heran, wird zu einem mannshohen Halbkreis aus flimmernder Helligkeit und pulsierendem Wasser. Mit verzweifelten Schwimmstößen taucht ihr durch einen engen, steinernen Tunnel -

und, wie es euch vorkommt, nach einer halben Ewigkeit stoßen eure Köpfe plötzlich durch die Wasseroberfläche und kalte, unglaublich süße Luft füllt eure Lungen!

Die Charaktere befinden sich in einer sehr flachen Höhle, die fast völlig mit Wasser gefüllt ist. Das Wasser ist mit einer flimmernden Helligkeit erfüllt, die Luft ist von einem grünlichen Schein erhellt. Schmierige Algen und blaß leuchtende Fäulnispilze bedecken die Decke. Dann machen die Abenteurer eine schreckliche Entdeckung:

Und ihr seid nicht alleine. Im Wasser schwimmen **Menschen**. Ein Gesicht neben dem anderen tanzt auf den Wellen, und starrt euch mit weit offenstehendem Mund, der sich im gleichmäßigen Auf und Ab seiner Bewegungen mit Wasser füllt und wieder leert, an. Gesichter deren Fleisch weiß und schwammig ist und hinter deren Augen eine faulige graue Masse brodelt. Der unterirdische See ist angefüllt mit Toten, insgesamt sind es vielleicht ein Dutzend Körper.

Die Grotte des Schreckens

Das Licht in der Höhle erinnert die Abenteurer an den tödlichen Schein der Knochengesichter. Der Geruch, der ihnen anfangs so süß vorgekommen war, ist in Wahrheit erbärmlicher Verwesungs- und Fäulnisgestank. Aus den Leichen der ermordeten Burgbewohner sind mit der Zeit Zombies entstanden, die alles Leben abgrundtief hassen. Sie werden, sollten sich die Spieler länger als einen Augenblick in der großen Höhle aufhalten, zu unheiligem Leben erwachen und die Abenteurer angreifen. Es handelt sich dabei um etwa 15 Zombies. Die restlichen Leichen sind auf dem Weg in diese Höhle stecken geblieben oder untergegangen, so daß hier nicht die gesamte Burgbevölkerung versammelt ist. Da der Zustand der Gruppe wahr-



scheinlich nicht allzu gut ist, empfiehlt sich für die Abenteurer auf jeden Fall eine Flucht.

Zombie In: t20

Gr 2, 9 LP, - AP, Res.+11/13/11, TR, RW 30, HGW 80, B 18, Abwehr +12, Angriff: Biß+5 (1W6) oder Klaue+5 (1W6+1)

Der sechste Tag: Das Vanaheiligtum

Der sechste Tag kann von den Abenteuern dazu genutzt werden das Höhlensystem zu erkunden, sich über die gegenwärtige Lage der Umgebung zu informieren, noch nicht gemachte Untersuchungen, z.B. auf dem Friedhof zu machen, und sich schließlich und endlich gegen die Schergen der Dunkelheit zu wehren.

Das Höhlensystem

1. Der Brunnen in der Burg

Im Brunnen kann man auf halber Höhe eine kleine Geheimtür finden, die in einen abschüssigen Gang mündet, der zuerst zum Fluß und dann über einen schmalen seitlichen Steg zur Höhle [2] führt.

2. Höhle mit Notaurüstung

In dieser kleinen Höhle, die trocken und nicht überschwemmt ist, befinden sich eingestaubte Vorräte, alte Waffen, Kleidung, Rüstungen - und Geld, das jedoch in einem Geheimfach in der Höhlenwand untergebracht ist. Es handelt sich um 1000 GS.

3. Notausgang

(auf der Landkarte mit A. bezeichnet) Hier befindet sich der Ausgang des Fluchtweges. Über eine alte, nicht sehr haltbar aussehende Holzleiter erreicht man den Höhlenausgang. Man kommt geschützt hinter einem Gebüsch heraus, nicht sehr weit von der Burg entfernt.

4. Eisengitter

An dieser Stelle ist ein schweres Eisengitter eingelassen. Es sollte wohl einst Eindringlinge zurückhalten, doch nun ist es verrottet und kaputt. Es stellt kein Hindernis dar. Ab hier muß man sich jedoch direkt durch den Fluß bewegen, denn der seitliche Steg endet hier.

5. Tropfsteinhöhle (auf der Landkarte mit B. bezeichnet)

In dieser Höhle befinden sich wunderschöne Stalagmiten und Stalagtiten. In der Decke scheint an einer Stelle ein kleines Loch zu sein. Etwas Licht dringt dort ein. Außerdem hängt von dort ein Seil herunter, dessen Ende 3m über dem Boden baumelt. Am Boden erwartet die Spieler ein unangenehmer Anblick. Ein Skelett liegt aufgespießt auf einem Stalagmiten. Scheinbar wollte der Mann einst an dem Seil in die Höhle hinunterklettern und stürzte auf den wie ein Speer in die Höhe ragenden Stalagmiten ab. Das Skelett hat ein vermodertes Ersatzseil, diverse Kerzen und Fackeln, einen kleinen Dolch und ein Amulett des Wasseratmens bei sich.

6. Der Vanaschrein

Über einige kleine Stufen gelangt man durch einen schmalen Durchgang in das Heiligtum. Das Innere ist schwach erleuchtet. An der hinteren Wand befindet sich ein Altar, auf dem eine kleine Statuette einer schönen Frau steht, rechts und links sind zwei große Kerzen in den Boden eingelassen, die auf magische Weise ständig brennen und nicht entfernt werden können. Drückt man die linke Kerze in den Boden, so öffnet sich im Wandstück dahinter eine Geheimtür, die den Zugang zu einer schmalen Treppe freigibt, die in die Tiefe führt. Vor dem Altar befinden sich in diversen Körben Opfergaben, die wohl heimlich von einigen Bauern hergebracht wurden, die den Glauben



an die guten Götter noch nicht ganz verloren haben.

7. Das Vanaheiligtum

7.1 Über den fast endlos erscheinenden Gang gelangt man schließlich in eine unterirdische Höhle. Der Gang mündet auf einen kleinen Strand, an dem ein Fluß vorbeifließt.

7.2 Durch eine Tür gelangt man in einen kreuzförmigen Raum. In der Mitte erhebt sich ein Podest, auf dem eine große Wasserschale thront. Normalerweise ist das Wasser dunkel. Schaut jedoch ein Zauberkundiger in die Schale und gelingt ihm ein PW:Zaubertalent

mit WM+20, so sieht er z.B. die *Knochenreiter*, die durch den Wald jagen, oder die Dämonen, die gerade von dem dunklen Priester beschworen werden, oder auch *Theowulf* in seinem Kerker. Eventuell sehen sie auch *Pretorius*, wie er sich gerade von dem alten Köhlerehepaar verabschiedet und sich auf den Weg nach *Borgward* macht.

7.3 Raum des Frühlings. An seiner Tür befindet sich ein Blumensymbol. Betritt man den Raum, so fällt man der Illusion zum Opfer, auf einer sonnenbeschienenen Frühlingswiese zu stehen. Pflückt man eine Blume, und trägt sie sichtbar an der Kleidung oder im Haar, so wirkt dies für 2W6 Wochen auf Wesen des anderen Geschlechtes wie der Zauber *Anziehen*.

7.4 Raum des Sommers. An seiner Tür befindet sich das Zeichen eines Wassertropfens. Im Innern fällt man der Illusion zum Opfer, sich an einer sprudelnden Quelle auf einer Waldlichtung zu befinden. Trinkt man von dem Wasser, so wirkt dies wie ein starker Krafttrunk (3W6 AP). Wird das Wasser mitgenommen, so verliert es nach 6 Stunden seine Wirkung.

7.5 Raum des Herbstes. An seiner Tür befindet sich das Zeichen einer Ähre. Im Innern fällt man der Illusion zum Opfer, sich in einem Weinfeld zu befinden. Ißt man von

den Trauben, so wirkt dies wie der Zauber *Heilen von Wunden*. Auch die Trauben bleiben nur 6 Stunden frisch, wenn man sie aus dem Zimmer entfernt.

7.6 Raum des Winters. An seiner Tür befindet sich das Zeichen eines Eiskristalls. Im Innern fällt man der Illusion zum Opfer, sich in einer großen Eishöhle zu befinden. In einer kleinen Schale liegen einige Amulette in Form eines Eiskristalls. Sie wirken wie der Zauber *Kälteschutz* (ABW 20).

8. Die Bärenhöhle (auf der Landkarte mit [C] bezeichnet)

Um in diese Höhle zu gelangen, muß man sich durch einen kleinen Spalt zwängen, der vom unterirdischen Fluß wegführt. Dann gelangt man in eine recht geräumige Höhle, in der viele Knochen von Rehen u.Ä. herumliegen. Außerdem findet man ein großes Bärenskelett, an dem noch Fellfetzen zu finden sind. Der Ausgang aus der Höhle ist von einem Erdbeben verschüttet. Der Bär ist demnach augenscheinlich, gefangen in seinem eigenen Heim, qualvoll verhungert.

9. Die Höhle unter dem Pfuhl. Siehe *Die Grotte des Schreckens*.

10. Fledermaushöhle (auf der Landkarte mit [D] bezeichnet)

In dieser Eingangshöhle haust ein riesiger Fledermausschwarm. Während der Großteil nicht aggressiv ist, befindet sich dort auch eine Gruppe *Vampirfledermäuse*. Seit es nicht mehr hell wird, ist ihr Tagesrhythmus total gestört. Dadurch sind sie aggressiv und verwirrt und es besteht durchaus die Möglichkeit, daß sich der Schwarm mit den Abenteurern anlegt.

Vampirfledermausschwarm

Gr 4, LP 20, AP 20, Res. +10/10/10, OR, RW 60, HGW -, B 48, Abwehr+0, Angriff: Bisse+8 (1W6+3)

Bes.: Gegner erhalten WM-4 auf ihren EW:Angriff

11. Der Brunnen im Dorf

Theoretisch könnte man, würde man durch den Dorfbrunnen etwa

3km unterirdisch durch den Fluß stromaufwärts tauchen, bis in das begehbare Höhlensystem gelangen. Zur anderen Seite fließt der Bach irgendwann durch eine Kiesschicht hindurch in den oberirdischen Fluß, so daß hier kein Durchkommen möglich ist.

Morwens Aufklärung

Natürlich werden die Spieler von *Morwen* eine ausführliche Erklärung verlangen. Diese wird sie aber nur liefern, wenn sie überzeugt werden kann, daß *Gillion* in ernster Gefahr schwebt und daß die Abenteurer ihm nur helfen können, wenn sie die ganze Wahrheit kennen.

Die Horden der Finsternis

Natürlich sendet *Math ap Rhys* den Spielern seine Schergen hinterher, um sie zu finden. Außerdem sind sämtliche Geschöpfe der Nacht jetzt auch tagsüber anzutreffen. Deshalb kann es in den folgenden Tagen zu diversen für die Spieler recht gefährlichen Zufallsbegegnungen kommen. Alle zwei Stunden besteht dazu eine Möglichkeit von immerhin 10%. Es wird daraufhin mit W10 die Art der Begegnung ermittelt. Jede Begegnung kann allerdings nur einmal vorkommen:

- 1 - 2: Dunkle Horde
- 3 - 4: Knochenreiter
- 5 - 6: Finstere Geister
- 7 - 8: Orc-Truppe
- 9 - 10: Koboldkundschafter



1-2: Dunkle Horde:

Die *Dunkle Horde* besteht aus einem *Dunebrast IV* als Anführer und 1W6+1 *Dunebrasten II*. Alle haben eine annähernd menschenähnliche Gestalt. Sie sind durch harte Schuppen geschützt, haben überlange Arme mit furchterregenden Krallen, ein Raubtiergebiss, spitze Hörner auf dem Kopf und ihre Größe variiert zwischen 1,50m (*Dunebrast II*) und 2,50m (*Dunebrast IV*). *Math ap Rhys* hat einige dieser Horden beschwört und auf die Abenteurer angesetzt.

Dunebrast IV In: m20

Gr 4, 15 LP, 25 AP, Res.+14/14/12, KR, RW 40, HGW 100, B30, Abwehr+14, Angriff: Klauen, Zähne oder Hörner+10 (2W6)
Bes.: Sehen im Infrarotbereich

Dunebrasten II

Gr 2, 12 LP, 18 AP, Res.+13/13/11, KR, RW 60, HGW 60, B30, Abwehr+13, Angriff: Klauen, Zähne oder Hörner+9 (1W6+1)
Bes.: Sehen im Infrarotbereich, Chaoszeichen (siehe auch WdA, S.102): 1-10 kein Merkmal, 11-15 Eisenfraß, 16-20 Feuerempfindlichkeit, 21-30 Feuer spenden, 31-40 Finsternis, 41-45 Frost, 46-50 Gift, 51-55 Gleiten, 56-60 Kraftraub, 61-65 Lähmgriff, 66-70 Lichtscheu, 71-75 Schlangenblick, 76-80 Schreckgespenst, 81-85 Silberempfindlichkeit, 86-90 Todesgriff, 91-95 Unsichtbarkeit, 96-00 Zweiter Angriff

3-4: Knochenreiter:

Auch die *Knochenreiter* sind ausgeschwärmt und suchen rund um die Uhr nach den Abenteurern. Sie tun dies stets in Gruppen von 6 Reitern. Sie sind auf Pferden unterwegs und mit Stoßspeeren und Schwertern ausgerüstet.

Knochenreiter

Gr 2, 15 LP, 15 AP, Res.+11/13/11, KR, RW 60, HGW 80, B 20, Abwehr+12, Angriff: Langschwert+8 (1W6+2), Dolch+6 (1W6), Stoßspeer+6 (1W6+1), leichte Armbrust+6 (1W6), großer Schild+1

5-6: Geister der Finsternis:

Um die Spieler zu finden wird *Math ap Rhys* auch einen sog. *Geist der*

Finsternis in Gestalt einer Fledermaus einsetzen. Er kann durch sie wie unter dem Zauber *Freundesauge* sehen und so übergreifend aus der Luft die Landschaft absuchen.

Finstere Fledermaus (Geisterwesen) In:t40

Gr 1, LP -, AP 7, Res.+13/13/13, OR, RW 90, HGW 05, B 60, Abwehr+13, Angriff: Biß+7 (1W6-3, magisch)
Bes.: WM-4 auf gegnerischen Angriff

7-8: Orc-Truppe

Um die Ursache der überraschenden Finsternis ausfindig zu machen, ist eine Orc-Truppe aus einer in der Umgebung lebenden Sippe aufgebrochen. Sie besteht aus einem Orc-Anführer, 5 normalen Orcs und einem Oger als Verstärkung. Sie werden die Gegend durchstreifen, und dabei versuchen, möglichst unauffällig zu bleiben, werden jedoch nicht die Flucht ergreifen, wenn sie angegriffen werden. Haben sie Aussicht auf leichte Gefangene, die sie ausfragen können, nutzen sie jede Möglichkeit.

● **Orc-Anführer** In: m50

Gr 2, LP 13, AP 10, Res. +11/13/11, LR, RW 50, HGW 60, B 20, Abwehr+12, Angriff: Schlachtbeil+6 (1W6+4), Dolch+6 (1W6)
Bes.: Sehen im Infrarotbereich

● **niederer Orc** In: m20

Gr 1, LP 12, AP 7, Res. +10/12/10, TR, RW 45, HGW 55, B 24, Abwehr+11, Angriff: Stoßspeer+5 (1W6), Dolch+5 (1W6-1)
Bes.: Sehen im Infrarotbereich

● **Oger** In: m20

Gr 4, LP 15, AP 26, Res. +12/14/12, LR, RW 35, HGW100, B 24, Abwehr+13, Angriff: Keule+8 (1W6+6) oder Faust+8 (1W6+2)

9-10: Koboldkundschafter

Aus demselben Grund wie die Orcs treibt sich auch eine kleine Gruppe, bestehend aus drei Koboldkundschafter auf Dunkelwölfen reitend, in diesem Landstrich herum. Sie sind extrem scheu, so daß man sie wohl nur aus einiger Entfernung sehen wird

● **Kobold** In: m30

Gr 1, LP 7, AP 3, Res. +10/12/10 LR, RW 60, HGW 30, B 12, Abwehr+13, Angriff: Klauen+6 (1W6-2) oder Waffe+5 (Keule, Wurfspieß, Wurfaxt)

Bes.: Sehen im Infrarotbereich

● **Dunkelwolf** In: t80

Gr 3, LP 12, AP 16, Res.+11/13/11, LR, RW 60, HGW 60, B 30, Abwehr+12, Angriff: Biß+8 (1W6+1)

Man kann natürlich beliebig weitere Zufallsbegegnungen erschaffen, in denen die Abenteurer z.B. die *Knochenreiter* aus einem Versteck heraus reiten sehen, die Orc-Truppe beim Nachtlager beobachten, etc.

Der siebte Tag: Jäger und Gejagte

Ein Jäger als Gejagter

Irgendwann sollten sich die Spieler auf den Weg zu *Pretorius* machen, um ihn um Unterstützung zu bitten. Auf dem Weg, sehen sie von einem kleinen Hügel aus mitten im Wald plötzlich etwas in der Dunkelheit aufblitzen. Dann sind Kampfgeräusche zu hören und wieder blitzt es von Zeit zu Zeit auf. *Pretorius* ist inzwischen wieder einigermaßen gesundet. Er hat das Wundfieber überwunden und sein Bein geschient. Als sich der Tag verdunkelte, war ihm sofort klar, daß irgendetwas bei den Untersuchungen falsch gelaufen ist und daß seine Unterstützung gebraucht würde. So machte er sich auf den Weg nach *Borgward*. Auf dem Weg dorthin wurde er jedoch von einer der dunklen Horden angegriffen. Jetzt wehrt er sich mit seinem Blendergürtel und dem Zauber *Göttlicher Blitz*. Er hat zwar dem *Dunebrast IV* schon ein wenig zugesetzt (er besitzt nur noch 9 LP und 13 AP), doch ohne die Hilfe der Abenteurer wird er diesen Kampf nicht überleben.

Nächtliche Versammlung

(Titel 5) Falls die Abenteurer bis dahin noch nichts unternommen haben, entdecken sie in der 8. Nacht einen geheimnisvollen Feuerschein auf *Crealds Hof*.

Auch könnte sie anlocken, daß sich offensichtlich, verteilt über den ganzen Tag, die Bewohner von *Borgward* in Richtung Bauernhof bewegen und sich dort sammeln. Wenn die Abenteurer sich dem Heiligtum nähern, sehen sie folgendes:

Ein Teil des großen Gehöftes ist hell erleuchtet. Durch die Häuser dringt das flackernde, rotgelbe Licht einer großen Anzahl brennender Fackeln, und mit dem Wind weht ein Chor dumpfer Stimmen heran. Es ist kein Gesang, wie ihr im allerersten Moment glaubt, sondern nur ein Summen. Kein Wort, nur Laute. Was um alles in der Welt geht in diesem Dorf vor?

Die Spieler können sich jetzt vorsichtig den Gebäuden nähern und sich irgendwo verstecken. Nahe genug, um Einzelheiten zu sehen, kommen sie jedoch nicht. Bemerkbar werden sie nicht, dazu sind die Leute zu beschäftigt.

Der Feuerschein taucht den Himmel in die Farbe geronnenen Blutes, und das dumpfe, an- und abschwellende Dröhnen der Stimmen zwingt allmählich auch euren eigenen Herzschlag in einen abgehackten, hämmernden Rhythmus. Der Gesang - obwohl er zweifelsfrei aus menschlichen Kehlen stammt - klingt wie eine Musik der Hölle. Der Rhythmus, dumpf, monoton und aufpeitschend zugleich, scheint direkt aus dem finsternen Reich zu kommen. Und die Worte, die keine Worte sind, lassen euch an schwarzmagische Rituale denken. Auf einmal hört ihr entferntes Pferdegalopp, das schnell näherkommt und dann seht ihr die Umriss eines Dutzends Reiter, die von Norden herangeprescht kommen. Dunkle, geduckte Gestalten mit wehenden schwarzen Mänteln und bleichen Gesichtern, Knochengesichtern. Kurze Zeit herrscht völlige Stille. Dann ändert sich etwas im Klang der monotonen Stimmen; zugleich verströmen auch die Fackeln ein anderes Licht. Sie brennen jetzt nicht mehr ruhig, sondern lodern stärker, als sich die Männer, die sie halten, wie auf ein geheimes Kommando hin in Bewegung setzen. Leider seid ihr zu weit entfernt, als daß ihr etwas anderes als eine verschwommene Masse aus dunklen Körpern und brennenden,

funkensprühenden Fackeln erkennen könntet.

Dann seht Ihr, daß die Prozession sich nun in die Richtung bewegt, aus der die Reiter kurz vorher gekommen sind. Langsam aber stetig bewegt sich der Strom der Menschen hinter den Reitern her in Richtung Kultstätte. Dort angekommen, werden Ihr Zeuge eines unheimlichen Schauspiels: Die Prozession macht schließlich direkt vor der alten Kultstätte halt. Dort erwartet sie ein schweigender, schwarzer *Knochenreiter* auf einem schweren Schlachtroß. Die fackeltragenden Männer, bilden einen Halbkreis, ein sonderbares Muster aus glimmenden, roten Teufelsaugen, dessen Bedeutung ihr nicht versteht, das euch aber wie der monotone Singsang erschauern läßt. Euer Blick schweift über die Masse dicht bei dicht stehender Körper. Ihr erkennt ein paar Gesichter: *Creald*, seine Knechte, *Bresser* - selbst *Finred* steht inmitten dieser fürchterlichen Prozession; *Morwen* ist nicht zu sehen.

Auch die Reiter sind jetzt nahe genug, daß ihr sie zweifelsfrei als die gleichen, knochengesichtigen Gestalten erkennen könnt, die ihr in jener Nacht am Fluß gesehen habt, als sie Jagd auf *Regan* machten. Ihre Totenköpfe scheinen spöttisch zu grinsen, und als sie in den Kreis blutroter Helligkeit eintauchen, seht ihr, daß ihre Gesichter und die dünnen Skeletthände in einem unheimlichen, grünlich-blauen Licht schimmern; demselben kalten Feuer, das auch der See im Wald verbreitet.

Als die Menge sich beruhigt hat, richtet sich der einzelne Reiter im Sattel auf. Gleichzeitig hebt er die Hand zu einer befehlenden Geste. Er sagt nichts, aber einer nach dem anderen sinken die Teilnehmer der Prozession auf die Knie; nicht gleichzeitig, sondern nacheinander, so daß eine schwerfällige, gleitende Wellenbewegung durch die Menschenmenge zu laufen scheint, an deren Ende sie alle mit gesenkten Häuptern auf den Knien liegen. Es ist ein unheimlicher Anblick, aber einer der trotz des Schreckens eine gewisse Faszination ausstrahlt. Ihr könnt die Macht, welche die Gestalt mit dem Totenkopfesicht über die

se Menschenmenge hat, beinahe anfassen, so intensiv fühlt ihr sie. Eine ganze Weile geschieht nichts. Der *Knochenreiter* läßt seinen Blick über die Menge schweifen, als würde er sich am Anblick der demütig gesenkten Häupter - oder als zöge er Kraft aus ihm. Er scheint sich geradezu an der Furcht der Menschen zu laben, er trinkt sie, wie ein düsterer Vampir das Blut seiner Opfer. Dann, nach einer Ewigkeit, senkt er die Hand wieder, und die Häupter heben sich. Die Betenden erheben sich nicht, aber sie wagen zumindest ihren düsteren Herrn anzublicken. In ihren Gesichtern ist nicht nur Angst, sondern ebenso eine wilde, satanische Freude - ein Erwarten, das euch frösteln läßt.

Und plötzlich fällt euch auf, daß die Linie der *Borgwarder* drei scharfe, voneinander abgegrenzte Halbkreise bildet, immer einer größer als der andere, im Zentrum die *Knochenreiter*. Der monotone Summgesang der Menge beginnt sich nun zu ändern. Der Rhythmus wird schneller, hektischer und zugleich drohender. Gleichzeitig beginnen sie, die Oberkörper sanft hin- und herzuwiegen, so daß die riesige graue Menschenmenge zu einer einzigen zuckenden Masse zu werden scheint. Der *Knochenreiter* betrachtet das Schauspiel noch eine Zeitlang, dann hebt er die Hand und nicht nur jede Bewegung, sondern jeder Laut der Menge verstummt abrupt. Es wird fast unheimlich still. Selbst der Wind ist erloschen, als halte die Natur den Atem an angesichts des gottelästerlichen Geschehens, das sich hier abspielt. Dann, nach einer Ewigkeit, sagt der Reiter nur: *Folgt mir!* Darauf dreht er sich um, steigt ab, und führt die Menge, wie durch den Schlund der Hölle, die breite Treppe hinunter.

Die Kultstätte des Mondgottes

Alle Räume der Kultstätte sind mehr oder weniger verwüstet. Davon ausgenommen sind nur der Eingangsbereich, die große Halle und der Raum des ehemaligen Hohepriesters, in dem nun *Math ap Rhys* lebt. Außerdem sind die Geheimräume vollständig erhalten,

da sie nicht von den Exorzisten entdeckt wurden. *Math* hat sie allerdings gefunden und alle Wertgegenstände in seinen Raum gebracht.

1. Eingangshalle - Zerstört und leer

2. Ehemaliger Wachraum

Zerstört und leer

3. Ehemaliger Wohnraum

In diesem ehemaligen Wohnraum der Tempelwachen hat *Math* einen *Dunebargen* zur Bewachung seines Gefangenen beschworen. Er wird jeden außer *Math* bedingungslos angreifen, der sich an der Kerkertür zu schaffen macht.

Dunebrast III In: m20

Gr 3, LP 15, AP 20, Res. +13/13/11, KR, RW 50, HGW 70, B 24, Abwehr+12, Angriff: Klaue+10 (1W6+4)

4. Ehemaliger Wohnraum

Zerstört und leer

5. Kerker - Hier wird *Theowulf* gefangengehalten. Er ist erschöpft und hungrig, aber gesund.

6. Lagerraum - Zerstört und leer

7. Vorhalle - Das große Doppelportal mit einem großen Mondsymbol darauf steht halb offen. Es hat sich dermaßen verzogen und verklemmt, daß man es nicht mehr bewegen kann.

8.-10. Lagerraum - Zerstört & leer

11. Große Halle

Die Decke dieses großen Raumes ist fast völlig eingestürzt. Die Säule in der Mitte ist eingebrochen. Der Schutt ist jedoch sorgfältig entfernt worden. *Math ap Rhys* hat sich dafür einige Dämonen beschworen, welche die Arbeit für ihn erledigt haben. An den Wänden des Raumes sind Fackelhalter angebracht. An der Ostwand steht, durch ein paar Stufen erhöht, ein großer Altar. Rechts von ihm steht eine etwa einen Meter große Statue eines hockenden Mannes, in dessen Armen sich Menschenleiber winden und dessen Haupt von Mondsicheln gekrönt ist. Die Statue ist aus Mondstein und ist von großer Bedeutung für die *Draisanhänger*, da man mit ihrer Hilfe ein Abbild des Mondgottes heraufbeschwören kann. Außerdem hat *Math* die Statue mit einem Zauber

belegt, wodurch sie zu einem *Objekt der Anbetung* geworden ist.

Hinter dem Altar befindet sich eine Geheimtür, die in den Ankleide- und Zeremonienraum führt.

12. Ehemalige Priesterzellen

Die Türen der 16 Zellen sind zu meist eingebrochen und verrottet. Vereinzelt sind noch Reste der Einrichtung zu erkennen: Ein Lager, ein Schemel, eine Truhe und eine Kerze. Alles ist jedoch verwüstet und durchsucht worden. Zur Zeit werden diese Kammern nicht mehr benutzt.

13. Raum des Hohepriesters

Hier hat sich *Math ap Rhys* eingenistet. Er bewahrt hier seine persönlichen Sachen auf. In dem Raum befinden sich ein Bett, ein Stuhl, ein Tisch und diverse Truhen, die Schwarze Umhänge, Dämonenmasken und Krüge mit phosphoreszierenden Pfuhlalgen enthalten.

In der Südwand befindet sich eine Geheimtür, die in den Ankleide- und Zeremonienraum führt. Außerdem kann man in einer Truhe die Reste des ehemaligen Tempelschatzes finden, insgesamt Wertgegenstände und Münzen im Wert von 3500 GS. Hinzu kommen einige magische Gegenstände, wie z.B. ein Buch über schwarzmagische Künste, das einem Zauberer, der es eingehend studiert, 100 ZEP einbringt. Allerdings muß er einen **PW: Intelligenz** machen, bei dessen Mißlingen er 1W6 Intelligenzpunkte verliert.

Außerdem ein Magierstab aus schwarzem Holz mit einem

einen *Schwarzen Stab des Alterns* (ABW 15).

14. Raum der Hohepriesterin

Zerstört und leer

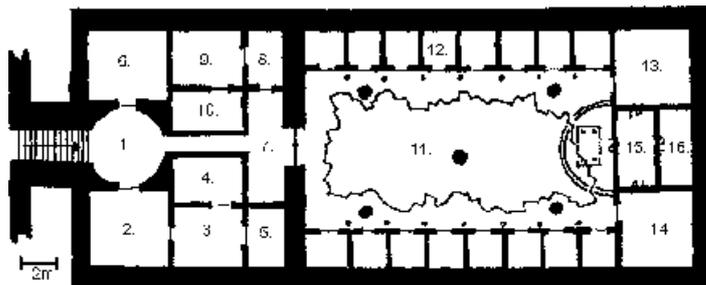
15. Ankleide- und Zeremonienraum - Zerstört und leer

16. Schatzkammer - Zerstört & leer

Ein letzter Angriff

Entweder mischen sich die Abenteurer unbemerkt unter die Menge, oder sie beziehen wieder ihren altbekannten Ausguck auf dem Tempeldach. Auf jeden Fall sollten sie nun entschlossen handeln. Haben sie es noch nicht selber herausbekommen, kann *Pretoius* ihnen nachhelfen, daß das Ziel darin bestehen muß, die Götzenstatue zu zerstören. Das Problem dabei ist, die Dorfbewohner nicht allzusehr zu verletzen - eine Panik bei einem offenen Angriff läßt sich allerdings nicht verhindern.

Haben die Abenteurer nicht im Laufe des Abenteuers schon einige *Knochenreiter* ausgeschaltet, so stehen *Math ap Rhys* 31 Männer zur Verfügung (*Theowulf* liegt gefesselt und von Dämonen bewacht im Kerker !). Ist die Runde der Reiter schon arg dezimiert, kann *Math* auch schon im Voraus einige *Dunebargen* zur Sicherung seiner Kulthandlungen beschworen haben (man beachte den damit verbundenen AP-Verbrauch). Je nachdem, wie lange *Math* Zeit bekommt, das Abbild des Mondgottes mehr oder weniger gestört zu beschwören, materialisiert ein unterschiedlich starker Dämon als Abgesandter *Drais*.



Kinderschädel an seinem oberen Ende. Es handelt sich dabei um

und als Fledermaus das Weite zu suchen. Bleibt nur noch *Theowulf*

aus seinem Gefängnis zu befreien. Außerdem sollten die Abenteurer ebenso wie *Pretorius* sich ein paar Gedanken über *Theowulf* alias *Gillion* und *Morwen* machen. Eine Möglichkeit wäre *Gillion* zum offiziellen Nachfolger von *Theowulf* zu machen und ihm *Morwen* zur Frau zu geben. *Theowulf* wäre in diesem Fall unerwartet verstorben. Man muß es halt nur dem albischen König eingängig unterbreiten. Zusätzlich muß natürlich die *Grotte des Schreckens* 'entschärft und gesäubert' werden. Auch ist bestimmt viel Überzeugungsarbeit bei der Bevölkerung von Nöten, damit sie sich mit ihrem neuen alten Herrn - und vielmehr mit seiner neuen Frau zufrieden geben. Auch die Beseitigung des Hexenkreises im Wald zwischen *Borgward* und *MacArans Rasthaus* sollte noch von den Abenteurern in **A n g r i f f** genommen oder zumindest veranlaßt werden.

Zu guter letzt erhalten die Abenteurer natürlich die von *Pretorius* veranschlagte Belohnung und können auch noch ihre Fähigkeiten bei ihm, *Theowulf*, den Jägern oder auch *Morwen* verbessern. Abgesehen davon sind sie von nun an, gern gesehene Gäste auf *Burg Crowdell*.

Anhang

Wichtige Nichtspielerfiguren

Math ap Rhys

Priester (Chaos), **Gr** 8, 48 Jahre, aus *Clanngadarn*, *Mittelschicht*, *Drais*, groß, schlank
St 67, **Ge** 39, **Ko** 73, **In** 97, **Zt** 86, **Au** 51, **pA** 62, **Sb** 33
LP 13, **AP** 40, **RK** TR, **RW** 56, **HGW** 70, **B** 24, **Schb**+1, **Res.** 20/19/18, **Abwehr**+14
Angriff: Dolch+10 (1W6), waffenloser Kampf+10 (1W6-2)

Fertigkeiten: *Alchemie*+10, *Beredsamkeit*+11, *Lesen/Schreiben*, *Lesen von Zauberschrift*, *Reiten*+16, *Verkleiden*+18, *Wissen von der Magie*, *Zauberkunde*+12; *Albisch*4, *Comentang*3, *Dunkle Sprache*3, *Erainnisch*4, *Scharidisch*4, *Twyneddisch*4, *Vallinga*4

Zaubern+20: *Angst*, *Bannen von Licht*, *Erkennen des Wesens der Dinge*, *Heiliger Zorn*, *Kraft entziehen*, *Schlaf*, *Schwäche*, *Stärke*, *Zauberschloß*, *Zwiesprache* - *Bannen von*

Dunkle Horde beschwören, *Dunkle Kämpfer beschwören I / II / III*, *Schutzkreis gegen Dunebargen*
Besitz: Juwelenkette, kleine Mondstatuette

Math ap Rhys ist eigentlich im Auftrag seines Kultes unterwegs. Sein Auftrag besteht darin, die Überreste des alten Vorpostens zu finden und die Reliquien zu bergen, die sich noch dort befinden. Gemäß seines Charakters ist *Math* allerdings ein wenig über das Ziel herausgeschossen. Er will sich nun auf eigene Faust den ganzen Landstrich Untertan machen und ins Chaos stürzen - was ihm auch ohne Probleme gelingt, wenn die Spieler ihm keinen Strich durch die Rechnung machen. *Math* beherrscht einige alte scharidische Zauber, ebenso wie den sehr mächtigen Beherrschungszauber *Objekt der Anbetung*, der nur wenigen Zaubernern bekannt ist.

Die Knochenreiter

Gr 2, **LP** 15, **AP** 15, **Res.** +11/13/11
RK KR, **RW** 60, **HGW** 80, **B** 20, **Abwehr**+12,
Angriff: Langschwert+8 (1W6+2), Dolch+6 (1W6), Stoßspeer+6 (1W6+1), Bogen+6 (1W6), großer Schild+1

Fertigkeiten: Kampf in Vollrüstung, Kampf zu Pferd, *Reiten*+16

Insgesamt bestehen die *Knochenreiter* aus *Theowulf*, 20 Burgwachen, 2 Jägern, 2 Knechten (einer ist zu alt zum reiten), *Creald* und 6 seiner Arbeiter - zusammen also 32 Personen! Sie haben der Einfachheit halber alle (bis auf *Theowulf*) dieselben Spielwerte. Sie stehen alle uneingeschränkt unter *Math ap Rhys* Einfluß, sind aber dennoch auch dem *Syre*, der immer noch mit sich ringt, unterstellt. Sie tragen schwarze, lange Kapuzenumhänge, Handschuhe und die Dämonenmasken. Die Handschuhe und die Masken sind mit einem phosphoreszierendem Algenextrakt aus dem Pfuhl eingerieben.



Pavel Pujin

Zauberwerk, *Böser Blick*, *Schmerzen*, *Segnen*, *Stille*, *Ungeheuer rufen*, *Unsichtbarkeit*, *Verfluchen*, *Verursachen von Wunden* - *Austreibung des Guten*, *Erdrosseln*, *Geister der Finsternis*, *Macht über Menschen*, *Verdorren*, *Verursachen schwerer Wunden*, *Zeichen der Macht* - *Blendwerk*, *Dämonenfeuer*, *Hexenritt*, *Schattenbruder* - *Macht über den Tod* - *Objekt der Anbetung*.

Als Dämonenbeschwörer: *Lehrer-suche*, *Bannen von Dunebargen*,

Pretorius

Hexenjäger (Or), **Gr** 7, 67 Jahre, aus den Küstenstaaten, *Mittelschicht, Culsu*, mittelgroß, normal, **St** 46, **Ge** 49, **Ko** 34, **In** 98, **Zt** 79, **Au** 58, **pA** 45, **Sb** 98

LP 12, **AP** 43, **RK** LR, **RW** 54, **HGW** 47, **B** 22, **Abwehr**+14 (+18 mit Buckler), **Res.**+18/16/16

Angriff: Krummsäbel+13 (1W6), Dolch+11 (1W6-1), leichte Armbrust+11 (1W6), Buckler+4; *Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Menschenkenntnis+10, Reiten+18, Spurenlesen+11, Verhören+11, Wahrnehmung+6, Wissen von den schwarzen Künsten+11, Zauberkunde +11*; Albisch 4, Chryseisch 4, Comentang 3, Erainnisch 3, Neu-Vallinga 4, Scharidisch 4, Twyneddisch 3, Vallinga 4; Inquisitor

Zaubern+18: *Austreibung des Bösen, Bannen von Zauberwerk, Bannsphäre, Erkennen des Wesens der Dinge, Erkennen von Besessenen, Erkennen von Zauberei, Flammenkreis, Göttlicher Blitz, Macht über das Selbst, Seelenfeuer, Stärke*

Besitz: Krummsäbel *Dunkelfeind*, Blendergürtel

Pretorius ist ein alter Hexenjäger aus den Küstenstaaten. Er hat sich eigentlich schon vor einiger Zeit in der Umgebung von *Corrinis* in einem kleinen Dorf zur Ruhe gesetzt, doch den Hilferuf von *Seamon*, den er noch aus seinen jüngeren Tagen kennt, konnte er nicht zurückweisen. Seine Gesundheit und Konstitution sind zwar schon arg angegriffen, aber sein Geist ist immer noch rege. Insbesondere seine Erfahrung und sein Wissen um die Schwarzen Künste, kann für die Spieler sehr wichtig sein. In früheren Zeiten war unter anderem auch für den albischen König tätig, weshalb er sich in Vesternesse mit Vorliebe *Königlich albischer Hexenjäger* nennt, da dort sowieso noch kaum jemand von den *Magna Venari* gehört hat.

Theowulf MacMurdil alias **Gillion**

Krieger, **Gr** 6, 35 Jahre, aus Alba, *Adel, Xan* - groß, normal

St 87, **Ge** 77, **Ko** 75, **In** 90, **Zt** 57, **Au** 88, **pA** 81, **Sb** 78

LP 13, **AP** 38, **RK** KR, **RW** 92, **HGW** 84, **B** 25, **Schb**+2, **Abwehr**+14,

(+17 mit großem Schild), **Res.** 15/17/15 (mit Siegelring)

Angriff: mag. Langschwert+14 (1W6+4), Dolch+12 (1W6+1), Bihänder+10 (2W6+2), Stoßspeer+10 (1W6+2), Bogen+10 (1W6), gr. Schild +3;

Fertigkeiten: *Alchemie+7, Kampf in Vollrüstung, Kampfaktik+2, Kampf zu Pferd, Menschenkenntnis+8, Naturkunde+7, Reiten+18, Zauberkunde+7*; Albisch4, Comentang3, Erainnisch3

Besitz: mag. Langschwert (+1/+1), Siegelring (wie Talisman +2 gegen jede Art von Magie)

Gillion hat in diesem Abenteuer wohl von allen Personen die größten Schwierigkeiten. Zum einen will er in jedem Fall seine Untertanen schützen und ihnen helfen. Zum anderen liebt er immer noch über alles seine Frau *Morwen*. Zum dritten wird der schlechte Einfluß von *Math ap Rhys* Beeinflussungszauber immer stärker. Zum Vierten hat er wirklich keinen Schimmer, wo der Grund für die Mißgeburten und Todesfälle liegt. Er hat zwar den Pfuhl in Verdacht, hat jedoch keine Idee, woran es liegen könnte, daß er verdorben ist. Und schließlich lebt er in ständiger Angst, daß seine wahre Identität entdeckt wird. Er versucht krampfhaft einen Ausweg aus dieser Zwickmühle zu finden, und wird die Spieler im Großen und Ganzen unterstützen, wo er nur kann.

Morwen

Graue Hexe, **Gr** 4, „Alter des *Jugendfreundes* minus 3“ Jahre, aus Alba, mittelgroß, normal

St 43, **Ge** 44, **Ko** 76, **In** 82, **Zt** 91, **Au** 95, **pA** 86, **Sb** 72

LP 14, **AP** 23, **RK** OR, **RW** 64, **HGW** 37, **B** 24, **Abwehr**+13, **Res.** 16/16/15

Angriff: Dolch+7 (1W6-1)

Fertigkeiten: *Giftmischen+8, Kräuterkunde+8, Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Wissen von der Magie, Zauberkunde+8*; Albisch4, Erainnisch4

Zaubern+16: *Angst, Anziehen, Macht über das Selbst, Macht über die Sinne, Schlaf, Verwirren, Zauberschloß - Macht über die belebte Natur, Sehen in Dunkelheit, Zauberschlüssel - Beeinflussen, Tiere rufen*

Morwen liebt *Gillion* aus ganzem Herzen. Nur aus diesem Grund hält sie ihre Informationen über die Vergangenheit so lange zurück, bis sie *Gillion* ernsthaft in Gefahr sieht.

Neue Zaubersprüche

Blenden (Kreation)

Stufe 4, 4 AP, Zd 1sec, phk/man, Rw -, Wb 9m Uk, Wd 1min

Vom Zauberer geht ein gleißendes Licht aus, das alle Wesen im Wirkungsbereich für 1min blendet. Mißlingt der WW:Resistenz, so ist das Opfer fast blind und erleidet WM-6 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe beim Einsatz aller Fertigkeiten, bei denen die Augen gebraucht werden. Andernfalls erhält es nur WM-2.

Erdrosseln (Finstere Magie)

Stufe 3, 1 AP pro Runde, Zd 1sec, phs/man, Rw 50m, Wb 1 Ws, Wd var

Der Finstermagier streckt seinen Arm in Richtung des Opfers und schließt langsam seine Hand, so als wolle er ein Ei darin zerbrechen. Das Opfer des Spruches fühlt daraufhin einen eisernen Griff um seine Kehle und bekommt keine Luft mehr, was einen Verlust von 3 AP pro Runde bewirkt. Ab der vierten Runde beginnt es taumeln und muß jeweils einen EW:Tauchen absolvieren. Mißlingt ein Wurf, so stürzt das Opfer zu Boden und verliert nicht nur sein Bewußtsein, sondern anschließend auch 2 LP pro Runde. Damit der Spruch wirkt, darf das Opfer sich nicht weiter als 50m vom Zauberer entfernen, der Zauberer muß direkten Sichtkontakt haben und sich auf den Zauber konzentrieren - andernfalls endet die Wirkung des Spruches sofort. Dem Opfer steht alle zwei Runden ein WW:Resistenz zu, bei dessen Gelingen der Zauber ebenfalls gebrochen wird.

Geist der Finsternis

(Finstere Magie)

Stufe 3, 3 AP, Zd 10sec, phk/man, Rw 200m, Wb -, Wd 10min

Je nach Art des benutzten Schädels wird ein bössartiger Tiergeist geschworen, der einen schwarzen

Schattenkörper mit grünlich phosphoreszierenden Augen um den Schädel herum ausgebildet. Der *Geist der Finsternis* kann auf Befehl hin kämpfen oder kleinere Boten- oder Kundschafterdienste ausführen. An ihren Beobachtungen kann der Finstermagier wie mit *Freundesaugen* teilhaben.

Finstere Fledermaus (Geisterwesen)

In:t40, Gr 1, LP -, AP 1W6+4, Res.13/13/13, OR, Rw 90, HGW 05, B 60, Abwehr +13
Angriff: Biß+7 (1W6-3 magisch)
Bes.: WM-4 auf gegnerischen Angriff

Finsterer Marder (Geisterwesen)

In:t50, Gr1, LP -, AP 1W6+4, Res.13/13/13, OR, RW 90, HGW 10, B 24, Abwehr+13
Angriff: Biß+7 (1W6-1 magisch)

Objekt der Anbetung

(Schwarze Magie)

Stufe 6, alle (min.18) AP, Zd 6h, psy/mat, Rw B, Wb 1 Ob, Wd -, geeignetes Objekt (z.B. aus Bergkristall, Altar aus Vulkanglas. Kosten: min. 1000 GS) in je einer großen (>30cm) und einer kleinen (>3cm) Ausführung.

