

# Myrkdag

von Gerd Hupperich

aus der Abenteueranthologie „Spinnenliebe“ Verlag F&SF, 1992

aventurisiert für DSA4 von Ragnar Schwefel

die Karte des Gasthauses für die Spieler stammt von Udo Kaiser  
mit Bildern von B.Berghausen, Jens Haller, Caryad u.a.

mit freundlicher Genehmigung von Gerd Hupperich und dem Verlag F&SF  
- copyright © 1992 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg -

Das Abenteuer *Myrkdag* ist eine Spukhaushandlung mit einer eingeflochtenen Kriminalgeschichte  
für 2 bis 4 Helden niedriger bis mittlerer Erfahrung  
(mit entsprechender Anpassung ist es aber auch für hochstufige Helden geeignet).

## Inhalt

<b>Vorbemerkung</b> .....	2	Die Statuette des Namenlosen .....	12
<b>Myrkdag (Dunkeltag)</b> .....	3	Lösungsmöglichkeiten .....	12
Kurzfassung der Ereignisse .....	3	Belohnung .....	13
Albernia .....	4	<b>Die Räumlichkeiten</b> .....	<b>13</b>
<b>Die Vorgeschichte</b> .....	<b>4</b>	Erdgeschoss .....	13
Das Überwasserhaus .....	4	Obergeschoss .....	14
<b>Der erste Abend</b> .....	<b>6</b>	Dachgeschoss .....	15
Prolog - Die Ballade des Barden .....	6	Keller .....	15
Die übrigen Gäste treffen ein .....	7	<b>Nichtspielerfiguren</b> .....	<b>16</b>
<b>Vier Tage und vier Nächte des</b>		Die Heiler .....	16
<b>Schreckens</b> .....	<b>8</b>	Die Anhänger des Namenlosen .....	17
Die geisterhaften Anschläge .....	9	Die Bewohner des Wirtshauses .....	18
Die Drehung der Schraube .....	9	Die Gäste .....	19
<b>Epilog - Ein Ende mit Schrecken</b> .....	<b>11</b>	<b>Neuer Zauber</b> .....	<b>21</b>
Leitfaden .....	11	<b>Zeittafel</b> .....	<b>21</b>
Fylks Tod? .....	11	<b>Handout</b> .....	<b>23</b>
Der rote Würger erscheint .....	11	<b>Nach dem Finale</b> .....	<b>24</b>

## Vorbemerkung

### Midgard/DSA

Der Verlag für F&SF ist der Midgard Hausverlag, zu dem Midgard nach Ausflügen zu Klee-Spiele und Pegasus wieder zurückgekehrt ist. Neben den Hauptprodukten hat der Selbstverlag der Frankes aber auch eine Reihe von Abenteueranthologien herausgegeben, die zwar schon ein paar Jahre auf dem Buckel haben, die sich aber auch nach heutigen Maßstäben überwiegend durch eine gute Qualität auszeichnen.

Über ebay sollte es möglich sein, an diese Anthologien noch heran zu kommen, darüber hinaus ist geplant, einen Teil der Abenteuer bei [www.Midgard-Online.de](http://www.Midgard-Online.de) zu veröffentlichen.

Viele mir bekannte Midgard-Abenteuer sind ohne große Probleme nach Aventurien überführbar. Nur bei dem einen oder anderen magischen Effekt sollte man als Meister bereit sein, die aventurische Magie zumindest für die NSC Magier zu erweitern. Andererseits ist durch die Spontanen Modifikationen ja heutzutage auch bei DSA viel möglich.

Das Original Midgard-Abenteuer könnt ihr kostenlos herunterladen: [http://www.drosi.de/md/md\\_abent.htm](http://www.drosi.de/md/md_abent.htm)  
Zur Illustration habe ich teilweise Original Bilder und z.T. Bilder aus anderen DSA-Werken benutzt. Der Plan stammt allerdings aus der Feder von Udo Kaiser. Ich habe an einigen Stellen Musikvorschläge zur Untermalung angegeben. Sollten Sie als Spielleiter das Meistern mit Musik noch nicht gewohnt sein, versuchen Sie es einmal.