Dies ist einer der mächtigsten und dauerhaftesten Beeinflussungszauber überhaupt, jedoch für den Zauberer auch mit großen Gefahren verbunden.

Herstellung: Der Zauberer wendet den Zauber für ein oder mehrere Tage täglich auf das Objekt an.

Je länger er sich Zeit nimmt, d.h. je öfter er zaubert, um so nachhaltiger wirkt das Objekt. Das Objekt bekommt pro Tag, an dem der Zauber angewendet wird, eine Ladung. Die Ladungen in einem Objekt entsprechen maximal dem Grad des Zauberers. Während des Zaubervorgangs wird die Grundausrichtung des Objektes entsprechend der Gottheit des Priesters (bzw. den Mächten, mit denen ein Hexer verbunden ist) festgelegt. Ein mißlungener EW:Zaubern zerstört das Objekt sofort, der Zauberer leidet unter *Schmerzen*,



wie unter dem gleichnamigen Zauberspruch, und für jede Ladung muß er einen WW:psyZ gegen seinen eigenen Zauberbonus+8 machen (mit WM-8, wenn ihm nicht die Schutzmechanismen eines magischen Laboratoriums, die Hilfe eines Dämonen, oder ähnlich wirkungsvolle Unterstützung zur Verfügung steht), um nicht wahnsinnig zu werden.

Wirkung: Ist eine Person dem Objekt der Anbetung verfallen, so ändert sie behutsam ihr Verhalten: sie verspürt ein inneres Bedürfnis, das Objekt täglich aufzusuchen und wird auch langsam seine Überzeugungen der Grundausrichtung des Artefakts anpassen, fühlt sich dabei jedoch völlig unbeeinflußt. Ihm wird in keiner Weise bewußt, daß es beeinflußt ist oder war. Das Verhalten des so Besessenen ändert sich meist nur so geringfügig, daß es nur den nächsten Angehörigen auffällt.

Der Träger des kleinen Ebenbildes des Objekts kann dem Opfer nun beliebige Aufträge geben und beliebige Verhaltensmuster befehlen. Die Anweisungen an den Beeinflußten werden während der täglichen Anbetung weitergegeben, und zwar allgemeine Maßregeln gedanklich, genaue Befehle verbal.

Durchführung: Das Opfer

muß sich zunächst freiwillig für 10 Minuten dem Artefakt „öffnen“. Jeweils am Ende der 10 Minuten wird ein Widerstandswurf durchgeführt. Insgesamt sind so viele WW:psyZ gegen den Zauberbonus+8 des Zauberers nötig, wie das Objekt Ladungen hat. Sobald der erste Widerstandswurf mißlingt, wird das Opfer das Objekt, wenn es irgend möglich ist, von nun an täglich aufsuchen, da es ihm verfallen ist.

Die Widerstandswürfe werden fortgesetzt, bis die Zahl der Würfe den im Objekt gespeicherten Ladungen entspricht. Die Anzahl der mißlungenen Widerstandswürfe gibt Auskunft über die Nachhaltigkeit des Zaubers.

Befreiung: Aus dem Einfluß des

Zaubers kann man auf zwei Arten befreit werden:

● Durch Zerstörung des Objektes endet die Beeinflussung sofort und für alle Opfer. Allerdings ist das Objekt der Anbetung so mit böser Magie aufgeladen, daß auf alle, die sich höchstens die Zahl der Ladungen in Metern entfernt aufhalten, der Zauber *Schmerzen* (bei bei starken Objekten auch Schlimmeres) wirkt.

● Bleibt das Opfer dem Objekt mehr Tage hintereinander fern (was es aber nicht freiwillig tun wird), als ihm Widerstandswürfe mißlungen sind, so steht ihm nun täglich ein neuer WW:psyZ zu. Gelingt dieser, ist der Zauber ebenfalls gebrochen.

● Bestimmte Ereignisse können die gleiche Wirkung haben: Das wären z.B. ein Besuch eines „alten“ Tempels, intensivste Bemühungen enger Freunde und Familienmitglieder oder gelungenes *Bannen von Zauberwerk* oder *Austreibung des Bösen / Guten*, je nach Ausrichtung des Objektes.

Zum Wirken des Zaubers braucht ein Priester das Einverständnis seiner Gottheit (bei guten Göttern normalerweise eine unüberwindliche Hürde), beim Schamanen und Hexer haben die angerufenen Mächte u.U. eigene Ziele.

Der magische Almanach

Die Statue des Mondgottes

Das Bildnis des finsternen Mondgottes *Drais* ist ein ca. 1m hoher hockender, gesichtsloser Mann, dessen Haupt von Mondsicheln bekrönt wird. In seinen Händen winden sich Menschenleiber. Das Abbild besteht aus matt glänzendem Mondstein.

Abgesehen von seinem gräuslichen Äußeren, ist es ein gefährliches Artefakt. Benetzt man das Idol mit dem Blut eines neugeborenen Kindes und spricht dabei den Namen des *Drais* aus, so erscheint ein grausiges Abbild des Gottes. Dasselbe Ritual mit dem Blut eines jungen Hundes verfinstert die nächsten 1W6 Nächte derart, daß *Drais* Diener ungestört ihrem Treiben nachgehen können. Der Spielleiter kann weitere, nur den hohen *Drais* Priestern bekannte

Kräfte nach seinen Bedürfnissen entwerfen.

Zerstören kann man die Statue nur, indem man ihr mit magischen Waffen mindestens 30 Strukturpunkte Schaden zufügt. In diesem Fall zerspringt sie in Tausende von winzigen Splittern. Diese Explosion wirkt auf in nächster Nähe stehende Personen wie der Zauber *Feuerkugel*, allerdings mit halbiertem Schaden.

Die Dämonenmasken

Die knöchernen Schädelmasken sind aus echten Menschenschädeln hergestellt. Sie wirken auf intelligente Wesen von Grad 1-3 wie der Zauber *Angst*. Die bläulich-grüne Leuchtfärbung stammt vom regelmäßigen Einschmieren mit den phosphoreszierenden Algen und Pilzen des Pfuhs.

Juwelenkette (ABW 1)

Die Kette ist schlicht aber sehr wertvoll. Eine Silberfassung umschließt einen schwarz dunklen Edelstein. Er hat eine eindeutig finstere Ausstrahlung. Auf ihm ist ein Schlüsselwort in der Dunklen Sprache eingraviert: *Diene!* Er ermöglicht die Kontrolle aller Untoten in 50m Umkreis um den Träger, wobei Wesen ab Grad 7 ein WW:Res.psyZ zusteht. Außerdem sind an dieses Artefakt drei *Schatten der Nacht* gebunden, die der Träger mit dem Schlüsselwort augenblicklich in seine Dienste rufen kann.

Die Vernichtung der Kette oder eher gesagt des Edelsteins ist nur durch *Austreibung des Bösen* oder *Bannen von Zauberwerk* jeweils gegen Zaubern+22 möglich.

Nimmt ein Abenteurer die Kette an sich und fordert den Edelstein als sein Eigentum, wird er pro Monat mit 2% den Mächten der Finsternis hörig. Bei jeder Anwendung der

Kette kann dies mit 15% geschehen. Der Besitzer des Edelsteins strahlt - ungeachtet seines Grades - eine finstere Aura aus.

Blendergürtel (ABW 2)

Der Gürtel ist ein breiter Leder-gürtel mit diversen eingelegten Glassplittern. Spricht man das Schlüsselwort: *Blende!* auf Scharidisch aus, so gehen von diesen Glassplittern dermaßen starke

Wird ein finstere Dämon oder ein von schwarzer Magie besessenes Wesen schwer getroffen, so zaubert der Säbel automatisch *Austreibung des Bösen* mit Zaubern+20.

Schwarzer Stab des Alterns

(ABW 15) Berührt man mit dem Stab ein Wesen und spricht dabei das Schlüsselwort, das sich in Form einer Rune in der Dunklen Sprache auf dem Schädel befindet, so wirkt dies ähnlich wie der Zauber *Altern*, der zur Finsternen Magie gehört. Bei Mißlingen eines EW: Resistenz gegen Zaubern+20,

beginnt das Opfer auf magische Weise zu altern, und zwar jeden Tag um 5 Jahre. Der Zauber kann nur durch *Bannen von Zauberwerk & Austreibung des Bösen* oder *Bannen von Zauberwerk & Allheilung* aufgehoben werden. Geschieht dies nicht, so stirbt das Opfer irgendwann an Altersschwäche.

Bei der Anwendung des Stabes muß der Zauberer einen PW:ABW machen. Gelingt der Wurf, so geschieht mit dem Zauberer dasselbe wie mit einem Finstermagier, dem sein PW:GP gelingt. Lediglich der Stab bleibt auf Midgard zurück! *Math* hat es bisher nicht gewagt, den Stab zu benutzen. Er ahnt die damit verbundenen Gefahren.



Pavel Pujin

Lichtreflexe aus, daß alle Wesen im Umkreis von 9m wie unter dem Zauber *Blenden* leiden.

Der Dunkelfeind (ABW 1)

Hierbei handelt es sich um einen scharidischen Krummsäbel, dessen Klinge mit eigenartigen Gravierungen versehen ist. Abgesehen davon, daß er magisch ist (+1/+1), birgt er eine besondere Eigenschaft.

Quellennachweis:

Zauberspruch *Blenden* aus dem *Eschar Quellenband*
Zauberspruch *Geister der Finsternis & Erdrosseln* aus *Hexenzauber und Druidenkraft*
Zauberspruch *Objekt der Anbetung* aus *Gildenbrief Sonderband 16-22*



Die Dämonenmaske

Ein Artefakt von Cosmic

Es war nahezu Dunkel ...

Es war nahezu Dunkel in dem kleinen Raum und nur wenig Licht drang hinter der filigranen Stellwand hervor, die den Nebenraum abtrennte. Die Nacht war lau und das Zirpen der Grillen war der einzige Laut, der die Stille brach. Auf einem spärlichen Lager, nahe des offenen Fensters, lag eine kleine Gestalt und vermochte keinen Schlaf zu finden. *Meister?! Meister, ich kann nicht schlafen!* erklang eine knabenhafte Stimme aus der Dunkelheit. Die Lichtquelle hinter der Stellwand schien sich zu bewegen und nur kurze Zeit später betrat ein alter KanThai in wallendem Kimono den Raum; mit seinem Eintreten wichen die Schatten vor dem gedämpften Licht seiner kleinen Öllampe in die entferntesten Ecken des Raumes und gaben den Blick frei auf den kleinen Jungen, der auf seinem Lager am Boden lag und zu dem weißbärtigen Mann betroffen auf sah. *Was ist denn, YoMin?* fragte der alte Mönch in fürsorglichem Tonfall. *Ich finde einfach keine Ruhe, Meister! Zu viel geht mir im Kopf herum. Könntet ihr mir nicht eine kleine Geschichte erzählen - bitte, Meister, nur eine Geschichte: danach werde ich sicherlich schlafen!* Der Alte schien etwas zu zögern, doch sein plötzliches Lächeln, löste die aufgestaute Spannung des Knaben. *Eine Geschichte also möchtest du hören? Mmmm, ... und danach, meinst du, kannst du sicherlich schlafen?* fragte der alte Mann mit leicht spöttischem Nachdruck. *Oh ja, ganz bestimmt!* bekräftigte der schwächliche Knabe gewissenhaft. *Eine Geschichte?* überlegte der alte Mönch laut und ließ sich dabei neben dem Jungen nieder. *Nun ja, YoMin, habe ich dir schon einmal von YaoLin und seiner Dämonenmaske erzählt?* fragte der Alte seinen jungen Schüler. *Ich glaube nicht, Meister* erklang die Stimme des Knaben

erneut und seine Vorfreude war kaum zu überhören. *Nun denn, dann will ich es nun tun und mögest du danach Ruhe geben ...*

Die Dämonenmaske

Dieses mächtige Artefakt stammt aus den dunklen Tagen der Magierkriege, einer Ära der Finsternis, als Dämonen in Heerscharen die Welt der Sterblichen heimsuchten und Tod und Zerstörung über deren Bewohner brachten. Es muß sich in jenen Tagen abgespielt haben, in denen die Sonne allmählich zurück an das Firmament fand, um die jahrzehntelange Finsternis zu vertreiben - gegen Ende der Großen Kriege.

In der KanThaiPanischen Geschichtsschreibung heißt es, daß damals der große *LooPin* westlich des heutigen *TsaiChen Tals*, am Fuße der Donnerberge, auf den Erzdämonen *Shurakai* stieß, um in einem Zweikampf auf Leben und Tod zu entscheiden, ob künftig der Tag oder die Nacht, das Licht oder der Schatten über das „Reich der Mitte“ herrschen sollte. Unzählige KanThaiPanische Künstler nahmen sich dieser Überlieferung an und wählten den Kampf zwischen dem schrecklichen Schlangendämon und dem großen Weisen der WuKung Gemeinschaft als Motiv für ihr Werke. Es steht geschrieben, daß es *LooPin* gelang den übermenschlichen Gegner zu bezwingen, obgleich er selbst den Tod fand, als der Dämon ihn im Totenkampf mit seinem schuppigen Schlangenkörper umwand und ihn erdrückte. Noch in der selben Nacht, so heißt es aber, kehrte der Geist *LooPins* zurück, um seinen Lehrling *YaoLin* zu beauftragen, eine Totenmaske des Dämons anzufertigen, denn er weissagte ihm, daß diese Maske einen unschätzbaren Wert im künftigen Kampf gegen böse Geister und Dämonen hätte. Und so geschah es, daß *YaoLin* zum schicksal-

trächtigen Schauplatz des letzten Kampfes seines Meisters loszog, den verscharften Kadaver des einstmals mächtigen *Shurakai* aus der dunklen Erde grub und unter silberner Mondsilouette flüssige Bronze über sein fürchterliches Antlitz goß; groß sollen seine Zauber gewesen sein, die er in jener Nacht wirkte und als er bei Tagesanbruch völlig entkräftet sein Werk beschloß, nahm er sein Tanto und schnitt die Maske vom Schädel des Dämons. In den alten Schriften der *WenChang*, der Hüter des Wissens, finden sich nach jenen Geschehnissen noch viele Einträge, in denen die Maske und ihr Schöpfer, der später selbst zu einem Führer seiner Glaubensgemeinschaft wurde, erwähnt werden. Dort heißt es, daß es Meister *YaoLin* gelang, mit Hilfe dieses Artefaktes, die dämonische Herrschaft in seiner Heimat endgültig zu brechen und die letzten dieser mordenden Bestien aus dem *TsaiChen Tal* hinfortzufegen. Danach jedoch wurde es dunkel, um jenes Glanzstück KanThaiPanischer Thaumaturgie und schließlich schlossen sich die Wogen der Zeit über ihm und tauchten es in Vergessenheit ...

Technisches: (nur sehr ungerne!)

Wird die Dämonenmaske aufgesetzt, so muß jedem niederen Dämon von den *Ebenen der Finsternis*, der deren Anblick gewahr wird, ein *WW:psyZ* gelingen (gegen einen *EW:Zaubern+20*), um nicht augenblicklich zu vergehen. Alle anderen Dämonen (einschließlich mächtiger, Dunkler Dämonen) müssen ebenfalls einen *WW:psyZ* machen, bei dessen scheitern, sie von *Namenlosem Grauen* erfaßt werden und schnellstmöglich auf ihre Heimatwelten zu fliehen versuchen; bei letzterem Prüfwurf sollten Modifikation hinsichtlich des Dämonengrades, als positive WM auf den Widerstandswurf zur Geltung kommen (z.B. kumulativ WM+1 ab dem 4.Grad).



Sukkubus

- Eine Beschreibung von Liliths Töchtern nach einem Roman von Ray Garton -

von

Uwe Mundt

Hintergrund

Entstehung

Als erste Menschen waren Adam und Lilith von Gott geschaffen und im Garten Eden allein gelassen. Adam wollte sie knechten und sich Untertan machen, doch Lilith sträubte sich nicht nur dagegen, sondern sinnte nach Rache und unterwarf ihn.

Nach dieser Nacht verließ sie Eden und kehrte Adam und Gott den Rücken zu. Adam bat Gott darauf um Hilfe und bekam Eva. Gott wollte Lilith jedoch nach Eden zurückholen und schickte deshalb die drei Engel *Sanvi*, *Sansanvi* und *Semangelafi*, um nach ihr zu suchen.

Die Engel fanden sie am Strand des Roten Meeres, wo sie in einer Orgie mit vielen Dämonen Unzucht trieb. Sie gebar eine große Menge kleiner Mädchen, die sie nach jedem Beischlaf verzehrte um ihren Hunger zu stillen. Sie lehnte es ab nach Eden und zu Gott zurückzukehren, so baten die Engel sie, wenigstens ihre eigenen Kinder zu verschonen. Sie willigte ein und versprach, jedes Kind zu verschonen, neben das die Engel ihre Namen in den Sand schrieben.

Diese Kinder existieren noch heute unter dem Namen *Sukkubus* und fristen ihr Leben als sexuelle Vampire. Sukkubi sind auf den ersten Blick Frauen mit einem überdurchschnittlichen Aussehen. Ihre besondere Wirkung erreichen sie durch ihre Ausstrahlung und ihren übernatürlichen Charme, der bei Berührung eine besonders große Wirkung entfalten kann. Sie besitzen eine direkte Art

ihren 'Opfern' gegenüber klar auszudrücken, daß sie mit ihnen eine Nacht verbringen wollen, sobald sie eine passende Gelegenheit finden. Bei der Wahl Ihrer Opfer sind sie recht ungebunden und verführen sowohl Männer, Frauen, als auch Heranwachsende. Bei den ersten Kontakten machen

sie meist Andeutungen über die Geschichte der Lilith, wobei sie natürlich den Teil, nach Verlassen Edens auslassen. Meist erinnert ihr eigener Name an *Lilith*, der sie eine große Bewunderung zukommen lassen.

Der Beischlaf wird für das Opfer zu einem einzigartigen Erlebnis. Ohne Tabus, die geheimsten Wünsche ihrer Opfer erkennend und mit einer unermüdlichen Libido, werden die Opfer zur Ohnmacht getrieben. Sobald die Ohnmacht eingetreten ist, verwandelt sie sich in ihre *wahre Gestalt*: Mit Schuppen überzogene Wesen, deren Formen an den Körper einer Frau erinnern, mit lederen Flügeln auf dem Rücken, Krallen und spitzen Fangzähnen.

Sukkubi entziehen dem Partner beim Akt fast alle Ausdauer und löschen auch Teile des Kurzzeitgedächtnisses. In den folgenden Tagen sind die Opfer apathisch, sehr erschöpft und leicht reizbar. Letzteres hat den Grund, daß Lilith nicht nur physische, sondern auch psychische Wunden reißt. Mit jeder Wiederholung des Beischlafs entzieht sie dem Opfer mehr von seiner Seele und stillt damit ihren Hunger. Wunden, die über den ganzen Körper verteilt sind, zeugen vom Einsatz ihrer Fingernägel und Zähne. Je nach Gesinnung des Opfers, ist das spätere Verhalten ihr gegenüber entweder extrem zugeneigt oder ablehnend, jedoch wird es auf eine erneute Aufforderung zum Beischlaf ohne große Gegenwehr eingehen.



Mögliche Abenteurer

- Ein Sukkubus fühlt sich von einem ehemaligen Opfer bedroht und bittet die Abenteurer, den Mann/die Frau auszulöschen.
- Der Sukkubus wählt einen Charakter (oder die ganze Gruppe) als Opfer aus. Sie beginnt mit der Annäherung, spinnt ihre Fäden und bringt Unheil. Die Abenteurer müssen versuchen, den wahren Feind zu erkennen und das Übel zu vertreiben, um den Charakter zurück in Ihr eigenen Reihen zu bekommen.
- Die Abenteurer werden von der Familie eines Opfers gebeten, die Krankheit (das Dahinsiechen & die Aggressivität) zu Heilen. Weitere Nachforschungen ergeben, daß mehrere Familien in der Gegend von der Krankheit befallen sind und das vor kurzem eine Frau in das Viertel gezogen ist.

Sukkubus (Dämonenartige)

Gr 9, LP 5W6+5, AP -, Res. +17/17/17, OR/LR, RW 75, HGW 100, B24/48, Abwehr+15

Angriff: Krallen +11, Biß +9 (In Dämonengestalt, sonst Waffe +9)

Besonderes: nur mit magischen oder gesegneten Waffen zu treffen

Zaubern+18: Macht über Menschen (WM-4 auf WW bei Männern), Verwandeln (Frau, Nebelgestalt), Herstellung magischer Objekte, Schlaf, Zauberschloß, Stille, Fliegen (Dämonengestalt), Gedankenbrücke (innerhalb 30m) zu Dienern.

Fertigkeiten: Verführen +15, Liebeskunst +18

Diener der Sukkubus (Dämonenartige)

Grad 4, LP 2W6+2, AP -, Res. +11/13/11, TR/LR, RW 75, HGW 100, B30/24, Abwehr+12

Angriff: Krallen -/+12, Biß +7/+15 (Hund/Dämonengestalt)

Besonderes: nur mit magischen oder gesegneten Waffen bzw. Feuer zu Töten, auch mit normalen Waffen bis auf LP 0 verletzbar, stirbt jedoch nicht.

Allgemeines

Sukkubi sind Menschenfrauen im Alter von ca. 35 Jahren. Sie haben schwarze Haare und meist blasse Haut, deren Teint nach dem Liebesakt für wenige Tage an Farbe gewinnt. Sie besitzen einen wohlgeformten Körper, den sie meist in gebräuchliche, jedoch auffällige Kleidung hüllen. In Ihrer Begleitung befinden sich meist zwei Tiere größerer Bauart, zu deren Geist sie in Verbindung stehen. Sie dienen als ihr Schutz, sind jedoch, wenn kein Grund zur Gewalt besteht, sehr friedlich und beherrscht.

In Wahrheit handelt es sich bei den Tieren um niedere Dämonen, deren wahre Gestalt einem ekelhaften Affenkörper mit Flügeln auf dem Rücken entspricht.

Besonderes

Sukkubi sind hervorragende *Künstlerinnen*, die sich auf die Herstellung besonderer Schmuckstücke und Statuen spezialisieren. Die Schmuckstücke sind magischer Natur und

ermöglichen es, das Umfeld des Opfers zu überwachen. In der Regel beschenken sie nach einem Akt den



Blum

Partner mit einem Schmuckstück, wenn es ihnen sinnvoll erscheint. Sukkubi besitzen eine *starke Magie*, die es ihnen ermöglicht Menschen gefügig zu machen, magische Gegenstände herzustellen, ihre Gefährten zu heilen und sich als *Bodennebel* fortzubewegen. Die Magie ermöglicht ihnen ebenfalls, alle Personen in einem Umkreis von mehreren Metern, von einem leichten in einen *tiefen Schlaf* zu befördern, oder Ohnmächtig werden zu lassen. Sukkubi werden stets versuchen neue Opfer zu finden. Wenn nötig spielen sie Personen gegeneinander aus und haben auch keine Reue einen Mord zu begehen. Sukkubi sind unsterblich. Ihre Wunden schlie-

ßen sich mit großer Geschwindigkeit von selbst wieder. Sie können nur mit magischen und gesegneten Waffen dauerhaft verletzt werden.

Mögliche Schriftstücke

...und versprach, jedes Kind zu verschonen, neben das die Engel ihre Namen in den Sand schrieben."

...schickte deshalb die drei Engel Sanvi, Sansanvi und Semangelafi ..."

Mögliche Beobachtungen

...im Wohnzimmer steht eine beeindruckende Statue, die einen offensichtlich weiblichen Dämonen herrscherisch auf einem Mann sitzend zeigt..."

...Der gutaussehenden Frau vom Vortag scheint es wieder besser zu gehen, ihr Gesicht hat wieder Farbe bekommen."

...in der letzten Zeit verhalten sich hier alle merkwürdig. Sie vernachlässigen alles und gehen nicht mehr an die Arbeit..."

Quellennachweis

'Hinter schwarzen Gardinen' von Ray Garton (Heyne-Verlag)



Albion

der Hüter des Lichts

von

Frank Morawietz



Vorgeschichte

Albion ist (laut Sage) das Kind von Xan und einem armen, aber sehr hübschen albischen Mädchen. Sie war (verbotenerweise) nachts unterwegs, um Wildbret zu schießen, um sich und ihre Geschwister durchzubringen, als sie von den Reitern des dortigen Fürsten im Morgengrauen entdeckt und stundenlang sadistisch gejagt und gequält wurde. Als Xan darauf aufmerksam wurde, entschloß er sich, sie zu retten. Im Wort „Herrschaft“ steckt zwar das Wort „herrschen“, jedoch nicht „unterdrücken“. Zudem gefiel ihm das Mädchen. Xan manifestierte sich auf Midgard und metzelte die zehn Soldaten in Gestalt eines Riesen mit flammendem Haar. Das Mädchen, das *Albaia* hieß, war ihm daraufhin sehr dankbar ...

Aussehen und Merkmale

Albion ist demzufolge ein riesiger Mensch mit Haar aus Feuer. Egal wie er sich verwandelt, er hat morgens immer rotes Haar, mittags blondes und abends wieder rotes Haar. Seine Augen sind stechend blau. *Albion* kann sich Feuerflügel wachsen lassen und fliegen (10sec, B200, 1 AP/10 min). Er reitet der Sage nach auf einem Pegasus mit Flammenmähne und -schweif, dessen Hufe Funken schlagen. Er trägt eher unauffällige, aber immer sehr gut gearbeitete Kleidung. Bis-

Typ	Priester Herrschaft
Spezialisierung	Feuer/Licht/Blitz/Luft
Grad	15+
Stand	Halbgott
Glaube	Xan (Herrschaft/Sonne)
Alter	326 Jahre
Körperbau	2,40 m, mittel, kann Größe und Gestalt ändern
Berufung	Halbgott
Herkunft	Grenzgebiet Alba / Clanngadarn (siehe Legende)

her gab es mit ihm Unterhaltungen nur in *Altoqua*.

Charakterisierung

Dunkle Kreaturen und deren Diener müssen im Namen des Lichts vernichtet werden. Dazu kann man sich aller Mittel bedienen, einschließlich der Folter. Allerdings darf die Folter dabei nicht Unschuldige treffen! Da Ungerechtigkeit keine Tugend ist, muß man sich sicher sein, es mit Dunklen Mächten zu tun zu haben, bevor man agiert. Die Anwendung der Folter ist also nur letztes Mittel zum Zweck. *Albion* unterhält deshalb ein Netz von Mitarbeitern und Gefolgsleuten, die häufig zuerst

verdeckt ermitteln, bis Verdachtsmomente erhärtet werden können. *Albion* zeigt auch eine ziemliche Schwäche für das schöne Geschlecht. Er kann selten widerstehen, wenn junge hübsche Damen in Gefahr sind. Und er nimmt dankbar jedwede Belohnung an... Daher besteht ein großer Teil seiner An-

Charakterstatistik	
Attribute	
St, Ge, Ko, In, Zt, Au, pA, SB, HGW	100
KAW	20
RW	100
B	28
GiT	83
WLW	95
LpBa	15(x4)=60
LP	45/51
AP	120/128
Zaubern	19/23
Abwehr	17/19
Resistenz*	17: 25/25/24

hänger gerücheweise auch aus seinen eigenen Nachkommen. Ist einer seiner Anhänger in Not, kann ein Stoßgebet und das richtige Versprechen oft Wunder wirken. Andererseits ist ihm Dummheit zuwider, so daß selbstverschuldete Not ihn durchaus manchmal kalt läßt, es sei denn frau ist jung und hübsch

Spezielle Waffen/Rüstungen/Fähigkeiten	
Morgenstern des Sonnenfeuers (+3/+3)	macht bei feuerempfindlichen Kreaturen doppelten Schaden, da er in Albions Hand eine Temperatur von fast 90 Grad hat.
Schild des Lichts	großer Schild, wirkt aber auch auf AP, mit Bannen von Dunkelheit belegt, (ABW 0). Führt Albion den Schild, wird aus dem diffusen Licht strahlendes Sonnenlicht mit allen Auswirkungen auf dunkle Kreaturen wie z.B. Vampire.
Haut schützt wie KR	

Der *Phönix* ist *Albions* Wappentier, und jeder Anhänger ist dazu verpflichtet, jeden *Phönix* unter Einsatz des eigenen Lebens zu beschützen. Es gibt nur eine einzige Ausnahme: andere, gute, denkende, intelligente Wesen sind in noch größerer Gefahr. Zauber

mit Phönixfedern als Materialkomponente werden von Albion toleriert, aber Zauber mit Phönixeiern sind unter allen Umständen zu verhindern. Wiederum mit einer Ausnahme: Für ein extrem hehres Ziel kann ein Ei geopfert werden.

Schüler

Albion versucht die Vernichtung des Bösen dadurch zu beschleunigen, daß er eine Schar Getreuer um sich sammelt. Da er in der Wahl seiner Mittel nicht zimperlich ist, bevorzugt er Hexer gegenüber Priestern. Priester sind ihm meistens zu stolz und zu sehr auf die Wahrung der Aufrichtigkeit bedacht. Willkommen ist jedoch im Prinzip jeder bzw. jede, der/die aufrichtig das Böse vernichten will, ohne dabei zum Fanatiker zu werden. Eignungstests vor der Aufnahme werden nicht durchgeführt, doch gibt es eine Hierarchie in seiner Gefolgschaft. Neu hinzugekommene Schüler gelten als *Kandidaten*, Fortgeschrittene als *Akolyten* und es gibt auch einige wenige *Meister* (ab Grad 10 aufwärts). Es ist aber nicht gesagt, daß jeder *Kandidat* es auch nur bis zum *Akolyten*, geschweige denn zum *Meister* brächte. Je weiter ein *Kandidat* fortschreitet, um so ähnlicher wird er *Albion*. So hat z.B. ein *Akolyte* 7. Grades auch rotes Haar, welches entsprechend der Tageszeit leicht die Tönung wechselt. Seine fortgeschrittenen Schüler tragen als Zeichen der Auserwählung ein Sonnenamulett des *Xan*, das zusätzlich als Bonus automatisch mit *Neutralisieren* (mit Albions EW:Zaubern, siehe Anhang) reagiert, wenn auf den Träger *Erkennen des Wesens der Dinge* angewendet wird. Dabei wird das Amulett ziemlich kalt (PW: Selbstbeherr-

Waffenfertigkeiten		
Grundkenntnisse	E-Schlagwaffe, Schilde, Bogen, Z-Schlagwaffe, Stichwaffen, Kettenwaffen, Magierstäbe	
Waffen	Morgenstern	21
	Magierstab	15
	waffenloser Kampf	15
	Schild (klein)	10
	Streitkolben	15
	Kriegsflegel	15
	Schild (groß)	10

schung, damit man nicht sichtbar schaudert), da die benötigte Energie für das *Neutralisieren* (APs) dem Träger entzogen wird. Für dieses Amulett muß man eine Queste geloben. Wenn diese erfolgreich verläuft, kann das Amulett behalten werden und der Kandidat wird als *Akolyte* anerkannt. Ein solches Amulett hat eine ABW von 3. Der im Amulett enthaltene Zauber dient dazu, die verdeckte Ermittlung zu erleichtern bzw. überhaupt erst zu ermöglichen, d.h. fortgeschrittene Schüler sollen nicht sofort an einer göttlichen Aura erkannt werden.

Die Schüler teilen *Albions* Zu- und Abneigungen in Bezug auf Zaubersprüche. Luft- und Feuermagie fällt ihnen relativ leicht, Erd- oder gar Wasserzauber sind ihnen ein Greuel. In unmittelbarer Nähe von Wasser erhalten sie WM-2 auf ihren EW:Zaubern, in der Luft oder nahe von starkem Feuer WM+1. Mit ebensolchen Boni bzw. Mali sind auch ihre allgemeinen Fertigkeiten (Balancieren über eine tiefe Schlucht ist leichter, Balancieren über einen Bach ein Problem.) und Resistenzen gegen physikalische Zauber behaftet (Feuer/Licht +2, Wasser/Dunkelheit -2, Luft +1, Erde -1).

Da *Albion* recht selbstständig handelt, besteht bei jedem neuen Schüler eine 5%ige Chance, daß *Xan* nichts von seinem neuen Anhänger weiß. Ob daraus mal ein Problem für *Albion* und den betreffenden Charakter wird, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Magie	
Grundzauber	Feuer / Licht / Blitz / Luft / göttliches
Standardzauber	andere "gute" Zauber, z.B. jede Art Heil- und Schutzzauber
Ausnahmezauber	Wasser / Erde / Dunkelheit

Fertigkeiten (Auswahl)	
Bereitsamkeit	16
Beschatten	16
Foltern	18
Himmelskunde	
Kampf zu Pferd	
Lesen/Schreiben*	
Lippenlesen	12
Menschenkenntnis	18
Nachtsicht	
Reiten	20
Richtungssinn	20
Sagenkunde (en/ir/sc)	20
Sagenkunde (nord.)	15
Sprache (a) Altoqua	*4
Sprache Albisch	*4
Sprache Errain	*4
Sprache Twynned	*4
Stimmen imitieren	22
Verführen	18
Verhören	20
Verkleiden	22
Wahrnehmung	10
Wissen von Magie	
Zauberkunde	18

ANHANG

Zauber: *Neutralisieren*

Stufe 5, Schutzzauber, 4.000 FP
Ausdauerpunkte: 2AP/Stufe des neutralisierten Spruches

Zauberdauer: 1 sec

Reichweite: 10 m

Wirkungsbereich: -

Wirkungsdauer: -

Art: psy/man

Grundzauber: -

Standardzauber: Ma

Ausnahmezauber: Hx, Be

Wirkung: Wird dieser Zauberspruch eingesetzt, so neutralisiert er die Wirkung eines psy. oder phs. Zaubers, wenn das Zauberduell gegen den Grad des gegnerischen Zaubers gelingt. Die aufzuwendenden APs betragen 2 pro Stufe des zu neutralisierenden Spruches. Gelingt das Zauberduell, so werden für diesen Spruch und dessen Zauberdauer die Quellen der Magie verschlossen und der, der den Spruch neutralisierte, entgeht der Wirkung des Zaubers.

[Zauber *Neutralisieren* mit freundlicher Genehmigung vom F&SF-Verlag, Stelzenberg]

Dansay Abbey

ein Midgard/Fantasy - Szenario
von
Volker Sprich

Einleitung

Seit Umberto Eco mit seinen Roman „Der Name der Rose“ eine abgelegene Klosteranlage zum Schauplatz seiner Kriminalgeschichte machte, wurde dieses Thema immer wieder als Vorbild für Abenteuer benutzt. *Dansay Abbey* ist ebenfalls nach diesem Vorbild entstanden. Da es nicht original für Alba beschrieben wurde mußte ich es an einigen Stellen anpassen, wobei mir das Quellenbuch **Alba : Clan und Krone** (A:CuK), von *Thomas Kreutz* und *Ludger Fischer* (Pegasus Press-Verlag) sehr geholfen hat.

Vielen Dank an die Beiden !

Die Schüler des heiligen Yoric

Wie ihr großes Leitbild stehen auch die Schüler des *heiligen Yoric* mitten im Leben. Man findet ihre Klöster oft in der Nähe von Ansiedlungen, wo sie den Einwohnern mit Rat und Tat zur Seite stehen. Viele Schüler des *heiligen Yoric* üben außerdem ein Gewerbe aus. Hierin vollbringen sie dank der ausgezeichneten Ausbildung in den Klöstern oft beachtliche Leistungen. Nicht wenige der *Albai* haben ihre einfachen Kenntnisse der Schrift an einer der zahlreichen Schulen dieser Klöster erworben. Die Bibliotheken des Ordens werden die meisten Bücher innerhalb Albas kopiert. (aus A:CuK)

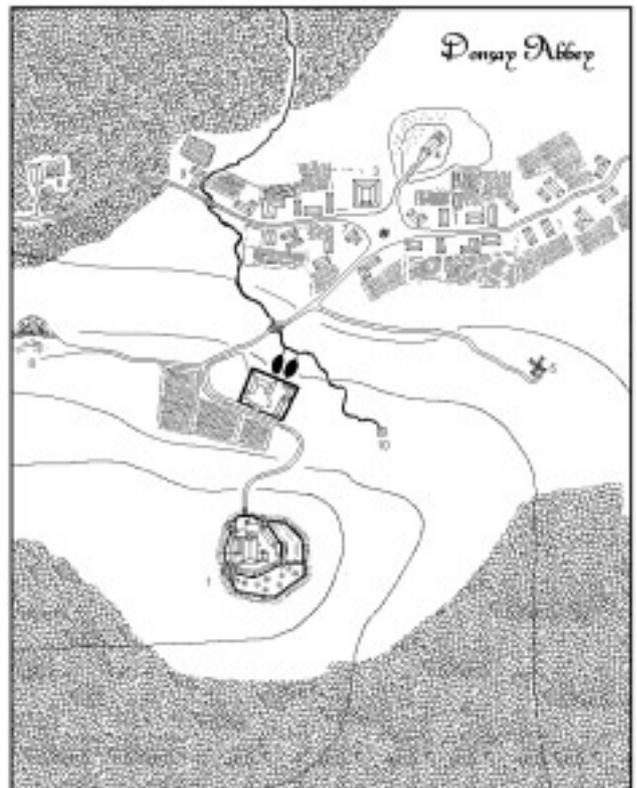
Das Martyrium des heiligen Yoric

Der Ordensbegründer, der *Yoricier Yoric MacRathgar*, wurde im Jahre 2141 nL in *Thame* geboren. Mit sechs Jahren wurde er von seinem, dem niederen Adel angehörigen, Vater in das Kloster der *Dheis Albi*

der Stadt gegeben, wo *Yoric* wohlbehütet aufwuchs. Seine Leidenschaften wurden die Wissenschaft und das Lehren.

Im Jahre 2182 nEP wurde er als Vertreter der *Kirgh Albain* ins Dorf *Ledhedge* entsandt. Dort sah er, daß keiner der Menschen lesen konnte, weder *Albisch* noch *Altoqualt*, im dem das *Tome y Toqui* geschrieben war, was für ihn der stärkste Halt im Leben war. In *Yoric* wuchs die Auffassung, daß jeder die heiligen Worte der Götter lesen können und dürfen sollte, und so kam es, daß er die Bürger von *Ledhedge* Lesen und Schreiben lehrte. Als der *Abt von Thame* davon erfuhr, sah er die gehobene Position und Autorität der *Kirgh* in Gefahr. Wenn das einfache Volk die Worte der Götter lesen konnte, würde dies unweigerlich zu Machteinbußen der Priesterschaft führen. So ließ er *Yoric* zu sich kommen und forderte ihn auf, sein Lehren sofort einzustellen. Doch *Bruder Yoric* sah keine Sünde in seinem Handeln und widersprach dem *Abt*, woraufhin dieser *Yoric* zum Ketzer erklärte und die heilige Inquisition anrief. Die Verhöre waren lang und schmerzvoll, doch *Yoric* widerrief nicht. Daß sein Martyrium so große Bedeutung erlangte, verdankte er seinem Novizen *Cohnwyn*. Dieser ritt nach *Ledhedge*, um den Bürgern die Kunde von der Qual ihres Lehrers zu bringen. Mehr als hundert Menschen machten sich

sofort auf den Weg in die Stadt *Thame*, um *Yoric* beizustehen. Sie wanderten in großer Eile, von der Angst getrieben, sie könnten zu spät kommen, schließlich dauerte die Folter schon mehrere Tage an. Doch *Yoric*'s Wille war stärker als die eisernen Werkzeuge der Inquisition und sein Geist war ungebrochen, als die Bürger aus *Ledhedge* die Stadt erreichten. Vor der Burg des *Syre* riefen sie nach Gerechtig-



keit und Gnade für ihren Priester, doch die Wache des Herrschers sollte den Mob auseinander treiben. Es kam zum Kampf, und *Cohnwyn*, der nicht weichen wollte, wurde von den Wachen niedergestochen. Dies verursachte einen allgemeinen Aufruhr unter den Menschen der Stadt, und für jeden Vertriebenen oder Verhafteten standen plötzlich zehn andere und

forderten Gerechtigkeit - ging es doch um das Recht des einfachen Mannes, Lesen und Schreiben zu lernen. Schon bald kam es in der ganzen Stadt zu Menschenansammlungen und weiteren Auseinandersetzungen mit der Wache. Nun konnte *Syre Cailrod Mac Rathgar* nicht mehr seine Augen vor dem, was dort vor sich ging, verschließen und wendete sich an die Kirche. Doch die Inquisition der *Kirgh Albai* ließ nicht von *Yorric* und erklärte die Aufstände zur weltlichen Angelegenheit, also zu einem Problem des Syres. Als dieser nun versuchte, das Volk zu beruhigen, wurden der Machthaber und seine Wachen mit faulem Obst und Eiern beworfen, was eine regelrechte Schlacht zwischen den Soldaten und den Städtern zur Folge hatte. Es gab auf beiden Seiten Tote zu beklagen. *Syre Cailrod* drängte die Kirche erneut, *Yorric* gehen zu lassen, er bot Geld, Land und sogar Macht, wenn doch bloß der Tumult beendet würde. Doch nichts half, am 12. Tag des dritten Monats des Jahres 2184 nL erlag der Körper *Yorrics* den Qualen der Folter, seine Seele aber wanderte strahlend und ungebrochen in *Ylathors* Totenreich. Das Chaos, das in *Thame* ausbrach, als der Tod des Märtyrers bekannt wurde, war verheerend. Häuser von Priestern wurden in Brand gesteckt und weitere blutige Schlachten auf den Straßen geführt. Der Aufstand gipfelte darin, daß die aufgebrachten Massen die Priester der Inquisition, darunter den *Abt von Thame*, aus ihren Häusern zerrten und auf dem Marktplatz zu Tode steinigten.

Die Unruhen hatten sich mittlerweile auf das Umland und weitere Städte ausgeweitet. Die Tatsache, daß es dem einfachen Volk verweigert werden sollte, Lesen und Schreiben zu lernen - es also bewußt dumm gehalten wurde - führte im Gebiet um *Thame* zum Volksaufstand. Viel zu spät mischte sich *Laird MacRathgar* ein, indem er ein Gesetz erließ, das jedem Bürger von *Thame* gestattete, Lesen und Schreiben zu erlernen. Viele Menschen waren für dieses Recht gestorben. Die *Kirgh Albi* hatte diesen Kampf verloren, doch Erzbi-

schof *Aborm MacBeorn*, der damals höchste *Kirghlaird* war kein dummer Mann und sah in dem neuen Gesetz eine Gelegenheit, den Ruf der Kirche wieder zu stärken und sogar ihren Einfluß zu vergrößern. Er erklärte die Mitglieder der *Thame*-Inquisition zu verwirrten Opfern finsterner Dämonen und *Yorric* zu einem Heiligen, der dem Bösen widerstand. Er gründete den *Orden der Yorricier*, welcher sich fortan um den Unterricht der Menschen Albas kümmern sollte. Der König vergab drei Parzellen für die Klöster des neuen Ordens, und langsam stellte sich der Frieden wieder ein. Der erste Abt der *Yorricier* wurde *Cohnwyn*, der Schüler des Märtyrers, der trotz seiner schweren Verstümmelung den Orden noch viele Dekaden anführte. Über die Jahrhunderte hinweg ist das Lehren in den Hintergrund getreten, und die Suche und das Erhalten von Wissen ist der Hauptaspekt des Ordens. Die Anhänger leben meist in den Ordensklöster und widmen sich ihren Studien. Nur selten wird ein Bruder in die Fremde auf eine Forschungsreise geschickt. Jedes Kloster hat eine Bibliothek und ein Skriptorium, in dem alle Bücher, derer die *Yorricier* habhaft werden können, kopiert werden. Oft werden erst schnelle, formlose Abschriften angefertigt, die dann in monatelanger Arbeit neu geschrieben und mit Illustrationen und Bemerkungen versehen werden. Das größte Heiligtum des Ordens ist *Bruder Yorrics* eigenhändige Abschrift des *Tome y Toqui*. Der Foliant wird in der *Abbey von Thame* aufbewahrt, hier liegt auch der Leichnam des Märtyrers begraben. Die *Yorricier* pflegen einen einfachen, pragmatischen Lebenswandel, sie kleiden sich entsprechend in einfache graue Roben und leben im Zölibat. In den großen Klosteranlagen betreiben die *Yorricier* häufig die Künste des Brauens und Brennens. Die Menschen, die im Herrschaftsgebiet der *Yorricier*klöster leben, werden von den Ordensbrüdern im Lesen, Schreiben und Rechnen unterrichtet. In einigen Städten unterhalten die *Yorricier* Schulen. Der Orden wird zur Zeit von *Abt Erocan* geleitet.