### Aventurische Einbindung

Bei dem hier vorliegenden Abenteuer Myrkdag handelt es sich um eines meiner Lieblingsabenteuer,

das ich bereits mehrmals in Aventurien geleitet habe. Insbesondere im Mittelreich ist es an mehreren Stellen zu platzieren. In dieser Version habe ich mich für die Reichsstraße von Honingen nach Gratenfels entschieden, doch sollte es keine großen Probleme bereiten, es an einer anderen Stelle einzusetzen.

Für die Einbindung des Spielmonats haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie siedeln das Abenteuer um den unten beschriebenen Dunkeltag an oder Sie verlegen das Abenteuer um einen Monat nach hinten, in die letzten vier Tage der Namenlosen Tage. Ich denke aber, dass dies erfahrenen Spielern zu schnell einen Fingerzeig auf die Machenschaften des Kultes geben wird, weshalb ich darauf verzichtet habe. Doch in Ihrer Gruppe mag dies besser funktionieren und dann sollten Sie dies versuchen. Nähere Informationen zu den einzelnen Namenlosen Tagen finden Sie in **GKM** und im Abenteuer **Die Tage des Namenlosen**. In diesem Fall ist der Myrkdag der 5. Tag der Namenlosen Tage. An diesen Tagen ruhen die meisten Arbeiten, denn was soll in solchen Stunden des Unheils schon gelingen. Es werden keine Reisen begonnen, keine Verträge geschlossen, keine Toten beigesezt, keine Ehen geschlossen. Selbst einsetzende Geburten werden möglichst mit Kräutern verschoben. Manches, was über den Myrkdag erzählt wird, ist nur Aberglaube – aber vieles auch nicht.

Ich hoffe, Sie haben mit dem Abenteuer ebenso viel Spaß wie ich.

Ragnar Schwefel, Berlin im April 2007

# Myrkdag (Dunkeltag)

Der Myrkdag ist letzte Tag eines jeden Monats im mittelreichischen Kalender, auf den die Neumondnacht folgt. An diesem Tag und vor allem in der Nacht sind die Mächte der Finsternis stark und bedrohlich.

Der Schauplatz, ein Gast- und Heilerhaus an der Reichsstraße, steht eine Tagesreise östlich der Stadt Honingen, am östlichen Rand der albernischen Baronie Niederhoningen.

Das Abenteuer erstreckt sich über vier Tage von der Ankunft der Abenteurer im Überwasserhaus bis zur Neumondnacht. Die Handlung orientiert sich an Motiven alter melodramatischer Filme, z.B. *The Phantom of the Opera* (1925), *The Cat and the Canary* (1927) oder *The Old Dark House* (1932), und versammelt skurrile Personen, bizarre Szenen und Ankündigungen drohenden Unheils, die im Myrkdag gipfeln. Abgesehen von Anfang und Ende sowie von

den wiederholten Mordanschlägen wird auf eine starre Festschreibung des Ablaufs verzichtet. Der Reiz des Abenteuers besteht darin, dass die handelnden Personen absichtlich oder unabsichtlich eine Atmosphäre erzeugen, in der niemand mehr Natürliches und Übernatürliches unterscheiden kann.

Bis zum Schluss kann diese Unentschiedenheit bestehen bleiben, um dann schlagartig durch das Erscheinen des Geistes aufgehoben zu werden. Der Spielleiter bekommt Mittel an die Hand, die unerschütterliche (?) Ruhe der Abenteurer zu strapazieren und sie zu verwirren: Auch die Spieler sollen ja von der Stimmung beeinflusst werden.

Einige Abschnitte werden mit »**Omen:...**« eingeleitet. Es handelt sich um kleine Szenen und Ereignisse, die der Spielleiter nach Belieben einbauen kann, um "*die Schatten, die der Myrkdag wirft*" zu vertiefen.