Die (kurze) Geschichte von Donsay

Die Burg von Donsay ist eine der alten Festungen, die nach dem großen Twyneddinkrieg 1984-1989 nL zur Sicherung der Grenze der Nordmarken erbaut wurden. Nachdem der Krieg entschieden war und die Nordmarken gesicherte albische Gebiete waren (2327 nL), wurden die meisten der Burgen aufgegeben oder als Lehnsitz an Adlige, vor allem *MacRathgar*, gegeben, die dem Clan treu gedient hatten. Die Burg *Donsay* war während der Grenzkriege teilweise zerstört worden und stand fast fünfzig Jahre leer. Das Burgdorf löste sich auf und die Wehranlage verfiel zunehmend. Das Leben kehrte erst nach *Donsay* zurück, als die Burg und das umliegende Land im Jahre 2375 nL im Rahmen politischer Verhandlungen zwischen dem Staat und der *Kirgh Albai* an den *Orden der Yorricier* übertragen wurde. Der Oberste der *Yorricier* entsandte eine Gruppe junger Priester unter der Leitung von *Pater Grofan* nach *Donsay*. Auch Bauern und Handwerker wurden von der Kirche umgesiedelt, um beim Wiederaufbau des Dorfes und der Burg zu helfen. Viele Jahre harter Arbeit folgten doch heute wird die alte Burg als Kloster der *Yorricier* genutzt, und das Dorf hat mittlerweile 252 Einwohner.

Tagesablauf im Kloster der Yorricier

Zu jeder Stunde wird die Glocke von *Donsay* geläutet, wofür die Laienbrüder verantwortlich sind.

00:00 - 01:00	Gebetsstunde
01:00 - 04:00	Schlafzeit
04:00 - 05:00	Gebetsstunde
05:00 - 07:00	Tagewerk
07:00 - 08:00	Morgenmahl
08:00 - 09:00	Gebetsstunde
09:00 - 12:00	Tagewerk
12:00 - 13:00	Gebetsstunde
13:00 - 14:00	Mittagsmahl
14:00 - 16:00	Tagewerk
16:00 - 17:00	Gebetsstunde
17:00 - 19:00	Tagewerk
19:00 - 20:00	Abendmahl
20:00 - 21:00	Gebetsstunde
21:00 - 00:00	Schlafzeit

Hierfür haben sie in ihrem Raum eine Sanduhr, die eine Stunde bemißt. Die Anzahl der Glockenschläge entspricht der Stunde des Tages, wobei jedoch zweimal von 1 bis 12 und nicht einmal bis 24 gezählt wird.

Das Klostertum von Donsay Abbey

Das Klostertum umfaßt die Klosterburg samt Gutshof und das Dorf Donsay mit 252 Einwohnern, die in 26 Familien leben. Es umfaßt:

1. die Klosterburg **2.** den Gutshof **3.** den Gasthof „Zum Klostergrund“, er dient als Treffpunkt für die Dörf-ler. Der Wirt betreibt auch einen kleinen Krämerladen mit den nötigsten Dingen (hierzu gehören weder Waffen, noch Rüstungen). **4.** die Dorfkirche **5.** die Windmühle **6.** einen Holzfäller und Köhler **7.** einen Grobschmied **8.** einen Steinbruch, der aus den Bauzeiten der Burg stammt und heute nur noch selten benutzt wird. **9.** ein durch Wasserkraft angetriebenes Sägewerk, das von dem Holzfäller und einigen Bauersfamilien gemeinsam betrieben wird. **10.** das Quellhaus des Haesellaufes und 18 Bauernhöfe

Der Gutshof

Der Gutshof wird von 14 Laienbrüdern unter der Aufsicht von *Vogt Ron MacAran* geführt. Sie bestellen die Felder des Hofes, versorgen die 13 Kühe, 11 Schweine und 3 Pferde des Klosters und pflegen die beiden Forellenteiche. Im Nordflügel des Haupthauses befinden sich die Stube und die Küche, sowie die Unterkünfte der Laienbrüder und des Vogtes. Der Ostflügel dient als Stall. Zu den Nebengebäuden gehört die Scheune, das Stellhaus, das auch als Werkstatt genutzt wird, und ein weiterer Stall für das Federvieh. Außerdem gehören eine Koppel und die Windmühle zum Gutshof. Besucher, die zum Kloster wollen, geben ihre Reittiere am Gutshof ab und legen den Rest des Weges zu Fuß zurück.

Die Klosterburg

Die Außenseiten der Mauern und Türme waren einst verputzt und

gekalkt worden, um das Erklettern zu erschweren, doch heute bröckelt dieser Putz zunehmend ab, und der graurote Stein, aus dem die Burg gemauert wurde, kommt darunter zum Vorschein.

Das Torhaus

Das Torhaus stammt noch aus alten Zeiten. Es wurde während des Krieges zwar beschädigt, konnte von den *Yorriciern* jedoch wieder aufgebaut werden.

Erdgeschoß: Alle Wände sind aus rotgrauem Stein gemauert, der Boden besteht aus gestampfter Erde und die Decken sind aus Balken und Holzbohlen.

T1. Torgang: Über die Zugbrücke, die über den schmalen Burggraben führt, gelangt man in das Torhaus. Der Graben führt schon seit langer Zeit kein Wasser mehr und ist mittlerweile mit Farnen und Efeu, der auch die Außenmauer empor- klettert, überwuchert. Das doppel- flügelige Tor ist aus dicken Eichenbohlen gezimmert und mit Eisen beschlagen. Es kann zusätzlich mit einem Fallgitter gesichert werden, die Winde hierfür befindet sich im oberen Windenraum im 2. Stock (T6). Im Außentor wurde von den *Yorriciern* eine kleinere Tür eingesetzt, sie wird bei Bedarf von der Torwache geöffnet. Das Haupttor bleibt normalerweise verschlossen. Der Torgang ist 3 Meter breit, 6 Meter lang und fast 4 Meter hoch. An der Ost- und der Westwand sind je zwei Fackelhalter in den Stein geschlagen. Es führen mit Eisen verstärkte Türen in den Stall (T3) und in die Wachstube (T2), sie können von innen jeweils mit stabilen Riegeln verschlossen werden. In der Ostwand hängt in einer Nische eine Alarmglocke, die von der Wachstube und dem Torgang aus geläutet werden kann. Zu- meist wird nur die kleine Tür be- nutzt. Das Innentor, welches wie das Außentor gebaut ist und mit ei-

nem Fallgitter gesichert werden kann, führt auf den unteren Hof und steht immer offen.

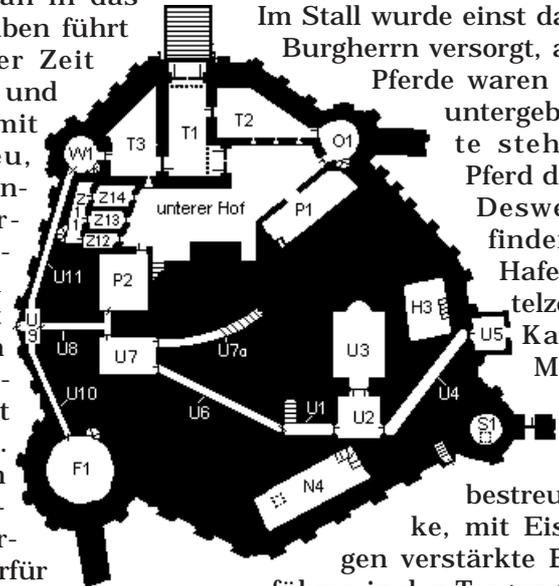
T2. Wachstube: In diesem Raum steht ein Tisch mit vier Hockern, ein Waffenständer mit vier Speeren und ebenso vielen Armbrüsten. In einer Ecke ist ein kleiner Holzschrein des *Xan* aufgestellt, so daß die Wachen während der Dienstzeit ihre Gebete sprechen können. In der Westwand hängt eine Alarmglocke, die sowohl von der Wachstube als auch vom Torgang aus geläutet werden kann. In der Südwand befinden sich drei Schießscharten zum unteren Hof. Zwei stabile Türen führen in den Torgang, eine weitere in den Ostturm (O1), beide sind mit stabilen Riegeln verschließbar.

T3. Pferdestall

Im Stall wurde einst das Pferd des Burgherrn versorgt, alle anderen Pferde waren im Gutshof untergebracht. Heute steht hier das Pferd des *Excutors*. Desweiteren befinden sich eine Haferkiste, Sattelzeug und ein Karren mit Mistgabel im Raum. Der Boden ist mit Stroh bestreut. Zwei dicke, mit Eisenbeschlägen verstärkte Eichentüren führen in den Torgang (T1) und in den Westturm (W1), beide sind mit stabilen Riegeln verschließbar.

1. Stock: Alle Wände sind aus graurotem Stein gemauert, alle Böden und Decken bestehen aus Balken und Holzbohlen.

T4. unterer Windenraum: In diesem Raum stehen die Winden für die Zugbrücke. Obwohl sie zur Zeit kaum benutzt werden, sind sie in einem guten Zustand. Um die Zugbrücke hochzuziehen, muß an jeder Winde mit mindestens St 80 gearbeitet werden. In den Boden sind mit Holzklappen versehene Mordlöcher eingelassen, durch die der Torgang beschossen werden kann.



Das Fallgitter ragt im hochgezogenen Zustand in diesen Raum hinein. Die Mauer hat Schießscharten nach außen und auf den unteren Hof. An den Wänden stehen Ständer mit Übungswaffen aus Holz, da dieser Raum den Wachen bei schlechtem Wetter als Trainingsraum dient. Ein Gang führt zum Ostturm (O2) und zur Waffenkammer (T5), eine stabile Tür in den Westturm (W2) ist mit einem stabilen Riegel zu verschließen.

T5. Waffenkammer: Die Tür zur Waffenkammer ist verschlossen, den einzigen Schlüssel besitzt der *Excutor*. In dem kleinen Raum sind Armbrüste, Schwerter, Schilde, Bögen und Speere auf hölzernen Waffenständern aufgereiht. Dolche, Pfeile und Bolzen werden in zwei Truhen aufbewahrt.

2. Stock: Alle Wände sind aus graurotem Stein gemauert, alle Böden und die Decke bestehen aus Balken und Holzbohlen.

T6. oberer Windenraum: In diesem Raum stehen die Winden, mit denen man die Fallgitter vom Torgang hoch in den unteren Windenraum (T4) ziehen kann. Desweiteren dient der Raum als Unterkunft für die Wachen. An den Wänden stehen zehn schmale Pritschen, jeweils mit einer dünnen Strohmattatze, einer Wolldecke und einer kleinen Kleidertruhe. Mitten im Raum steht ein Tisch mit zwei Bänken. Meistens finden sich halb leere Teller und Besteck vergangener Mahlzeiten oder ein Tonkrug mit Bier samt Zinnbechern auf dem Tisch. Die Mauer hat Schießscharten nach außen und auf den unteren Hof, die mit Pergamenthäuten ausgespannt sind. Ein mit einer kurzen Treppe beginnender Gang führt zum Ostturm (O3) und zur Kammer des *Excutors* (T7). Eine stabile Tür führt in den Westturm (W3). Sie kann vom Windenraum aus mit einem Riegel versperrt werden.

T7. Kammer des Excutors: Die Tür zu diesem Raum ist mit einem guten Schloß gesichert und stets verschlossen. Den einzigen Schlüssel besitzt der *Excutor*. Der Raum des Wachhauptmannes wird durch einen schwereren Schreibtisch aus dunklem Holz beherrscht, dahinter steht ein bequemer Stuhl mit

Lederbezug und ein kleines Regal. In den Schubladen des Tisches befindet sich neben Papier, Tinte und Federn ein ledergebundenes Buch, in dem der *Excutor* seine persönliche Chronik führt. Außerdem finden sich einige Briefe von fernen Verwandten und 154 GS in einer Metallkassette. Ein einfaches Bett und ein Schrank sind neben dem Waffenständer, auf dem ein sehr gut gearbeitetes Schwert und eine Plattenrüstung ausgestellt sind, die restlichen Möbel in dieser Kammer. Die Schießscharten in der Außenmauer sind mit Pergament ausgespannt und können innen zusätzlich mit Holzbohlen verschlossen werden.

3. Stock: Alle Wände sind aus graurotem Stein, alle Böden bestehen aus Balken und Holzbohlen, darauf wurden Steinplatten ausgelegt.

T8. überdachte Wehrplattform: Die Wehrplattform ist mit einem flachen Dach versehen, dessen hölzerner Dachstuhl mit Schieferschindeln gedeckt ist. Es kann, für den Fall, daß es Feuer fängt, schnell abgerissen und über die Außenmauer gekippt werden. An der Außenmauer sind einige Felsbrocken aufgehäuft, lange Stangen zum Abstoßen von Leitern liegen an der Südmauer. Ein Kohlenbecken steht im Zentrum der Plattform. Durch eine kleine, nicht verschließbare Tür gelangt man in den kleinen Wachturm, in dem eine Leiter auf die fast fünf Meter höher gelegene Plattform (T8a) führt. Der Boden ist aus Holz und das Dach mit Schieferschindeln gedeckt. Hier hängt eine Alarmglocke. Eine kurze Treppe führt auf die freie Wehrplattform (T9), die ca. ein Meter höher gelegen ist. Eine Tür führt in den Westturm (W4), sie ist mit einem Riegel von innen zu verschließen... Von den Zinnen bis zum Boden des Burggrabens sind es zwölf Meter, bis zum unteren Hof zehn Meter.

T9. Wehrplattform: Diese Plattform ist nicht überdacht. An der Außenmauer liegen drei Haufen Felsbrocken bereit, einige drei Meter lange Stangen zum Abstoßen von Leitern liegen an der Südwand. Eine Treppe führt einen Meter hinab auf die überdachte Wehr-

plattform (T8). Durch eine Tür gelangt man in den Ostturm (O4), sie ist mit einem Riegel von innen zu verschließen. Die Außenmauer ist hier dreizehn Meter, die Mauer zum unteren Hof elf Meter hoch.

Der Westturm

Der Westturm wurde im Krieg nur wenig am obersten Stockwerk beschädigt und konnte von den Yoricern leicht ausgebessert werden. Die Wände wurden aus graurotem Stein gemauert. Die Böden und Decken aus Balken und Holzbohlen wurden ebenfalls erneuert. Das Dach ist mit Schieferschindeln gedeckt.

W1. Zisterne: Im Zentrum des Raumes ist ein ein Meter durchmessendes Wassersammelbecken zwei Meter nach unten in den Fels getrieben. Um das Becken herum führt ein knapp ein Meter breiter Steg aus Steinplatten, der zum Becken hin durch eine schmale, kniehohe Mauer abgeschlossen wird. Die Zisterne erhält ihr Wasser von den Dächern des Torhauses und des Zellenhauses. Es wird über Dachrinnen zum Westturm geleitet und gelangt dort durch einen zwanzig Zentimeter durchmessenden Schacht in der Westseite der Turmmauer hinab in die Zisterne. Der Schacht endet mit einer kleinen Öffnung in Bodenhöhe und mündet in einen schmalen Kanal, der das Wasser quer über den Steg, durch die niedrige Mauer in das Wassersammelbecken leitet. Auf dem Steg steht ein Eimer bereit, er ist mit einem fünf Meter langen Seil an einem Eisenring befestigt, der sich in Bauchhöhe an der nördlichen Außenmauer befindet. Direkt an der Südseite des Raumes ist in Kopfhöhe ein eiserner Fackelhalter in die Wand geschlagen worden. Östlich neben dem Halter führt eine Wendeltreppe hinauf in das Erdgeschoß des Westturmes (W2). Westlich neben dem Fackelhalter ist in der Wand eine Geheimtür verborgen. Sie kann geöffnet werden, indem man den Fackelhalter dreht und gleichzeitig an dem Eisenring zieht. Eine einzelne Person kann dies mittels des Seiles tun, an dem der Eimer hängt.

Durch die Geheimtür gelangt man in einen Geheimgang (U11), der zur Ausfallkammer (U9) führt. Eine dicke metallverstärkte Eichentür, die von der Turmseite aus mit einem stabilen Riegel versperrt werden kann, führt in den Stall (T3).

W2. Lagerraum: Der kleine Raum wird als Lagerstätte für Stroh und Heu genutzt, das für das Pferd des *Excutor* im Stall (T3) benötigt wird. Die Ballen und Säcke sind von der West- zur Nordseite des Raumes bis unter die Decke gestapelt.

Durch eine stabile Tür in der Ostseite der Wand gelangt man in den unteren Windenraum (T4), von wo aus man die Tür mit einem stabilen Riegel verschließen kann.

Eine Wendeltreppe im Südosten des Raumes führt nach unten in die Zisterne (W1) und nach oben in den ersten Wehrraum (W3) des Westturmes.

W3. erster Wehrraum des Westturmes:

In der Außenmauer des Turmes sind Schießscharten eingearbeitet. Zwei schwere Armbrüste samt Spannkurbeln hängen an einem Gestell an der Nordostseite des Raumes. Eine kleine Kiste mit dreißig Bolzen steht darunter auf dem Boden. Durch eine stabile Tür in der Ostseite der Wand gelangt man in den oberen Windenraum (T6), von wo aus man die Tür mit einem stabilen Riegel verschließen kann. Eine ebenso stabile Tür, die auf der Turmseite mit einem Riegel verschlossen werden kann, führt auf den oberen Zellenflur (Z15). Eine Wendeltreppe im Südosten des Raumes führt nach unten in einen Lagerraum (W2) und nach oben in den zweiten Wehrraum (W4) des Westturmes.

W4. zweiter Wehrraum des Westturmes: In der Außenmauer des Turmes sind Schießscharten eingearbeitet. Zwei schwere Armbrüste samt Spannkurbeln hängen an einem Gestell an der Nordostseite des Raumes. Eine kleine Kiste mit dreißig Bolzen steht darunter auf dem Boden. Durch eine

stabile Tür in der Ostseite der Wand gelangt man auf die überdachte Wehrplattform (T8). Die Tür kann von der Turmseite aus mit einem Riegel verschlossen werden. Eine Wendeltreppe im Südosten des Raumes führt nach unten in den ersten Wehrraum (W3) und nach oben auf die Wehrplattform des Westturmes (W5).

W5. Wehrplattform des Westturmes: Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt. Der Turm ist mit einem einfachen hölzernen Dachstuhl versehen, der mit Schiefer-

schindeln gedeckt ist. Im Falle eines Feuers kann das Dach über die Außenmauer gekippt werden.

Ein Kohlebecken steht im Zentrum der Plattform. Die Ballista, die einst auf der Plattform stand, wurde im Krieg zerstört und von den *Yorriciern* nicht ersetzt. Nur noch Halteringe in einigen der Zinnen deuten auf ihre vergangene Existenz. Eine Wendeltreppe im Südosten der Plattform führt nach unten in den zweiten Wehrraum (W4) des Westturmes.

Der Ostturm

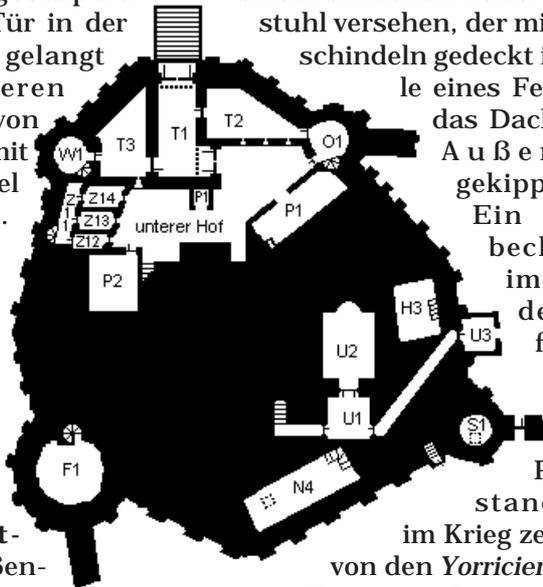
Der Ostturm wurde im Krieg fast vollständig zerstört. Er wurde von den *Yorriciern* aus grauem Stein wieder aufgebaut. Die Böden und Decken aus Balken und Holzbohlen mußten ebenfalls erneuert werden. Das Dach ist mit Schiefer-

schindeln gedeckt. **O1. Zisterne:** Im Zentrum des Raumes ist ein ein Meter durchmessendes Wassersammelbecken zwei Meter nach unten in den Fels getrieben. Um das Becken herum führt ein knapp ein Meter breiter Steg aus Steinplatten, der zum Becken hin durch eine schmale, kniehohle Mauer abgeschlossen wird. Die Zisterne erhält ihr Wasser vom Dach des Haupthauses. Es wird über Dachrinnen zum Osturm geleitet und gelangt dort durch einen zwanzig Zentimeter durch-

messenden Schacht in der Südseite der Turmmauer hinab in die Zisterne. Der Schacht endet mit einer kleinen Öffnung in Bodenhöhe und mündet in einen kleinen Kanal, der das Wasser quer über den Steg durch die kleine Mauer in das Wassersammelbecken leitet. Auf dem Steg steht ein Eimer bereit, der mit einem fünf Meter langen Seil an einem Eisenring, der sich in Bauchhöhe in der nördlichen Außenmauer befindet, befestigt ist. An der Ostseite des Raumes ist in Kopfhöhe ein eiserner Fackelhalter in die Wand geschlagen worden. Im der Südseite des Raumes führt eine Wendeltreppe hinauf in das Erdgeschoß des Ostturmes (O2). Eine dicke, metallverstärkte Eichentür, die von der Turmseite aus mit einem stabilen Riegel versperrt werden kann, führt in die Wachstube (T2), eine weitere auf den unteren Hof

O2. leerer Raum: Der kleine Raum ist leer. Durch eine stabile Tür in der Westseite der Wand gelangt man in einen Flur, der zur Waffenkammer (T5) und in den unteren Windenraum (T4) führt. Von der Flurseite aus kann die Tür mit einem stabilen Riegel verschlossen werden. Eine Wendeltreppe im Süden des Raumes führt nach unten in die Zisterne (O1) und nach oben in den ersten Wehrraum (O3) des Ostturmes.

O3. erster Wehrraum des Ostturmes: In der Außenmauer des Turmes sind Schießscharten eingearbeitet. Zwei schwere Armbrüste samt Spannkurbeln hängen an einem Gestell an der Südwestseite des Raumes. Eine kleine Kiste mit dreißig Bolzen steht darunter auf dem Boden. Durch eine stabile Tür in der Westseite der Wand gelangt man in einen Flur, der zum Raum des *Excutors* und in den oberen Windenraum (T6) führt. Die Tür ist von der Flurseite aus mit einem stabilen Riegel zu versperrern. Zwei weitere, mit eisernen Beschlägen verstärkte Türen, die von der Turmseite mit Riegeln verschlossen werden können, führen auf den Wehrgang der Ostmauer und die Außenmauer des Ostzingers. Eine Wendeltreppe im Südteil des Raumes führt nach unten in einen leeren



Raum (O2) und nach oben in den zweiten Wehrraum (O4) des Ostturmes.

O4. zweiter Wehrraum des Ostturmes: In der Außenmauer des Turmes sind Schießscharten eingearbeitet. Zwei schwere Armbrüste samt Spannkurbeln hängen an einem Gestell an der Nordostseite des Raumes. Eine kleine Kiste mit dreißig Bolzen steht darunter auf dem Boden. Durch eine stabile Tür in der Westseite der Wand gelangt man auf die Wehrplattform (T9). Die Tür kann von beiden Seiten unabhängig voneinander mit einem Riegel verschlossen werden. Eine Wendeltreppe im Südteil des Raumes führt nach unten in den ersten Wehrraum (O3) und nach oben auf die Wehrplattform des Ostturmes (O5).

O5. Wehrplattform des Ostturmes: Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt. Der Turm ist mit einem einfachen hölzernen Dachstuhl versehen, der mit Schieferschindeln gedeckt ist. Im Falle eines Feuers kann das Dach über die Außenmauer gekippt werden. Ein Kohlenbecken steht im Zentrum der Plattform. Eine Wendeltreppe im Südosten der Plattform führt nach unten in den zweiten Wehrraum (O4) des Ostturmes.

Der untere Hof

P1. Hof: Der Boden besteht aus gestampfter Erde. Beherrscht wird der Hof von dem Glockenturm der Klosterkirche, der majestätische fünfzehn Meter emporragt. Seine großen Buntglasfenster schimmern derart bewegend im Licht der Sonne, daß viele Gäste, die das erstmal nach *Donsay Abbey* kommen, ehrfürchtig vor dem Turm verharren. Auf dem unteren Hof steht ein kleines Brunnenhaus (P2). Eine Treppe führt an der Westmauer des Haupthauses hinauf auf den mittleren Hof. Durch eine Öffnung im Südostteil der Hofmauern gelangt man in die Schmiede (P4) der Burg. Eine einfache Tür mit schlichtem Holzriegel führt im Südwesten in einen Stall (P3). Eine dicke metallverstärkte Eichentür, die von der Turmseite aus mit einem stabilen Riegel versperrt werden kann, führt in die Zisterne des Ostturmes (O1). Das doppelflügelige Tor, das in den

Torgang (T1) führt, ist aus dicken Eichenbohlen gezimmert und mit Eisen beschlagen. Es steht praktisch immer offen.

P2. Brunnenhaus: Der Brunnen wurde von den *Yorriciern* gegraben, um eine größere Unabhängigkeit von den Zisternen zu erreichen. Das kleine Haus ist aus graurotem Stein gemauert und das Dach ist mit Holzschindeln gedeckt. Im Zentrum des Raumes steht ein ein Meter hoher, gemauerter Brunnenring, der sich als Schacht mehr als zehn Meter in die Tiefe fortsetzt. Über dem Schacht wurde ein Holzgestell mit Winde aufgebaut, an dem ein Seil mit einem Eimer hängt.

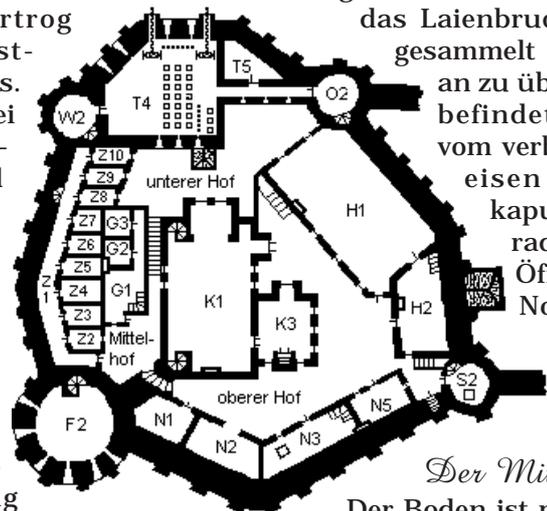
P3. Stall: Der Stall wird heute für Schweine genutzt, entsprechend ist der Boden voller Mist. Es leben immer drei bis fünf Tiere in dem Stall, die hin und wieder auf den unteren Hof oder auf die Wiesen vor der Burg getrieben werden. Ein Futtertrog steht an der Ostwand des Raumes. Darüber sind drei Haken für Werkzeuge in die Wand geschlagen, an denen ein Reisigbesen, eine Forke und eine Fangschlinge hängen. In der Südwand ist eine Geheimtür verborgen, die in einen Geheimgang (U8) führt. Um die Tür zu öffnen, muß man den linken der Haken nach links und den rechten gleichzeitig nach recht drehen, allein bewegen sie sich nicht. Die Geheimtür öffnet sich jedoch nur einen kleinen Spalt. Wird sie weiter geöffnet, so löst man eine Speerfalle (EW+14, 2W6) in der Decke des Geheimganges aus, die schräg durch die geöffnete Tür zielt. Die Falle löst heute jedoch nur noch mit 50% Wahrscheinlichkeit aus, da der Mechanismus eingerostet ist. Um die Falle zu entschärfen, muß man den mittleren Haken nach unten ziehen, nachdem die Tür mit den anderen Haken geöffnet wurde, ansonsten bewegt er sich nicht. Die Geheimtür öffnet sich in den

Geheimgang hinein, so daß keine Schleifspuren auf dem Boden des Stalles gefunden werden können.

P4. Schmiede: Einst wurden hier Waffen und Rüstungen geschmiedet und Schlachtrösser beschlagen, heute dient der Raum als Werkstatt für die täglichen Arbeiten, die auf dem Kloster anfallen. *Laienbruder Rahmain* ist hier oft anzutreffen. Er hat die alte Esse in der Südecke des Raumes wieder hergerichtet und übt sich nun in der Kunst des Schmiedens. Sein bisher bestes Werk ist das Eisengittertor zum Friedhof in der Mittelmauer des Zwingers, feinere Arbeiten fallen ihm jedoch noch sehr schwer. Neben der Esse und dem Amboß befindet sich jede Menge Werkzeug wie Hämmer, Meißel, Biegeisen und Zangen in verschiedenen Größen und Formen, Blasebälge, Ketten und Kühlwassereimer in der Schmiede. In der Nordostecke liegt

ein großer Haufen alten Metalls, das Laienbruder *Rahmain* gesammelt hat, um daran

zu üben. Darunter befindet sich alles, vom verbogenen Hufeisen bis zum kaputten Wagenrad. Durch eine Öffnung in der Nordwestwand gelangt man auf den unteren Hof.



Der Mittelhof

Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt. Der kleine Hof ist meist in den Schatten des Bergfriedes oder der Klosterkirche getaucht. Nur zur Mittagsstunde fällt Sonnenlicht auf den Boden. Die Tür zum Gästehaus verfügt über ein gutes Schloß, ist jedoch selten verriegelt. Die Schlüssel haben der *Kellerer* und der Abt. Die schwere Holztür zum Zellenhaus ist mit einem einfachen Schloß gesichert, sie wird jedoch nie abgeschlossen. Den Schlüssel hat der *Kellerer*. Eine Treppe führt an der Westmauer des Haupthauses hinab auf den unteren Hof (P1). Eine weitere Treppe führt durch die Mauer zwischen Klosterkirche und Burgfried hinauf auf den oberen Hof.

Das Gästehaus

Dieses Gebäude wurde vor fünfzehn Jahren von den *Yorriciern* komplett neu gebaut, entsprechend gut ist die Bausubstanz.

Das Erdgeschoß: Alle Wände sind aus rotgrauem Stein gemauert. Der Boden besteht aus gestampfter Erde und die Decken sind aus Balken und Holzbohlen gezimmert. Die Fenster sind alle mit Pergament ausgespannt und haben Fensterläden.

G1. Gasthalle: Die Tür zum Gästehaus verfügt über ein gutes Schloß, ist jedoch selten verriegelt. Die Schlüssel haben der *Kellerer* und der *Abt*. In diesem Flur steht ein schwerer Eichentisch mit mehreren bequemen Holzstühlen. Hier nehmen Gäste ihre Mahlzeiten ein oder verbringen kalte Tage und lange Nächte. Der Kamin in der Nordwestecke verbreitet hierfür wohlige Wärme. Der Raum dient dem *Abt* als Empfangs- und Verhandlungsraum. Ein Gang führt zu den Zimmern im Erdgeschoß, eine Treppe in den ersten Stock.

G2. Zimmer des Abtes: In diesem Raum schläft *Abt Gawan*. Die Tür hat ein einfaches Schloß. Den Schlüssel hat der *Abt*, der ihn jedoch nur selten benutzt. Der alte Priester hat dieses Zimmer wegen des Kamins gewählt. Ein schmales Bett mit Strohmattmatze und Decke, ein Tisch mit Stuhl und eine Kleidertruhe sind alle Möbel diesem Raum. Auf dem Tisch steht eine Waschschißel, eine Öllampe und meistens ein Buch. In den abgeschlossenen Schubladen des Tisches befindet sich Schreibzeug und das Siegel der Abtei, sowie eine Metallkassette mit 100GS. Die Truhe hat kein Schloß. Darin befinden sich zwei Roben und ein Paar Schuhe, sowie die Briefe, die der *Abt* von befreundeten Priestern und von der Obrigkeit erhalten hat. In einem kleinem Lederbeutel lagert *Gawan* einige Samen, die er im nächsten Frühjahr einsähen will.

G3. Zimmer des Priors: Die Tür hat ein einfaches Schloß und ist meist verschlossen. Den Schlüssel hat der *Prior*. In dem Zimmer des *Priors Bareld*, der die Geschäfte und Verpflichtungen der Abtei kontrolliert, steht ein Schreibtisch, auf dem sich

Listen, Steuerbücher und Verträge häufen. In einer Kleidertruhe befindet sich eine gute Robe und die Korrespondenz des *Priors*. Außerdem liegt darin ein schwerer Dolch und eine silberne Laterne, Erinnerungen an die Tage, die er zusammen mit einigen Brüdern auf Pilgerfahrten verbracht hat. Das Bett wirkt viel zu klein für den großen Priester. Das Kohlenbecken benutzt *Prior Bareld* nie, weil er Angst vor einem Feuer hat, das seine Aufzeichnungen vernichten würde.

Erster Stock: Alle Wände sind aus Fachwerk gebaut und der Boden und die Decke bestehen aus Balken und Holzbohlen. Die Fenster sind alle mit Pergament ausgespannt und haben Fensterläden. Der schmale Flur führt zu den Gästezimmern (**G4-G7**), die Treppe hinab in die Gasthalle und eine Klappe in der Decke führt auf den niedrigen Dachboden, auf dem ein paar alte Möbel gelagert werden. Das Dach ist mit Schieferschindeln gedeckt.

G4. Gästezimmer: Die Tür hat ein einfaches Schloß. Der Schlüssel wird einem der Gäste, der das Zimmer bezieht, vom *Kellerer* ausgehändigt. An den Wänden stehen vier schmale Betten mit einfacher Matratze, Decke und einen Schemel. Links neben der Tür steht ein kleiner Tisch mit einer Waschschißel und einem Kerzenständer aus Ton. Ein Kohlenbecken steht auf einem Gestell an der Südwand.

G5. Gästezimmer: Die Tür hat ein einfaches Schloß. Der Schlüssel wird einem der Gäste, der das Zimmer bezieht, vom *Kellerer* ausgehändigt. Dieses Zweibettzimmer kann mit dem kleinem Kamin in der Nordwestecke beheizt werden. Ein Tisch mit drei Schemeln, einem Kerzenständer und einer Waschschißel sowie zwei kleinere abschließbare Truhen komplettieren die Einrichtung des Raumes.

G6. Gästezimmer: Die Tür hat ein einfaches Schloß. Der Schlüssel wird einem der Gäste, der das Zimmer bezieht, vom *Kellerer* ausgehändigt. Zwei recht bequeme Betten, ein Gestell mit einer Waschschißel, ein Tisch mit zwei Stühlen und eine geräumige, abschließbare Truhe bilden die Einrichtung

dieses Zimmers. Mit dem kleinem Kamin in der Südwestecke kann der Raum beheizt werden.

G7. Gästezimmer: Die Tür hat ein einfaches Schloß. Der Schlüssel wird dem Gast, der das Zimmer bezieht, vom *Kellerer* ausgehändigt. Das Einbettzimmer ist gemütlich mit einem Lehnstuhl und einem alten Sekretär eingerichtet. Das Bett ist bequem und die Kleidertruhe geräumig. Auf einem breiten Regalbrett an der Ostwand steht ein Kohlenbecken und eine Waschschißel.

Das Zellenhaus

Der obere Teil der Westmauer wurde im Krieg teilweise zerstört. Die *Yorricier* bauten sie wieder auf und setzten das Zellenhaus direkt an die Mauer, wobei der alte Wehrgang zum überdachten Flur wurde. Der hölzerne Dachstuhl ist mit Bohlen gedeckt.

Erdgeschoß: Alle Wände sind aus rotgrauem Stein gemauert, alle Böden sind mit Steinplatten ausgelegt und die Decken sind aus Balken und Holzbohlen gezimmert.

Z1. unterer Zellenflur: Die schwere Holztür zum Mittelhof ist mit einem einfachen Schloß gesichert, sie wird jedoch nie abgeschlossen. Den Schlüssel hat der *Kellerer*. Zwei Öllampen an der Westwand erhellen den fensterlosen Gang. Die Wendeltreppe am Südenende des Flures führt hinauf auf den oberen Zellenflur (**Z15**), die Treppe in der nördlichen Westwand führt hinab zum Novizenflur (**Z11**).

Z2-Z10. Zellen der Nonnen: Alle Zellen haben die gleiche, schlichte Einrichtung: ein schmales Bett mit Strohmattmatze und Decke, eine Kleidertruhe mit einigen Kleidungsstücken und ein paar persönliche Dingen und einen kleinen Tisch mit Stuhl. Die meisten Mönche und Nonnen haben einen Kerzenständer oder eine kleine Öllaterne in ihrer Zelle. Zum Waschen gehen die Ordensmitglieder in die Zisterne im Ostturm (**O1**). Die Türen sind von einfacher Bauart und können von innen mit einem Riegel verschlossen werden. Die Zellen **Z2** und **Z8-Z10** haben mit Pergament ausgespannte Fenster mit Fensterläden. **Z2:** *Schwester Marriath* (Subpriorin),

Z3: Schwester Taenell (Skriptorium), **Z4:** Schwester Reaminn (Skriptorium), **Z5:** Schwester Amralia (pflegebedürftige Rentnerin), **Z6:** Schwester Lillia (Hospital), **Z7:** Schwester Trayllyn (Brauerei), **Z8:** Schwester Bamylla (Skriptorium), **Z9:** Schwester Terred (Buchbinderin), **Z10:** Schwester Hendria (Skriptorium)

Untergeschoß: Alle Wände sind aus rotgrauem Stein gemauert, alle Böden bestehen aus gestampfter Erde und die Decken sind aus Balken und Holzbohlen gezimmert.

Z11. Novizenflur: Über die Wendeltreppe gelangt man auf den unteren Zellenflur (**Z1**). Als man die Wendeltreppe baute, brach man beinahe in den Geheimgang ein, der vom Westtrum (**W1**) zur Zisterne des Burgfried führt. Der Gang blieb jedoch unentdeckt. Eine Öllampe an der Westwand erhellt den Flur.

Z12-Z14. Zellen der Novizen: Die Zellen sind mit zwei schmalen Betten mit Strohmattre und Decke und zwei kleinen Kleidertruhen mit einigen Kleidungsstücken und ein paar persönliche Dingen eingerichtet. In allen drei Zellen ist ein Kerzenhalter an der Westwand befestigt. Die Räume haben jeweils ein mit Pergament ausgespanntes Fenster mit Fensterladen zum unteren Hof. Zum Waschen gehen die Novizen in die Zisterne im Ostturm (**O1**). Die Türen sind von einfacher Bauart und können von innen mit einem Riegel verschlossen werden.

Z12: Novizin Merklyn (Skriptorium), Novizin Mienn (Hospital), **Z13:** Novize Fraymar (Brauerei), Novize Herwold (Küche), **Z14:** Novize Jerde (Buchbinderei), Novize Trolld (Bibliothek)

Erster Stock: Alle Wände sind aus Fachwerk gebaut und der Boden und die Decke besteht aus Balken und Holzbohlen.

Z15. oberer Zellenflur: Die Außenmauer des ehemaligen Wehrgangs der Westmauer wurde mit Fachwerk erhöht und zusammen mit dem Zellentrakt überdacht. In das Fachwerk wurden vier Pergamentfenster mit Fensterläden eingebaut. Über die Treppe in der Südmauer

gelangt man auf den unteren Zellenflur. Eine schwere Tür am Nordende des Ganges führt über eine kurze Treppe in den Westturm (**W3**). Sie kann von der Turmseite aus mit einem stabilen Riegel abgesperrt werden. Der nördliche der beiden kleinen Stichflure hat ein mit Pergament ausgespanntes Fenster mit Fensterladen zum unteren Hof.

Z16-Z29. Zellen der Mönche: Alle Zellen haben die gleiche, schlichte Einrichtung: ein schmales



Bett mit Strohmattre und Decke, eine Kleidertruhe mit einigen Kleidungsstücken und ein paar persönlichen Dingen und einen kleinen Tisch mit Stuhl. Die meisten Mönche und Nonnen haben einen Kerzenständer oder eine kleine Öllaterne in ihrer Zelle. Zum Waschen gehen die Ordensmitglieder in die Zisterne im Ostturm (**O1**). Die Türen sind von einfacher Bauart und können von innen mit einem Riegel verschlossen werden. Die Zellen **Z16** haben **Z17** zum Mittelhof, die Zellen **Z28** und **Z29** zum unteren Hof, ein Pergamentfenster mit Fensterrahmen.

Z16: Bruder Dorfat (Bibliothekar), **Z17:** Bruder Troben (Tintmischer), **Z18:** Bruder Told (Buchbinderei), **Z19:** Bruder Berdyn (Bibliotheksgehilfe), **Z20:** Bruder

Hornned (Gehilfe des Priors), **Z21:** Bruder Fayell (Skriptorium), **Z22:** Bruder Dunrain (Brauerei), **Z23:** Bruder Garth (Buchbinderei), **Z24:** Bruder Cirbald (Skriptorium), **Z25:** Bruder Brandir (Skriptorium), **Z26:** Bruder Cordwyn (Koch), **Z27:** Bruder Orreld (Gehilfe des Kellerers), **Z28:** Bruder Norlord (Kellerer), **Z29:** Bruder Lerdoth (Rentner)

Der obere Hof

Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt und wird jeden Morgen, noch bevor die Sonne aufgeht, von einem der Laienbrüder ordentlich gefegt. Im Nordteil des Hofes kann man über eine ein Meter hohe Mauer auf den unteren Hof (**P1**) schauen, der fünf Meter tiefer liegt als der obere Hof. Eine Treppe führt durch die Mauer zwischen Klosterkirche und Burgfried hinab auf den Mittelhof.

Im Ostende der Südmauer führt eine besonders dicke und mit Eisen beschlagene Tür, die mit einem stabilen Holzbalken versperrt werden kann, in einen Mauerdurchgang, der eine Treppe hinabführt und an einer Geheimtür zum Zwinger endet. Die Geheimtür ist von innen sofort zu erkennen und zu öffnen. Von außen muß man, um die Tür zu öffnen, einen Stein, der sich links neben der Tür und in

Brusthöhe befindet, ein Stück aus der Mauer herausziehen. Die schwere Holztür zu Werkstatt (**N1**) der Nebengebäude ist mit einem Schloß gesichert, die Schlüssel hierzu haben der Kellerer und Rograd, einer der Laienbrüder. Im Schlachthaus (**N2**) riecht es immer nach Blut und Gedärmen, die durch die große Eingangsöffnung auf den oberen Hof ziehen. Die stabile Tür zum Brauhaus (**N3**) ist mit Eisenbeschlägen verstärkt. Einen Schlüssel zu dem guten Schloß haben der Kellerer, Schwester Trayllyn und Bruder Dunrain, die das Brauhaus nachts gewissenhaft verschließen. Die einfache Tür zum Backhaus (**N5**) ist, außer beim Backen, verschlossen. Die Schlüssel haben der Koch Bruder Cordwyn und der Kellerer. Eine metallbeschlagene Holztür führt in das Erdgeschoß des Südturmes, der als Abort (**S2**) genutzt wird.

Sie ist mit zwei unabhängigen Riegeln von innen oder außen zu verschließen. Über eine Holzterappe, die an der Südmauer des Haupthauses hinauf auf einen Absatz führt, erreicht man die Tür zum Raum der Laienbrüder (**H8**). Sie ist einfach gearbeitet und von innen mit einem Riegel zu verschließen. Eine einfache Tür mit einfachem Schloß führt in die Küche (**H2**). Die Schlüssel haben der Koch und der *Kellerer*. *Cordwyn* verschließt nachts alle Türen zur Küche. Die Tür zum Speisesaal (**H1**) ist stabil gearbeitet und trotz eines einfachen Schlosses nie verschlossen. Den Schlüssel hat der *Kellerer*. Eine Holzterappe an der Südwestmauer des Haupthauses führt hinauf auf einen Absatz, zur Tür des Hospitales (**H4**). Die Tür ist einfach gearbeitet, hat jedoch ein gutes Schloß. Der *Hospitarius* besitzt den einzigen Schlüssel, mit dem er die Tür verschließt, wenn er einen Patienten untersucht. Die Klosterkirche (**K1**) betritt man durch eine mit Bronze beschlagene doppelflügelige Tür aus dunklem Kirschholz im Nordosten des Bauwerks, sie ist nie verschlossen.

Die Nebengebäude

Die Nebengebäude sind im Krieg komplett niedergebrannt, so daß sie von den *Yorriciern* neu errichtet werden mußten. Alle Wände, außer der Südwand, die durch die Burgmauer gegeben ist, sind aus Fachwerk. Alle Böden, bis auf den des Backhauses (**N5**), bestehen aus gestampfter Erde. Das Backhaus wurde mit Steinplatten ausgelegt. Die giebellose Decke hat an der Burgmauer eine Höhe von dreieinhalb Metern, an der Nordmauer ist sie noch zweieinhalb Meter hoch. Das Dach ist mit Holzbohlen gedeckt.