## Dramatis Personae

**Rhyfedd ap Gorllewin** - Magier (Donnerbach, Heilung), Apotheker und Hauswalter, (Mittelländer, Albernia)

**Connariu** – Heilerin, Pförtnerin und Aufpasserin (Mittelländerin, Albernia)

**Lepheton ("Leffi") Danalogos** - Koch und Wundheiler (Halb Moha, halb Mittelländer von den Zyklopeninseln)

**Menellin** – Lehrling (Mittelländer, Nordmarken)

**Hagunald von Mersegrund/Bowin Godwin** – Magier (Halle der Macht, Lowangen), Geweihter des Namenlosen, (Mittelländer, Nordmarken)

**Rhaffnor** - Wirt (Mittelländer, Nordmarken)

**Lafur** - Koch und erstes Opfer (Mittelländer, Albernia)

**Neglechafel ("Spitzzunge") Rubansunni/Alara** – Schankmaid, Hexe, Anhängerin des Namenlosen (Tulamidin, Almada)

**Asfaloth** – Wieselvertrauter von Neglechafel

**Gefron und Allwed** - Bruder und Schwester, Weisenkinder, die der Wirt aufgenommen hat (Mittelländer, Albernia)

**Nualar** – Barde (Mittelländer, Albernia)

**Hasatar S.d. Goram** – Söldner (Amboßzweig)

**Cornwyddor** – Landvogt (Mittelländer, Nordmarken)

**Abbo, Elko, Roana** – Jagdgefolge (Mittelländer, Nordmarken)

**Alcwyn** - der Rote Hausgeist

## Kurzfassung der Ereignisse

### Abend/Nacht 1

Die Abenteurergruppe ist im Überwasserhaus, und Nualar singt seine Ballade. Hagunald, Hasatar und Cornwyddor mit Jagdgefolge treffen ein. Beim Abendessen prophezeit Connariu nahes Unheil. Neglechafel sticht dem toten Holzfäller die Augen aus, die Hagunald für das *Zauberauge* (s.u.) braucht. Zugleich machen sich einige Männer des Landvogts mit den Pferden aus dem Staub. Dabei laufen auch die Tiere der Abenteurer weg.

### Tag 2

Auf der Suche nach den Pferden findet man Llafurs Leichnam. Hasatar reist nach Honingen. Hagunald wird nachts auf das vermauerte Gewölbe aufmerksam. 1. Anschlag auf Fylk.

### Tag 3

Neglechafel findet den Eingang in das vermauerte Gewölbe. Hasatar kehrt zurück. 2. Anschlag auf Fylk.

### Tag 4

3. Anschlag auf Fylk.

*Optional: Ein Praios-Geweihte erscheint abends (s.u.). Er steht im Dienst der Inquisition und dient als Hilfe für den Notfall und als Motivationsgeber, die Gruppe nach dem Finale zusammen an den vom Meister gewünschten Ort zu befehlen (s.u. »Nach dem Finale«).*

### Myrkdag

4. Anschlag auf Fylk. Hagunald durchbricht die Mauer in das Gewölbe. Alcwyn erscheint.

Die Abenteurer sind gezwungen, im Überwasserhaus zu bleiben, da ihre Pferde nachts verschwunden sind (siehe Abend/Nacht 1). Sie haben so Gelegenheit, sie mit den Angelegenheiten der Hausbewohner zu konfrontieren, damit sie sich aus Neugier in die Handlung einschalten können. Sollte die Gruppe jedoch darauf bestehen weiterzureisen, sollten sie bedenken, dass ein Fußmarsch zur Stadt bei den derzeitigen Regenfällen und Überschwemmungen

mindestens einen vollen Tag dauert und ausgesprochen unangenehm ist. Ist diese Aussicht nicht abschreckend genug, kann Hasatar die Abenteurer um Mithilfe bitten und ihnen einen Teil seines Lohns anbieten. Die Abenteurer können ihn dann nach Honingen begleiten, wo sie Hinweise auf die Hintergründe der Ereignisse erhalten. Dies sollte eigentlich genügen, um das Abenteurerblut der Spieler in Wallung zu bringen.