N1. Lager/Werkstatt: Die schwere Holztür zum oberen Hof ist mit einem Schloß gesichert, die Schlüssel hierzu haben der *Kellerer* und *Rograd*, einer der Laienbrüder. In diesem Raum werden Geräte und Werkzeuge gelagert, die man für die Arbeiten in dem Kloster benötigt. Es finden sich dort eine Schubkarre, eine zehn Meter lange Eisenkette, ein Flaschenzug, einige stabile Eimer, drei verschiedene

Leitern, Seile, Werkzeuge wie Spaten, Hacken, Forken, Reisigbesen, Schneeschaukeln und Äxte, Säcke aus groben Sackleinen, eine flache Holzwanne zum Lehm rühren, vier Paar Holzschuhe, Hämmer, ein Faß voll Nägel, eine Zange und ein Brecheisen, ein kleiner Tontopf mit Leim, einige grobe Pinsel, eine 5x5m große Plane aus festem Tuch, Sägen, ein Handpflug, geflochtene Körbe und Kiepen und ein altes Faß. Außerdem stehen hier einige Baumaterialien wie Balken, Bretter und Kalk zum Streichen des Fachwerks.

N2. Schlachthaus: Im Schlachthaus riecht es immer nach Blut und Gedärmen, die durch die große Eingangsöffnung in der Nordwand auf den oberen Hof ziehen. Im Zentrum des Raumes steht ein großer Holztrug, in dem das Blut der Tiere aufgefangen wird, die, an einem Haken von der Decke hängend, geschlachtet werden. Der Boden um den Trug herum ist durch verspritztes Blut geschwärzt. Die Messer, Fleischerbeile und -sägen hängen in einem hölzernen Messerblock an dem Auffangtrug. Für kleinere Tiere steht in der Nordwestecke ein Holzstumpf mit einem Beil. Unter der Decke hängen einige Eisenhaken, um Tiere oder Tierhälften daran abhängen zu lassen. Einige kleinere Tiere wie Hühner, Hasen oder Kaninchen hängen immer an Haken an der Nordwand. In der Südostecke steht ein Tisch mit einem Trug, und einigen Holzstäben zum Stopfen von Würsten. Die Därme hierfür hängen über einem Gestell an der Südwand zum trocknen. Über einer Feuerstelle ohne Abzug wird in einem kleinem Metallkessel aus Knochen Leim gekocht.

N3. Brauhaus: Die stabile Tür in der Nordwand ist mit Eisenbeschlägen verstärkt und führt auf den oberen Hof. Zu dem guten Schloß haben der *Kellerer*, *Schwester Trayllyn* und *Bruder Dunrain*, die das Brauhaus nachts gewissenhaft verschließen, einen Schlüssel. Im Brauhaus herrscht immer ein unüberschaubares Chaos aus Wannen, Eimern, großen Rührlöffeln, Fässern, Bottichen, Säcken mit Malz und Gerste, und allem, was

man sonst zum Bierbrauen benötigt. Die einzigen, die sich im Brauhaus zurechtfinden, sind *Schwester Trayllyn* und *Bruder Dunrain*. Zwischen den verschiedenen Ansätzen in den Bottichen und dem fertigen Bier in mittelgroßen Fässern steht ein großer Holztisch mit einigen Schemeln, der zum Vorbereiten der einzelnen Bierbestandteile, dem Niederschreiben und Verbessern von Rezepten und vor allem zum Probetrinken dient. Entsprechend ist er mit Eimern und Schalen, Tontöpfen voll Gewürzen, einer Balkenwaage aus Messing samt Gewichten, einem mit Bier bekleckerten Rezeptbuch, Tinte und Federn, einer Öllaterne, einigen Bierhumpen aus Holz mit Messingbeschlag und einem Ständer für ein kleines Probefaß vollgestellt. In der Südostecke ist eine Feuerstelle an die Wand gemauert, über der an einem Metallgestell ein großer Kessel hängt. Im Brauhaus riecht es stark nach frischem Bier, Malz und gegorener Gerste. Eine offene Treppe in der Nordostecke führt hinab in einen Lagerraum (**N4**), der auch durch eine Bodenluke im Westteil des Raumes erreichbar ist. Die Luke ist 1x1 Meter groß und mit einer Falltür abgedeckt. Darüber hängt ein Flaschenzug mit Trageriemen für die Bierfässer von der Decke. Das Fenster zum oberen Hof ist mit Pergamenthaut gespannt, es steht tagsüber meist offen.

N4. Lagerraum unter der Brauerei: Der Lagerraum stammt noch aus alten Tagen. Alle Wände wurden mit graurotem Stein ausgemauert, der Boden wurde mit Steinplatten ausgelegt und die Felsdecke mit Holzbalken abgestützt. An der Nord- und Südwand liegen, in zwei Reihen übereinander, große Holzfässer, in denen Bier gelagert ist. Die Fässer werden normalerweise im Brauhaus (**N3**) gefüllt und dann durch die Luke in der Decke des Raumes mittels eines Flaschenzuges in den Lagerraum herabgelassen. Für den Verbrauch wird das Bier dann in Tonkrüge oder kleine Fässer abgefüllt. Auf einem Tisch im Gang zwischen den beiden Fässerreihen liegen ein paar Zapfhähne und ein Holzhammer sowie

einige Humpen bereit. Eine Treppe führt in der Nordostecke hinauf in das Brauhaus (N3).

N5. Backhaus: Die einfache Tür zum oberen Hof ist, außer beim Backen, verschlossen. Die Schlüssel haben der *Koch* und der *Kellerer*. Der große Steinofen in der Südwestecke beherrscht diesen Raum. Er reicht vom Boden bis zur Decke und hat eine Kantenlänge von fast zwei Meter. Er wird durch eine Öffnung in Bodenhöhe befeuert und hat zwei separate Backkammern. Des weiteren befinden sich ein Trog zum Teigrühren, ein Arbeitstisch und eine einfache Waage, die auf ca. ein Kilogramm geeicht ist, in diesem Raum. Einige Eimer für Wasser und Holzschieber stehen in der Nordostecke. Auf einem schmalen Bord stehen einige Tontöpfe mit Gewürzen und Sauerteigansatz sowie ein Bronzeopf mit Salz. Mehrere Mehlsäcke sind an der Südwand aufgestapelt. Das Backhaus hat zwei Fenster, die nur mit Fensterläden von innen verschlossen werden können. Nur wenn im Raum gebacken wird, sind die Fenster offen.

Der Südturm

Der Südturm wurde im Krieg beschädigt, konnte von den *Yorriciern* jedoch leicht restauriert werden. Die Wände wurden aus graurotem Stein gemauert. Die Decken aus Balken und Holzbohlen wurden ebenfalls erneuert. Das Dach ist mit Schieferschindeln gedeckt. Im gesamten Turm riecht es nach Urin und Exkrementen, da der Kerker als Jauchegrube genutzt wird.

S1. Kerker: Der dunkle Kerker ist kalt, feucht und dreckig. Heute wird er, da der Orden selten Gefangene hat, als Abort benutzt. Entsprechend ist der Lehmbohlenboden jetzt völlig bedeckt mit verfaulendem Exkrement. Der Raum ist drei Meter hoch und nur über eine Falltür in der Decke zugänglich. Eine Leiter steht im Erdgeschoß des Südturmes hierfür bereit. Die metallbeschlagene Falltür hat auf der Kerkerseite weder Schloß, noch Scharniere.

S2. Abort: Der Boden besteht aus gestampfter Erde. Der kleine Raum wird als Abort in den Kerker (W1)

benutzt. Durch eine Falltür im Südteil des Raumes hat man Zugang zum Kerker (S1). Eine Leiter hierfür steht neben der Falltür, die mit einem Vorhängeschloß oder einem Riegel verschlossen werden könnte. Beides fehlt jedoch mittlerweile, da der Kerker als Abort dient. Es wurde ein 30cm durchmessendes Loch in die Falltür gesägt, das mit einem Holzdeckel verschlossen werden kann. Eine Treppe im Nordwesten führt hinauf in den ersten Wehrraum des Südturmes (S3). Eine metallbeschlagene Holztür führt nach Westen auf den oberen Hof. Sie ist mit zwei unabhängigen Riegeln von innen oder außen zu verschließen.

S3. erster Wehrraum des Südturmes: In der Außenmauer des Turmes sind Schießscharten eingearbeitet. Zwei schwere Armbrüste samt Spannkurbeln hängen an einem Gestell an der Nordostseite des Raumes. Eine kleine Kiste mit dreißig Bolzen steht darunter auf dem Boden. Durch eine stabile Tür in der Ostseite der Wand gelangt man auf den mittleren Wehrgang des Burgzingers. Die Tür ist mit einem stabilen Riegel von innen zu verschließen. Eine ebenso stabile Tür, die von der Turmseite mit einem Riegel verschlossen werden kann, führt auf den Wehrgang der Ostmauer der Burg. Eine Wendeltreppe im Nordwesten des Raumes führt nach unten in das Erdgeschoß (S2) und nach oben in den zweiten Wehrraum (S4) des Südturmes.

S4. zweiter Wehrraum des Südturmes: In der Außenmauer des Turmes sind Schießscharten eingearbeitet. Zwei schwere Armbrüste samt Spannkurbeln hängen an einem Gestell an der Nordostseite des Raumes. Eine kleine Kiste mit dreißig Bolzen steht darunter auf dem Boden. Eine Wendeltreppe im Nordwesten des Raumes führt nach unten in den ersten Wehrraum (W2) und nach oben auf die Wehrplattform des Südturmes (S5).

S5. Wehrplattform des Südturmes: Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt. Der Turm ist mit einem einfachen hölzernen Dachstuhl versehen, der mit Schieferschindeln gedeckt ist. Im Falle eines Feuers kann das Dach über die Außen-

mauer gekippt werden. Ein Kohlenbecken steht auf der Plattform. Auf der Plattform ist eine Ballista auf einem Eisengestell montiert. Sie stammt noch aus dem Krieg, und wird heute von den *Yorriciern* nicht mehr genutzt. Entsprechend ist das Gestell, auf dem die Ballista gedreht werden kann, verrostet, die Sehne verrottet, die Spannkurbel nicht mehr vorhanden und keine Bolzen vorrätig. Um die Ballista mit einer neuen Sehne zu versehen und zu spannen, benötigt man eine Gesamtstärke von 200 oder eine neue Spannkurbel. Zwei der normalen Kurbeln für Armbrüste können mit ein wenig Geschick improvisiert angebaut werden. Eine Wendeltreppe im Nordwesten der Plattform führt nach unten in den zweiten Wehrraum (S4) des Südturmes.

Das Haupthaus

Das ehemalige Garnisonsgebäude wurde bis auf die Grundmauern zerstört. Die *Yorricier* richteten das stabile Erdgeschoß wieder her und setzten einen leichteren ersten Stock aus Fachwerk darauf.

Erdgeschoß

Alle Wände sind aus rotgrauem Stein gemauert, alle Böden sind mit Steinplatten ausgelegt und die Decken sind aus Balken und Holzbohlen gezimmert.

H1: Speisesaal

Die Räume des Erdgeschoß wurde von den *Yorriciern* zu einem großen Speisesaal zusammengefaßt. Vier gemauerte Säulen stützen die Decke ab. Eine große u-förmige Tafel aus dunkler Eiche beherrscht diesen Raum. An den beiden gegenüberliegenden Seiten sitzen die Mönche und Schwestern auf langen Bänken, während an der kurzen Seite im Nordwesten die Obersten des Klosters (*Abt, Prior, Subprior, Bibliothekar, Kellerer, Hospitarius* und *Excutor*) ihre Plätze haben. In der westlichen Ecke ist ein hölzernes Stehpult aufgestellt, an dem bei jeder Mahlzeit ein Mönch aus dem *Tome y Toqui* oder anderen religiösen Büchern des Pantheons vorliest. In einem Schrank an der Nordostwand werden Tonteller und Schüsseln, Holzbretter, Zinnbecher und Besteck von einfacher Machart gelagert.

An der Südwestwand befindet sich ein großer Kamin, der praktisch immer befeuert ist. Die Fenster zum unteren und zum oberen Hof sind alle aus Bleiglas und können geöffnet werden. Die Muster der Scheiben ergeben keinen offensichtlichen Sinn. Die Tür in der kurzen Südwand ist stabil gearbeitet und trotz eines einfachen Schlosses nie verschlossen. Sie führt auf den oberen Hof. Den Schlüssel hat der *Kellerer*. Die Tür in der Südostwand ist ebenfalls ein stabiles Stück und hat ein einfaches Schloß. Sie führt in die Küche (H2) und entsprechend hat der *Koch* einen Schlüssel. Ein weiterer ist im Besitz des *Kellerers*. Der *Koch Cordwyn* schließt die Tür jede Nacht ab.

H2. Küche: Die Küche ist das Reich von *Bruder Cordwyn* dem Koch, der hier mit seinen Gehilfen, dem *Novizen Herwold* und dem *Laienbruder Falmir*, alle Mahlzeiten für die Klosterbewohner zubereitet. Ein großer eiserner Herd steht an der Westwand, während an den restlichen Wänden ringsherum Regale und kleine Tische stehen, in und auf denen Lebensmittel, Gewürze, Kochgeschirr, Messer, Töpfe und Pfannen gelagert werden. Ein großer Zuber dient zum Abwaschen des dreckigen Geschirrs. Außerdem finden sich ein Butterfaß und einige Zinneimer zum Wasserholen. Das mit einer Pergamenthaut ausgespannte Fenster mit Fensterladen in der Südwand ist zum oberen Hof gerichtet. Eine steile Holzterrasse in der Nordostecke führt hinab in den Vorratskeller (H3). Der Treppenzugang wird normalerweise mit einer Falltür abgedeckt und mit einem Vorhängeschloß gesichert. Zwei einfache Türen mit einfachen Schlössern führen in den Speisesaal (H1) und auf den oberen Hof. Die Schlüssel haben der *Koch* und der *Kellerer*. *Bruder Cordwyn* verschließt nachts alle Türen zu der Küche.

H3. Vorratskeller: Die Wände und die Decke wurden grob aus dem Fels gehauen und in diesem Zustand belassen. Der Boden wurde mit Steinplatten ausgelegt. Der Raum ist erstaunlich trocken. An den Wänden des Raumes stehen Regale, die mit eingemach-

tem Obst, Honigkrügen, getrocknetem Fleisch, Käserädern und Säcken voll getrockneter Erbsen, Bohnen und Linsen gefüllt sind. Unter der Decke hängen gepökelte Schinken und geräucherte Würste und an der Südwand stehen Kisten voller Äpfel und Birnen und eine große Kartoffelkiste. Fast dreißig Tonflaschen mit gutem Wein sind ganz oben in den Regalen gelagert. In einer abgeschlossenen Kiste werden Salz und einige Gewürze sowie vier Metallflaschen mit feinstem Brandwein gelagert. Eine Treppe führt hinauf in die Küche (H2). Sie kann mit einer Falltür verschlossen werden. Ein Schloß gibt es auf der Kellerseite nicht.

Erster Stock: Das erste Stockwerk wurde bei den Erweiterungsarbeiten der *Yorriciern* vor fünfzehn Jahren aus Fachwerk auf die Mauern des alten Erdgeschosses gesetzt. Alle Wände sind aus Fachwerk, die Böden und Decken bestehen aus Balken und Holzbohlen. Das Dach ist mit Schieferschindeln gedeckt.

H4. Arbeitsraum des Hospitarius: Dieser Raum dient dem *Hospitarius Cariath* als Arbeits- und Behandlungsraum. Im Zentrum des Raumes steht ein großer Eichentisch, auf dem ein Mensch ausgestreckt liegen kann. Er dient als Untersuchungstrage, aber auch als Arbeitstisch, wenn der Heilkundige neue Arzneien herstellt, die in Regalen an der Südostwand in Töpfen, Tiegeln und kleinen Beuteln gelagert werden. Von der Decke hängen zusammengebundene Kräuter zum Trocknen, und verschiedene Weine und Liköre, die mit Heilpflanzen versetzt sind, lagern zusammen mit sauberen Tüchern und Verbänden in einem kleinen Schrank in der Nordostecke. Vor dem kleinen Fenster zum unteren Hof, das mit einer milchigen Glasscheibe versehen ist und einen Fensterladen hat, steht ein kleiner Schreibtisch. Auf diesem befinden sich neben einigen ledergebundenen Büchern über Kräuter- und Heilkunde sowie Aufzeichnungen über die behandelten Patienten, einige feine silberne Werkzeuge, die der *Hospitarius* bei seinen Unter-

suchungen und Behandlungen benutzt. In den Schubladen liegen Papier, Tinte und Federn bereit. In der Südecke des Raumes steht ein kleiner Ofen, um den Raum zu beheizen und um Wasser für die Behandlungen zu kochen. Der Raum hat drei Türen. Die Tür in der Südostwand ist einfach gearbeitet und hat kein Schloß. Sie führt in das Krankenzimmer (H6). Die Tür in der Südwestwand ist ebenfalls einfach gearbeitet, hat jedoch ein gutes Schloß. Der *Hospitarius* besitzt den einzigen Schlüssel, mit dem er die Tür verschließt, wenn er einen Patienten untersucht. Durch die Tür gelangt man auf den Absatz einer Treppe, die an der Südwestmauer des Haupthauses hinab auf den oberen Hof führt. Die einfache Tür in der Ostecke führt in die Schlafkammer des *Hospitarius* (H5). Sie hat ein gutes Schloß.

H5. Schlafkammer des Hospitarius: In der engen Kammer schläft der Heilkundige, um immer nah bei seinen Patienten sein zu können. Eine kleine Öffnung in der Südwestwand, direkt über einem schmalen Holzbett verbindet die Kammer mit dem Krankenzimmer (H6). Sie kann mit einer Holzklappe geschlossen werden. An der Nordostwand, unter einem pergamentbespannten Fenster, steht ein kleiner, sehr alter Schreibtisch. Darauf liegen verschiedene Zeichnungen und Niederschriften über Pflanzen und Kräuter, sowie die Rezepturen von Arzneien, die noch in der Erprobung sind. Eine Öllaterne und eine Sanduhr finden sich dort ebenfalls. Verschiedene Tinten und Federn zum Schreiben und Zeichnen sowie Papier liegen in einem kleinen Regal an der Wand unter dem Fenster. In dem abschließbaren Fach des Tisches lagert der Heilkundige das Skript des Buches über Heilpflanzen und Krankheiten, das er seit einigen Jahren schreibt und das sein Lebenswerk ist. Unter den Zeichnungen befinden sich auch einige anatomische Skizzen, die nach den Dogmen der Kirche verbotenes Wissen darstellen. Außerdem hält er hier einige Arzneien, die bei falscher Anwendung schwerwiegende Folgen haben können,

und ein Buch über *Giftkunde* verschlossen. Vor dem Tisch steht ein bequemer Holzstuhl. Eine Kleidertruhe beinhaltet ein paar alte Kleidungsstücke und ein Tagebuch, das von den Reisen des Heilkundigen in vergangenen Tagen berichtet. Ein alter Kampfstab steht in einer Ecke, daneben liegen einige einfache Pressen aus Holzbrettern, mit denen *Bruder Cariath* Pflanzen konserviert. An den Wänden hängen die Bilder verschiedener Pflanzen und Kräuter in glaslosen Holzrahmen. Eine einfache Tür mit gutem Schloß führt in den Arbeitsraum des *Hospitarius* (H4). Wenn er nicht in der Kammer ist verschließt er die Tür, zu der sonst niemand einen Schlüssel hat.

H6. Krankenzimmer: Jeweils sechs schmale Betten mit Strohmattentze und Decke stehen mit der Kopfseite an der Nordost- und an der Südwestwand. Zwei davon sind stets von *Bruder Jerrald* und *Schwester Leil* belegt, die beide sehr alt und pflegebedürftig sind. Die restlichen zehn Krankenbetten sind meist zur Hälfte mit Patienten aus dem Kloster und den umliegenden Dörfern belegt. Die Fähigkeiten des *Hospitarius Cariath* sind weit bekannt. Bei der Pflege der Kranken helfen ihm *Schwester Lillia* und die *Novizin Mienn*, von denen immer eine bei den Patienten wacht, in schweren Fällen auch nachts. In dem Raum riecht es immer etwas säuerlich nach Fäkalien, Schweiß und Blut. In der Westecke des Raumes steht ein Ofen zum Heizen und zum Erwärmen von Mahlzeiten und Badewasser für die Zuber im Baderaum (H7). An der Südostwand steht ein Tisch, auf dem saubere Tücher, Verbände, Salben und Wasser bereit liegen. Die vier Fenster in der Südwestwand sind alle mit Milchglas-scheiben und Fensterläden versehen und können geöffnet werden. Zwei einfache Türen ohne Schloß führen in den Raum des *Hospitarius* (H4) und in den Baderaum (H7).

H7. Baderaum: Drei hölzerne Badezuber stehen an der Nordostwand. In ihnen bereiten der *Hospitarius* und seine Gehilfen Heilbäder mit Kräutern und Ölen. Diese werden, zusammen mit sauberen Leinentüchern, Seife,

Schwämmen und Bürsten, in einem Regal an der Südwestwand gelagert. Vor jedem der Zuber steht ein Stuhl für die Kleidung des Badenden. Das Badewasser wird von den Laienbrüdern aus dem Brunnen (P1) des unteren Hofes geholt und auf dem Ofen im Krankenzimmer erhitzt. Der Dampf des Badewassers kann durch schmale Schlitze unter der Decke in der Nordostwand nach draußen entweichen. Eine einfache Tür ohne Schloß führt durch die Südwestwand in das Krankenzimmer (H6).

H8. Raum der Laienbrüder: In diesem Raum schlafen und wohnen die Laienbrüder des Klosters. Es stehen sechs einfache Holzbetten an den Wänden, zu denen jeweils eine Kleidertruhe gehört. Eine der Truhen ist zur Hälfte mit kunstvollen Schnitzereien verziert. Ein massiver, quadratischer Tisch mit vier kleinen Bänken steht im Zentrum des Zimmers. Auf dem Tisch steht immer ein Krug mit dünnem Bier und einige Tonbecher, sowie ein Kerzenständer aus Eisen. In einem Regal an der Ostwand steht einfaches Geschirr, außerdem liegen hier Karten und Würfel, sowie drei Holzflöten und eine kleine Trommel, mit denen sich die Laienbrüder die Abende vertreiben. Neben dem Regal hängen vier einfache Bilder, die die Umgebung des Klosters zeigen. Sie stammen von *Frenald*, einem mittlerweile verstorbenen Laienbruder. An der Westwand steht ein kleiner Herd und ein Regal mit ein paar Töpfen, Pfannen und anderen Küchengeräten. Hier kochen sich die Laienbrüder ihre kargen, aber ausreichenden Mahlzeiten, da sie nicht mit den Ordensmitgliedern speisen. Auf einem kleinen Tisch neben der Tür steht eine Sanduhr, deren Sand in genau einer Stunde durchläuft. Nach dieser Uhr wird die Glocke von *Donsay* geläutet (s.o.). Einer der Laienbrüder hat immer Uhrendienst. Die Fenster in der West- und Südwand sind mit Pergament ausgespannt und haben Fensterläden. Die Tür in der Südwand ist einfach gearbeitet und von innen mit einem Riegel zu verschließen. Durch sie gelangt man auf den Absatz einer Holzterrasse, die an der Südmauer des Haupthauses hinab

auf den oberen Hof führt.

Die Klosterkirche

Der alte Palas wurde in der Vergangenheit fast vollständig zerstört. Nur die Grundmauern standen noch, als die Anlage von den *Yorriciern* übernommen wurde. Diese bauten das Haus wieder auf und weihten es den Göttern. Die Klosterkirche ist vom oberen Hof aus fast zehn Meter hoch.

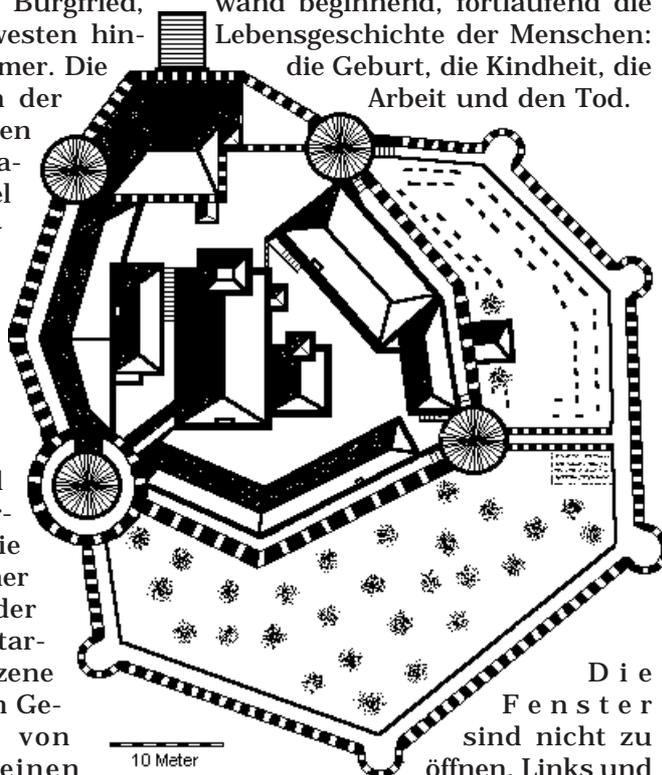
K1. Klosterkirche: Alle Wände sind aus rotgrauem Stein gemauert, der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt und der Dachstuhl ruht auf gemauerten Bögen. Das Dach ist mit Schieferschindeln gedeckt. Man betritt die Kirche durch eine mit Bronze beschlagene doppel-flügelige Tür aus dunklem Kirschholz im Nordosten des Bauwerks, sie ist nie verschlossen. Der Boden für das zweite Stockwerk wurde nicht wieder eingezogen, so daß das Hauptschiff nun gute acht Meter hoch ist. Der Boden wurde sauber mit Steinplatten ausgelegt. Die neue Decke wurde auf gemauerte Bogensäulen gestützt und mit Fresken aus der Geschichten des Ordens verziert. Neun Reihen Holzbänke, die durch einen Mittelgang getrennt sind, bieten für fast einhundert Menschen Platz. In der einen Nische im Nordosten steht eine ein Meter große Holzstatue von *Yorric* auf einem Sockel, auf dem die Mönche oft Gedenk- und Bittkerzen aufstellen. An der Südwand wurde ein großer Kamin, der noch aus den Zeiten stammt, als der Raum als Palas diente, wieder hergerichtet. Im Kaminsims ist ein verborgener Mechanismus eingebaut, mit dem sich ein geheimes Fach im Boden des Kamins öffnen läßt. Hier werden die finanziellen Mittel des Klosters (z.B. 5000GS) aufbewahrt. Die Bleiglasfenster in den Ost- und Westwänden zeigen Mönche bei den Arbeiten im Kloster: auf dem Feld, im Hospital, im Skriptorium und beim Beten. Sie können nicht geöffnet werden. Der unter der Plattform liegende Altarraum wird von einem hohen Bogen, der aus kunstvoll behauenen Granit gefertigt wurde, von dem Hauptschiff abgetrennt. Die beiden Bleiglasfenster des Altarraumes zeigen *Yorric* als Lehrer und Priester.

Sie können nicht geöffnet werden. Hinter dem Altar aus grauem Marmor stehen die mannshohen Statuen von *Xan*, *Vana*, *Dwyllan*, *Irindar* und *Thurion*, den Göttern des *Dheis Albi*. In einer großen Schale aus Bronze, die an drei Ketten von der Decke herab vor den Buntglasfenstern hängt, lodert stets ein Feuer, dessen Schein man in klaren Nächten durch die bunten Fenster oft meilenweit sehen kann. Neben den Fenstern hängen die Seile zum Läuten der Glocke von *Donsay* und zum Herablassen der Feuerschale. Eine Treppe im Südwesten des Raumes führt nach oben zum Zugang des Burgfried, eine weitere im Nordwesten hinauf in die Glockenkammer. Die doppelflügelige Tür in der Ostwand ist verschlossen und führt in die alte Kapelle (K3). Die Schlüssel haben der *Abt*, der *Prior* und der *Excutor*.

K2. Glockenkammer: Der Turm ist aus graurotem Stein gemauert. Der Boden ist mit Holzbohlen ausgelegt und das Dach mit Schieferschindeln gedeckt. Die Tür zur Glockenkammer hat kein Schloß. In der Kammer über dem Altarraum hängt die bronzenene Glocke von *Donsay*, ein Geschenk der Kirche von *Deorstead*. Sie hat einen Basisdurchmesser von mehr als einem Meter und wiegt fast 2000kg. Die Seile, mit denen sie geläutet wird, hängen durch Öffnungen im Boden in den Altarraum herab. Die Kammer liegt über dem Dach des Hauptschiffes und hat Öffnungen in alle vier Himmelsrichtungen. Der Abstand vom Fenster in der Nordwand bis auf den unteren Hof beträgt fast fünfzehn Meter. Häufig nisten in der Kammer Tauben und andere Vögel, so daß die Glocke und der Boden regelmäßig von Novizen gereinigt werden muß. Eine Strafe, die meist für geringe Sünden verhängt wird. Eine Wendeltreppe führt hinab in das Hauptschiff der Klosterkirche (K1)

K3. Totenkapelle: Die Kapelle

stammt noch aus alten Zeiten, sie ist das einzige Gebäude neben dem Burgfried, das nach dem Grenzkrieg noch intakt war. Sie dient heute als Totenkapelle. Alle Wände sind aus rotgrauem Stein gemauert, alle Böden sind mit Steinplatten ausgelegt und die Decke ruht auf Steinbögen. Das Dach ist mit Schieferschindeln gedeckt. Die doppelflügelige Tür in der Westwand, die in die Klosterkirche (K1) führt, ist, wenn niemand in der Kapelle ist, verschlossen. Die Schlüssel haben der *Abt*, der *Prior* und der *Excutor*. Die Bleiglasfenster zeigen, in der Nordwand beginnend, fortlaufend die Lebensgeschichte der Menschen: die Geburt, die Kindheit, die Arbeit und den Tod.



rechts vom Mittelgang stehen je drei schmale, reich verzierte Bänke. Auf dem Altar in der Nische in der Nordwand steht, von einem permanenten *Bannen von Licht*-Zauber umgeben, die Statue von *Ylathor dem Dunklen*. Durch die verschlossene Tür in der Südwand gelangt man in die Gruft der Burg. Den Schlüssel hat der *Abt*. Die Tür aus alten Tagen ist aus Eiche gefertigt und mit Bronze beschlagen, in der Mitte ist die Mondsichel, das Zeichen von *Ylathor* aus Steinkohle eingearbeitet. Hinter der Tür führt eine Treppe hinab in den alten Totengang (U1), der zur Aufbahrungskammer (U2) führt.

Der Burgfried

Der Burgfried hat den Krieg fast unbeschadet überstanden. Der Turm hat einen Durchmesser von zehn Metern und eine durchschnittliche Wanddicke von zwei Metern. An der Außenseite ist er fünfzehn Meter hoch. Der dritte Stock wurde von den *Yorriciern* beim Wiederaufbau komplett neu gebaut. Der Turm ist aus graurotem Stein gemauert und das Dach ist mit Schieferschindeln gedeckt. Alle Decken sind aus Balken und Holzbohlen gezimmert.

F1. Zisterne: Im Zentrum des Raumes ist ein vier Meter durchmessendes Wassersammelbecken drei Meter nach unten in den Fels getrieben. Um das Becken herum führt ein knapp ein Meter breiter Steg aus Steinplatten, der zum Becken hin durch eine schmale, kniehohe Mauer abgeschlossen wird. Die Zisterne erhält ihr Wasser von den Dächern des Burgfried, des Zellenhauses, des Gästehauses und der Nebengebäude. Es wird über Dachrinnen zum Burgfried geleitet und gelangt dort durch einen zwanzig Zentimeter durchmessenden Schacht in der Ostseite der Burgfriedmauer hinab in die Zisterne. Der Schacht endet mit einer kleinen Öffnung in Bodenhöhe und mündet in einen kleinen Kanal, der das Wasser quer über den Steg durch die kleine Mauer in das Wassersammelbecken leitet. Auf dem Steg steht ein Eimer bereit, der mit einem fünf Meter langen Seil an einem Eisenring hängt, der in Bauchhöhe in der südlichen Außenmauer befestigt ist. Direkt an der Nordseite des Raumes ist in Kopfhöhe ein eiserner Fackelhalter in die Wand geschlagen worden. Östlich neben dem Halter führt eine Wendeltreppe hinauf in das Erdgeschoß des Burgfried, wo die Buchbinderwerkstatt (F2) untergebracht ist. Westlich neben dem Fackelhalter ist in der Wand eine Geheimtür verborgen. Sie kann geöffnet werden, indem man den Fackelhalter dreht und gleichzeitig an dem Eisenring zieht. Eine einzelne Person kann dies mittels des Seiles tun, an dem der Eimer hängt. Durch die Geheimtür gelangt man in einen Geheimgang (U10), der zur Ausfallkammer (U9) führt.

Die Fenster sind nicht zu öffnen. Links und

F2. Werkstatt der Buchbinder:

Der Boden und die Decke sind aus Balken und Holzbohlen gezimmert. Im Erdgeschoß befindet sich die Buchbinderwerkstatt, in der alle Materialien für das Skriptorium hergestellt und die kopierten Werke gebunden werden. An der Außenmauer, vor den erweiterten Schießscharten, stehen vier hölzerne Werkbänke, über jeder hängt eine Öllampe. Die Schießscharten sind mit Pergamenthäuten gespannt. Auf einer stehen Wannen und Siebe zum Papierschöpfen, und eine Presse zum Trocknen der Bögen. In einer flachen Holzschachtel liegen einige Symbole, Siegel und Wappen aus dünnem Silberdraht. Sie dienen dazu, Wasserzeichen in das Papier zu prägen. Unter der Werkbank stehen Tontöpfe mit Leim, Kalk und etwas Salz. Die feinen Holz- und Pflanzenfasern sind in Säcken an der Ostwand gestapelt. Ein Holzlineal, ein kleines, aber sehr scharfes Messer und ein glattgeschliffenes Brett dienen zum Zuschneiden der Papierbögen. Auf der zweiten Werkbank werden neue Tinten und Farben aus Pflanzenfarben, Blut und gemörserter Mineralien gemischt. Hierfür stehen zwei Mörser aus Ton und Messing, einige tönernerne Rührschalen, etliche Löffel, Scheffel und Rührer und eine feine Balkenwaage aus Messing bereit. In einem Regal an der Wand über dem Tisch steht eine Vielzahl verschiedener Töpfe, Säcke und Tiegel, in denen die Materialien aufbewahrt werden. Die fertigen Tinten und Farben werden in kleine Ton-, Metall- oder, besonders wertvolle, in Glasphiolen mit breiter Öffnung abgefüllt. In einer Holzschachtel werden geschnittene Kiele und Roßhaar zum Binden neuer Pinsel aufbewahrt. Auf dem dritten Tisch werden die einzelnen Blätter der Bücher, die im Skriptorium (F3) geschrieben werden, gebunden und auf die gleiche Größe geschnitten. Es stehen Töpfe mit dünnem Leim samt Pinseln, ein scharfes Messer und ein Lineal, ein verstellbarer Holzrahmen und einige Silbernadeln mit Zwirn auf dem Tisch. Auf der letzten Werkbank befindet sich alles, um ein Buch in Leder zu binden. Feines Leder, Leim, Nadel

und Faden, sowie Prägestempel, Gravurwerkzeug und eine kleine Metallkassette mit Blattsilber und -gold sind zu finden. Oft liegen hier auch alte Folianten, die aufgearbeitet werden müssen. Im Zentrum des Raumes steht ein weiterer Tisch mit drei Stühlen, der als Ablage benutzt wird. Die Wendeltreppe in der Nordseite der Turmwand führt hinab in die im Keller gelegene Zisterne (F1) und hinauf in das Skriptorium (F3).

F3. Skriptorium: Der Boden und die Decke sind aus Balken und Holzbohlen gezimmert. Die sechs Pulte der Schreiber stehen senkrecht zu den erweiterten Schießscharten, die neue Fenster mit Milchglasscheiben haben, so daß das Licht von der Seite auf die schrägen Arbeitsflächen fällt. An jedem der Pulte können zwei Schreiber oder Illustratoren arbeiten, die sich gegenüber sitzen. Die beiden angekippten Arbeitsflächen treffen in der Mitte zu einem ebenen Ablagebord zusammen, auf dem Tinte, Farben, Pinsel, Federn samt Federmesser und eine Öllampe stehen. An ihren festen Arbeitsplätzen arbeiten die Nonnen und Mönche oft monatelang an der Abschrift und Illustrationen eines Buches. Im Zentrum des Raumes steht ein schwerer, runder Holztisch, auf dem immer einige Bücher liegen, die die Schreiber bei ihrer Arbeit zum Nachschlagen und zum Vergleich benutzen. Die Wendeltreppe in der Nordseite der Turmwand führt hinab in die Buchbinderwerkstatt (F2) und hinauf in die Bibliothek (F4). Durch eine schwere mit Metallbeschlägen verstärkte Tür im Nordosten des Raumes gelangt man in einen Gang, der in die Klosterkirche (K1) führt. Die Schlüssel zu dem guten Schloß der Tür haben der *Bibliothekar*, der *Prior* und der *Abt*.

F4. Bibliothek: Der Boden und die Decke sind aus Balken und Holzbohlen gezimmert, der Boden wurde zusätzlich mit Steinplatten ausgelegt. Die wuchtigen Holzregale, die bis unter die drei Meter hohe Decke reichen, stehen, zum Zentrum des Raumes hin ausgerichtet, mit einer Schmalseite zwischen jeweils zwei Schießscharten an der Außenwand. Die Schieß-

scharten wurden mit Milchglasscheiben verschlossen. In den Regalen stehen insgesamt über dreihundert dicke ledergebundene Folianten über religiöse Themen, wissenschaftliche Werke über Kräuter, Astronomie oder Naturkunde. Aber auch philosophische Werke und Berichte über fremde Länder und Völker sind hier zu finden. Ein großer Teil der Bücher behandelt alltägliche Dinge wie Gartenbau, Tierzucht, Handwerk oder Heilkunst. Im großen und ganzen wird jedes Gebiet, das frei von Verwerflichkeiten ist, in einem der Bücher behandelt. Keines der Bücher hat eine magische Wirkung oder dieses Thema zum Inhalt. Gästen wird es meistens gestattet, Bücher unter Aufsicht in der Bibliothek zu lesen, verliehen werden die Folianten nicht. Im Zentrum der Bibliothek ist ein runder, drei Meter durchmessender Platz ausgespart. Dort steht ein runder, reich verzierter Eichentisch, auf dem Bücher eingesehen werden können. Eine Öllampe ist fest in der Mitte des Tisches befestigt. Die Wendeltreppe in der Nordseite der Turmwand führt hinab in das Skriptorium (F3) und hinauf in die verschlossene Bibliothek (F5). An dem Treppenabsatz steht Tag und Nacht eine Wache.

F5. verschlossene Bibliothek: Schriften und Texte über magische, dämonische oder ketzerische Themen werden in der verschlossenen Bibliothek im obersten Stockwerk des Burgfried aufbewahrt. Der Raum wurde von den *Yorriciern* speziell dafür gebaut. Die Mauern, der Steinboden und die gemauerte kuppenförmige Decke sind mit einem Netz aus Metall durchzogen, um die magische Wirkung einiger der Bücher zu kontrollieren. An der Wand des Raumes stehen ringsherum massive Regale, in denen Werke mit gefährliches Wissen aufbewahrt werden. Einige der Folianten sind extra in metallbeschlagenen Kisten und Truhen geschlossen, andere sind mit dicken Bändern aus Eisen und massigen Schlössern gesichert. Fast fünfzig Bücher mit mehr oder weniger finsternem Inhalt ruhen in diesem Raum. Im Zentrum des Raumes steht ein eisernes Lesepult.

Der *Orden der Yoricier* bewahrt das böse Wissen, um es gegen die Mächte des Chaos und der Finsternis einzusetzen. Doch nur jene, die fest und sicher im Glauben sind, erhalten Einblick in diese Werke, wenn dies nicht mehr zu vermeiden ist und dazu dient, die Diener des Chaos von der Welt der Sterblichen zu bannen. Die Eisentür im Norden des Raumes ist mit zwei separaten und sehr guten Schlössern gesichert. Zu jedem der Schlösser gibt es nur einen Schlüssel, die vom *Abt* und dem *Bibliothekar* aufbewahrt werden. Nur gemeinsam können sie die Tür zur verschlossenen Bibliothek öffnen. Hinter der Tür führt eine Treppe hinab in die Bibliothek (F4) und eine schwere verschlossene Tür auf den mit Steinplatten ausgelegten Balkon des Burgfried von dem aus man in jede Richtung viele Meilen weit sehen kann. Den Schlüssel zum Balkon hat die Wache, die am Absatz der Wendeltreppe in der Bibliothek (F4) postiert ist. Vom Balkon hinab bis zum Boden sind es fast dreizehn Meter. Bis auf das Dach des Zellenhauses und des Verbindungsganges zur Klosterkirche sind es fünf Meter, bis zum Dach der Nebengebäude acht Meter.

Die geheimen Gewölbe

U1. Der alte Totengang: Eine Treppe und ein Gang verbinden die Totenkapelle (K3) mit der Aufbahrungskammer (U2). Der Gang ist zwei Meter hoch und einen Meter breit. Die Wände wurde mit graurotem Stein ausgemauert, die Decken bestehen aus dem rohen behauenen grauen Fels. Die Böden wurden mit Steinplatten ausgelegt. Am Westende des Ganges befindet sich eine Geheimtür, die in einen Gang (U6) zur Geheimkammer (U7) führt. Um die Tür zu öffnen, muß man gleichzeitig auf zwei Steinplatten links und rechts neben der Tür drücken. Die Tür schwingt nach Westen auf, so daß am Fuß der Treppe zur Kapelle (K3) keine Schleifspuren zu finden sind.

U2. Aufbahrungskammer: Die Kammer ist zwei Meter hoch und wurde direkt aus dem Fels herausgearbeitet. Nur der Boden wurde mit Steinplatten ausgelegt, Wände

und Decke bestehen aus behauenen grauen Fels. In dieser Kammer wurden die Toten nach der Totenwache in der Kapelle kurzzeitig aufgebahrt, bis sie beigelegt wurden. Hierzu wurde ein Steinsockel von zwei Metern Länge und je einem Meter Höhe und Breite beim Heraus schlagen im Zentrum der Kammer stehengelassen. Zwei massive Fackelständer aus Eisen stehen in den nördlichen Ecken des Raumes. Die Tür in der Westwand ist massiv gearbeitet und mit Bronze beschlagen. Sie führt über den alten Totengang (U1) in die Totenkapelle (K3). Durch die neue Tür aus Kirschholz mit Bronzebeschlägen in der Ostwand gelangt man in den neuen Totengang (U4), der in nordöstlicher Richtung zur Friedhofskapelle (U5) führt. Die Türen sind beide verschlossen, die Schlüssel sind im Besitz des *Abtes*. Die doppelflügelige Tür in der Nordwand führt in die Gruft (U3). Sie ist aus dunkler Eiche gefertigt und hat auf Brusthöhe Einlegearbeiten aus schwarzer Steinkohle in Form einer Mondsichel. Sie ist verschlossen und der Schlüssel ist im Besitz des *Abtes*.

U3. Gruft: Die Gruft stammt noch aus alten Tagen, sie wird heute nicht mehr benutzt. Die Gruft ist drei Meter hoch und wurde mit Steinplatten ausgelegt. Die Wände, die aus graurotem Stein gemauert wurden, wölben sich bogenförmig zur Decke. Die Gruft wurde seit dem Umbau der Burg nicht mehr betreten, so daß die Luft muffig riecht. In den vier Ecken des Raumes stehen große eiserne Fackelständer. Es befinden sich fünf Steinsärge im Raum, die mit massiven Platten aus Granit verschlossen sind. Darin ruhen die Überreste von *Sire Borgwold MacRathgar*, dem ersten Burgherren, die seiner *Frau Ferrid NiRathgar* und die seiner beiden *Söhne Tad und Grored MacRathgar*. Im fünften Sarg liegen die Gebeine von *Pater Darmin*, dem ersten Priester der Burg. In einer Nische in der Nordwand steht auf einem Sockel eine einen halben Meter große Statue von *Ylathor*, von einem permanenten *Bannen von Licht*-Zauber umgeben. Die Figur wurde kunstvoll aus edlem Holz ge-

schnitzt und mit Kohle geschwärzt. Die einzige Tür liegt in der Südwand. Sie ist aus dunkler Eiche gefertigt und hat in Brusthöhe Einlegearbeiten aus schwarzer Steinkohle in Form einer Mondsichel. Sie ist verschlossen, der Schlüssel ist im Besitz des *Abtes*. Durch sie gelangt man in die Aufbahrungskammer (U2).

U4. Der neue Totengang: Diesen Gang haben die *Yoricier* beim Umbau der Burg neu in den Fels getrieben, um ihre Toten von der Kapelle zur Friedhofskapelle (U3) transportieren zu können. Er ist zwei Meter hoch und einen Meter breit. Der Boden ist mit Steinplatten ausgelegt, die Wände und die Decke sind in dem grob behauenen Stein belassen worden. Die neue Tür am Südwestende des Ganges ist aus Kirschholz gefertigt und mit Bronzebeschlägen verstärkt, sie führt in die Aufbahrungskammer (U2). Die Tür ist verschlossen, den Schlüssel besitzt der *Abt*. Die massive Tür am Nordostende ist schwer mit Eisen verstärkt und ist von innen mit zwei stabilen Riegeln zu sichern.

U5. Friedhofskapelle: Die Friedhofskapelle wurde von den *Yoriciern* aus graurotem Stein mit Schieferschindeldach erbaut, als sie einen Teil des Zwingers zum Friedhof umfunktionierten. Die kleine Kapelle wurde an die östliche Außenmauer der Burg gebaut, die durchbrochen wurde, um den neuen Totengang zur Aufbahrungskammer (U2) zu graben. Die Tür zu diesem Gang ist sehr dick und massiv mit Eisen verstärkt. Von innen kann sie mit zwei stabilen Riegeln verschlossen werden. In der Kapelle steht ein kleiner Altar mit einer kleinen, schön gearbeiteten und bemalten Statue aus Holz, die *Yoric* beim Beten zeigt. Viele der Mönche und Nonnen kommen hierher um eine stille Andacht zu halten und um zu meditieren. Eine Öffnung in der Ostmauer führt auf den Friedhof.

U6. Geheimgang: Der Geheimgang wurde beim Bau der Burg in den Fels getrieben. Decke, Boden und Wände sind alle aus grauem, behauenen Fels. Er ist nur sieben Zentimeter breit und knapp zwei

Meter hoch. Über die Jahre ist der Gang feucht und rutschig geworden. Am Ostende führt eine Geheimtür in den alten Totengang (U1). Sie ist vom Geheimgang aus sofort zu sehen und zu öffnen. Am Westende gelangt man durch eine einfache Tür mit einfachem, aber verrostetem Schloß in die Geheimkammer (U7). Die Tür ist verschlossen und wo der Schlüssel heute ist, weiß niemand mehr.

U7. Geheimkammer: Die Kammer ist zwei Meter hoch. Die Decke und die Wände sind grob aus dem grauen Fels geschlagen, während der Boden mit Steinplatten ausgelegt wurde. Dieser Raum diente als geheimes Versteck und Lagerraum für Dinge, die der Burgherr im Falle einer verdeckten Flucht benötigen würde. Nach Aufgabe der Burg wurde dieser Raum vergessen. Die *Yorricier* haben keine Kenntnisse über die geheimen Anlagen der Burg. An der Nordwand hängen zehn mittlerweile verrostete Schwerter und Dolche, ebenso viele Armbrüste und Schilde, die allesamt in schlechtem Zustand sind. Von mehreren leichten Rüstungen sind nur noch verrottes Leder und ein paar verrostete Metallschnallen übrig geblieben. In zwei Kisten liegen einige Kleidungsstücke, die heute nur noch ein Bettler tragen würde. In einer kleinen, mit einem verrosteten Schloß gesicherten Holzkassette, die mit Metallbeschlägen verstärkt ist, findet man 200 Goldstücke. Die Lebensmittel und das Wasser, das in den restlichen vier Kisten und Fässern gelagert wurde, sind verdorben. Die einfachen aber verschlossenen Türen, zu deren verrosteten Schlössern es keine Schlüssel mehr gibt, führen in die Geheimgänge (U6, U8) und den Fluchttunnel (U7a).

U7a. Fluchttunnel: Der Tunnel ist grob in den Fels getrieben worden und führt stetig abwärts. Decke, Boden und Wände sind alle aus grauem, behauenen Fels. Er ist nur siebenzig Zentimeter breit und knapp zwei Meter hoch. Über die Jahre ist der Gang feucht und rutschig geworden. Einst führte er zum Gutshof von *Donsay*, doch ist er schon während des Krieges eingestürzt.

U8. Geheimgang: Der Geheimgang

wurde beim Bau der Burg in den Fels getrieben. Decke, Boden und Wände sind alle aus grauem, behauenen Fels. Er ist nur siebenzig Zentimeter breit und knapp zwei Meter hoch. Über die Jahre ist der Gang feucht und rutschig geworden. Am Westende führt eine Geheimtür in die Ausfallkammer (U9). Sie ist vom Geheimgang aus sofort zu sehen und zu öffnen. Am Ostende knickt der Gang nach Norden und Süden ab. Die Abzweigung nach Süden führt zu der einfachen Tür der Geheimkammer (U7), die verschlossen ist. Das Schloß ist verrostet und der Schlüssel ist verloren gegangen. Das kurze Gangstück, das nach Norden hin abgeht, führt zu einer Geheimtür, die von der Gangseite aus sofort zu erkennen und zu öffnen ist. Durch sie gelangt man in den Stall (P3) am unteren Hof.

U9. Die Ausfallkammer: Die Kammer ist zwei Meter hoch. Die Decke und die Wände sind grob aus dem grauen Fels geschlagen, während der Boden mit Steinplatten ausgelegt wurde. Von hier aus fielen kleinere Truppen durch eine Geheimtür in der westlichen Außenmauer aus. Die Geheimtür ist von der Kammer aus sofort zu erkennen und zu öffnen, von außen kann sie nicht geöffnet werden. In der Ostwand ist eine Geheimtür gelegen, die sich in einen Geheimgang (U8) öffnet, weshalb in der Ausfallkammer keine Schleifspuren zu finden sind. Um die Tür zu öffnen, muß man gleichzeitig auf zwei Steinplatten links und rechts neben der Tür drücken. In der Nord- und Südwand befinden sich Durchgänge, die in zwei Geheimgänge (U10, U11) führen.

U10. Geheimgang: Der Geheimgang wurde beim Bau der Burg in den Fels getrieben. Decke, Boden und Wände sind alle aus grauem, behauenen Fels. Er ist nur siebenzig Zentimeter breit und knapp zwei Meter hoch. Über die Jahre ist der Gang feucht und rutschig geworden. Am Südende führt eine Geheimtür in die Zisterne des Burgfried (F1). Sie ist vom Geheimgang aus sofort zu sehen und zu öffnen. Am Nordende mündet der Gang in die Ausfallkammer (U9).

U11. Geheimgang: Der Geheim-

gang wurde beim Bau der Burg in den Fels getrieben. Decke, Boden und Wände sind alle aus grauem, behauenen Fels. Er ist nur siebenzig Zentimeter breit und knapp zwei Meter hoch. Über die Jahre ist der Gang feucht und rutschig geworden. Am Nordende führt eine Geheimtür in die Zisterne des Westturmes (W1). Sie ist vom Geheimgang aus sofort zu sehen und zu öffnen. Am Südende mündet der Gang in die Ausfallkammer (U9).

Der Zwinger

Die aus graurotem Stein gemauerte, sechs Meter hohe Zwingermauer mußte nur an wenigen Stellen von den *Yorriciern* ausgebessert werden. Auf ihr verläuft ein Wehrgang, der vom ersten Wehrraum (O3) des Ostturm bis zum Burgfried reicht, der jedoch keinen Zugang zum Wehrgang hat. An den Ecken der Mauer sind Wehrplattformen eingearbeitet. Der Zwinger wird durch eine Mauer in einen östlichen und einen südlichen Teil getrennt, die ihren Ursprung am Südturm hat. Ein Wehrgang auf der Trennmauer verbindet den ersten Wehrraum des Südturmes (S3) mit der Zwingermauer. Die stabile Tür zum Wehrraum kann von der Turmseite mit einem Riegel verschlossen werden. In der Mauer ist ein Durchgang mit einem schmiedeeisernen Tor, der die beiden Teile verbindet. Im Südzwinger wurden von *Abt Gawan* Obstbäume gepflanzt und der *Hospitarius Bruder Cariath* hat einen Kräutergarten angelegt. Der Boden ist mit Gras bewachsen, das von den Laienbrüdern, außer im Winter, mindestens einmal pro Monat geschnitten wird. Der Ostzwinger dient den *Yorriciern* als Friedhof für Ordensmitglieder. Die Grabstellen sind durch behauene Steine und Felsen gekennzeichnet, in die der Name und manchmal auch die Geburts- und Sterbedaten eingemeißelt wurden. Eine kleine Kapelle (U5) wurde von den *Yorriciern* am Ausgang des neuen Totenganges (U4) gebaut. Der Boden ist mit Gras bewachsen und wird, wie im Südzwinger, regelmäßig geschnitten. Die Pflege von Garten und Friedhof obliegt dem *Laienbruder Jorold*. Der Zugang

zum Zwinger liegt im Ostende der Südmauer. Der Treppengang durch die Mauer hat an der Burginnenseite eine besonders dicke und mit Eisen beschlagene Tür, die mit einem stabilen Holzbalken versperrt werden kann und zum Zwinger hin eine Geheimtür, die von innen sofort erkannt und geöffnet werden kann. Von außen muß man, um die Geheimtür zu öffnen, einen Stein, links neben der Tür und in Brusthöhe gelegen, ein Stück aus der Mauer herausziehen.

Die Menschen

von Donsay Abbey

Abt Gawan

Der *Abt* ist ein weiser alter Mann, der zu mächtigen Wundern fähig ist. Er wurde als dritter, und somit nicht erbberechtigter Sohn von *Rod MacAtree* schon im Alter von zwölf Jahren dem *Orden der Yorricier* überantwortet. Er war stets ein fleißiger Schüler und später ein gewissenhafter Priester, der sein Leben in mehreren Gemeinden und Klöstern verbrachte und mehr als ein Dutzend Pilgerfahrten unternahm. Auf einer dieser Fahrten, weit im Süden, wurde *Bruder Gawan* von den Göttern erleuchtet und fand seinen Frieden. Er kehrte nach *Abernoth* zurück und ging mit der Gruppe von Priestern, die die Burg *Donsay*, welche gerade an den Orden gefallen war, zum Kloster ausbauen sollte. Er suchte ein Heim für seine letzten Jahre und wurde zum *Prior* des neuen Klosters. Doch schenkten die Götter ihm mehr Zeit auf in der Welt der Sterblichen als den meisten Menschen, so daß *Gawan* von seinen 95 Lebensjahren nun schon 37 Jahren in *Donsay* lebt, die letzten zwölf davon als *Abt* des Klosters. Mittlerweile hat der alte Mann das Studieren abgeschlossen und philosophiert auf der Basis seines Wissens. Er liebt die Natur und geht häufig im Obstgarten spazieren und läßt sich von den Novizen aus seinen liebsten Büchern vorlesen. Die weltlichen Dinge des Klosters hat er in die gewissenhaften Hände seines *Priors Bruder Bareld* gelegt. Dies bedeutet jedoch nicht, das der *Abt* nicht weiß, was in *Donsay* vor sich geht. Er verfolgt alle

Geschehnisse mit weisem Scharfsinn und handelt mit der Umsicht, eines welterfahrenem und erleuchteten Geistlichen.

Schlafräum: Gästehaus (G2)

Aussehen : Der alte Mann ist noch gebeugte 1,60 Meter groß und schlank bis dürr. Nur noch wenige ergraute Haare bilden einen dünnen Kranz, und das von Jahren und Wetter gegerbte, blasse Gesicht zeigt tiefe Güte. Seine Augen sind fast blind von den jahrelangen Studien bei schlechtem Licht. Die Hände das Greises sind knochig, aber noch gut beweglich.

Werte: St 24, Ge 37, Ko 57, In 98, Zt 99, Au alt, pA 94, Sb 96, Waffe -, Abwehr +7, Resistenzen 19/19/19/30, RK OR, RW 41, LP 10, AP 10, MP 55, **Fähigkeiten:** Götter-, Sagen-, Natur-, Pflanzenkunde +15, Meditation +14, Lesen/Schreiben, Menschenkenntnis+12, Heraldik+10

Wundertaten: *Bannen von Dunkelheit, Erkennen d. Wesens d. Dinge, Handauflegen, Hitzeschutz, Reinigen, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Segnen, Austreiben des Bösen, Göttlicher Schutz vor Magie, Heilen v. schweren Wunden, Göttliche Eingebung, Allheilung, Tiefschlaf, Wahrsehen, Weißen, Geas, Heiliger Zorn, Laute Stimme, Feuer spiel, Feuerball, Feuerwand, Göttlicher Blitz, Blenden, Blutsbrüderschaft stiften, Feuerring, Lindern von Entkräftigung, Feuerkontrolle, Heiliges Wort*

Prior Bareld

Der 51jährige Priester ist der eigentliche Führer des Klosters, der die Vertretung außerhalb der Mauern übernimmt und interne Angelegenheiten regelt. *Abt Gawan* hält sich langsam zu alt für weltliche Aufregungen. *Bareld* wurde als erster Sohn eines reichen Händlers in *Crossing* geboren. Er lernte das Geschäftswesen von Kind an und sollte das Geschäft seines Vater übernehmen. Doch als er Mitte Zwanzig war, tötete er einen anderen Mann während eines Kampfes; und obwohl ihn die Obrigkeit freisprach, lastete und lastet diese Schuld so sehr auf der Seele von *Bareld*, das er alles Weltliche hinter sich ließ und dem *Orden der Yorricier* beitrug. Er verabscheut

jede Form von Gewalt. Seit *Bruder Bareld* die Klostersgeschäfte mit seinen Talenten auf geschäftlichem Gebiet regelt, hat die Gemeinde *Donsay* keinerlei finanzielle Probleme mehr. *Bareld* weiß, daß er der nächste *Abt* von *Donsay* sein wird, kann dies jedoch abwarten. Ihn reizt die Verantwortung und das Gefühl die Fäden in der Hand zu halten, der Titel spielt keine so große Rolle für ihn. Er ist ein direkter Mann, rational, pragmatisch und angenehm unbürokratisch. Es gibt nichts schlimmeres für ihn, als zusehen zu müssen, daß die Dinge anders laufen, als er es plante, oder ihm ein Vorgesetzter Vorschriften macht, die er für umständlich oder sinnlos hält. In solchen Fällen kann *Bruder Bareld* schnell die Fassung verlieren. Obwohl er das Kloster in allen weltlichen Dingen vertritt und immer den direkten Weg zum Ziel sucht, würde er niemals *Abt Gawan* hintergehen.

Schlafräum: Gästehaus G3

Aussehen: *Pater Bareld* ist ca. 1,75 groß, und breit gebaut, Sein rundes gebräuntes Gesicht wird von einem kurzen, schwarzen Vollbart geziert, so daß die klaren blauen Augen einen starken Kontrast bilden. Die schwarzen Haare sind kurz aber dicht. Der Priester macht einen intelligenten und kräftigen Eindruck. Unter seiner Robe entwickelt *Bareld* langsam aber sicher einen Wohlstandsbauch, was ihn persönlich sehr stört.

Werte: St 84, Ge 46, Ko 87, In 96, Zt 69, Au 67, pA 73, Sb 36, **Waffe:** Stab EW +8 (1W6+2), Dolch EW +5 (1W6+1), **Abwehr**+14, **Resistenzen** 15/15/15/50, **RK OR, RW 61, LP 15, AP 38, MP 55**

Bruder Bareld kämpft nur im allergrößten Notfall. Im Zweifel wird er erst einige schwere Treffer einstecken, bevor er angreift. Dies tut er bevorzugt mit dem Stab, wobei er auf die Waffe oder die Extremitäten seines Gegners zielt. Einen Dolch hat er, seitdem er damit einen Menschen tötete, nicht mehr angefaßt, ihm graut davor das sich dies wiederholen könnte.

Fähigkeiten: Geschäftstüchtigkeit, Erste Hilfe, Lesen/Schreiben, Rechnen, Beredsamkeit+10, Heraldik+10, Wahrnehmung+5,

Reiten+14, Götter-, Sagen-, Naturkunde +10, Schätzen+12

Wundertaten: *Bannen von Dunkelheit, Erkennen d. Wesens d. Dinge, Handauflegen, Reinigen, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Segnen, Austreiben des Bösen, Göttlicher Schutz vor Magie, Heilen v. schweren Wunden, Göttliche Eingebung, Weißen, Heiliger Zorn, Laute Stimme, Feuerkugel, Feuerspiel, Feuerwand, Blenden, Blutsbrüderschaft stiften, Heiliges Wort*

Subprior Marriath

Die junge Schwester ist erst Anfang Dreißig und von Geburt an von den Göttern gesegnet. Sie vollbrachte ihre ersten Wundertaten schon in der Kindheit und ist schon jetzt weiser als viele ältere Mönche und Nonnen es je sein werden. Sie ist die Seele des Klosters, die stets ein offenes Ohr für die Probleme anderer hat und immer bereitwillig hilft wo sie nur kann. Im Kloster ist man sich einig darüber, daß sie sicherlich irgendwann selig gesprochen wird. *Marriath* wurde von den Oberen der *Kirgh Albai* nach *Donsay* entsannt, weil sie unbequem geworden war. Die junge und erleuchtete Priesterin durchschaute schon früh, daß die Kirche und der Weg der Götter nicht immer dasselbe waren. Sie begann, gegen die Methoden Gottesvertreter zu protestieren und fand schnell Unterstützung im Volk. Die Oberen sperrten sie daraufhin ein und unterzogen sie schrecklichen Prüfungen, um ihre „Besessenheit“ zu beweisen, doch mit der Kraft der Götter widerstand sie aller Folter und schließlich schickte man *Marriath* weit weg, in das *Yorricier* Kloster *Donsay Abbey*, fort von den Zentren der Kultur und Religion. Insgeheim arbeitet *Schwester Marriath* an einem Buch, das die Mißstände in der Kirche anprangert und nach Reformen verlangt. *Schwester Marriath* hält einmal pro Woche den Gottesdienst im Dorf ab und gilt allgemein als Ansprechperson für einfache Leute aus dem Volk. Oft wird sie von den Dörflern geholt, wenn es darum geht ein Kind auf die Welt zu bringen.

Schlafräum: Zellenhaus Z2

Aussehen: Die zart gebaute, 1,67 Meter große Frau ist Anfang Dreis-

sig. Die gütigen grünen Augen harmonisieren mit ihrem sanften Gesicht. Ihrem natürlichen Lächeln kann niemand widerstehen.

Werte: **St** 44, **Ge** 76, **Ko** 67, **In** 86, **Zt** 99, **Au** 78, **pA** 83, **Sb** 46, **Waffe:** Stab EW +5 (1W6), **Abwehr** +14, **Resistenzen** 18/18/18/45, **RK** OR, **RW** 71, **LP** 12, **AP** 20, **MP** 50

Fähigkeiten: Erste Hilfe, Lesen/Schreiben, Beredsamkeit+10, Götter-, Sagenkunde +13, Heilkunde+12, Körperkunde+4, Kräuterkunde+6, Meditieren+12

Wundertaten: *Bannen von Dunkelheit, Erkennen d. Wesens d. Dinge, Handauflegen, Reinigen, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Segnen, Austreiben des Bösen, Göttlicher Schutz vor Magie, Heiliger Zorn, Blenden, Lindern von Entkräftigung*

Kellerer Nanlor

Der Kellerer ist ein schmieriger dicker Mann, der dringend ein Bad gebrauchen könnte. Jeder weiß, daß er sich immer selbst mit den besten Lebensmitteln versorgt und bestimmt nicht im Zölibat lebt. Er ist im kleinen Rahmen bestechlich und hat ein Talent dafür, alles zu besorgen, was man sucht. *Bruder Nanlor* hat viel von der Welt gesehen und gehört, was sich vor allem in seinem recht rauen Umgangston widerspiegelt. Er reiste lange Jahre als Wache bei Handelszügen mit und kämpfte als Söldner für verschiedene Clans. Er spielte, trank und ließ keine Sünde aus auf seinem Weg durchs Leben. Niemand weiß, warum der sich Kämpfer im Alter von 40 Jahren ins Kloster begab. Dies ist jetzt sieben Jahre her. Trotz all seiner Fehler ist *Bruder Nanlor* fest im Glauben, und wenn er sich auch nicht immer an die Klosterregeln halten mag, würde er es doch niemals verraten. Gern trifft sich *Nanlor* abends mit den Laienbrüdern zum Spielen oder mit *Bruder Dunrain* und *Schwester Trayllyn* in der Brauerei. Über die penible Art seines Gehilfen *Bruder Orreld* macht sich *Nanlor* häufig lustig, würde ihn jedoch im Zweifel mit seinem Leben verteidigen, weiß er doch, das der junge Bruder ihm schon oft den Rücken gedeckt hat, wenn Fragen bezüglich der Bestände und Lagerinhalte des Kloster

aufkamen.

Schlafräum: Zellenhaus Z28

Aussehen: *Bruder Nanlor* ist 1,70 m groß und dick. Er hat ein rundes, rotes Gesicht und braune fettige Haare. Einige Pusteln und Pickel im zeugen von vernachlässigter Körperpflege. Die Robe des Priester weist selten eine saubere Stelle auf.

Werte: **St** 74, **Ge** 86, **Ko** 74, **In** 62, **Zt** 42, **Au** 38, **pA** 47, **Sb** 63, **Waffe:** Stab EW +10 (1W6+2), Schwert EW +11 (1W6+3), Dolch EW +10 (1W6+1), s.Armbrust EW +10 (2W6), waffenlos EW +11 (1W6-1), **Abwehr** +16 (Schild+3), **Resistenzen** 15/16/15/52, **RK** OR, **RW** 78, **LP** 16, **AP** 44

Fähigkeiten: Erste Hilfe, Lesen/Schreiben, Götter-, Sagenkunde +7, Ballista und Katapult bedienen, Faustkampf, Reiten+15, Trinken, Fälschen+10, Schätzen+7, Schlösser öffnen+6, Wagenlenken+13, Glückspiel+14, Tierkunde+6, Naturkunde+6

Wundertaten: -/-

Bibliothekar Dorfhat

Bruder Dorfhat ist das Produkt einer Liebschaft zwischen dem *Priester Claytor* und *Klara MacNahar*, der Frau von *Fran MacNahar*, einem Gelehrten und Berater von *Laird Aelford MacNahar*. Als *Fran* vier Jahre später von der Untreue seiner Frau erfuhr, beschloß er, die Affäre vor der Öffentlichkeit zu vertuschen, seinen Stiefsohn aber sah er als Bastard und ließ ihn seine Verachtung stets mit Wort und Tat spüren. Als *Dorfats* Mutter *Klara* an einer Lungenentzündung starb, war der Junge gerade acht Jahre alt und hatte niemanden mehr, außer seinem Stiefvater, der ihn haßte. Der verstörte Junge begann, sich in die Welt der Bücher zurückzuziehen und verschloß sich immer mehr vor der Außenwelt. Vier Jahre später erfuhr *Claytor* von dem Unglück seines Sohnes, und da er ihm nicht direkt helfen konnte, ließ er den Jungen von befreundeten Priestern in den *Orden der Yorricier* holen. *Fran* war das Schicksal von *Dorfhat* egal und er gab ihn fort. Von alledem weiß im Kloster niemand. Heute ist *Dorfhat* ein verschlossener, schüchterner und unsicherer Mensch, der eine

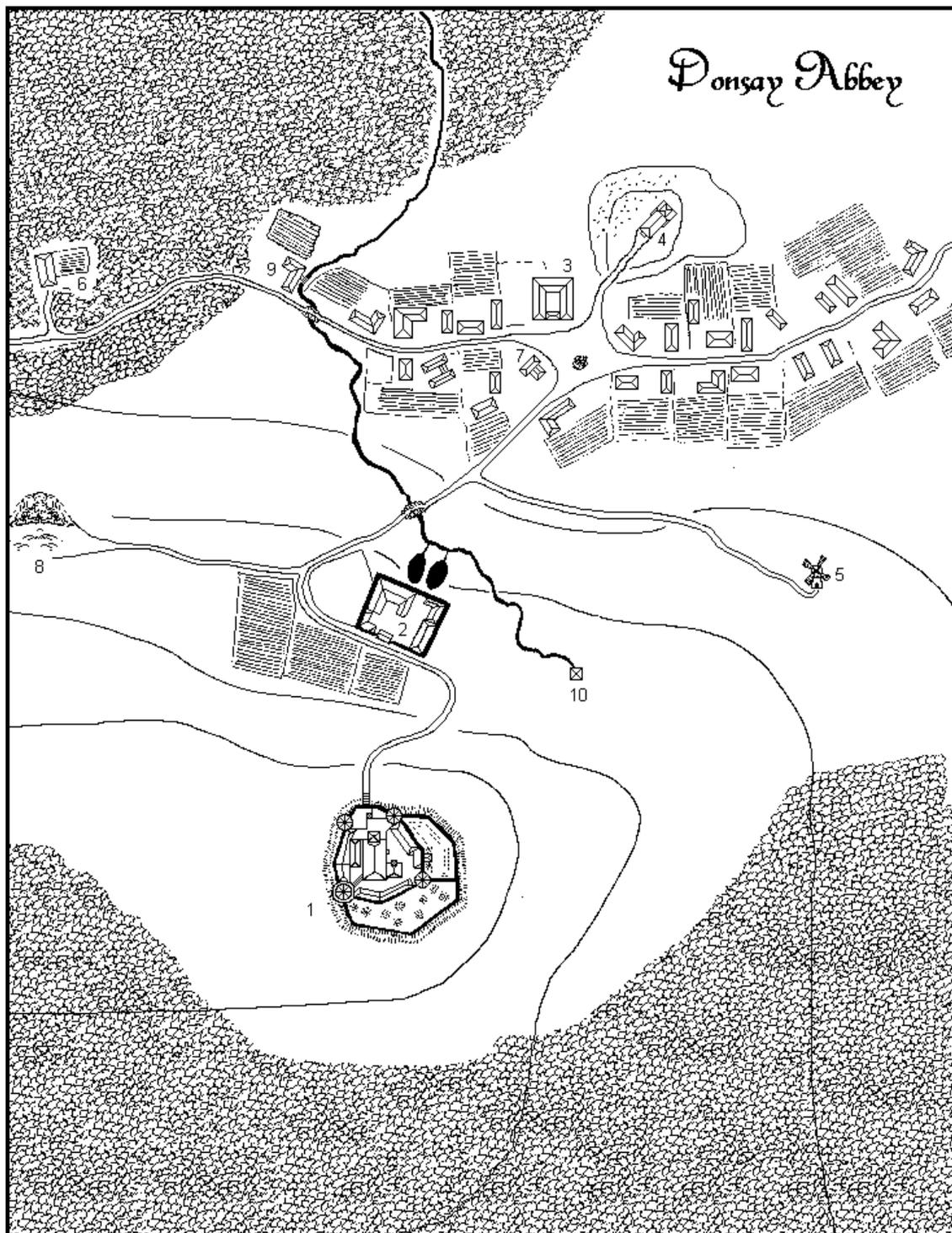
Zwangsneurose im Bezug auf seine Bücher entwickelt hat. Er pflegt keinen Umgang mit den anderen Ordensmitgliedern und spricht selbst wenn er aufgefordert wird kaum ein Wort. Er lebt noch immer in und für die Bücher, und würde dafür sogar morden, wenn er es müßte. Wenn einem Fremden Einsicht in die Bücher von *Donsay* gewährt wird, so läßt er diese Person niemals aus den Augen, und sollte sich der Fremde nicht gebührend benehmen, so beendet *Dorfat* das Lesen schlicht, indem er, mit steinernem Gesicht, wortlos das Buch schließt und zurück ins Regal stellt. Sollte es zum Streit kommen, wird sich die Wache der Bibliothek zu Gunsten des Bibliothekars einschalten. Einige der Brüder und Schwestern des Ordens glauben, daß er von den Büchern der verschlossenen Bibliothek beeinflusst wird. Diejenigen, die schon in *Donsay* lebten, als *Dorfat* eintraf, können berichten, daß er jedoch schon immer ein gestörtes Verhalten zeigte. Als er zum erstenmal in die Bibliothek kam, soll er sofort angefangen haben zu lesen und fast ein halbes Jahr nicht aufgehört haben. Er aß und schlief kaum und ging nicht zu den Messen. Einige der Ordensmitglieder wollten den Novizen maßregeln, doch *Abt Growan* entschied, den Jungen in Frieden zu lassen. Nachdem er fast alle Bücher gelesen hatte, begann *Dorfat* die Bibliothek nach seinen Vorstellungen umzustrukturieren, und geriet an den alten *Bibliothekar Walor*, der sich derart erregte,

daß er an plötzlichem Herzversagen verstarb. Kaum daß *Walor* beerdigt war, ging *Dorfat* in die Bibliothek und vollendete seine Arbeit ohne eine Träne vergossen zu haben. Seit diesem Tage ist er der Bibliothekar, gefühlsarm und einsam.

Schlafraum: Zellenhaus Z16

Aussehen: Der Bibliothekar ist groß und hager. Sein blasses schmales Gesicht mit den in tiefen Hohlen liegenden, grauen Augen zeigt keinerlei Gefühl, es bleibt stets eine undurchdringliche Maske. Insgesamt wirkt der blonde

Mann Mitte Dreißig sehr gepflegt.
Werte: St 34, Ge 66, Ko 57, In 99, Zt 29, Au 47, pA 23, Sb 01/100,
Waffe: waffenlos EW +5 (1W6-4),
Abwehr +12, **Resistenzen** 15/15/15/36, **RK OR, RW61, LP12, AP14**
Fähigkeiten: Lesen/Schreiben, Rechnen, Heraldik+10, Alchimie, Götter-, Völker-, Rechts-, Sagen-, Gift-, Naturkunde +13, Tier-, Pflanzen-, Kräuterkunde +10, Altoqua alt 4, Chryseisch 4, Twyneddisch 4, Erainnisch 4 (alle nur lesen)
Wundertaten: -/-



Hospitarius Cariath

(soweit ich weiß, hatte der *Hospitarius* nichts mit den Kranken zu tun, aber der Name paßt so schön, und klingt besser als Bruder Krankenpfleger) *Cariath*, den *Hospitarius*, ereilte das typische Schicksal eines nicht erbberechtigten Sohnes adliger Herkunft. Um mit einer mächtigen Position in der Kirche die Familie zu stärken, schickte man den Jungen im Jugendalter in ein Kloster. Doch die erhoffte Karriere im Klerus blieb aus, da *Cariath* schon früh seine Liebe zur Medizin entdeckte. Allerdings war die Tatsache, daß er kranken und verzweifelten Menschen helfen konnte, nie sein wahrer Ansporn. Das Geheimnis des Lebens und die Suche nach den Antworten darauf, wie und warum ein Mensch lebt, atmet, und stirbt, warum er essen und trinken muß und was ihn vom Tier unterscheidet, das waren schon immer seine wahren Motive. Natürlich ist die Suche nach diesem verbotenen Wissen nicht erlaubt, so daß *Bruder Cariath* schon als junger Priester Probleme mit der Obrigkeit bekam. Nachdem er von der heiligen Inquisition befragt wurde und widerrufen hatte, schob man den jungen Mann nach *Donsay Abbey* ab, weit weg von den Zentren der Wissenschaft und aus den Augen der Öffentlichkeit. Die Zeichen der Verhöre sind noch heute auf dem Rücken und der Brust des Priesters zu sehen. *Bruder Cariath* ist mittlerweile Ende Vierzig und wirkt in einem Gespräch stets kompetent und ruhig. Er hat in seinen langen Jahren als *Hospitarius* sehr viel über die Menschen und ihre Krankheiten gelernt und ist weit über die Grenzen der Gemeinde *Donsay* für seine heilkundigen Fähigkeiten bekannt. Aber auch heute noch forscht er im Verborgenen nach den Antworten, was es bedeutet Mensch zu sein, im körperlichen, wie im geistigen Sinne.

Schlafraum: Schlafkammer im Hospital (H5)

Aussehen: Der Mann im mittleren Alter mit dem grauen Haarkranz ist von großer, normal Statur. Seine blauen Augen wirken klein, da er seine Lider immer etwas zusammenkneift, eine Folge von einset-

zender Altersweitsichtigkeit. Wenn er mit jemandem spricht, schaut er seinen Gesprächspartner immer direkt an, als würde er ihn untersuchen und analysieren. Dabei zeigt er stets ein mitfühlendes aber auch recht steifes Lächeln.

Werte: St 74, Ge 96, Ko 81, In 98, Zt 49, Au 63, pA 81, Sb 76, **Waffe:** Stab EW +7 (1W6+1), Dolch/Skalpell EW +9 (1W6), **Abwehr** +15, **Resistenzen** 17/18/17/57, **RK** OR, **RW** 93, **LP** 14, **AP** 38

Fähigkeiten: Erste Hilfe, Lesen/Schreiben, Götter-, Sagenkunde +6, Heilkunde+14, Körperkunde+10, Kräuterkunde+13, Giftkunde+13, Alchimie+8, Naturkunde+8, Menschenkenntnis+9, Wahrnehmung+6

Wundertaten : -/-

Excutor Geleach de Soël

Der Hauptmann der Klosterwache stand vor vielen Jahren sehr viel höher in der Hierarchie seines Ordens, doch aufgrund eines Fehlverhaltens wurde *Geleach* degradiert und als *Excutor* nach *Donsay Abbey*, einem abgelegenen und ereignislosen Ort, versetzt. Welche Schuld der mittlerweile über fünfzig Jahre alte Krieger auf sich genommen hat, ist im Kloster niemandem bekannt, doch gibt es verschiedene Gerüchte über Feigheit vor dem Feind bis zum Angriff aus einem Hinterhalt heraus. *Geleach* spricht nie über seine Vergangenheit, denn noch heute scheint sich der gebrochene alte Mann selbst noch nicht verziehen zu haben. Seine Aufgaben erfüllt *Geleach* gewissenhaft und zuverlässig, jedoch auch ohne jede Leidenschaft. Zu was der Krieger jedoch noch fähig wäre, wenn er jemals seinen Schatten überspringt, ist nicht vorhersehbar. Trotz seines Alters ist der *Excutor* ein geschickter Kämpfer und guter Reiter.

Schlafraum: Kammer im Torhaus (T7)

Aussehen: Der Krieger ist von schlanker, drahtiger Gestalt und mittelgroß. Sein Gesicht ist durch Sorgen und Wetter sehr viel faltiger als man es bei einem Mann seines Alters erwarten würde. In dem blaugrauen Augen kann man die gleichgültige Resignation erken-

nen, die sein Leben bestimmt. Seine Haare sind kurz geschoren und ergraut.

Werte: St 83, Ge 76, Ko 94, In 72, Zt 62, Au 78, pA 37, Sb 88, **Waffe:** Stab EW +13 (1W6+2), Schwert EW +14 (1W6+3), Dolch EW +14 (1W6+1), s.Armbrust EW +12 (2W6), waffenlos EW +11 (1W6-1), Stoßspeer EW +12 (1W6+2), **Abwehr** +17 (Schild+3), **Resistenzen** 15/16/15/52, **RK** KR-3, **RW** 88, **LP** 17, **AP** 54

Fähigkeiten: Erste Hilfe, Lesen/Schreiben, Götter-, Sagenkunde +5, Ballista und Katapult bedienen, Faustkampf, Reiten+15, Wagenlenken+13, Tierkunde+6, Kampf zu Pferd, Kampf in Vollrüstung, beidhändiger Kampf -2

Wundertaten: -/-

Die Mönche und Nonnen

Schwester Bamylla (Skriptorium, Z8), eine schweigsame, dürre Schwester mittleren Alters, von tiefstem Ernst erfüllt.

Schwester Hendria (Skriptorium, Z10), eine hübsche junge Frau, die nicht freiwillig ins Kloster ging.

Schwester Lillia (Hospital, Z6), eine intelligente Frau mittleren Alters, die personifizierte Fürsorge.

Schwester Reaminn (Skriptorium, Z4), eine kräftig gebaute, Schwester mit schöner Stimme, redet gern.

Schwester Taenell (Skriptorium, Z3), eine alte Nonne, war ihr ganzes Leben im Kloster, zutiefst ernst.



Daniel Todd

Schwester Terred (Buchbinderin, Z9), eine praktisch veranlagte, rationale Nonne mittleren Alters.

Schwester Trayllyn (Brauerei, Z7), lebensfrohe, übergewichtige Nonne mit dem Herz am rechten Fleck.

Schwester Amralia (Z5), eine greise Nonne, blind, taub und oft verworren und starrsinnig.

Bruder Berdyn (Bibliotheksgelhilfe, Z19), junger Mönch, der unter Bibliothekar Dorfat leidet.

Bruder Brandir (Skriptorium, Z25), ein penibler Mönch mittleren Alters, der alles mehr als genau macht.

Bruder Cirbald (Skriptorium, Z24), ein junger talentierter Schreiber und Zeichner mit Ambitionen.

Bruder Cordwyn (Koch, Z26), ein älterer Mönch mit Lebenserfahrung und guter Menschenkenntnis.

Bruder Dunrain (Brauerei, Z22), ein älterer hagerer Mönch mit stillem, aber humorvollem Wesen.

Bruder Fayell (Skriptorium, Z21), ein junger exzentrischer Mönch, der sich für „auserwählt“ hält.

Bruder Garth (Buchbinderei, Z23), ein älterer Mönch mit schlichtem Gemüt und schwacher Intelligenz.

Bruder Hornned (Gehilfe des Priors, Z20), ein strebsamer, schleimiger Mönch mittleren Alters.

Bruder Lerdoth (Z29), ein älterer Mönch mit dem IQ eines Kleinkindes, oft völlig verrückt.

Bruder Orreld (Gehilfe d. Kellerers, Z27), der ausgleichende Pol zum Kellerer, jung, hager, korrekt.

Bruder Told (Buchbinderei, Z18), ein junger Mönch voller Selbstmitleid, redet gern (über sich).

Bruder Troben (Tintenmischer, Z17), älter ruhiger Mönch, der seinen Seelenfrieden gefunden hat.

Waffe: Keule EW +6 (1W6),
Abwehr +11, **Resistenzen** 15/15/14/55, **RK OR, RW 61, LP 13, AP 10**

Die Novizen

Novize Fraymar (Brauerei, Z13), 15 Jahre, ist gegen seinen Willen ins Kloster gegeben worden.

Novize Herwold (Küche, Z13), 9 Jahre, schüchtern, gehorsamer Junger aus guter Familie.

Novize Jerde (Buchbinderei, Z14), 14 Jahre, kräftiger Junge, der lieber zu den Ordenskriegern will.

Novize Troid (Bibliothek, Z14),

13 Jahre, schlauer, altkluger Knabe, der sich viel auf sich einbildet.

Novizin Merklyn (Skriptorium, Z12), ein großes Talent im Schreiben und Zeichnen mit fröhlicher Natur.

Novizin Mienn (Hospital, Z12), 10 Jahre, will so werden wie *Schwester Lillia*.

Die Laienbrüder

Laienbruder Rahmain, älterer Mann von schlichtem Gemüt und langsamer Denkweise, übt sich im Schmieden.

Laienbruder Rogard, ein Mann mittleren Alters, dessen Familie an einer Krankheit starb, ist still und fleißig und ein guter Zimmermann.

Laienbruder Forric, ein humorvoller Mann, der niemals erklärt hat, woher er sein Wissen übers Schlachten hat und was er noch alles kann.

Laienbruder Falmir, der genügsame und sehr intelligente Mann aus der Küche, der vor seinem Eintritt in den Orden ein reicher Händler war.

Laienbruder Jorold obliegt die Pflege von Garten und Friedhof, der ältere Mönch neigt zum Sarkasmus.

Laienbruder Garwyn, ein junger, kräftiger Mann, der wegen unerfüllter Liebe vor einem Jahr ins Kloster ging.

Waffe: Kampfstab +8 (1W6+1), Dolch +8 (1W6), **Abwehr** +12, **Resistenzen** 10/12/10/55, **RK OR, RW 67, LP 15, AP 14**

Die Klosterwachen

Bruder Ady de Soël, junger Mann, der sich in Donsay unterfordert fühlt und sich langweilt.

Waffe: Schwert +13 (1W6+1), Dolch +14 (1W6-1), **Abwehr** +15 (Schild +3), **Resistenzen** 12/15/12/55, **RK KR, RW 87, LP 16, AP 32**

Bruder Aloch de Soël, ein Mann mittleren Alters, der stets sauber und korrekt ist, auch im Denken.

Waffe: Schwert +10 (1W6+2), Dolch +12 (1W6), **Abwehr** +13 (Schild+3), **Resistenzen** 12/13/12/55, **RK KR, RW 77, LP 14, AP 26**

Bruder Colwayn de Soël, jung und wild aufs Kämpfen, auch ohne Befehl immer in der ersten Reihe.

Waffe: Schwert +10 (1W6+3), Dolch +12 (1W6+1), **Abwehr** +13 (Schild +3), **Resistenzen** 12/13/12/55, **RK KR, RW 77, LP 14, AP 16**

Bruder Galuth de Soël, ein älterer und höchst arroganter Krieger mit nur einem Auge.

Waffe: Schwert +12 (1W6+4), Dolch +12 (1W6+2), **Abwehr** +12 (Schild +4), **Resistenzen** 14/16/13/55, **RK KR, RW 87, LP 17, AP 38**

Bruder Gelnur de Soël, jung, still und verschlossen, hat heimlich größte Angst vor einem Kampf.

Waffe: Schwert +10 (1W6+3), Dolch +12 (1W6+1), **Abwehr** +13 (Schild +2), **Resistenzen** 12/13/12/55, **RK KR, RW 67, LP 14, AP 16**

Bruder Hollwayn de Soël, der Krieger mittleren Alters hat eine unbeherrschte Natur, laut und nervig.

Waffe: Schwert +10 (1W6+3), Dolch +12 (1W6+1), **Abwehr** +13 (Schild +3), **Resistenzen** 12/13/12/55, **RK KR, RW 77, LP 14, AP 16**

Bruder Hulbean de Soël, ein stiller Mann mit der Last einiger Toten auf seiner Seele.

Waffe: Schwert +13 (1W6+3), Dolch +14 (1W6+1), **Abwehr** +14 (Schild +3), **Resistenzen** 13/15/13/55, **RK KR, RW 77, LP 15, AP 27**

Bruder Nenryth de Soël, ein erfahrener abgebrühter Kämpfer, der viele Schlachten überlebt hat.

Waffe: Schwert +13 (1W6+3), Dolch +12 (1W6+1), **Abwehr** +15 (Schild +4), **Resistenzen** 14/16/14/55, **RK KR, RW 90, LP 16, AP 30**

Bruder Reach de Soël, wie *Colwayn* ist er kampfgel. **Waffe:** Schwert +10 (1W6+3), Dolch +12 (1W6+1), **Abwehr** +13 (Schild +3), **Resistenzen** 12/13/12/55, **RK KR, RW 77, LP 14, AP 16**

Bruder Torrold de Soël, ein junger götterfürchtiger Mann, der glaubt, daß alles vorbestimmt ist.

Waffe: Schwert +10 (1W6+3), Dolch +11 (1W6+1), **Abwehr** +13 (Schild +3), **Resistenzen** 13/15/12/55, **RK KR, RW 77, LP 14, AP 16**



Intrigen in der Tiefe

ein mehrteiliges Midgard-Abenteuer für Charaktere der unteren Stufen

von

Niko Janßen

Dieses Abenteuer besteht aus zwei unabhängig voneinander spielbaren Abenteuern; das kurze erste dient hierbei lediglich dazu, die Abenteurer auf die richtige Spur zu führen und mit ein wenig Geld und Erfahrung zu versehen.

Das zweite, eigentliche Abenteuer (Teil 2 und 3) spielt auf, bzw. unter Wasser, was einen besonderen Reiz darstellt, da vor allem unter Wasser besondere Regeln gelten, auf die im Anhang noch genauer eingegangen wird.

Inspiziert sind diese Abenteuer übrigens durch mehrere alte AD&D-Abenteuer (besser gesagt auf uralte Schmierzettel, Notizzettel, Mitschriften während des Abenteuers oder wie auch immer), die wir vor mehreren Jahren gespielt haben und nun beim Aufräumen wieder aufgetaucht sind. Deshalb ist es möglich, daß manche Namen, Orte oder was auch immer an AD&D erinnern - ich denke aber, daß es doch so abgewandelt ist (wer weiß auch schon nach 2 Jahren noch, was da mal gespielt wurde?), daß es keine Copyright-Probleme geben sollte.

Es sei angemerkt, daß der Unterwasser-Teil des zweiten Abenteuers (Teil 3) nur in Form einer Beschreibung vorliegt und vom Spielleiter noch einiges an Improvisationstalent verlangt.

Die ersten beiden Teile sind dagegen recht umfangreich ausgearbeitet und sollten schon zwei Spielabende füllen können.

Ich wünsche viel Spaß und wäre sehr an Eurer Meinung interessiert!

Euer Niko

Teil 1:

Maskerade

Die Anheuerung

Die Abenteurer sind in der Stadt Kalimar oder einer der anliegenden Dörfer (Düstersee, Esran, Schwarzmoor, etc), als sie einen Herold folgende Botschaft rufen hören:

Höret, höret, liebes Volk höret: Jeder der etwas über den Aufenthaltsort des Diebes Namens Dullwon weiß, soll sich mit Hezom, Lord von Espar in Verbindung setzen. Dienliche Hinweise, die zur Ergreifung des Täters führen, werden mit 50 Silberstücken belohnt.

Hört her, liebe Leute, hört her: Die Gaststätte Zum Einsamen Schankwirt wird in drei Tagen ein Fest zu Ehren des Geburtstages von Tessaril Winter, Lord von Düstersee abhalten. Kommt alle dahin!

Hört her, Ihr Leute, hört mir zu: Suldag, Lord von Kalimar, bietet Abenteurern ein reiches Kopfgeld für den Tod, die Vernichtung oder die Gefangennahme des Biestes oder der Biester, welche die Ruhe und den Frieden in Kalimar stören. All jene, die interessiert und mutig genug sind, sollen sich mit dem Searganten der Wache von Kalimar in Verbindung setzen.

Die Gaststätte Trinkender Specht in Waymoot bietet gute Bezahlung und Arbeitsbedingungen für erfahrene Köche und Küchenhilfen.

Hört weiter, hört weiter: Jeder, der noch Forderungen an den kürzlich verstorbenen Hist Gree, Händler von Dhedluk hatte, soll sich an Thiombur, Lord von Dhedluk wenden.

Liebes Volk, liebes Volk, so hört mich noch ein letztes Mal an: Teppichknüpfer,

Maurer und Maler! Helft Kalimar sicher und sauber zu halten, so daß auch weiterhin gute Gagen und eine hohe Lebensqualität gesichert sind. Patriotische Arbeit wird in Burg Aspen vergeben.

Der Herold selbst weiß nichts Genaueres über die eben gemachten Ansagen. Er ist ein professioneller Herold, der nur dafür bezahlt wird, seine Botschaften laut in den Straßen der Stadt zu verkünden.

Selbst eine unerfahrene Abenteuergruppe sollte bemerken, daß das Kopfgeldangebot von Kalimar die beste Möglichkeit für ein Abenteuer ist. Falls sie jedoch andere Ansagen ausprobieren, so werden sie feststellen, daß Dullwon bereits lokalisiert wurde, niemand Forderungen an den verstorbenen Mr. Gree hat (was die lokalen Behörden durchaus wissen), und schließlich ist in Burg Aspen als auch in der Kneipe Trinkender Specht nur schlechtbezahlte knochenharte Arbeit zu bekommen. Abenteurer, die an der Feier in Düstersee teilnehmen, haben zwar eine gute Zeit, bewirken aber sonst nichts.

Der Sergeant in Kalimar

Die Abenteurer können den Sergeanten der Wache finden, indem sie einfach einige Stadtbewohner fragen. Diese werden die Abenteurer dann schnell zum Blauen König, einem ruhigen Biergarten in der Nähe des Stadtzentrums dirigieren. Der Sergeant Josh Graubart ein Mann mittleren Alters, faltiges Gesicht und nicht allzu groß und vielleicht ein klein wenig zu angehtan vom Bier. Der Sergeant ist ungerüstet und trägt lediglich einen Kampfstab mit sich herum. Er besitzt zwar sowohl Rüstung und Schwert, für den einfachen Dienst in der Stadt trägt er jedoch nicht einmal einen Dolch oder ein Schild

bei sich. Wenn die Abenteurer ihn über das Biest und die Belohnung befragen, so wird die Menge an Information, die sie erhalten, von der Menge an Bier abhängen, die sie ihm kaufen. Jede Information kostet einen Krug Bier. Josh gibt weder freiwillig Informationen preis, noch hält er sie bewußt zurück - er versucht lediglich, jeweils einen Krug Bier dafür heraus zu schinden. Josh malt den Abenteurern sogar eine Karte von der Umgebung (der Meister kann den Spielern eine Kopie der im Anhang aufgeführten Karte aushändigen. Die Spielerversion hat keine Nummerierung). Zwischen Schlürfern am Bier erzählt Josh folgende Geschichte: Soso, ihr wollt also etwas über das Kopfgeld, für was auch immer unseren Frieden hier stört, hören. Nun, ich würde euch ja gerne helfen, aber mein Hals ist so trocken, daß ich kaum sprechen kann...

Dabei starrt er gebannt auf seinen leeren Bierkrug. Kauft die Gruppe ihm einen neuen Krug, so fährt er fort:

Nun ja, es ist etwa zwei Monate her, (großer Schluck), daß etwas die Ponies hier in der Umgebung (Schluck) angegriffen hat. Es gab sogar Angriffe auf Menschen und auf andere Farmtiere, der größte Schaden wurde jedoch an den Ponyherden verursacht.

Dann schaut er wieder auf seinen nunmehr leeren Bierkrug, den er geräuschvoll über den Tisch hin und her bewegt. Nach einem weiteren Krug fährt er fort:

Nun ja, wo war ich...? Ach ja, Lord Suldag hat eine Belohnung von 1200 Goldstücken aufgeboten, (Riesenschluck), die Ponyzüchter warten zusätzlich mit 1500 Goldstücken auf, so wie ein Pony für jeden, der geholfen hat, wasauchimmer zur Strecke zu bringen (Schluck) und schließlich bieten auch noch die Farmer und Händler 1200 Goldstücke. Nun, das ist eine beträchtliche Menge Geld. Ihr solltet euch jedoch darüber im Klaren sein, daß bislang niemand dieses Geld bekommen hat, obwohl viele es bereits versucht haben.

(Hüstel, Hust, schaut auf das leere Glas, das gleiche Spiel wie vorher). *Die meisten der Ponys sind einfach verschwunden. Anfangs dachten wir, daß Banditen sie stehlen würden, dann*



Alexander Dufva

haben wir jedoch ein Pony gefunden, das vor Wasauchimmer es angegriffen hatte fliehen konnte. Es war über und über mit Biß- und Kratzspuren versehen. Danach haben wir auch andere, brutal getötete Tiere gefunden, einer der Wachen der Ponyherden ist verschwunden und schließlich haben wir einen voll beladenen Händlerwagen zwischen Tyrmur und Espar gefunden - jedoch ohne Reiter oder Pferde. Die Farmer südwestlich von hier beschwerten sich, daß etwas tödliches umherstreift - Hühner, Schafe, ein oder zwei Milchkuhe und sogar einige Farmerjungen sind verschwunden - obwohl man bei diesen Bengeln nicht wissen kann, ob sie wirklich verschwunden sind oder einfach nur nicht gefunden werden wollen.

Nach diesen Worten leert er seinen Bierkrug mit einem Zug und fordert jetzt offen einen neuen, bevor er fortfährt:

Eigentlich ist das alles, was ich weiß. Mehrere Jäger haben sich in der Kneipe Der Strahlende Harald versammelt, die Euch vielleicht sagen können, was sie gesehen haben. Ach ja, und wenn Ihr auf der Jagd seid, denkt immer daran, daß ihr den Wachen bei den Herden nicht zu nahe kommt. Sie sind zur Zeit sehr angespannt, so daß es passieren könnte, daß sie zu vorschnell ihre Pfeile los werden. Und paßt auch auf andere Abenteurergruppen auf. Geld verursacht Aufmerksamkeit und ihr seid nicht die ersten, die hier waren. Es gibt noch mindestens eine weitere Gruppe!

Eine letzte Warnung noch. Wenn ihr in Schwierigkeiten geratet, müßt ihr euch da schon alleine herausholen. Kommt nur nicht weinend zu mir! Die Wache beschützt Kalimar und rettet nicht die Unvorsichtigen!

Mehr Informationen besitzt Josh nicht. Falls die Abenteurer bei einem bestimmten Punkt noch einmal nachhaken, so erzählt Josh

nur, was er bereits gesagt hat. Er rät den Abenteurern, die Kneipen und Tavernen in der Stadt aufzusuchen, um an weitere Informationen zu kommen.

Der Strahlende Harald

Sollten die Abenteurer die Kneipe Der Strahlende Harald aufsuchen, so treffen sie dort einige Jäger und Abenteurer (für den Meister so zu spielen, wie es Ihm am günstigsten paßt). Sollten die Abenteurer einige Runden ausgeben und einige Fragen geschickt stellen, so können sie folgende Informationen erhalten:

- Eine Gruppe von Kämpfern aus Waymoot schwört, daß sie von einem riesigen Schwarzbären angegriffen worden sind, wenige Meilen außerhalb von Kalimar. Einer von ihnen hat sogar frische Krallennarben, um seine Geschichte zu beweisen.

- Soldaten, die von High Horn nach Arabel unterwegs waren, behaupten, einen riesigen Skorpion etwa 10 Meilen westlich von Kalimar gesehen haben. Es war so groß wie ein Haus und bewegte sich in Richtung der Pony-Herden. Sie haben ihn gejagt, irgendwie ist er ihnen jedoch entkommen.

- Den Spuren nach zu urteilen handelt es sich entweder um einen Schwarzbären oder aber um einen riesigen Braunbären, der von den Bergen gekommen ist.

- Lord Suldag persönlich soll sich an der Jagd nach dem Ungeheuer beteiligt haben, war bislang jedoch nicht in der Lage, es zur Strecke zu bringen.

- Wieder andere behaupten, daß es ein riesiges Insekt sein muß - ein riesiger Skorpion oder aber eine riesige Spinne.

- Es muß eine Kreatur von den anderen Existenzebenen sein!

- Die Spuren führen in die Richtung, wo es angeblich eine Verfluchte Ebene in den Bergen geben soll.

Falls die Abenteurer mit jemandem sprechen wollen, der aktiv an der Jagd nach dem Ungetüm teilgenommen hat, so werden sie zu *Jens Lebegut* geschickt.

Jens wird den Abenteurern alles, was er weiß für 50 Goldstücke erzählen. *Jens* ist nämlich dabei, *Kalimar* zu verlassen und nach *Suzzail* zu gehen, wo angeblich ein 6000 Goldstücke-Auftrag auf ihn wartet (was genau sein Job ist, verrät er natürlich nicht). Er möchte mit den 50 Goldstücken zumindest einen Teil seiner Ausgaben decken, die er auf dem Weg nach *Suzail* haben wird. Bezahlen die Abenteurer, so wird er ihnen die folgende Geschichte erzählen:

Ich bin auf mehrere Jagdausritte gegangen, um dieses Ding zu finden. Auf den meisten von ihnen habe ich nichts gesehen. Zweimal jedoch habe ich etwas erhaschen können. Beim ersten Mal sah ich, wie sich etwas großes, klobiges durch das Unterholz bewegte. Es kann ein großer Bär gewesen sein, vielleicht war es aber auch nur eine Milchkuh, die herumirrte. Auf jeden Fall war es weg, bevor ich nahe genug heran kommen konnte.

Beim zweiten Mal habe ich eine riesige Spinne gesehen - die war so klar zu sehen, wie es nur sein kann, aber irgendwie ist sie entwischt. Niemand hat sie seitdem wieder gesehen oder eine Spur oder ein Netz von ihr gesehen. Falls eine Riesenspinne hier ihr Unwesen treibt, so sind die Fliegen, die sie fängt, die einzigen, die es sicher wissen.

Wie dem auch sei, ich habe eine Spinne und ein großes, klobiges Ding gesehen, und zwar beides an einer alten, verlassenen Farm südwestlich von hier. Was mich jedoch beunruhigt ist die Tatsache, daß es beide Male einfach irgendwie verschwunden ist. Ich folgte den Spuren - und ich bin wirklich gut in solchen Dingen - und dann, ganz plötzlich gab es keine Spuren mehr. Vielleicht haben die Leute hier recht, wenn sie behaupten, daß hier eine Verfluchte Ebene all das Unheil hervorruft.

Also bin ich auch auf die Suche nach der besagten Ebene gegangen und habe nach einigen Spuren gesucht. Das ist jedoch dort oben ziemlich schwierig. Zwar habe ich die ein oder andere seltsame Spur entdeckt, aber wo in all den Cañons und

Pässen die Verfluchte Ebene sein soll, scheint niemand mehr genau zu wissen. Diejenigen, die die Ebene betreten, kommen nicht wieder heraus. Das ist alles, was man von den alten Leuten zu hören bekommt. Ihr könnt fragen, genau wie ich, aber es wird Euch auch nicht mehr einbringen, als mir.

Falls die Abenteurer einige der älteren Einwohner *Kalimars* befragen sollten, so haben sie nicht mehr Glück als *Jens*, was die genaue Ortsbeschreibung der *Verfluchten Ebene* anbelangt. Viele der alten Leute bringen die Ebene mit den *Verfluchten Hallen* weit nördlich von *Kalimar* durcheinander (nördlich von *Düstersee*), und liefern auch detaillierte Beschreibungen, wo die Hallen zu finden sind. Sollten die Abenteurer tatsächlich zu den Hallen gehen, so werden sie erkennen, daß die Hallen durch Soldaten aus *High Horn* abgeriegelt worden sind, die zudem zur Zeit dort auf einer Feldübung residieren. Sollten die Abenteurer die anderen Jäger und Abenteurer darum bitten, auf ihrer Karte zu zeigen, wo genau sie dem geheimnisvollen Ding begegnet sind, so kann der Meister die Karte an beliebigen Stellen markieren. *Jens* wird die Karte in der Nähe der alten Farm südöstlich von Marke [5] markieren, wenn er seine Geschichte erzählt.

Das unbekannte Wesen

Die Kreatur, die die Ponyherden in *Kalimar* überfällt, ist ein

Der Polymorph

Der *Polymorph* kann jede gewünschte Form annehmen und besitzt die Fähigkeit, die natürlichen Waffen des von ihm imitierten Wesens oder Monsters zu benutzen, als wenn es tatsächlich dieses Tier wäre (Biß, Krallen, Tatze, Handgemenge etc.). Je nach angenommener Form variiert also auch die Anzahl der Angriffe, ihr Schaden und auch ihr Angriffswert. Es besitzt jedoch eine festgesetzte Menge an LP und AP - egal welche Form es gerade angenommen hat. In seiner natürlichen Form, in der es wie ein riesiges Schleimmonster aussieht, hat es nur einen Angriff (umfließen), mit dem es jedoch erheblichen Schaden anrichten kann. Rüstung und Bewegungsweite ändern sich ebenfalls mit der gewählten Form. Was es jedoch nicht ver-

mag, ist spezielle Angriffe einer Kreatur zu imitieren - in Form eines Riesenskorpions etwa kann es zwar mit seinem Stachel angreifen, es verfügt aber nicht über die Gabe, Gift zu verspritzen, da es die hierzu benötigten Organe nicht imitieren kann. Ebensowenig kann es in Form einer Riesenspinne Netze weben. Trotzdem sollten Rettungswürfe gegen Gift bei gegebenem Anlaß gewürfelt werden, um ein frühzeitiges Aufliegen der Tarnung zu vermeiden. Da die Abenteurer ihre Rettungswürfe - unabhängig vom gewürfelten Wert - immer schaffen, wird früh genug Argwohn entstehen.



Um festzustellen, welche Form der *Polymorph* gerade hat, gibt es im Anhang an diesen Abschnitt eine Transformationstabelle, anhand welcher der Meister die aktuelle Form auswürfeln kann. Hierbei ist zu beachten, daß der Meister frei die Form auswürfeln kann, ebenso kann er jedoch die Form gezielt auswählen, die ihm in der jeweiligen Situation am angemessensten erscheint. Die ausgewürfelte Form sollte immer dann ignoriert werden, wenn es eine bessere Alternative für die Kreatur gibt. Der *Polymorph* wird seine Erscheinungen und seine Fähigkeit, sein Äußeres zu verändern immer zu seinem größtmöglichen Vorteil ausnutzen. Der *Polymorph* ist ein intelligentes Wesen. Sobald es bemerkt, daß es gejagt wird, sei es in der Wildnis oder in seiner Höhle, versucht es sich zu tarnen, indem es die Form eines Objektes in seiner

Umgebung transformiert: Bäume, Büsche, Felsen, Wände etc. Die Abenteurer haben nur eine 10% Wahrscheinlichkeit, den so transformierten *Polymorph* zu entlarven, wenn sie 1 m oder weniger an ihm vorbei gehen. Berührung entlarvt den *Polymorph* sofort, ebenso wie Infrarotes Sehen (hierbei sollte jedoch bedacht werden, daß jemand, der im Infrarotbereich am helllichten Tag guckt, derart von der Sonne geblendet wird, daß das Unterfangen von vorne herein zum Scheitern verurteilt ist.). Der *Polymorph* versucht, einer direkten Konfrontation aus dem Weg zu gehen (insbesondere der direkte Kampf gegen eine jagende Gruppe von Menschen). Es bevorzugt, sich zu verstecken und dann Nachzügler zu überwältigen, oder einzeln Herumsuchende zur Strecke zu bringen. Es wird eine Gruppe von Menschen nur angreifen, wenn Tarnung keinen Sinn mehr macht (da es sich zum Beispiel nicht mehr aus dem Sichtbereich der Gruppe entfernen kann, um sich heimlich zu tarnen o.ä.), oder aber falls die Gruppe derart geschwächt ist, daß sie eine leichte Beute darstellt. Seine üblichen Strategien (die Liste erhebt jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit) sind:

Strategien:

1. Sich in ein Pony verwandeln um so eine ahnungslose Wache bei den Ponys oder sogar ein Pony mit Überraschungseffekt zu überwältigen.
2. Sich in die Form eines Jagdtieres (Bär, Tiger, Spinne, Skorpion etc.) zu verwandeln und in dieser Form sein Opfer zu töten.
3. Sich in die Form einer saftigen Wiese unter einem schattigen Baum o.ä. zu verwandeln und so sein Opfer (z.B. ein Pferd, das von dem vermeintlich saftigen Gras fressen will; Menschen, die sich in dem einladend aussehenden, schattigen Plätzchen ausruhen wollen...) umfließen zu können (seine Angriffsart in der natürlichen Polymorphen-Form).

Der *Polymorph* wird sich jedoch nicht in die Form eines schwertwirlenden, rüstungstragenden Menschen verwandeln, da diese

Form für ihn wesentlich ineffektiver als seine anderen Formen ist. Die Transformation in eine neue Form dauert 1 Runde, in welcher er sich jedoch weiterhin bewegen und auch ausweichen kann - dann jedoch mit den Werten seiner natürlichen Form.

Polymorph (natürliche Form)
In m85, **Gr** 5, **LP** 44, **AP** 76, **Res.** 16/17/16, **RK** LR, **Abwehr:** +15, **RW** 75, **HGW** 90, **B** 14
Angriff: Umfließen +12, lösen wie aus Handgemenge (1W6+3 jede Runde, Rüstung wirkt nicht).

Es sei nochmals ausdrücklich darauf hingewiesen, daß der Meister eine erwürfelte Form, die überhaupt nicht zu der gegebenen Situation paßt, schlichtweg ignorieren sollte! Der *Polymorph* besitzt selbst für einen Menschen überdurchschnittliche Intelligenz und wird die Form so wählen, daß sich die für ihn günstigste Ausgangsposition ergibt.

Die Transformationstabelle:

1. **Bär**
Gr 5, **LP** 44, **AP** 76, **Res**+12/14/12, **RK** LR, **RW** 40, **HGW** 90, **B** 24, **Abwehr**+13
Angriff: 2×Tatze+9 (je 1W6), im Handgemenge Biß+13 (1W6+3)
2. **Riesenskorpion**
Gr 6, **LP** 44, **AP** 76, **Res**+13/15/13, **RK** PR, **RW** 40, **HGW** 70, **B** 24, **Abwehr**+14
Angriff: 2×Zange+9 (1W6), Stachel+9 (1W6-3, kein Gift!).
3. **Riesenspinne**
Gr 4, **LP** 44, **AP** 76, **Res.**12/14/12, **RK** KR, **RW** 60, **HGW** 60, **B** 24, **Abwehr**+13
Angriff: Biß+8 (1W6 ohne Gift).

4. Objekt

Der *Polymorph* kann praktisch jedes tote Objekt (Bäume, Büsche, Gras, Wände, Felsen usw.) imitieren und sich dabei trotzdem mit seiner vollen natürlichen Bewegungsrate bewegen, obwohl ein sich bewegender Felsen etwa gleichbedeutend mit der Aufgabe seiner Tarnung ist. Es kann, abhängig von der Form, ein Pony oder einen Aben-

teurer im Handgemenge fixieren und dabei seine Form ändern (natürlich nur, wenn seine Würfelklappen) - in diesem Fall sind die Werte seiner natürlichen Form zu gebrauchen. So wird der *Polymorph*, der sich beispielsweise in der Form eines Baumes tarnt, zunächst einige seiner Zweige in die Form einer Schlange transformieren und damit den Abenteurer (das Pferd) packen und festhalten, während sich der Rest des Körpers in einen Bären verwandelt - mit einer Pfote in Form einer Schlange, die ihren Griff rechtzeitig löst und sich in eine Tatze verwandelt, um den Abenteurer (das Pferd) damit anzugreifen.

5. Säbelzahniger

Gr 8, **LP** 44, **AP** 76, **Res.**14/16/14, **RK** TR, **RW** 70, **HGW** 100, **B** 30, **Abwehr**+15
Angriff: Tatze+10 (1W6+1), im Handgemenge zusätzlich Biß+10 (1W6+4), Hinterpfoten+10 (1W6+1)

6. Polymorph (siehe oben)

Der Meister kann nach Belieben weitere Formen hinzufügen oder verändern, er sollte jedoch bedenken, daß der *Polymorph* nicht Kreaturen von wesentlich größerem Ausmaß, als es selbst ist, imitieren kann, ebensowenig wie es die speziellen Angriffsformen einer Kreatur erhalten wird. So kann er zwar auch die Form eines flugfähigen Wesens annehmen, die Fähigkeit zu fliegen erhält er jedoch nicht, da ihm dazu die internen biologischen Voraussetzungen (Gewicht u.ä.) fehlt.

Die Jagd

Die Abenteurer werden nicht in der Lage sein, einen Spurenleser anzuheuern - entweder die Spurenleser sind zu feige, ein ihnen nicht bekanntes Monster zu jagen, oder sie haben sich schon selbst auf die Suche gemacht und wollen die Belohnung allein erhaschen. Abenteurer, die **westlich von Kalimar** jagen, werden viele Farmen und Pony-Ranches vorfinden, von denen die größten in der Karte eingezeichnet sind. Sie können die Nächte relativ sicher in Ställen oder ähnlichen Unterkünften verbringen, ohne dafür bezahlen zu müs-

sen - schließlich erhoffen sich die Farmer und Rancher die Erlösung von dem Monster. Tatsächlich werden die Einheimischen die Abenteurer freudig aufnehmen und versorgen.

Die **Farmen und Ranches** bestehen zum größten Teil aus dem Haupthaus, Lagerhäusern, in denen Heu, Säcke mit Mehl u.ä. gelagert wird, Ställen für Schweine und manchmal sogar Ziegen und Kühe, Hühnerställen und bei den größeren sogar aus Baracken für die dort arbeitenden Menschen. Sie haben große Äcker, ihre Hauptpflanzen sind jedoch Heu und anderes Futter für die Tiere. Alle Felder sind umzäunt, um die Pferde fern zu halten, die auf den grasbewachsenen Ebenen sich frei bewegen können. Schließlich haben die Ranches noch große Ställe, in denen die Pferde überwintern können.

Das Terrain **südwestlich von Kalimar** besteht aus vereinzelt, grasbewachsenen kleinen Hügeln, die schließlich in ein riesiges, rauhes Gebirge enden. Zwischen den Hügeln findet man sehr viele Täler, in denen viele Pflanzen und Bäume wachsen. Viele von diesen Tälern werden durch einen kleinen Bach durchquert. Näher zum Gebirge hin wird die Umgebung felsiger. Unerwartete Spalten liegen vor den Wanderern, und der Weg schlängelt sich steil in die Höhe. Falls die Zufallsbegegnungstabelle am Ende dieses Teils des Abenteurers benutzt wird, sollte der Meister einmal am Tag für eine Zufallsbegegnung würfeln, bis die Abenteurer sich dem Gebirge auf 10 Kilometer genähert haben, dann sollte der Meister zweimal würfeln (einmal am Tag und einmal für die Nacht).

Feste Begegnungen:

1. Pony-Wachen

Drei Wachen (Gr 0, einfache Burgen) sitzen auf einem kleinen Hügel und bewachen eine kleine Herde von 25 Ponys, während sie einen Pot Tee über einem kleinen Feuer zubereiten. Alle drei sind mit Langbögen und Dolchen bewaffnet. Sie sind ungerüstet, haben jedoch ein kleines Schild - in der Regel verstecken sie sich jedoch bei

Gefahr. Egal welche Wache die Abenteurer befragen, sie kann den Abenteurern keine neuen Informationen liefern. Ihre Schicht war bislang ruhig verlaufen, nichts ungewöhnliches ist passiert. Außer wenn sich die Abenteurer ruppig oder aggressiv verhalten, werden sie von der Wache eingeladen, sich zu setzen und einen Tee mit zu trinken. Sie werden die Abenteurer nicht angreifen (auch nicht versehentlich, wie *Josh* vermutet hatte), außer natürlich wenn die Abenteurer zuerst angreifen. Eine Wache während seiner Arbeitszeit anzugreifen ist auf jeden Fall ein Verbrechen! Falls die Abenteurer sich tatsächlich derart kriminell verhalten sollten, werden sie zu Vogelfreien erklärt und ein Kopfgeld wird auf sie ausgesetzt werden.

2. Schlangen

Als ihr an einer schönen, saftigen Wiese vorbei geht, seht ihr, daß das Sonnenlicht zu eurer Linken von irgendetwas reflektiert wird. Als ihr euch nähert, erkennt ihr, daß es sich hierbei um eine Messing-Kuhglocke handelt .

Untersuchen die Abenteurer das Feld genauer, so hören sie ein sanftes rascheln hinter sich. Dieses Geräusch kommt von zwei Giftschlangen, die auf der Jagt nach Hasen sind. Die Schlangen werden die Abenteurer nicht angreifen, außer die Abenteurer greifen zuerst an oder bedrängen die Schlangen so, daß sie sich bedroht fühlen. Auf jeden Fall weichen die Schlangen nicht von der Stelle, zischen und fauchen böseartig, während sie sich hin- und herschlängeln in der Hoffnung, die Abenteurer auf diese Weise aus ihrem Jagdrevier zu vertreiben. Falls eine Schlange getötet wird, versucht die Andere zu fliehen (außer sie wird in die Ecke gedrängt). Die Glocke ist den Farmern 1 Kupferstück wert, es kann jedoch nicht mehr festgestellt werden, wem die Glocke ursprünglich gehört hat.

Giftschlange

Gr 1, LP 1W6, AP 1W6, Res.10/12/10, RK OR, RW 100, HGW 10, B 12, Abwehr+13
Angriff: Biß+7 (1 + 2W6 Gift)

3. Riesenratten

Ihr geht durch eine bewaldete Ebene zwischen zwei Hügeln. Das Unterholz ist dicht genug, um das Vorwärtskommen teilweise zu verhindern, doch schließlich kommt ihr an eine kleine Lichtung und seht direkt vor euch einen riesigen Baumstumpf den Weg versperren. Als ihr euch dem Stumpf nähert, beginnt ein raschelndes Geräusch, das ihr jedoch nicht identifizieren könnt.

Vor einigen Monaten hat hier eine Riesenratte ihre Jungen zur Welt gebracht - drei von ihnen haben bislang überlebt. Die Mutter selbst ist zur Zeit nicht anwesend. Sollten sich die Abenteurer dem Stumpf mehr als 1m nähern, so werden sie von den Ratten angegriffen, da sie sich bedroht fühlen.

Riesenratten

Gr 0, LP 1W6, AP 1W6-2, Res.10/10/10, RK OR, RW 60, HGW 10, B 18, Abwehr+10
Angriff: Biß+6 (1W6-2)

4. Ein totes Pony

Auf dem Stück vor euch liegt ein totes Pony. Mehrere Raben und Insekten laben sich an dem Kadaver. Als ihr euch nähert, fliegt ein Rabe auf und dreht verärgert einige Kreise über eure Köpfe hinweg, nur um anschließend wieder zum Pony zurück zu fliegen und seine Mahlzeit fortzusetzen.

Falls die Abenteurer die Raben vertreiben oder gar töten (die Raben werden sich zwar nur widerwillig zurückziehen, jedoch nicht angreifen), so sehen sie Tatzenspuren und Bißwunden an dem toten Pony. Was diese Spuren jedoch verursacht haben mag, kann nicht mehr festgestellt werden, dazu haben die Raben schon zu viel zerhackt. Man erkennt deutlich an den Blutspuren am Boden, daß das Tier nicht hier angegriffen wurde, sondern höchst wahrscheinlich seinem Angreifer entkam und davonlaufen konnte, bis es schließlich hier kollabiert ist. Die Abenteurer können der Spur des Ponys leicht folgen und so den Kampfplatz feststellen, da das Pferd sehr stark geblutet hat, und es panisch geflohen ist, ist eine deutliche Spur zu erkennen. Modifikationen für

Spurensuchen sind die Folgenden: der Boden ist sehr weich und noch relativ frisch (also unverwischt). Die Spur ist etwa 4 bis 5 km lang. Jeder, der ihr folgt, kommt schließlich zu der Stelle, an der das Pferd angegriffen wurde (siehe Bereich [5]).

5. Spuren und Insekten.

Als ihr aus einer kleinen Baumgruppe, durch die euch euer Weg geführt hat, heraustretet, seht ihr ein zertrampeltes und zertretenes Stück Erde, bei dem die Zertrampelung grob kreisförmig und 3m im Durchmesser ist. Überall ist Blut und unendlich viele Insekten, durch das Blut angezogen, schwirren hier herum.

Dieser Kreis aufgetrampelter Erde wurde verursacht, als der *Polymorph* in der Form eines Bären zwei Ponys angegriffen hat. Wild wiedernd und um sich tretend haben die Ponys die weiche Erde aufgewühlt und diese deutlichen Spuren hinterlassen. Eines der Ponys wurde zwar tödlich verletzt, war jedoch in der Lage zu fliehen (siehe Bereich [4]), das andere wurde vom *Polymorph* gerissen und in seine Höhle geschleppt, um dort in Ruhe gefressen werden zu können.

Jeder, der den Kreis betritt um nach möglichen Spuren zu suchen, wird behandelt, als ob er von dem Zauber *Schwarm* angegriffen werden würde.

Es gibt keinerlei interessante Hinweise innerhalb des Kreises. Falls die Abenteurer jedoch außerhalb des Kreises suchen, so werden sie die Spuren eines Bären finden, der sich in Richtung Westen entfernt hat. Die Würfelmodifikationen sind die gleichen wie in Bereich [4]. Hin und wieder findet man zerbrochene Zweige oder Blutspuren auf dem Boden. Der *Polymorph*, in der Form eines Bären, hat sich in die *Verfluchte Ebene* begeben. Wenn die Abenteurer bis auf ein Kästchen an das Gebirge herangekommen sind, sind nur noch selten (und dann sehr kleine Spuren) zu finden (Würfelmodifikationen für *Spurenlesen* entsprechend anpassen). Diese Veränderung der Spurenlage beruht auf eine Änderung der Bodenverhältnisse - die Abenteurer kommen schließlich vom weichen Gras-

land in das felsige Gebirge.

Noch mehr Spuren (optional)

Der Meister kann diese Begegnung einfügen, falls die Abenteurer absolut nicht in der Lage sind, dem *Polymorph* in die *Verfluchte Ebene* und so in seine Höhle zu folgen. Er muß dazu lediglich eine weitere Bärenspur beschreiben, eine Tigertatzenspur in schlammigem Boden o.ä.. Die Abenteurer können diese Spuren überall finden, auch Meilen entfernt und scheinbar ohne Zusammenhang. Es ist jedoch wichtig, daß der Meister alle Spuren letztendlich in Richtung *Verfluchte Ebene* verschwinden läßt - alle Verlängerungen der Spuren sollten in der *Verfluchten Ebene* enden (außer der Meister möchte einige Spuren zur Verwirrung legen).

Der Hort des Polymorphen

Der Hort des *Polymorphen*, auf der Umgebungs-Karte durch das (*) Sternchen markiert, ist ein natürliches Höhlensystem in eines von einigen hundert Tälern im Gebirge. Einige dieser Täler sind ein schönes Flecken Erde, mit kleinen Bächen und einigen Bäumen. Andere wiederum sind nichts als rauher, blanker Fels, Steinen und ausgetrockneten Bachläufen. Was Bewegungsmöglichkeiten angeht, so sollte berücksichtigt werden, daß der Boden in der Nähe des *Polymorphen*-Tals sehr steinig und uneben ist (*Geländelauf*-Probe, falls man rennt).

Das Tal, in dem der *Hort des Polymorphen* liegt, ist grün und schön, etwa eine Meile lang und eine halbe Meile breit, mit einem sprudelnden Bach, der entlang seiner Nordseite verläuft. Das Tal verläuft von Osten nach Westen, die Nordwand ist höher als die Südwand. Letztere weist einen sanften Anstieg auf, der grün bewachsen ist (Farnkraut, vereinzelte Krüppelweiden u.ä.). Die Nordwand hingegen ragt fast senkrecht in den Himmel, so daß sie eine fast vertikale Oberfläche bildet, die vereinzelt mit Moos, Farn und ähnlichen anderen Pflanzen bedeckt ist. Der Talboden ist nahezu eben, mit einer sanft ansteigenden Ostwand und einer steilen Westwand. Der sandige Talboden

ist in weiten Strecken mit Gras, Büschen und Bäumen bewachsen. Dies ist die berüchtigte *Verfluchte Ebene*. Sie hat ihren Namen vor hunderten von Jahren erhalten, als herumstreunende Abenteurergruppen, die sich in der Hoffnung auf Ruhm und Gold in das Tal gewagt haben, einfach spurlos verschwunden sind. Was das Verschwinden der Menschen verursachte, ist bis heute ungeklärt. Nachdem mit der Zeit jedoch Siedler in der umgebenden Region sesshaft geworden sind und schließlich sogar die Ponyzucht begonnen hat (und man dadurch nicht mehr so abhängig von der Jagd war), geriet das Tal (in den Erzählungen als *Ebene* überliefert) und somit auch seine Lokalisation in Vergessenheit.

Falls der Spielleiter des Rätsels Lösung, was das Verschwinden von Abenteurern vor hunderten von Jahren verursacht hat, einbringen möchte, so kann er sich etwas geeignetes überlegen - ich verzichte hier jetzt ganz bewußt darauf, da es sich um ein Abenteuer für die untersten Stufen handelt, und die Kampagne ohnehin lang genug ist. Zudem ist ein zu kampflastiges Abenteuer nicht nur äußerst letal, sondern auch stupide (Kämpfe gibt es noch genug...). Falls die Abenteurer den Spuren des *Polymorphen* in das Tal von Bereich [5] aus folgen, so führen Sie sie zu dem östlichen Eingang in das Tal, über den Talboden zu dem sprudelnden Bach. Dort verlaufen sie dann entlang der südlichen Seite des Baches zu einem Punkt etwa einen Kilometer in das Tal hinein, als sie plötzlich den Bach überqueren und an einem Farnteppich an der sanft steigenden Südwand enden. Die Abenteurer brauchen nur mal hinter den Pflanzenvorhang zu gucken, um den Eingang des Hortes zu entdecken.

Sollten die Abenteurer durch Zufall in dieses Tal gelangen, so haben sie eigentlich kaum eine Chance, die Höhle zu finden, da dieses Tal eigentlich wie viele andere aussieht (es gibt also auch wo anders Farnvorhänge etc.). Die Höhle selbst besitzt rauhe Wände, einen ebenen Boden (außer wenn anders beschrieben) und

etwa eine 3,50 m hohe Decke, wenn man vom Eingang absieht.

Beschreibung der Höhle

(Karte siehe Anhang)

A) Höhleneingang

Der knapp 2m hohe Eingang der Höhle ist durch hängenden Farn bedeckt. Die Wände sind unregelmäßig und werden zunächst immer enger, bis sie etwa 2m nach dem Eintritt nur noch 1m breit sind, dann werden sie jedoch plötzlich wieder breiter. Die Wände der Höhle glitzern vor Feuchtigkeit oder Schmiere und der penetrante Geruch von Tod und Verwesung schwebt in der Luft.

Der steil nach unten gehende Höhlenboden ist schmierig und glatt. Eine Balancieren-Probe ist erforderlich - und zwar bei jedem Betreten und Verlassen der Höhle! Die Gefahr läßt sich mit Sand o.ä. aus dem Tal entschärfen. Fallende Charaktere, erleiden 1W6 schweren Schaden.

Nach etwa 5m endet der Abstieg und der Boden wird eben, wenn er in einem großen Höhlenraum endet.

B) Pool - Höhle

In der Mitte dieses Raumes ist ein 2,5×3 m großer Pool in der Mitte des Raumes zu finden, dessen Wasser mit allerlei Grünzeug bedeckt ist. In der nördlichen Ecke des Pools liegt ein zerbrochener Bannerstab, dessen Reste der Fahne halb im Pool liegt. Die andere Hälfte des Stabes ist nicht zu sehen.

Die Pflanzen, die das Wasser bedecken, sind harmlos. Das Banner gehörte zu einer der Abenteurergruppen, die sich auf die Jagd nach dem *Polymorphen* gemacht haben - jedoch offensichtlich ohne rechten Erfolg. Untersucht man das Banner genauer, so kann man nicht viel erkennen, außer das es deckend mit der schleimigen, grünen Pflanze bedeckt ist, die sich nicht so einfach von dem Banner abwischen läßt. Sollten die Abenteurer das Banner draußen im klaren Bach waschen (wozu sie die Höhle wieder verlassen müssen. Balance-Probe!), so können sie als Motiv der Fahne zwei überkreuzte Dol-

che erkennen - das Banner selbst ist jedoch wertlos.

Durchsuchen die Abenteurer den Boden des Pool (auf welche Art auch immer), so werden sie feststellen, daß das Wasser nur etwa ½m tief ist. Auf dem Boden können sie so, wenn sie halbwegs gründlich herumstochern, eine völlig verrottete Kiste finden, die beim Versuch, sie zu öffnen, sofort zerfallen wird. Sie ist jedoch mit 3 Edelsteinen verziert (zusammen 150 GS wert).

C) Matschige Geheimnisse

Der Tunnel, der in diesen Raum führt, fällt stark ab. Der Boden ist rau und damit rutschfest. Das nördliche Ende dieser Höhle ist dick mit Matsch bedeckt und auch der Boden ist dort matschig und glitschig.

Die Bewegungsweite verringert sich durch den Matsch in diesem Raum um die Hälfte.

In der südlichsten Ecke des Raumes findet man eine Leiche, die noch immer einen Dolch in ihrer rechten Hand hält. In der Linken hält sie die Reste des Banners nach wie vor krampfhaft in ihrer Hand fest. Der Dolch, den der Tote in seiner Hand hält, ist ein Dolch (+1/+1), und auch seine Lederrüstung (für einen etwa 1,78 m großen, normalen Menschen) ist magisch (wirkt wie KR). Allerdings, bedingt durch den fortgeschrittenen Verwesungszustand des toten Trägers besteht für jede Stunde, die ein Spieler mit dieser Rüstung in Berührung steht, sei es, daß er sie trägt oder nur mit sich herum schleppt, eine 5% Chance, daß er sich eine Krankheit zuzieht, und zwar so lange, bis sie entweder ausgekocht oder magisch von Krankheiten befreit wird.

Wenn man sich genauer umschaut, sieht man 10 Tierskelette wahllos im Raum verteilt herumliegen. Untersuchen die Abenteurer die Skelette genauer, so werden sie feststellen, daß es sich um Hasen, Wölfe, Marder und ähnliche Tiere gehandelt hat, aber auch um ein Skelett, daß die Abenteurer nicht zuordnen können. Dieses Skelett trägt zudem noch ein Halsband mit einem

Medaillon, auf dem folgendes geschrieben steht:

*Eigentum der Magiergilde
in Mishram
Zurückbringen des Amuletts
wird hoch belohnt!*

Die Abenteurer sollen dieses Halsband auf jeden Fall finden und möglichst auch zurückbringen, da dies der **Ansatz zum nächsten Abenteuer** ist! Das Halsband selbst ist magisch, eine Art *magischer Videorecorder*, der dem neu erschaffenen und nun leider doch verstorbenen Tier umgehängt wurde, um zu sehen wie es sich in freier Wildbahn zu-rechtfindet. Sollten die Abenteurer sich partout weigern, das Halsband den rechtmäßigen Eigentümern zurückzubringen, so wird der Finder eben mit einem *Geas* (mag. Fluch) belegt, der ihn dazu zwingt. Schließlich sind die Magier wirklich daran interessiert, wie sich ihre Kreatur so geschlagen hat.

In dem nordöstlichen Teil des Raumes führt ein weiterer Tunnel in einen weiteren Raum .

D) Höhle des Aargon Drachentöter

Diese Höhle ist dunkel und stickig. Der Boden ist rau und fest. In der südöstlichen Ecke des Raumes seht ihr einen großen Menschen mit langem, weißen Haar liegen. Seine leeren, weit aufgerissenen Augen starren ins Nichts. Scheinbar ist dieser arme Tropf genauso tot, wie der verstorbene Bannerträger. Plötzlich scheint sich der Mann den Abenteurern gewahr zu werden, sein Blick fixiert die Gruppe und er beginnt sich zu bewegen... Stöhnend kramt er in seinen Taschen herum und holt schließlich eine *kleine, dunkle Flasche* hervor, in der ein grünlicher Nebel eingeschlossen zu sein scheint und mit gebrochener Stimme beginnt er zu reden:

Hört mich an, liebe Leute. Diese Flasche hier ist der "Kleine Flaschengeist", den Mephistopheles vor tausenden von Jahren auf die Erde geschickt hat. Sie erfüllt ihrem Träger drei Wünsche... Ich verkaufe sie einem von euch... für... sagen wir... 5 Kupferstücke..?

Dann verfällt er wieder in Schweißen, diese Aktivitäten haben ihn offensichtlich zuviel Kraft gekostet, er blickt euch jedoch erwartungsvoll an.

Die Person, die erschöpft vor den Abenteurern liegt, ist **Aargon Drachentöter**, der es tatsächlich geschafft hat, einen Drachen zu töten, und der auch in dem Blut des frisch getöteten Drachen gebadet hat. (Seine normale Haut besitzt jetzt die Härte eines Plattenpanzers). Und seine Behauptung die Flasche betreffend ist auch richtig:

Die Flasche erfüllt ihrem Besitzer 3 verschiedene Wünsche (z.B. Anheben einer Basis-eigenschaft um 2W6+4, Beibringen einer Fertigkeit/Zaubers der Stufe Grad+2 für 1/10 der eigentlichen Kosten, bringen eines Gegenstandes [jedoch sollte der Abenteurer schon einmal von dem Gegenstand gehört haben und nicht der nur Spieler! Woher soll ein niedrigstufiger Abenteurer zum Beispiel vom *Daimonikom* oder etwas vergleichbar seltenem gehört haben? - Entscheidung liegt beim Spielleiter])

Doch natürlich hat die Sache auch einen Haken: wer stirbt und dabei noch im Besitz der Flasche ist, dessen Seele gehört *Mephistopheles*. Und natürlich tut *Mephistopheles* alles, um diese Seele zu bekommen! Sobald der erste Wunsch ausgesprochen ist, leidet der Abenteurer an einer Abart des Zaubers *Namenloses Grauen*, was zur Folge hat, daß er, so lange er die Flasche besitzt, sämtliche Erfolgswürfe um 5 Punkte sinken, wegen der mangelnden Konzentrierfähigkeit und der unergründlichen Panik, die ihn befällt. Möchte der Abenteurer sich seine Angst jedoch nicht anmerken lassen, so muß er einen PW:Selbstbeherrschung schaffen. Es gibt nämlich noch einen weiteren Haken an der Geschichte: man wird die Flasche nur wieder los, wenn man sie jemanden verkauft - und zwar für weniger Geld, als man selbst ausgegeben hat! Da der aktuelle Verkaufspreis bei 5 Kupferstücken (bzw. 5 Stücken der kleinsten möglichen Währung !) liegt, kann

man sich leicht ausrechnen, wessen Seele *Mephistopheles* in absehbarer Zeit gehören wird. Man kann die Flasche weder weg-schmeißen, noch zerstören - irgendwie landet sie immer wieder in den Taschen des Besitzers. Sollte jetzt ein Spieler so clever sein, die Flasche - nach dreifachem Gebrauch zu verkaufen und anschließend erneut aufzukaufen, so kann er zwar erneut drei Wünsche beliebiger Natur äußern (und erleidet auch wieder die Abzüge), er muß jedoch einen Prüfwurf Resistenz gegen psychische Magie gegen 35 machen (*Mephistopheles* ist schließlich nicht irgendwer) - mißlingt der Wurf, so will der Abenteurer die Flasche gar nicht mehr loswerden. Die langfristigen Folgen des Besitzens der Flasche sind jedoch verheerend: der Besitzer altert jede Woche um ein Jahr - sein frühes Dahinscheiden ist also vorprogrammiert! (Der Alterungsprozeß betrifft übrigens alle, die die Flasche besitzen, *Mephistopheles* ist kein geduldiger Dämon).

Schwarze Hexer haben eine 75% Chance, schon einmal von dem *Kleinen Flaschenteufelchen* gehört zu haben, Hexer des *Mephistopheles* sogar eine 100% Chance, ebenso wie weiße Hexer, da dies eines der böartigsten Objekte der Welt *Midgard* ist. Graue Hexer besitzen lediglich eine 75% Chance, ansonsten ist ein um 5 erschwertes EW:Sagenkunde zu machen, um schon einmal etwas von der Flasche gehört zu haben. *Aargon Drachentöter* wird nicht sterben, bevor die Flasche verkauft oder aber die Abenteurer wieder gegangen sind. Sollten die Abenteurer ihn doch tatsächlich angreifen, so werden sie ihr blaues Wunder erleben. *Aargon* ist ein Krieger der 13. Stufe und sollte - geschwächt oder nicht - die Gruppe in Schach halten oder sogar vernichten - so viel Ignoranz darf bestraft werden! Im Notfall hat *Aargon* eben noch einen Wunsch frei. Sollten die Abenteurer gar kein Interesse an der Flasche zeigen, so kann der Meister seine eigene Spielfigur - sofern er eine besitzt, diese kaufen lassen und seine Wünsche laut äußern und

so zeigen, daß sie wirklich funktioniert. Anschließend verkauft er sie für 4 Kupferstücke an einen Kameraden, dessen Interesse nunmehr mit Sicherheit geweckt ist.

Wird die Flasche gekauft, so werden dem neuen Besitzer die Bedingungen via **Telepathie** vom in der Flasche wohnenden *Flaschenteufelchen* mitgeteilt - der Meister sollte dem Spieler, der die Flasche erworben hat, für diesen Fall die oben aufgeführten Informationen diskret übermitteln, so daß er selbst entscheiden kann, ob er seine Kameraden darüber informiert (schließlich sind das derzeit die Einzigen, die ihm die Flasche abkaufen könnten), oder nicht.

Kauft ein Abenteurer die Flasche von *Aargon Drachentöter*, so passiert folgendes:

Du gibst dem alten Mann die 5 Kupferstücke und er gibt dir, einen tiefen Seufzer der Erleichterung ausstoßend, die Flasche. Kaum daß die Flasche seine Hand verlassen hat, sinkt sein Arm nunmehr schlaff zu Boden und mit einem tiefen Seufzer stößt er seinen letzten Atemzug aus - ein friedlicher, ja fast glücklicher Ausdruck liegt auf seinem Gesicht.

E) Müll - Höhle

Der Tunnel, der in diese Höhle führt, schlängelt sich leicht aufwärts und bietet einen sicheren und festen Tritt.

Der *Polymorph* benutzt diesen Raum, um alle Objekte seiner Opfer hier zu verstauen (er selbst kann schließlich nichts mit ihnen anfangen). Abenteurer, die diesen Raum durchwühlen, finden vor allem Müll und wertlose Dinge, wie zum Beispiel ein völlig ruiniertes Kettenhemd, zwei linke Stiefel, zerrissene und unbrauchbare Kleidungsstücke und allerlei weiterer undefinierter Müll. Sollte der Raum, der auf den ersten Blick nichts zu bieten hat, dennoch gründlich durchsucht werden, so kommen folgende Wertgegenstände zum Vorschein (Alle 5 Minuten eines): Drei kleine Geldbörsen die Münzen enthalten (32 GS, 41 GS, 56 GS), einen Ledergürtel mit einer

Silberschnalle (Wert: 25 GS), ein leerer, verzierter Spruchrollenbehälter in Form eines Zylinders aus Elfenbein (wasserdicht, 75GS), zwei Fläschchen gefüllt mit Weihwasser und schließlich 5 Edelsteine (200 GS, 100 GS×2, 50 GS×2) .

F) Höhle des Polymorph

Diese Kammer ist dunkel und der stechende Geruch von getrocknetem, verwesenden Blut, der über dem gesamten Raum verteilt ist, liegt schwer in der Luft. Ein totes Pony liegt an der Nordwand.

In der Westwand ist eine kleine Einbuchtung in der Wand, die komplett vom *Polymorph* ausgefüllt wird. Abenteurer, die den Raum betreten, sehen dort jedoch nichts als Wand. Sollte der *Polymorph* entdeckt werden, so transformiert er sich in die Form eines Riesenskorpions und versucht, aus der Höhle zu fliehen. Falls eine Flucht nicht möglich ist, wird es angreifen, jedoch bei der ersten Gelegenheit die Flucht ergreifen. Die Abenteurer müssen aktiv den Weg versperren, um eine Flucht zu verhindern. Falls der *Polymorph* tatsächlich fliehen sollte, wird er sich so weit von den Abenteurern entfernen, daß diese ihn nicht sehen können, so daß er sich in ein Objekt verwandeln kann. Er kehrt erst 1W10+24 Stunden wieder in seine Höhle zurück. Falls der *Polymorph* getötet wird, läßt der Zusammenhalt seiner Zellen nach, und er zerfällt in seine natürliche Form.

Beenden des ersten Teils des Abenteuers

Sollten die Abenteurer den *Polymorph* besiegt haben und die Überreste in das Dorf zurück bringen, so wird zu Ehren der Abenteurer ein drei Tage andauerndes Fest veranstaltet (Anwesenheit der Helden ist natürlich Pflicht, ansonsten fühlt das Volk sich beleidigt). Zeit zum Lernen werden die Abenteurer nur haben, wenn sie das *Halsband* nicht sofort wegbringen (um vielleicht noch 'auf die Schnelle' eine Belohnung einzukassieren). Lassen die Abenteurer sich damit etwas Zeit, können sie zum Lernen, die nächstgrößere Stadt aufsuchen.

Zu eilige (gierige?) Gruppen werden jedoch direkt mit dem neuen Auftrag konfrontiert, der sie zum sofortigen Aufbruch zwingt, was keine Zeit zum Lernen läßt.

Zufallsbegegnungen

Einmal pro Tag wird mit einem W10 gewürfelt, falls nicht ausdrücklich anders vermerkt. Bei einer 1 erfolgt eine Begegnung. Ein W6 dient dann der genauen Bestimmung der Begegnung. Der Meister kann diese Tabelle natürlich nach Belieben erweitern und ergänzen, je nachdem, wo dieses Abenteuer gerade stattfindet bzw. wie stark die Abenteurer sind. Es können sowohl herumziehende als auch bewachte Tiere sein.

1. Fünf bis 20 Ponys

Es können sowohl herumziehende als auch bewachte Tiere sein.

2. Ein bis sechs Giftschlangen

Giftschlange

Gr 1, LP 1W6, AP 1W6, Res.10/12/10, RK OR, RW 100, HGW 10, B 12, Abwehr+13
Angriff: Biß+1 (1 + 2W6 Gift)

3. Fremde Abenteurergruppe

Hier sei die Zusammensetzung dem Meister überlassen. Er kann die Gruppe dazu benutzen, die Abenteurer auf die richtige Fährte zu bringen, sollten die Abenteurer jedoch den *Polymorph* bereits erledigt haben und in das Dorf bringen, könnte es passieren, daß sie

von den Neidern angegriffen werden, da die Belohnung durchaus üppig ist!

4. Vorbeiziehende, wilde Rinderherde (20 bis 70 Stück)

Die Tiere sind durch irgendetwas in Panik versetzt worden und rennen direkt auf die Abenteurer zu. Sollte es keine Deckungsmöglichkeiten für die Abenteurer geben, so muß für jeden Abenteurer mit einem W6 gewürfelt werden, der Wert gibt die Anzahl der Tiere an, die den entsprechenden Abenteurer übertrampeln. Das Trampeln verursacht 1W6-2 schweren Schaden (Rüstung hilft nicht).

5. 10 - 20 Riesenratten

Riesenratte

Gr 0, LP 1W6, AP 1W6-2, Res.10/10/10, RK OR, RW 60, HGW 10, B 18, Abwehr+10
Angriff: Biß+6 (1W6-2). 5% Wahrscheinlichkeit der Übertragung einer Krankheit bei schwerem Treffer.

6. Der Polymorph

(ggf. nocheinmal würfeln)
Der Meister sollte auf der *Polymorph*-Tabelle das aktuelle Erscheinungsbild des *Polymorph* auswürfeln (oder die Erscheinungsform selbst bestimmen). Man sollte jedoch beachten, daß der *Polymorph* niemals in einer Farm/Ranch oder gar in der Stadt sondern nur in der Wildnis angetroffen werden kann!



Teil 2: Die Reise zur Magiergilde in Ministry

Die Abenteurer gelangen problemlos nach *Ministry*, einer großen Stadt mit einer mächtigen Magiergilde. Sie ist der mächtigste politische Körper in *Ministry* und hat in fast jeder anderen Gilde oder Organisation eigene Spione. Die Magiergilde ist für ihre regelmäßigen und gut bezahlten Aufträge bei Abenteurergruppen allgemein bekannt.

Die Anheuerung

Die Abenteurer treffen auf *Ristalak*, einem bekannten Gildenmitglied und Stadtpolitiker, der das Halsband dankend annimmt, das Bringen mit 500GS entlohnt und einen neuen Auftrag anbietet:

Wie Ihr vielleicht wißt, oder auch nicht, treffen sich in knapp zwei Monaten die mächtigsten Magier dieses Kontinents hier in unserer Gilde zum dritten Magier-Konvent, einem ganz besonderen Treffen, das nur alle fünf Jahre stattfindet. Es ist eine Zeit, in der die Mitglieder unserer Profession sich über neue Entdeckungen, aktuelle Begebenheiten in der Welt der Magie und die Geheimnisse des Handelns magischer Artefakte und Utensilien teilen.

Unsere Gilde bereitet sich natürlich schon seit langer Zeit auf dieses Ereignis vor. Was ihr jedoch mit Sicherheit nicht wißt, ist daß wir schon seit geraumer Zeit mit einer Gruppe von See-Elfen, die etwa eine Woche Segeln entfernt in dem Meer südlich von *Ministry* unter Wasser leben, Handel betreiben. Die Elfen, beliefern uns mit seltenen magischen Zutaten, die wir für

unsere Sprüche benötigen, wie zum Beispiel Seeblumen, seltene Muscheln und Korallen sowie Unterseekreaturen. Als Gegenleistung beliefern wir sie mit geschmiedeten Metallgütern jeglicher Art, die wir extra magisch korrosionsfest gemacht haben, da das Schmieden unter Wasser quasi unmöglich ist.

Wie dem auch sei, die Elfen haben die letzten zwei Lieferungen verpaßt. Wir haben hierfür keine Erklärung, da sie sich bisher immer sehr zuverlässig an unsere Abmachungen gehalten haben. Wir benötigen jedoch viele dieser Zutaten für das bevorstehende Konvent, und wir brauchen definitiv die Unterstützung der See-Elfen, um sie zu bekommen.

Wir möchten euch deshalb als unsere Abgesandte losschicken, damit ihr mit den Elfen verhandeln könnt und seht, wo das Problem liegt. Ihr werdet mit Magie ausgerüstet, die Euch ein Überleben unter Wasser ermöglicht. Zudem werdet Ihr eine reiche Belohnung erhalten, wenn der Handel mit den Elfen wieder hergestellt ist.

Seid jedoch vorsichtig, daß ihr die Elfen nicht beleidigt. Wir sind von dem Handel mit den Elfen in dieser Hinsicht abhängig und würden sehr erbost sein, falls durch euer Verschulden keine erneute Handelsbeziehung zustande kommen sollte! Das ist die Situation. Kann ich auf euch zählen?

Der Meister sollte die Abenteurer dazu ermutigen,

diesen Auftrag anzunehmen. Fall die Frage gestellt wird, warum die Gilde keine Magier auf diese Mission schickt, wird *Ristalak* darauf hinweisen, daß alle Gildenbrüder damit beschäftigt sind, die letzten Vorbereitungen für das Konvent zu treffen.

Ansonsten weiß *Ristalak* nicht viel zu berichten, außer daß die See

Gefahren birgt und daß die See-Elfen eigentlich sehr freundlich sein sollen.

Die von *Ristalak* vorgeschlagene Belohnung für diesen Auftrag wird insgesamt 5000 GS betragen, obwohl vorsichtiges Verhandeln ihn auch auf 6000GS bringen kann.

Bevor die Abenteurer sich auf den Weg machen, gibt *Ristalak* ihnen eine wasserfeste Kopie des Handelsvertrages der Magiergilde mit den Elfen mit.

Im Prinzip steht in diesem Vertrag nur, daß die Gilde einmal monatlich eine Schiffsladung von Metallgütern im Wert von etwa 1000GS schicken (Waffen, Werkzeuge etc.), und die See-Elfen als Gegenleistung die gewünschten Spruchutensilien liefern. Eine Zusatzvereinbarung, die dem Vertrag zugesetzt wurde, besagt, daß die Frequenz des Schiffsverkehrs auf zweimal pro Monat für die drei Monate vor dem Komitee erhöht wird. Der Austauschpunkt ist ein kleines, steiniges Plateau auf dem *Großen Riff*. Dort werden die Metallgüter abgeladen und die Spruchutensilien von Tauchern, die von der Gilde angeheuert werden, aus dem Wasser an Bord gebracht werden. Die Vereinbarung hat in den vergangenen zwei Jahren reibungslos funktioniert, und es ist das erste Mal, daß ein Bruch des Vertrages erfolgte.

Leben unter Wasser

Die Gilde rüstet jeden Abenteurer mit einem Ring aus, das das Atmen unter Wasser ermöglicht und dessen Ausrüstung von den Einwirkungen des Wassers schützt. Zudem verleiht er dem Träger die Fähigkeit der freien Beweglichkeit, d.h., der Ring reguliert den Körperdruck des Trägers, so lange er nicht tiefer als 100 Meter taucht (weitere Besonderheiten für das Spielen unter Wasser findet man im Anhang des Abenteurers). Der Ring muß nach Beendigung des Auftrages wieder zurückgegeben oder aber für 9000GS abgekauft werden. Die Spieler erhalten keine Erfahrungspunkte für den Erhalt oder die Benutzung der Ringe.

Die Magier stellen ein Schiff samt Besatzung zur Verfügung, das die



Stephanie Radons

Abenteurer zum Austauschpunkt bringen wird. Die Segeltour wird voraussichtlich 3 Tage dauern, und bei Dämmerung des dritten Tages das *Große Riff* erreichen. Der Kapitän wird dort längstens 2 Wochen auf die Rückkehr der Abenteurer warten. Vom Austauschpunkt aus sind es noch 6 km bis zum Elfen-dorf. Wie noch später in diesem Abenteuer vermerkt wird, werden die Charaktere nicht in der Lage sein, auf dem *Großen Riff* zu laufen - Schwimmen ist also wichtig! Falls einer der Abenteurer Nichtschwimmer ist, wird er während der dreitägigen Seereise von den Tauchern einen intensiven Schwimmkurs erhalten.

Die Situation

Der Grund für das Nichteinhalten des Vertrages durch die Elfen wird im letzten Teil des Abenteuers gegeben (wie auch gesonderte Regeln für das Spielen unter Wasser), da die Abenteurer auf dem Weg zum Treffpunkt in zwei unvorhergesehene Abenteuer gezogen werden, und dem Meister ein unnötiges Hin- und Herblättern erspart bleiben soll.

Das Wrack der Sternenschweif Hintergrund

Auf der Fahrt zum Austauschpunkt segeln die Abenteurer an einem Wrack vorbei, das scheinbar auf ein Riff aufgelaufen ist.

Die *Sternenschweif* gehörte einem reichen und ambitionierten Nobelman, *Lord Rogarath*, der ausgedehnten Handel in Übersee tätigte. Die *Sternenschweif* hatte 3 ganz spezielle Aufgaben: als Unterstützung der befestigten Abwehr seines Reiches gegen Angriffe von der See her (Kriegsschiff), als Ausgangspunkt um die Küstenpatrouillen zu koordinieren und Handelsschiffe zu inspizieren und schließlich noch als Flaggschiff des Lords, der es - wann immer es gerade nicht 'im Dienst' war, in ferne Küstenregionen segelte. *Lord Rogarath* war selbst ein begeisterter Hobbyabenteurer und lebte so seine Sehnsüchte aus.

Das Schiff lief vor einem Jahr zum letzten Mal aus, um den Lord mit

seinen abenteuerlich errungenen Schätzen, von einer fernen Küste abzuholen. Der Lord kam spät in der Nacht an Bord und mit ihm einige merkwürdige Schätze, die er erbeutet hatte. Er befahl, seine ganzen Schätze in den Laderaum zu verfrachten - alles außer zwei kleinen Schatullen, die er zwecks Untersuchung mit in seine Kabine nahm.



Das Schiff segelte in eine kalte, windige Nacht hinein, der Kapitän navigierte nach den wenigen Sternen, die er durch den wolkenbedeckten Himmel hindurch erkennen konnte, während *Lord Rogarath* seinen neu gewonnenen Schatz untersuchte. Ganz besonders fühlte er sich zu einem einfachen, schwarzen, metallenen Stab hingezogen, in den sieben merkwürdige Runen eingraviert waren. Der Stab ließ in ihm das unwiderstehliche Verlangen auflodern, ihn in seinen Händen zu halten. Ohne wirklich zu verstehen was er tat, packte er den Stab mit beiden Händen und aktivierte so seine Kräfte.

Mächtige Winde schlugen abrupt auf das Schiff ein, als der verfluchte Stab ein enormes Unwetter heraufbeschwor. Der Kapitän und seine Besatzung, schockiert von der plötzlichen Manifestation eines solch gewaltigen Sturmes, merkten schnell, daß sie nicht in der Lage waren, das Schiff wieder unter Kontrolle zu bringen. Segel rissen ein, Maste brachen und das Schiff lief Leck. Es drang mehr Wasser ein, als die Besatzung in ihrer verzweifelten Not abschöpfen konnte. *Lord Rogarath* fühlte, daß er an dem plötzlichen Auftauchen des Stur-

mes schuld war. Er hatte die merkwürdige magische Kraft durch ihn hindurch fließen fühlen, als er den Stab in seinen Händen hielt. In dem hin- und herschaukelnden Schiff war es ihm jedoch unmöglich, den Spruch aufzulösen. Dann, ohne Warnung, sprang eine enorme Wasserfontäne direkt unter dem Schiff hervor, die alle an Deck über Bord warf und das Schiff auf das Riff warf, wo es endlich zur Ruhe kam. Große Löcher wurden in den Boden und die tiefer liegenden Seiten der *Sternenschweif* geschlagen, und Wasser lief in ihren Rumpf. Da sie sich jedoch in den Korallen verkeilt hatte, blieb sie aufrecht stehen und zum größten Teil intakt. Unglücklicherweise trifft dies nicht auf die Besatzung zu. Durch den gewaltigen Wellengang war es selbst den erfahrensten Schwimmern nicht möglich, über Wasser zu bleiben - alle ertranken in der stürmischen See. Doch während die Besatzung einen schnellen Tod fand, überlebte *Lord Rogarath* noch eine gewisse Zeit. Unter einer schweren Truhe eingeklemmt in seiner Kabine liegend, floß das Leben nur langsam aus ihm heraus, und am Ende war es ihm noch nicht einmal vergönnt, in Frieden zu sterben. Der Fluch, den er ausgelöst hatte zerstörte nämlich nicht nur das Schiff und seine Mannschaft, es ließ auch ihn zu einem Untoten werden, dazu verflucht, auf diesem Schiff zu bleiben, bis sein untotes Dasein befreit wird.

Der Gegenstand, der *Lord Rogarath* zu seinem Untotendasein verflucht hat, ist der **Eiserne Stab des Parn**. Der Stab hat die Macht, Tote zu Untoten zu machen, Angst in den Herzen seiner Feinde zu erzeugen und das Wetter zu kontrollieren. Er wurde vor mehreren hundert Jahren durch *Parn*, einem mächtigen Magier finsterer Gesinnung erschaffen. Dieser Finstermagier verbrachte Jahre damit, diesen Stab zu erschaffen, und der Stab diente seinem Herren auch bis zu einem verhängnisvollen Tag sehr gut: Während einer Schlacht gegen einen Stamm von Elfen zur Zeit der Magierkriege sah *Parn* sich einem mächtigen Elfenmagier gegenüber gestellt. Als *Parn* seinen Stab hob,

um seine untoten Krieger zum Angriff zu befehligen, sprach der Elfenmagier einen mächtigen Fluch aus. In dem Moment, in dem *Parn* seine toten Männer vorwärts befehligte, schlug der Fluch zu und löste den physikalischen Körper *Parns* auf. Seine bösertige Seele überlebte jedoch, da er bei der Erschaffung seines Stabes ein Teil seiner Seele mit dem metallenen Stab verbunden hat. Nach der Vernichtung seines Körpers wurde sein böser Geist vollständig vom Stab absorbiert, in dem er nun auf Rache lauert.

Parns böser Geist manifestiert sich, wann immer ein lebendiges Wesen den Stab in beiden Händen hält. Der Träger des Stabes wird, einige Stunden nachdem er mit beiden Händen den Stab gehalten hat, in einen Untoten unter der Kontrolle von *Parns* Willen transformiert. Die Transformation ist derart, daß die Seele des Opfers in den Stab hinein gezogen und durch einen Großteil von *Parns* Seele ersetzt wird - auf diese Weise kann *Parn* in dem untoten Körper leben und seinen Haß gegen alles Lebende ausleben. Es sei vermerkt, daß *Parn* den Körper nicht übernimmt, es ist eher so, als wenn ein dämonischer Lenker einen menschlichen Körper übernimmt; nur etwas filigraner und ohne den störenden Einfluß des ursprünglichen Geistes. Der Stab sollte jedoch nicht in die Hände der Abenteurer gelangen (es sei denn, daß es sich um Abenteurer des Grades 5 oder höher handelt - dann sollten die Resistenzwerte genügend hoch sein), da es den sicheren Tod eines Spielercharakters bedeuten würde.

Beginn der Reise

(Eine Karte der Umgebung befindet sich im Anhang)

Einleitung für die Spieler

Ihr betretet das Deck, woraufhin die Leinen hinter euch los gemacht werden. Der Kapitän opfert den Göttern der Meere und des Windes und bittet um ihre Gnade - dann wendet er sich euch zu und heißt euch willkommen. Er zeigt euch euer Quartier und überläßt euch dann euch selbst, da er viel Arbeit zu erledigen hat. Doch noch am

selben Abend scheint ihr die Mißgunst der Götter auf euch gelenkt zu haben, denn ihr geratet in einen mächtigen Sturm, der das Schiff wie eine Nußschale auf riesigen Wellen tanzen läßt - ihr fühlt euch elend und wünscht, ihr hättet nichts gegessen. Unter diesen Umständen jedoch laßt ihr euch alles noch einmal 'durch den Kopf gehen'. Allein der Erfahrung der Besatzung ist es zu verdanken, daß das Schiff den Urgewalten des Meeres trotzt, und so kommt es, daß nach einer stürmischen Nacht die Sonne rot leuchtend am Horizont erscheint und die Wolken auseinander treibt. Der Kapitän kommt zu euch und sagt: *So, das Schlimmste haben wir wohl hinter uns, leider sind wir durch den Sturm etwas vom Kurs abgekommen, aber das soll unser kleinstes Problem sein!*

So setzt ihr also eure Reise in ruhigerem Gewässer fort, obwohl ihr euch nach wie vor fühlt, als wenn ihr einen wild gewordenen Esel reiten würdet. Gegen Mittag erkennt ihr am Horizont die Umrisse eines Schiffes - es muß ein großes und prächtiges Schiff sein - doch, wo



sind die Maste? Es scheint sich auch nicht von der Stelle zu bewegen. Vielleicht ein Opfer des Sturmes? Da ruft der Ausguck plötzlich: *Achtung! Riffe direkt voraus!* und fast im gleichen Augenblick hört ihr das krachende Geräusch von splitterndem Holz. Wie in einem Ameisenhaufen beginnen die Matrosen scheinbar wahllos hin und her zu laufen und irgendwelche Dinge zu erledigen. Nach einer Weile kommt der Kapitän zu euch und sagt: *Der Schaden ist, den Göttern sei dank, nur halb so schlimm, wir werden jedoch einige Stunden für die Reparatur des Schadens benötigen. Ich muß euch bitten, euch in der Zeit selbst zu beschäftigen.*

da ich keine unerfahrenen Hände im Weg stehen gebrauchen kann!

Mit diesen Worten wendet er sich wieder seiner Mannschaft zu und brüllt wie wild Befehle.

Die Sternenschweif

Das Schiff wird von drei Korallenbänken fixiert und ist von 3 bis 9 Meter tiefem Wasser umgeben. Nur die unterste Ebene ist völlig unter Wasser. Die dritte Ebene ist oberhalb des Wasserspiegels gelegen, aufgrund der vielen Löcher in den Schiffswänden ist jedoch ein Großteil dieser Ebene mit Wasser gefüllt, das durch Stürme und die Tide eingedrungen ist. Zugang zum Schiff erhält man, indem man hinschwimmt und dann entweder auf das Oberdeck klettert oder aber durch eines der vielen Löcher in ein unteres Deck sich Eintritt verschafft. Die Höhe des Wassers am Riff schwankt, je nach Wetter und Tide, zwischen 1 und 3 Metern.

Die Ballista-Stellungen auf dem Oberdeck sind zerstört, ebenso wie das Steuerrad und das kleine Deckhäuschen. Die Maste sind fast am Ansatz auf der ersten Ebene zerbrochen und sämtliche Fracht, die auf Deck befestigt waren, sind weggespült worden und gesunken. Die Schiffswände sind mit Algen und Muscheln bedeckt und an vielen Stellen mit großen Löchern versehen, die allgemeine Integrität des Rumpfes ist jedoch akzeptabel.

Falls ein Abenteurer inklusive Ausrüstung mehr als 100kg wiegt, besteht pro Deck eine 20%-Wahrscheinlichkeit, daß er irgendwo durchbricht und in die nächst tiefer gelegene Ebene fällt, wo dann eine 40%-Chance besteht, daß auch dieser Boden nachgibt und den Abenteurer noch eine Ebene tiefer fallen läßt, bis er schließlich in dem Wasser der untersten Ebene des Schiffes landet. Pro Ebene, die der Abenteurer stürzt, erleidet er 1W6 schweren Schaden (Rüstung hilft nicht). Zudem muß ein Wurf für die nichtmagische Ausrüstung gemacht werden, ob sie bricht (gleiche Regel wie für das Zerschlagen magischer Waffen bei einem kritischen Fehler). Der Meister sollte das Gewicht der Abenteurer nach Betreten des Wracks ermitteln. Jede Ebene ist 2

Meter hoch, die Unterste nur 1,50 Meter. Alle Räume, insbesondere die, die Löcher aufweisen, riechen stark nach Algen und verrottetem Holz. Der Boden ist oft schmierig (bedingt durch feuchte Algen), wobei das Schiff selbst eine Neigung von etwa 10° nach rechts aufweist. (Die Karten der einzelnen Decks befinden sich im Anhang)

1. Des Quartiermeisters Raum

Etwas Licht dringt durch ein paar Bullaugen in diesen trapezförmigen Raum ein und bietet so eine spärliche Beleuchtung, die auf den ersten Blick lediglich einen Haufen Unrat auf dem Boden erkennen läßt. An den bogenförmig verlaufenden Hüllwänden, befinden sich einige Regale und Schränke, die jedoch allesamt leer sind. Der Unrat auf dem Boden besteht wohl hauptsächlich aus durch Salzwasser zerfressenen Segeltüchern und -kleidung, zerbrochene hölzerne Gefäße und Schalen sowie zerbrochenes Steingut. Die meisten Gegenstände in diesem Raum sind mit einer Schicht Schimmel oder Algen bedeckt. An der südöstlichen Wand liegt eine große Truhe, etwa 2 Meter lang, einen Meter breit und 1 Meter hoch. Sie liegt umgekippt und quer in den Raum hinein. Der Deckel ist durch zwei rostende, um die Truhe gewickelte Ketten verschlossen, die durch je ein Vorhängeschloß gesichert sind.

In diesem Raum wurden ursprünglich wertvolle Vorräte gelagert - Fässer mit feinem Ale und Wein, besonderes Essen und Gewürze, wertvolle Ersatzteile für das Schiff, und schließlich sämtliche Wertgegenstände der Besatzung, die diese eingeschlossen sehen wollte. Zudem diente dieser Raum als Aufenthaltsraum für den Quartiermeister.

Jeder, der die Schlösser mit *Schlösser öffnen* knacken möchte (die übrigens in den Boden der Truhe eingearbeitet sind, so daß man sie nicht einfach von der Truhe abstreifen kann), muß eine um 5 erschwerte Probe machen, da die Schließmechanismen korrodiert sind. Sollte man die Ketten durch bloße Muskelkraft sprengen wollen, so ist ein einfacher Kraftaktwert notwendig. Anson-

sten lassen sich die Ketten leicht durch einige Schläge mit einem Hammer, einer Axt o.ä. trennen. Die Truhe enthält mehrere Einzelstücke, die insgesamt 80GS, 420SS, 450 KS, 15 Edelsteine (je 20GS) sowie zwei Halsbänder aus feiner Kupferarbeit (10GS pro Halsband). Außerdem findet man eine weitere, kleine, abgeschlossene Schatulle in der Truhe (einfache *Schlösser öffnen* Probe), die mehrere Signalflaggen, ein Fernglas sowie ein Banner (Weiße Taube, die über ein Meer fliegt, das auf der rechten Seite an eine silbernen Küste angrenzt) - es ist für die Abenteurer unmöglich herauszubekommen, von wem dieses Banner ist.

2. Raum des Marine-Kapitän

Dieser Raum zeichnet sich durch ein - für Schiffstandarts - großes, komfortables Bett aus, das an die Südwestwand befestigt ist. Die Matratze des Bettes liegt auf dem Boden - ebenso wie die meisten anderen Gegenstände in diesem Raum. Stark beschädigte, zerflederte Bücher, die zerbrochenen Überreste von zwei Öllampen, schimmelnde Kleidungsstücke sowie allerlei Unrat aus Holz liegen über den Boden dieses kleinen Raumes zersprengt herum. Das einzige Objekt, das noch an seinem Platz zu sein scheint, ist ein Säbel, der in seiner Scheide über dem Bett hängt.

Ein junger Krieger, der Flottenkommander im Dienst von *Lord Rogarath*, der sich zur Zeit der Katastrophe an Bord befand, residierte in diesem Raum. Das Schwert ist mittels Drähten an der Wand befestigt. Es ist aus Stahl und besitzt einen silbernen Griff. Sollte man das Schwert polieren und schärfen, so kann man es ohne Abzüge verwenden (sonst +0/-2, poliert hat es den 1½-fachen Wert eines normalen Säbels).

3. Raum des Marine-Leutnants

Dieser Raum besitzt ein 2m langes Bett, das an der Nordostwand befestigt ist. Über dem Bett sind drei kleine Bücherregale angebracht. Ein kleiner Schreibtisch ist an der Nordwestwand zu finden, unter

einer Ansammlung von herabhängenden Ketten, die wohl mal eine Lampe gehalten haben müssen. Alle Ausrüstungsgegenstände scheinen über dem Boden verteilt zu liegen. Man sieht einen zerbrochenen Stuhl, unbrauchbare Kleidungsstücke sowie einige metallene Teile, die wohl mal zu einer Rüstung gehört haben.

Zusätzlich zu dem bereits Erwähnten kann man auch die sterblichen Überreste des zweiten Offiziers der Marineflotte finden, offensichtlich ein Elf - zu Lebzeiten sowohl in der Arkanen Kunst als auch in der Kunst des Kampfes ausgebildet (Regeltechnisch: ein Krieger-Magier). Ein Priester oder Heiler sollte durchaus in der Lage sein, die Überreste als die eines Elfen zu identifizieren. Neben den Überresten des Leutnants ist auch seine Ausrüstung hier vorzufinden: ein sehr fein gearbeitetes Elfenlangschwert samt Scheide, ein Elfenkettenhemd für jemanden von schlanker Statur), einen juwelenbesetzten Dolch mit passender Scheide (Wert: 150GS). Seine besonders wertvollen Ausrüstungsgegenstände hatte der Elf jedoch in einer Schatulle eingeschlossen, die unterhalb der Matratze am Bett befestigt ist. Sie ist verschlossen und zudem mit einer magischen Feuerfalle gesichert - durch ein unsichtbares Siegel. Zerschlagen des Siegels löst diese Falle aus und verursacht 3W6 schweren Schaden an Personen, die direkt an der Schatulle stehen und 2W6 (1W6) schweren Schaden an jedem, der 1 Meter (2 Meter) von der Truhe entfernt steht - Rüstung wirkt in gewohnter Weise. Die Schatulle selbst enthält einen *Heiltrank*, einen *Trunk der Schwerelosigkeit* sowie eine *Salbe der Eisenhaut*, jedoch sind die Behälter nicht ausgezeichnet. Außerdem enthält die Schatulle zwei Spruchrollenbehälter, die die Sprüche *Blitze schleudern*, *Tiersprache*, *Entfesseln* und *Signalkugel* enthalten.

4. Barracken

Jeder dieser 4 Räume hat die gleiche Beschreibung: In diesem Raum sind 8 Schlafkojen

an den Wänden angebracht. Zwei Bullaugen in den Hüllwänden lassen etwas Tageslicht in den Raum eindringen, was einen Blick auf den Unrat auf dem Boden ermöglicht.

Wie die anderen Räume auch, ist der Boden dieses Raumes mit allerlei zerbrochenen Holzresten, Stoffetzen sowie Teilen von Rüstungen übersät. Die Baracken dienten dazu, 32 Soldaten der Marine seiner Lordschaft zu beherbergen. Jede Kabine besitzt 4 Kurzschwerter, die in einem Waffenschrank neben der Tür eingeschlossen sind. In dem Unrat sind 4 Kurzbögen, sowie Köcher mit 20 Pfeilen zu finden, die jedoch schon zur Unbrauchbarkeit verrottet sind. Die Soldaten wurden alle über Bord gespült, als sie versuchten, der Mannschaft zu helfen, aus dem magischen Sturm heraus zu kommen.

5. Ladeluken

Zwei 50cm große, rechteckige Öffnungen sind in der Mitte des Schiffes eingelassen.

Falls die Abenteurer hinunter (in die 2.Ebene) gucken, sollte der Meister nur die unmittelbare Umgebung unter den Öffnungen beschreiben (siehe Beschreibung [16] und [17]). Ursprünglich waren Bretter über die Öffnungen gelegt, diese wurden jedoch während des Sturmes über Bord gespült.

6. Hauptdeck

Unrat liegt über das ganze, durch Wind und Wasser gezeichnete, Deck verteilt herum. Teile vom Segel, zerbrochene Gegenstände jeder Art sowie zersplitterte Holzsplitter, bedeckt durch die Sonne getrocknete, übel riechende Algen und Salz sind noch auszumachen. Die Hauptmaste fehlen - lediglich kümmerliche Stümpfe deuten noch auf ihre früheren Positionen hin. Die schmalen Treppen an jedem Ende des Decks sind, abgesehen von einigen fehlenden Stufen, scheinbar intakt.

7. Raum

Dieser Raum besitzt mehrere Bullaugen, die das Innere dieses Raumes gut ausleuchten. Zwei

Betten sind an beide langen Wände angebracht. Ein kleiner runder Tisch ist am Boden befestigt, offensichtlich der letzte aufrecht stehende Gegenstand in diesem Raum. Der Boden ist durch allerlei Unordnung gekennzeichnet: umgefallene Stühle, einige Dolche und zerbrochene Krüge liegen wahllos herum.

Ein aus Messing gearbeiteter Sextant (Wert: 50GS) ist an der Unterseite des ersten Bettes auf der linken Seite befestigt.

8. Gästeraum

Die Deckenbalken in diesem Raum sind zusammengebrochen, so daß der Boden über und über mit Holzteilen bedeckt ist - in der hinteren Ecke des Raumes ist ein Skelett in einer schimmernden Rüstung zu sehen, das halb unter einem Balken begraben ist. Sein Oberkörper und sein Kopf liegen unbedeckt von Wrackteilen, ein Sonnenstrahl, das durch eines der Bullaugen scheint, strahlt den Schädel genau an.

Lord Rogaraths Priester bewohnte diesen Raum. Während des Sturms löste sich ein Teil der Decke, das den Priester erschlug. Seine Überreste tragen nach wie vor ein magisches Kettenhemd (schützt wie PR). Sollten die Abenteurer diesen Raum gründlich durchsuchen, so werden sie einen völlig zerstörten hölzernen Altar mit zugehörigen heiligen Symbolen eines Meergottes finden. Alles andere, was in diesem Raum von Interesse gewesen wäre, ist - unerreichbar für die Abenteurer - von Holzmassen begraben oder zerstört worden.

9. Offiziersraum

In diesem Raum ist die ganze Decke zusammengebrochen und zum Teil über Bord gespült worden, so daß dieser Raum völlig dem Seewasser und Wind ausgesetzt ist. Einige unbrauchbare Navigationskarten, völlig ausgewaschen und zum größten Teil zerrissen, luken unter dem Unrat hervor. Ansonsten sind die Überreste von drei Betten auszumachen. Das Wasser hat deutliche Spuren der Zerstörung an allen Gegenständen in diesem Raum hinterlassen.

Dieser Raum war das Quartier der drei Schiffsoffiziere. Jeder verwahrte sein Hab und Gut in einer Schatulle, die am Bettgestell befestigt war. Bedingt durch den ganzen Unrat, der in diesem Zimmer liegt, sind diese jedoch nur schwer zu erreichen. Sollten die Abenteurer dennoch sich die Mühe machen, die Betten freizuräumen, finden sie 3 verschlossene Truhen aus Metall. Aufgrund der schlechten Verfassung des Schließmechanismus ist eine um 5 erschwerte *Schlösser öffnen*-Probe erforderlich - oder aber die Truhen sind mit bloßer Gewalt zu öffnen. Die erste enthält 102GS und 86SS. Die zweite enthält 3 blaßblaue Saphire (je 100GS) sowie 35GS und 13SS. Die dritte schließlich enthält eine goldene Halskette (Wert: 150GS), 42GS und einen Trank *Heilen schwerer Wunden*. Das Fläschchen ist mit einem Symbol versehen, das es deutlich als *Heiltrunk* kennzeichnet. Sollte die Schatulle mit Gewalt geöffnet worden sein, so besteht eine 50% Wahrscheinlichkeit, daß das Fläschchen durch den Aufprall zerstört und der Trank unbrauchbar wird.

10. Galerie

Auch hier findet man auf dem Boden ein heidenloses Durcheinander von Messingtöpfen, Pfannen, Besteck, zerbrochenen hölzernen Tablett und Steingut. Alles ist mit einer dicken Staub- und Holzsplitterschicht bedeckt. Dieser Raum hat ansonsten nichts Außergewöhnliches zu bieten.

11. Kleiner Messeraum

Ein Eichentisch ist in der Mitte des Raumes am Boden befestigt. Ketten, die wohl früher Lampen gehalten haben, hängen wirt von der Decke über dem Tisch herab. Gegenstände aus Messing, wie etwa Kerzenständer oder Überreste der Lampen liegen neben 7 Stühlen, einigen Knochen und Kleidungsstücken am Boden herum - reichlich von zerbrochenem Holz bedeckt.

12. Lord Rogaraths Quartier

In diesem Raum ereilte *Lord Rogarath* sein fatales Schicksal.

Die Seitenwände enthielten einst prächtige, gläserne Fenster, die durch den Sturm jedoch herausgebrochen sind. Jetzt sind die Öffnungen durch Holz und Segeltuch bedeckt und verdunkeln somit den Raum. Bei vollem Tageslicht reicht die natürliche Beleuchtung somit lediglich so, als wenn späte Dämmerung herrschen würde; während der Dämmerung oder gar in der Nacht herrscht völlige Dunkelheit. *Lord Rogarath*, nunmehr ja unter der Kontrolle von *Parn*, ist sich der Anwesenheit der Abenteurer an Bord sehr wohl bewußt - da sein Stab jedoch unter dem Unrat bedeckt ist, mit dem ja ein Teil seiner Seele verschmolzen ist, kann er sich allerdings nicht mehr als 10 Meter von dem Raum entfernen (falls der Meister es wünscht, ist *Rogarath* auch im Besitz seines Stabes und setzt seine Kräfte schonungslos gegen die Abenteurer ein). Folgendes Bild eröffnet sich den Abenteurern beim Eintreten des Raumes: Ihr betretet einen dunklen Raum und verharret einen kurzen Augenblick, da eure Augen sich erst an die ungewohnten Lichtverhältnisse anpassen müssen. Nach einer kurzen Zeit erkennt ihr, daß der Raum wohl früher mal prächtig ausgestattet war - jetzt ist jedoch nur noch ein Bild der Verwüstung zu erkennen - sämtliches Inventar scheint beschädigt und in kleinen Stücken am Boden zu liegen. Die Seitenwände haben wohl einst prächtige Fenster enthalten, die Glasscheiben liegen jedoch zusammen mit dem übrigen Inventar über den Boden verstreut herum und die Fensteröffnungen sind mit herabhängenden Holzbalken und Segeltuch vollständig zugedeckt, was die Lichtverhältnisse in diesem Raum erklärt.

Im hinteren Teil des Raumes scheint ein menschlicher Körper zu liegen, genauere Angaben über Rasse, Geschlecht oder Ähnliches lassen sich aufgrund der Lichtverhältnisse von der Tür aus nicht machen.

Lord Rogarath (bzw. *Parn* in *Lord Rogaraths* Körper) wird die Zeit, die die Abenteurer mit der Begutachtung des Raumes verbringen,

dazu nutzen, seine Sprüche vorzubereiten und diese gegen die Abenteurer verwenden - es sei hier darauf hingewiesen, daß *Lord Rogarath* nur diejenigen Sprüche anwenden kann, für die er keine Spruchutensilien benötigt, da er keine hat! (Eine komplette Liste der Sprüche, die er zaubern kann, ist der gleich folgenden Personenbeschreibung angegeben).

Sollten sich die Abenteurer nun dem Körper zuwenden, so bietet sich ihnen folgendes Bild:

Der Körper liegt im hinteren Teil des Raumes auf dem Rücken auf einem Haufen Bretter und Segeltücher, das Gesicht auf der euch abgewandten Seite. Es handelt sich offensichtlich um einen Mann mittleren Alters, mit markanten Gesichtszügen, dunklen Haaren und einem spitzen Kinnbart. Seine nunmehr nach Fäulnis riechende Kleidung war einst kostbar und schön anzusehen. Plötzlich öffnen sich jedoch die Augen des vermeintlichen Toten und ein breites Grinsen erscheint auf seinem Gesicht. Gleichzeitig materialisiert sich eine riesenhafte, mattschwarze Glocke über dem Haupt des Mannes, die sofort zu läuten beginnt.

Außer dem Zauberer selbst verlieren alle Lebewesen in Hörweite, auch die Mannschaft auf dem Schiff der Abenteurer, 2W6 LP/AP (bei gelungenem WW:phk gegen 34 nur 1W6 AP). Nach Aussprechen dieses Zaubers hat *Rogarath* nach wie vor 30AP, da er durch das Leid der Abenteurer und Matrosen Kraft zurückgewinnt - allerdings wird er diesen Effekt im Laufe des Kampfes nicht mehr haben (nur alle 10min).

Lord Rogarath in der aktuellen Gestalt

Gr 9, **St** 81, **Ge** 75, **Ko** 88, **In** 99, **Zt** 99, **Au** 65, **pA** 98, **Sb** 78, **RW** 87, **HGW** 80, **B** 26, **RK** LR, **LP** 14, **AP** 65
Angriff: Dolch +16 (1W6+3; mag. Dolch +2/+2), **Abwehr:** 18, **Res.** 21/20/21

Zaubern+24: *Angst*, *Anziehen*, *Bannen von Dunkelheit*, *Bannen von Licht*, *Beschleunigen*, *Macht über das Selbst*, *Macht über die belebte*

Natur, *Macht über die Sinne*, *Macht über magische Wesen*, *Macht über Menschen*, *Macht über Unbelebtes*, *Rost*, *Schwarm*, *Sehen in Dunkelheit*, *Unsichtbarkeit*, *Verdorren*, *Verletzung*, *Verursachen schwerer Wunden*, *Vereisen*, **Dämonenhand**, **Erdrosseln**, **Finsterer Blick**, **Firzars Zorn**, **Höllenglocke**

Wie für Finstermagier typisch, gewinnt *Rogarath* Kraft und Ausdauer aus dem Leid und den Schmerzen seiner Opfer, und zwar wie folgt:

leichte körperl. Schmerzen +1AP
starke körperl. Schmerzen +2AP
psychisches Leid +2AP
starkes psychisches Leid +3AP
Spruch Schmerzen +3AP

Sollten die Abenteurer *Rogarath* besiegen, so finden sie folgende Gegenstände.

Ausrüstung: magischer Dolch (+2/+2), Streitaxt (+1/+1), Kettenhemd (+1/-), zer-fetzte Bücher, 130 GS, 3 Ketten (Wert: 400GS, 1200GS, 300GS), Siegelring und Banner

Der eiserne Stab des Parn

Der *Stab des Parn* ist 1,10 Meter lang und aus geschwärztem Metall gefertigt. Sieben magische Runen sind in den Stab eingearbeitet; jede dieser Runen repräsentiert eine der Kräfte des Stabes:

- *Verursachen von Angst* mit EW:Zaubern +20 innerhalb 1sec ohne AP-Kosten
- *Sprechen mit Toten* einmal am Tag für 1AP
- *Wetterzauber*, zwei mal in der Woche mit fünffacher Wirkung des normalen Wetterzaubers für 3AP
- *Macht über den Tod* drei Mal am Tag für je 2AP
- *Erdbeben* ein mal im Monat für 5AP
- *Macht über Untote* (bis zu 30 Stück) ein mal pro Woche für 5AP und
- *Auflösung* für 3AP einmal am Tag.

Abgesehen vom Zauber *Angst*, dessen Auslösung nur 1 Sekunde dauert, benötigen die anderen Zauber 10 sec der Konzentration des Zauberers. Um den entsprechenden Spruch auszulösen, muß der Stab an der 'Wurzel' seiner Rune berührt werden. Die ABW des Stabes beträgt für jede Anwendung

8%, egal welcher Zauber ausgelöst wird.

Da die Runen ineinander verflochten sind, kann nur ein Abenteurer, der die Fertigkeit *Lesen von Zauberschrift* und eine Probe gegen seine Stufe schafft, diese finden.

In seinem aktuellen, verfluchten Zustand, saugt der Stab, der jetzt ganz mit dem finsternen Geist seines Erschaffers verbunden ist, die Seele desjenigen heraus, der den Stab mit beiden Händen hält und zufällig eine der Wurzeln der Runen berührt. Der Geist wird vollständig vernichtet und *Parn*, der Erschaffer des Stabes, übernimmt den Körper, der all seine körperlichen Eigenschaften behält, nur daß die Intelligenz auf 99, ebenso wie sein Zaubertalent ansteigt und er die Sprüche *Parns* beherrscht - siehe hierzu auch Personenbeschreibung *Parns* in Raum [12]. Der Fluch kann nicht gebrochen werden, da der Zauber *Austreibung des Bösen* oder *Bannen von Magie* auch den Stab zerstören würde.

Ebene Zwei

13. Vorderer Laderaum

Dieser dreieckförmige Raum hat 30 Halterungen zum Fixieren riesiger Fässer an beiden langen Wänden. Die meisten Fässer sind noch befestigt an Ort und Stelle; einige sind aufgebrochen und ihr Inhalt über den Boden verteilt, der Großteil scheint jedoch noch unbeschädigt zu sein. In der Mitte des Bodens liegen außerdem einige Bretter, die durch Seile aneinander und mit eisernen Ringen am Boden befestigt sind.

Es riecht hier stark nach Ale und Essig, was den ursprünglichen Inhalt der Fässer erahnen läßt.

Von den 30 Fässern sind 6 aus ihren Halterungen herausgefallen, 4 weitere sind aufgebrochen, so daß sich der Inhalt der insgesamt 10 Fässer auf den Boden zerteilt hat; der flüssige Inhalt ist ja nach wie vor zu riechen, der feste Anteil ist schon lange von irgendwelchen Ratten an Bord aufgefressen worden.

Die Fässer, die noch nicht zerbrochen sind, enthalten noch verwertbare Nahrungsmittel: 7 Fässer mit Ale, 3 Fässer mit Wein

(eines davon enthält nunmehr Essig - ist also ungenießbar), die restlichen enthalten Mehl, getrocknetes Obst und Zwieback.

14. Laderaum

Der Boden in diesem Raum wurde offensichtlich zu großen Teilen zerbrochen. Als ihr durch das Loch im Boden guckt erkennt ihr, daß der Inhalt des Raumes, in dem ihr euch zur Zeit befindet, auch durch den Boden der nächst tieferen Ebene durchgebrochen ist (Raum [22]). Der darunter liegende Raum ist offensichtlich mit Wasser überflutet, ihr erkennt lediglich einige Holzteile, die noch auf der Oberfläche schwimmen.

15. Laderaum

Die Fracht in diesem Raum liegt über dem Boden zerteilt. Ihr seht lange hölzerne Platten am Boden liegen, über die haufenweise rostiger Nägel zerstreut liegen. Alles ist mit einer schwarzen, zähflüssigen Substanz überzogen .

In diesem Raum sind 35 Bretter (für Reparaturarbeiten), fünf Behälter mit Nägeln, deren Inhalt jedoch über den Boden verteilt liegt, sowie 6 kleine Fässer mit Teer, die jedoch ebenfalls aufgebrochen sind und ihren Inhalt über den ganzen Raum verteilt haben. Teer ist bekanntlich relativ leicht entzündlich. Sollte also jemand seine Fackel unachtsam wegwerfen, magisches Feuer benutzen o.ä. könnte es zu einem Brand kommen. Außerdem klebt Teer sehr leicht an Schuhen, Kleidungsstücken und der Haut und ist nur wieder mit Alkohol oder Fett zu entfernen.

16. Hafen - Laderaum

Als ihr diesen Raum betretet, fällt euer Licht auf 10 Pferde-Skelette, die noch ihr Zaumzeug tragen. 10 Sättel und Unmengen von Hufeisen liegen, zusammen mit eingebrochenen Holzteilen von der Decke und anderen Gegenständen im Raum verteilt herum. Alles sieht stark beschädigt und von Salz zerfressen aus. Selbst die Dachbalken sind teilweise kollabiert und auch die Treppe sieht nicht besonders stabil aus.

Die Pferde von *Lord Rogarath* und

seinem Gefolge wurden hier für die Reise eingepfercht und sind selbstverständlich während des Unwetters gestorben.

17. Hauptladeraum

Dieser Raum ist durch und durch mit allerlei Dingen gefüllt, die wild durcheinander den Boden bedecken: man erkennt mit Silberverzierungen bezogene, einst prächtige Möbelstücke, mehrere zerbrochene große Kisten, die riesige Bündel feinen Stoffes ausgespuckt haben - die jetzt jedoch durch die Kraft der Elemente ruiniert sind. Jeglich nur denkbare Art verzierten Bestecks, Silberteller, Messer, Gabeln, Löffel etc. Liegen verstreut herum. Die Überreste von 4 Teppichen und Gobelins liegen ausgebreitet unter allerlei Gold-, Silber- und Kupfermünzen bedeckt, herum. Ein gähnendes Loch im Boden, durch das gelegentlich Spritzer von Meerwasser emporschießen, beansprucht den vorderen Teil des Raumes für sich.

Das Geschirr und Besteck müßte man erst einmal polieren und säubern und wäre dann insgesamt etwa 1500GS (bei einem Gewicht von 25kg) wert. Sammeln die Abenteurer die Münzen auf, so kommen insgesamt 250GS, 450SS und 2300KS zusammen. Die Teppiche und Gobelins waren einst sicherlich sehr wertvoll, sind jedoch inzwischen irreparabel zerstört.

18. Quartiere der Mannschaft

Beide Räume haben dieselbe Beschreibung:

Die Wände dieses Raumes sind in 16 kleine Abschnitte unterteilt, in der wohl einst die Kisten befestigt waren, die jetzt wild im Raum verteilt liegen und ihren Inhalt über den Boden verteilt haben. Außerdem wurden mehrere senkrecht stehende Pfähle in der Mitte des Raumes im Boden verankert, an denen noch einige Ringe befestigt sind; die noch vereinzelt hängenden Hängematten lassen auf den Zweck der Pfähle und Ringe schließen. Neben dem üblichen Durcheinander auf dem Boden sind einige zerbrochene Lampen, kleine zerbrochene Tonkrüge und dergleichen zu finden.

TEIL 3 INTRIGEN IN DER TIEFE

Die Situation:

Viel ist in dem kleinen See-Elfen-Dorf passiert, mehr als sich die Überlandrassen vorstellen können. Etwa 24 Meilen südwestlich vom See-Elfen-Dorf (das entspricht einer Tagesreise für die Elfen) ist eine kleine Siedlung der Meermänner. Diese beiden Gruppen sind noch nie sonderlich gut miteinander ausgekommen, da sie oft um Nahrung und Ressourcen wetteifern müssen, es gab jedoch bislang keine großen gewalttätigen Auseinandersetzungen.

Vor etwa einem Monat ging der Anführer der Meermänner, der allseits beliebte *Kierl*, auf die Jagd, als die *Seehexe Tamara* ihn und sein Gefolge angriff und versklavte. Als Tamara herausfand, daß sie den Anführer der Meermänner unter ihrer Kontrolle hatte, entschied sie, durch ihn einen Krieg zwischen den Meermenschen und den See-Elfen zu entfachen. Auf diese Weise hoffte sie, sowohl Nahrung, Sklaven und Schätze auf einen Schlag bekommen zu können.

Tamara befahl dem versklavten *Kierl*, daß seine Leute sich auf Krieg vorbereiten sollten; Netze wurden geknüpft, Speere geschärft und auch sonst wurde allgemein für den Krieg gerüstet. Es war nicht schwer für *Kierl*, den Rest seiner Sippe davon zu überzeugen, gegen die ohnehin unbeliebten See-Elfen vorzugehen; zu hoch war ihr Vertrauen in *Kierl* und die mit versklavte Leibwache tat das übrige. Warum sollten die Elfen ihr Land, ihre Nahrung und Ressourcen klauen, ja diese sogar an Landratten verkaufen und dafür Metallgüter (insbesondere Waffen natürlich) kassieren während man hier nur das Nötigste zum Leben hat... Wahrscheinlich werden die Elfen selbst auf kurz oder lang angreifen; man muß ihnen zuvorkommen.

Diese Kriegsvorbereitungen der Meermänner wurden natürlich auch von den See-Elfen wahrgenommen, die diesem Treiben mit Argwohn und Angst begegneten. Die Spannung zwischen beiden

Diese Räume beherbergten die Crew. An Bord existierte eine 3-Schichten-Rotation, d.h., daß eine Schicht in diesen Räumen am Schlafen war, während zwei andere zu arbeiten hatten. Ansonsten ist nichts von Wert zu finden.

19. Futterlager für die Tiere

In diesem Raum wurde wahrscheinlich einst das Futter für irgendwelche Tiere aufbewahrt - außer stark verrottendem Stroh und Hafer ist in diesem Raum jedoch nichts zu finden.

20. Hinterer Laderaum

Ballistakugeln und -ersatzteile, sowie Mastsektionen, Segeltuch, Seile, Kabel sowie Bleigewichte sind in diesem Raum in einem heiden Durcheinander vorzufinden - und zwar in einem erdenklich schlechten Zustand; ein Teil der Ladung scheint außerdem durch ein Loch im Boden in nächst tiefere Ebenen gefallen zu sein (Gebiet [25]).

21. Hinterer Laderaum

(unter Deck) Dieser Raum hat wahrscheinlich einst die leicht verderblichen Nahrungsmittel für die Mannschaft enthalten, wie man am Geruch und der ausgefallenen Anzahl von Pilzkulturen vermuten kann.

EBENE 3

22. Oktopus

In der Mitte des Raumes ist ein spitzer Kranz des Korallenriffs zu erkennen, der nicht nur den Boden sondern auch die Wand zum Nebenraum durchbrochen hat. Dementsprechend ist der Boden sehr löchrig und der Raum ist über und über mit Unrat gefüllt, so daß der ursprüngliche Zweck dieses Raumes auf den ersten Blick nicht zu erkennen ist.

In einer Höhle im Riff lebt ein Riesenoktopus. Er ist in der Lage, Lebewesen, die sich in Raum [22] oder [23] befinden, zu spüren und wird versuchen, mindestens einen der Abenteurer zu greifen - so als kleinen Snack zwischen-durch...

23. Quartier der Ruderer

Die Sklaven und bezahlten Ruderer hatten hier ihr Quartier. Dieser Raum ist ungefähr 1 Meter unter Wasser und ein großes Loch im Boden und in der Wand zu Raum [22] ist das hervorstechende Merkmal dieses Raumes.

24. Ruderer - Bänke

Sechs lange Bänke sind auf jeder Seite des Schiffes gesetzt, die durch einen erhöhten, etwa 1,5 Meter breiten Steg voneinander getrennt sind. Mehrere der Bänke sind zerbrochen, offensichtlich als Folge des Zusammenstoßes des Schiffes mit dem Riff. Einige Ketten, die an den Bänken befestigt sind, liegen wild durcheinander und teilweise sitzt sogar ein noch intaktes Skelett auf der Bank - neben zahlreichen, wild umherliegenden Menschenknochen, die den Boden dieses Raumes pflastern.

25. Hintere Rudersektion

Zusätzliche Ruderer konnten hier eingesetzt werden, wenn es darum ging, schnell an Geschwindigkeit zu gewinnen, etwa zum Rammen oder für einen schnellen Start. Ein Riff ist hier durch die Wand gebrochen und hat mehrere Bänke zerstört.

Die Reise geht weiter

Die Abenteurer gehen zurück an Bord ihres Schiffes, das sie ohne weitere Probleme zum vereinbarten Umladepunkt bringt.

Achtung:

Der dritte Teil des Abenteurers liegt bislang nur als Beschreibung der Ausgangssituation vor, nicht jedoch als vollständig ausgearbeitetes Abenteuer.

ANHANG

Rassen stieg an, so daß die Elfen schließlich damit aufhörten, Spruchutensilien für die *Magiergilde* zu sammeln, um sich stattdessen selbst auf die bevorstehende Schlacht vorzubereiten; insbesondere da es bereits zweimal zu blutigen Konflikten zwischen Grenzpatrouillen kam. Keine der beiden Parteien war bei den Auseinandersetzungen im Vorteil, obwohl die Meermänner statistisch gesehen die Oberhand haben. Zwei Tage, bevor sich die Abenteurer mit *Ristalak* getroffen haben, nahm die Geschichte eine weitere Wende zum Schlechten hin. Die Elfen haben eine Gruppe Diplomaten zu den Meermenschen geschickt, um vielleicht doch noch das Schlimmste zu verhindern; jedoch ohne Erfolg. Am selben Tag, an dem die Elfen wieder gegangen sind, ist *Ssahii*, *Kierls* einziger Sohn und Erbe, verschwunden. *Ssahii* war mit seiner persönlichen Wache auf Erkundungstour und wurde dabei von einer Gruppe *Fischmenschen* gekidnappt; seine Eskorte wurde sofort getötet. Die Kultur der *Fischmenschen* ist primitiv, jedoch betreiben sie eine Art Ackerbau unter Wasser, weshalb sie nie als echte Bedrohung von den beiden mächtigen Unterwasservölkern angesehen wurden; man ließ sie in den ihnen zugewiesenen Reservaten weitestgehend in Ruhe (siehe auch Beschreibung der einzelnen Kulturen). Die *Fischmenschen* sahen jedoch ihre Chance, auf Kosten anderer an Einfluß zu gewinnen und nutzten sie. Die Meermänner haben natürlich allerlei Spekulationen über *Ssahii's* Verschwinden angestellt und kamen zu dem Schluß, daß die Diplomaten-Gruppe der Elfen *Ssahii* entführt haben müssen, nachdem sie die Versammlung verlassen haben...

Nachwort

Das soll nun genug der Anregungen sein. Ich hoffe daß diese Vorschläge, die eine oder andere auftauchende Frage der Spieler im voraus beantworten. Jedem Meister sei nun freigestellt, das Abenteuer an seine Gruppe anzupassen und den letzten Teil aufgrund der gegebenen Informationen selbst frei zu gestalten.

Der Zauberspruch Versklavung:

Da es sich hierbei um keinen der regulären Zauber handelt, muß wohl das eine oder andere Wort über diesen Spruch gesagt werden - am Besten geschieht dies, meiner Meinung nach, in Form einer Spruchbeschreibung, wie sie in den Regelwerken geschildert wird.

Versklavung

Stufe: G, 5AP:Gr, Zd:20sec, psy/verb, Rw: 30m, Wb: 1Ws, Wd:4Wo
Dieser Zauber wirkt auf Menschen und andere intelligente humanoide Wesen, z. B. auf menschenähnliche Rassen und auf Tiermenschen. Der Zauberer erlangt geistige Kontrolle über sein Opfer und bestimmt seine Handlungen - jedoch in wesentlich stärkerer Ausprägung als dies beim Zauber *Macht über Menschen* der Fall ist.

Die Spielfigur, die unter der Kontrolle des Zaubers *Versklavung* steht, handelt nach wie vor aus eigenem Antrieb, hat jedoch das unüberwindbare Bedürfnis, den mental gegebenen Befehlen des Zaubers Folge zu leisten (zur Erteilung neuer Befehle darf sich der Zauberer jedoch nicht mehr als 1km vom Opfer entfernen); sollte der Befehl jedoch den sicheren Tod der Spielfigur bedeuten, so steht ihr ein weiterer WW:Resistenz zu, ob sich der Zauber löst. Falls der WW:Resistenz mißlingt, wird der Befehl mit dem größtmöglichen Einsatz von Seiten des Verzauberten befolgt.

Allen Wesen steht nach 1 Woche ein weiterer WW:Resistenz zu, wobei Wesen vom Grad 7 aufwärts eine WM+4 erhalten (erleichtert). Sobald einer Spielfigur der erste WW:Resistenz gelingt, kann sie von demselben Zauberer 24 Stunden lang nicht wieder mit *Versklavung* verzaubert werden.

Das Spielen unter Wasser

Einige Dinge für das Spielen unterhalb der Wasseroberfläche sollen hier noch rasch erwähnt werden.

● Die Bewegung unter Wasser hat 3 Dimensionen. Im Kampf können somit 6 Personen eine Person an-

greifen: neben den allgemein möglichen 4 Personen kann es nämlich noch einen Angreifer von oben und einen von unten geben (Achtung: in solchen Fällen gilt WM+2: Angriff für denjenigen, der aus erhöhter Position angreift!).

● Wasser dämpft Geräusche, etwa wie ein Vollhelm. (sehr laute und hohe Töne sind auch über Entfernungen von mehreren Meilen gut zu hören!). Trotz der magischen Ringe, müssen die Abenteurer langsam und sehr deutlich reden und dürfen max. 3 Meter voneinander entfernt sein. Unterwasserbewohner können sich dagegen 'normal' verständigen.

● Wasser zerstört Gegenstände aus Papier sofort (Bücher, Spruchrollen). Normale unbehandelte Metalle korrodieren (langsam).

● Bewegung unter Wasser erfolgt schwimmend (Fertigkeit!). Charaktere ohne *Schwimmen*, bewegen sich mit B6 (+Geschicklichkeitsbonus), ab *Schwimmen* 12-14 (15-16) gilt B12 (B16). Für das Gehen am Boden gilt B4.

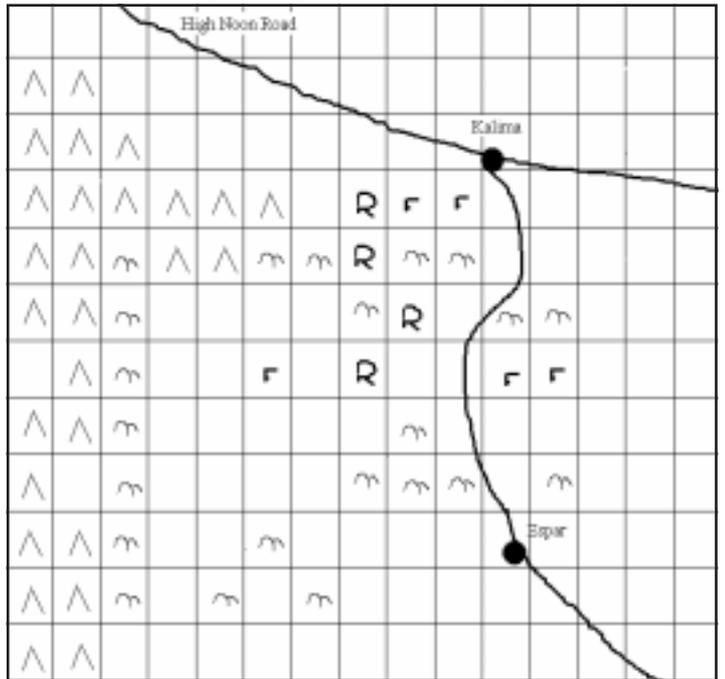
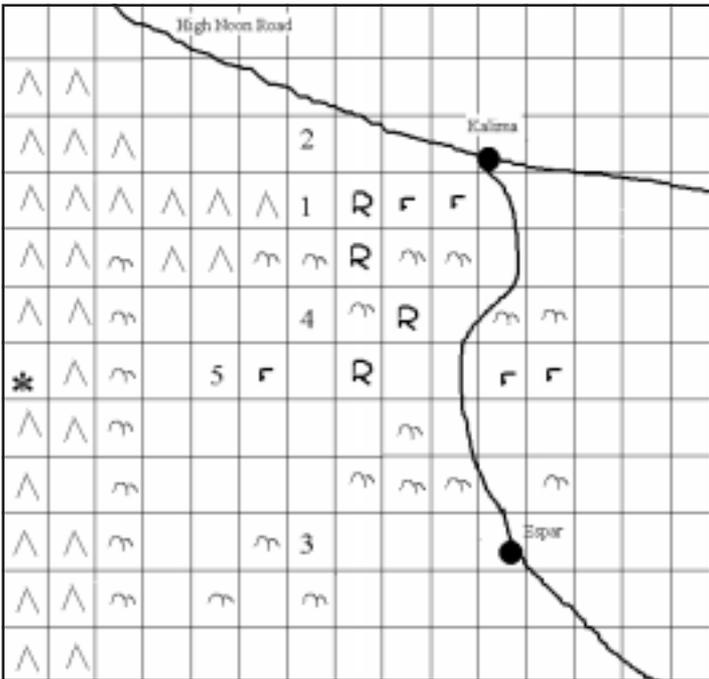
● Der Meeresboden ist etwa 30m tief, so daß noch Sonnenlicht den Boden erreicht und die Umgebung eine blaugrüne Färbung verleiht. Das Große Riff ist in seinem Zentrum etwa 25m hoch und fällt an seinen Seiten bis auf 3m ab (vom Boden aus betrachtet). Die anderen Riffe sind höchstens 12m hoch. Die Abenteurer haben etwa 10 Std. lang Tageslicht (etwa normale Sicht), 2 Std. Dämmerung (halbe Sehweite) und schließlich 10 Std. Dunkelheit gefolgt von 2 Std. Morgendämmerung.

● Da Feuer nicht unter Wasser brennt, ist magisches Licht die einzige Alternative. Auch Sprüche wie *Feuerball*, u.ä. mißlingen. Bei Sprüchen, wie *Blitze schleudern* verteilt sich die elektrische Ladung im Wasser, so daß auch der Zauberer und Nahestehende etwas von dem Spruch haben. (Meister-Entscheidung!).

● Schließlich muß noch bedacht werden, daß losgelassene Gegenstände, entweder an die Oberfläche treiben (wenn sie schwimmen können), oder aber auf den Boden gleiten, der u.U. jedoch sehr weit unten sein kann!

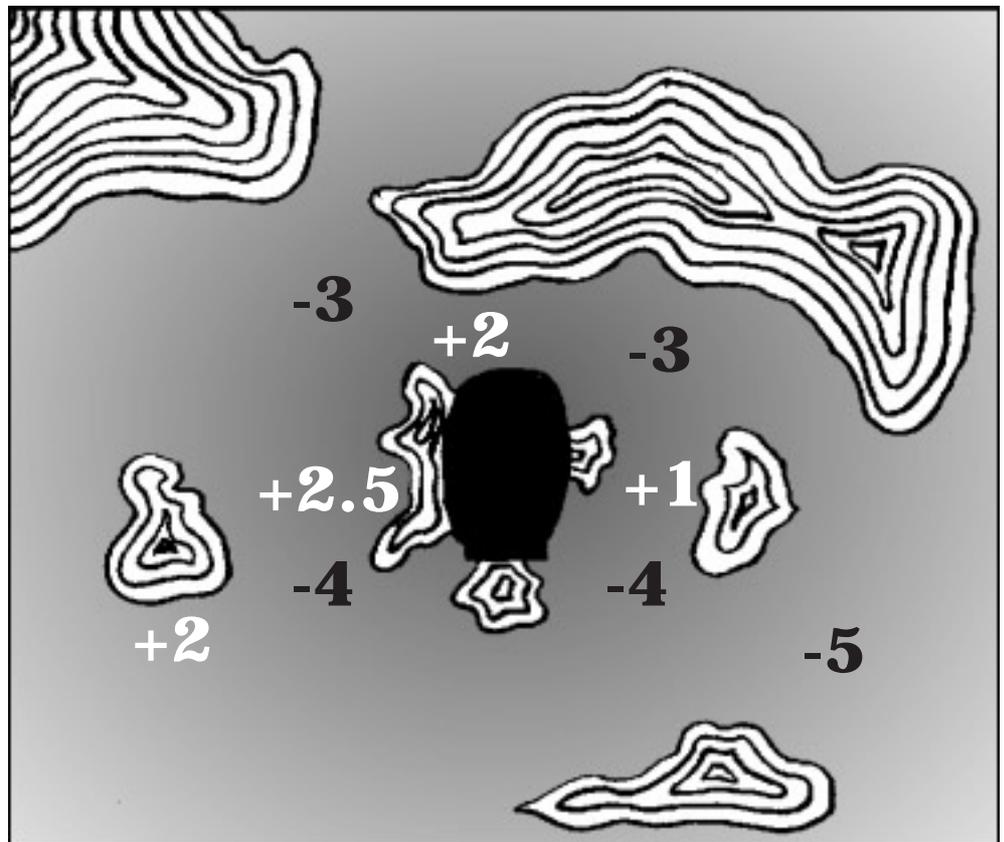
Karte der Umgebung von Kalima, Meister-Version

Karte der Umgebung von Kalima, Spieler-Version

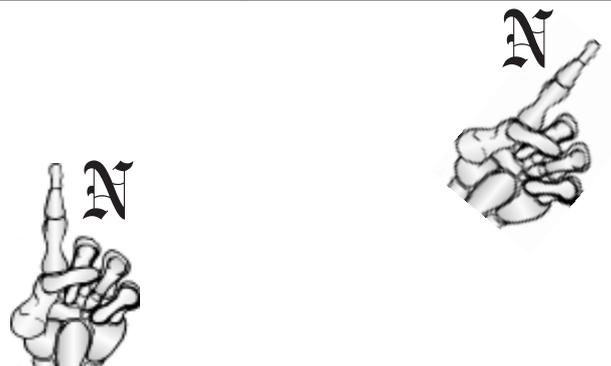
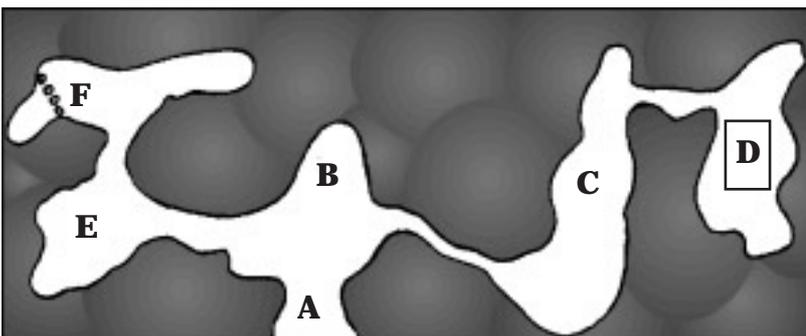


-  Gebirge
-  Hügel
-  Farm
-  Ranch
-  Ebene/Grasland

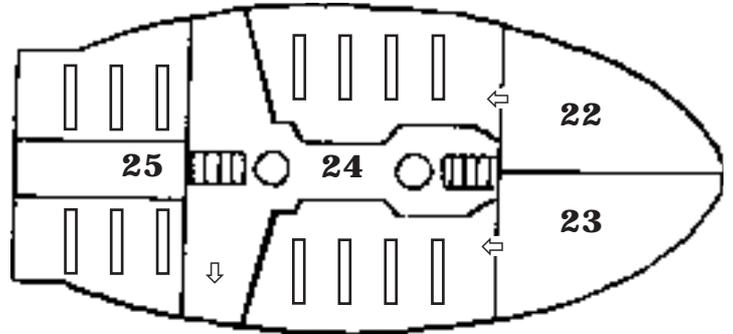
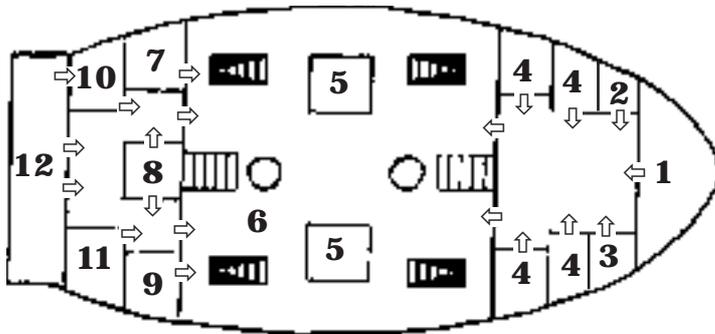
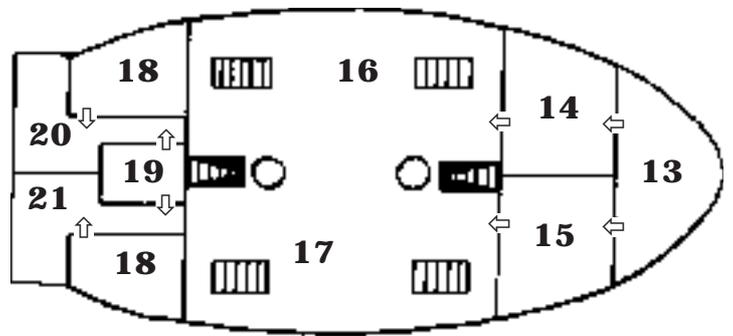
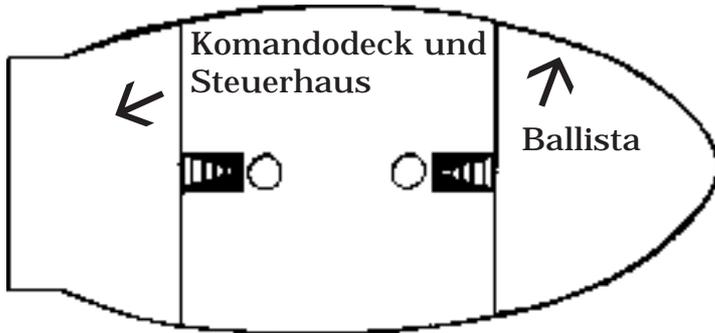
Karte der Umgebung
des Wracks
Sternenschweif



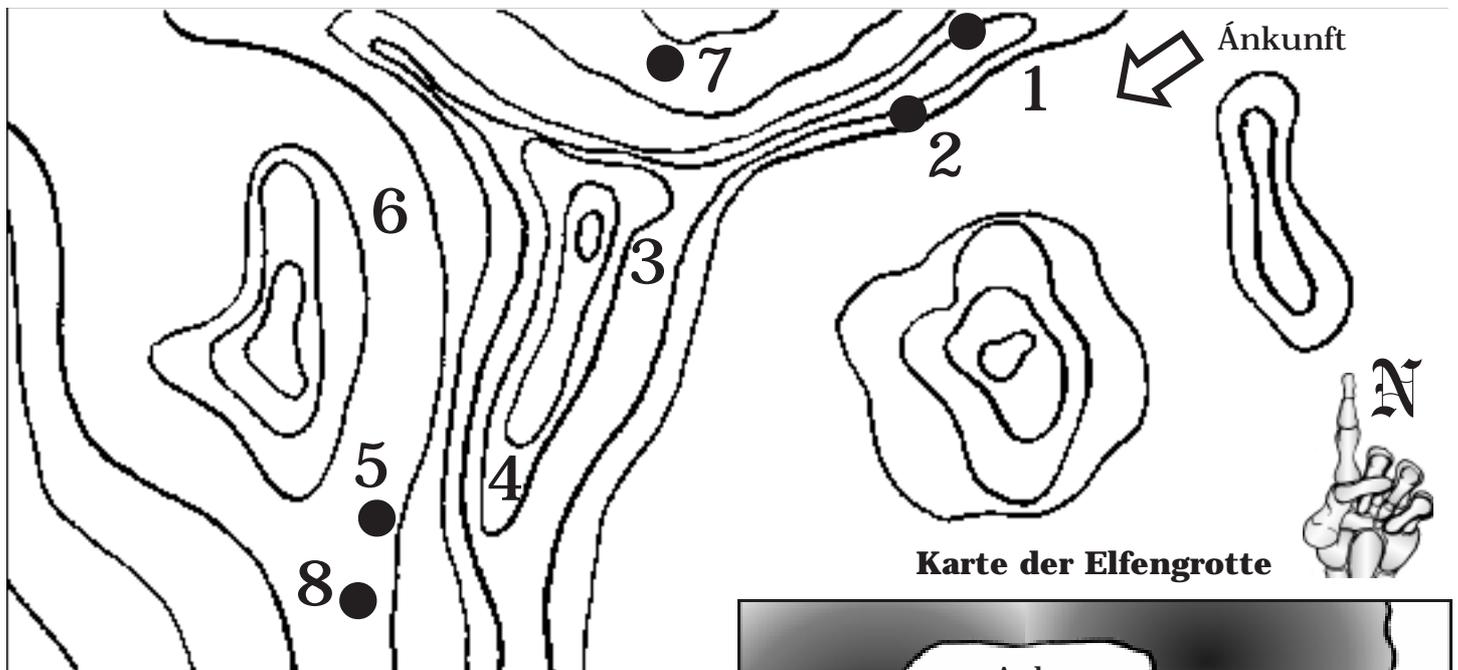
Karte des
Polymorphen-Horts



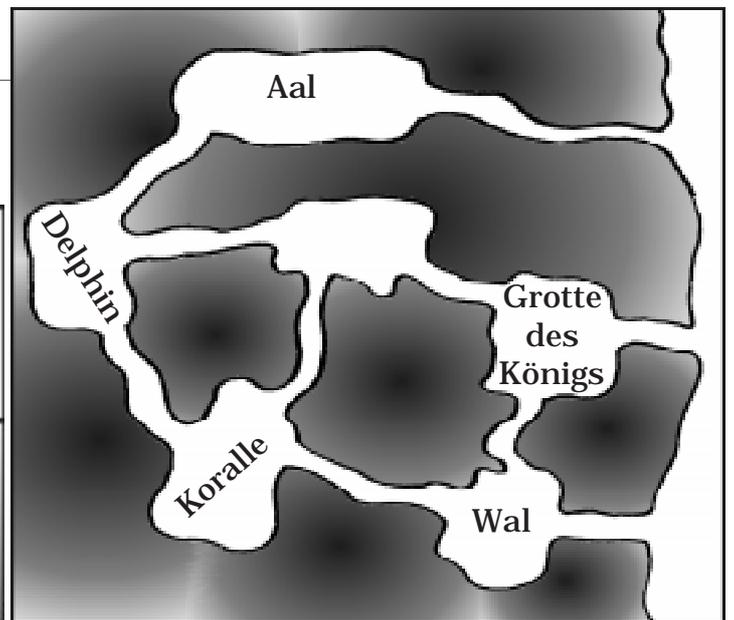
Die Decks des Wracks „Sternenschweif“



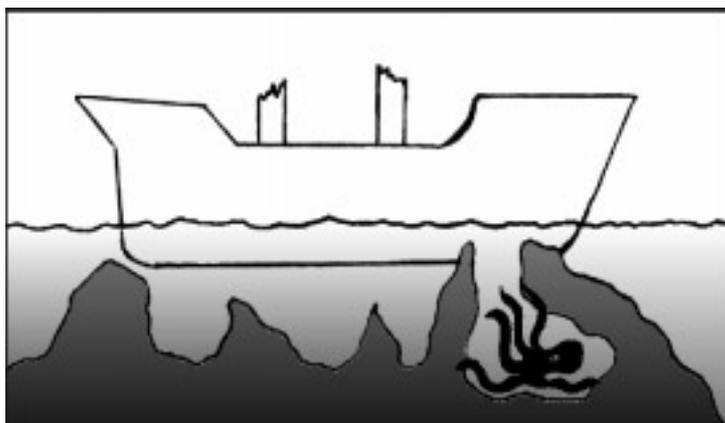
Das große Riff und Umgebung



Karte der Elfengrotte



Seitenansicht des Wracks mit Höhle der Riesenkrake





Der Golm

Eine Kreaturenbeschreibung

von

Frank Morawietz

Habt Dank für Eure freundliche Einladung, den Humpen nehme ich natürlich gerne an. So lasset Euch denn berichten, was mir während einer kürzlich abgeschlossenen Reise Wunderliches begegnet ist. Ihr fragt, was ich denn getan habe? Ich habe mein Geld als Leibwächter des ehrwürdigen Hassan Ibn Mussalah verdient, der es sich in den Kopf gesetzt hatte, über die Gebirge von Br'lin in den Südwesten von Bra An-Den-Burg nach Po'Ts-Damm zu reisen. Fragt nicht warum er eine derartige Idee hatte - ich weiß es auch nicht. Das einzige, was ich über sein Ziel verstanden habe war, daß es um ein Treffen von obskuren Gelehrten der Komputa-Lingistik, oder so ähnlich, ging. Aber das interessiert unsereinen sowieso nicht - Hauptsache der Lohn stimmt. Und da habe ich mich über Hassan Ibn Mussalah noch nie beklagen können. Aber ich schweife ab ... Hoch oben in den Gebirgen habe ich, als ich versuchte meinen Auftraggeber vor einigen Bewohnern Br'lins zu bewahren, unvermittelt einige seltsame Wesen erblickt. Sie waren nicht sehr groß, vielleicht so ähnlich wie ein Zwerg. Zuerst dachte ich, es handle sich um eine Abart der Orks und wollte schon verzweifeln, da wir ob unserer Begegnung mit den Wilden dieser Gegend doch schon recht angeschlagen und durch ihre ständige Verfolgung bald am Ende unsrer Kräfte waren, und ich einem weiteren Kampf - obwohl ich ihn selbstredend angenommen hätte - mit wenig Hoffnung für den Erfolg unserer Mission entgegengeblickt hätte. Die Wesen waren mit Reißzähnen bewaffnet und ihre Krallen mögen wohl bald eine Elle erreicht haben. Von ihnen troff eine grünlich schimmernde Flüssigkeit. Unter zwei kleinen Hörnern musterten uns ihre rotglühenden Augen im Dämmerlicht. Hinter ihnen peitschte ihr zackenbewehrter Schwanz die Luft. Nach kurzer Zeit, in der wir wie erstarrt dastanden, hoben sie ihre klauenbewehrten Hände und ...



winkten uns heran. Und zu unserem großen Erstaunen waren sie uns freundlich gesinnt! Sie boten uns Speis und Trank und Herberge an, ja es gab in ihrer Festung - weil das ist das einzige Wort, welches treffend ihren aus und in den Fels gehauenen Wohnort beschreibt - sogar liebliche Gärten die das Herz erfreuten und zum Verweilen einluden. Bedauerlicherweise war keine Unterhaltung möglich, da wir keine gemeinsame Sprache hatten. Daher haben wir nur wenig über die Herkunft und die Eigenarten dieser eigenartigen Rasse erfahren können. Wir wissen eigentlich nur, daß sie uns gegenüber zuvorkommend waren und daß sie im Kampf keine Waffen benutzen. Das mag wohl darauf zurückzuführen sein, daß Metall bei Ihnen ein verehrtes und anscheinend heiliges Material ist, welches nur von ihren Priestern in gar wundersame Bänder geschmiedet wird. In der Nähe dieser Bänder verspürte man fast sofort keinerlei Müdigkeit mehr und auch unsere verwundeten Kameraden berichteten von erstaunlichen Verbesserungen ihres Befindens, als die Golme uns als allererstes in einen Teil ihrer Festung führten, der angefüllt war mit den herrlichsten, kunstvoll geschmiedeten Dingen. Dort trafen wir einen ihrer Priester, woraufhin alle unsere Blessuren wie weggeblasen waren. Die ganzen Plagen der letzten Tage gerieten in Vergessenheit... Nachdem wir uns zwei Tage bei ihnen von unseren Begegnungen mit den Br'linern erholt hatten, verabschiedeten wir uns von unseren Gastgebern und brachen wieder gen Süden auf. Es war uns nicht möglich, etwas von den wunderbaren Kunstwerken mitzubringen, um sie Euch jetzt als Beweis vorzuweisen. Aber noch heute reden wir manchmal in freudiger Erinnerung von Ihnen, denen wir den Namen jenes Ortes gegeben haben, an denen wir Ihnen zum ersten Mal begegnet sind: Golm.

Golme führen ein zurückgezogenes Leben in den extremen Hochtälern, das fast vollständig dem Gebet zu den Göttern und der Arbeit gewidmet ist. Sie können die Berge auch gar nicht ohne Probleme verlassen, da sie sich vollständig an die dünne Luft gewöhnt haben. Daher haben sie auch kaum Kontakt mit

den anderen Kulturen Midgards und sprechen auch keine Sprache außer ihrer eigenen: Logglkk. Die einzigen regelmäßigen Handelsbeziehungen bestehen zu wenigen Zwergen, die die Golme mit dem Allernotwendigsten beliefern. Doch da die Zwerge niemals ein Monopol aufgeben - schließlich

werden sie in Gold bezahlt - wird man auch von ihnen so gut wie nichts über die Golme erfahren können.

Golme sind grundsätzlich den Menschen und anderen intelligenten Rassen Midgards gegenüber freundlich gesinnt, obwohl sie erbitterte Gegner sein können,

wenn man sie angreift oder ihren Lebensraum bedroht. Angeblich kann man sie in allen Hochgebirgen Midgards antreffen, doch können nur sehr wenige Reisende tatsächlich von einer Begegnung mit ihnen berichten.

Alle Golme bewegen sich mit traumwandlerischer Sicherheit auf Felsen und im Gebirge (*Klettern* +17, *Balancieren* +17). Wenn sie weite Strecken zurücklegen wollen, bedienen sie sich ihrer Gemen als Reittiere. Diese sind mindestens ebenso trittsicher wie ihre Reiter, da sie jedoch zudem vier Füße haben, kommen sie praktisch nie zu Fall. Natürlich sind die Golme auch sonst ihrer Umwelt gewachsen (*Überleben Gebirge und Überleben Schnee* jeweils +8).

Ähnlich den Zwergen können sie sich auch unterirdisch sehr gut orientieren und sind daher gute Bergleute, die viele edle Metalle und kostbare Steine zu tage fördern.

Ihre Priester sind Schmiede von außerordentlicher Begabung, doch

stellen sie niemals Waffen, sondern nur kunstvoll gearbeitete, ungefähr 2 Meter lange Bänder (ABW 50-EW Zaubern) aus Alchimistenmetall her, die dann mit den verschiedensten Wundern - in der Regel solchen der Heilung - belegt werden können. Diese Wunder wirken auf alle, die sich einem dieser Bänder bis auf 3 Meter nähern. Nach einer Anwendung ist das Band aber entladen. Es dauert ungefähr einen Tag und eine Nacht bis es wieder zu einer Wundertat fähig ist.

Es gehen Gerüchte um, daß ein legendärer Meister dieser Schmiedekunst es verstand, auch kleinere Bänder mit einem geringeren Wirkungskreis herzustellen. Doch niemand hat je eines davon gesehen. Und die Kunst sie herzustellen ist wohl im Laufe der Zeit verloren gegangen. Genug Anreize für die Suche nach dem ... Golm !

Wie immer sind Kommentare und Kritik erwünscht. Wenn jemand gerne an der Geschichte der Golme weiterschreiben möchte, ist er auch

*herzlich willkommen. Die Namen der vorkommenden Orte müssen natürlich noch an Midgard angepaßt werden. Ich habe mich an die gehalten, die mich zum Namen der Golme führten; soll heißen: **Golm gibt es wirklich.***

Midgard-Werte

Golm

Gr 3, In m60, LP 2W4+2, AP 2W6+4, LR, RW 70, HGW 45, B 24, Res 12/14/12, Angriff Klaue+8 (1W6+1W6 Gift), **Abwehr** +12

Als Golm-Priester

Gr 5, In m80, LP 2W4+2, AP 4W6+4, LR, RW 60, HGW 35, B 20, Res 15/17/14, Angriff Klaue+6 (1W6+1W6 Gift), **Abwehr** +14,

Zaubern +16: *Zauberschmiede* (nicht auf Waffen), *Heilen von Wunden*, *Handauflegen*