## Albernia

Das Königreich Albernia, an dessen östlichem Rand die vorliegenden Ereignisse spielen, hat sich vom Mittelreich losgesagt und befindet sich seit einiger Zeit im Krieg mit dem Herzogtum Nordmarken. Teile des Landes werden von Nordmärkern oder mit ihnen kollaborierenden albernischen Adligen regiert. So auch in diesem Fall die Baronie Niederhoningen, die derzeit von einem nordmärkischen Landvogt beherrscht wird. Der Wille der einheimischen albernischen Bevölkerung ist jedoch ungebrochen, und eine Untergrund-

bewegung macht den Nordmärkern beträchtlich zu schaffen.

Die einheimische albernische Bevölkerung befindet sich mit ihren nordmärkischen Unterdrückern in ständigem Konflikt, und Misstrauen und Hass prägen oft das alltägliche Miteinander. Da die Spannungen sich erst recht bis in die Niederungen dieses Abenteuers fortsetzen sollten, sind die Volkszugehörigkeiten der Nichtspielerfiguren vermerkt (nähere Informationen zu dem Konflikt in der SH **Am Grossen Fluss**).

# Die Vorgeschichte

## Das Überwasserhaus

Ca. 20 Meilen von Honingen entfernt, steht an der Abzweigung der Reichstraße über die Tommel nach Waldesruh ein graues Feldsteinhaus an der verschlammten Straße, die über die bewaldeten Hügel nach Osten führt. Die angeschwollene Tommel plätschert gegen die nördliche Mauer des Hauses und füllt einen steingefassten Brunnen bis zum Rand. Das mit Holzschindeln gedeckte Dach wirkt vor lauter Moos- und Grasbewuchs wie ein vollgesaugter grüner Schwamm. Wasser gurgelt geräuschvoll durch die brüchig aussehenden Regenrinnen aus Rinde. Über dem rechten Hauseingang steht in verwaschener roter Schrift "Das Überwasserhaus. Ein Topf für den Gast, ein Bett für den Kranken." Etwas entfernt liegen ein kleiner Stall und ein Hühnerhaus. Dahinter breitet sich der grüne Wald aus (s. a. Handout für die Spieler).

Das alte "Überwasserhaus" ist im Besitz des Peraine-Tempels von Honingen, der etwa die Hälfte der Räumlichkeiten an den Wirt Rhaffnor verpachtet hat. Der andere Teil ist Wohnung und Wirkungsstätte der vier Heiler Rhyfedd ap Gorllewin, Connariu, Lepheton Danalogos und Menellin. Der Weg zur Stadt ist unbefestigt und derzeit aufgrund anhaltenden Regens total aufgeweicht. Durchreisende und die Bauern einiger Walddörfer suchen das Überwasserhaus auf; Städter sind nur selten anzutreffen.

Während des Abenteuers versammeln sich an jedem Tag **1W6-3 Reisende**, die für eine Nacht bleiben, und am Abend je **1W6+2 Bauern** im Schankraum. Die Anzahl der Bauern verringert sich täglich um 2 (z.B. 1W6-2 an Tag 3), wenn der Myrkdag näherrückt. Am Vorabend der Neumondnacht kommt kein Bauer.

Alkoholische Getränke werden bis auf Dünnbier zum doppelten des sonst üblichen Preises ausgeschenkt.

Starke Spirituosen wie Branntwein gibt es überhaupt nicht. Der Wirt muss diese Auflagen im Rahmen des Pachtvertrags erfüllen, damit "das tierische Gesaufe und Gegröle des Fahrervolks und der Dörfler den leichten Schlummer der Kranken nicht störe." Betrunkene Gäste werden grundsätzlich nicht geduldet und in den **Stall** geschickt, der 10 Schritt vom Haus entfernt steht und bis zu sechs Pferden Platz bietet. Zur Zeit wird das Gasthaus nur von Rhaffnor und Neglechafel/Alara bewirtschaftet, da der Koch Lafur (angeblich) vor sechs Tagen aus Angst vor dem Myrkdag weggelaufen ist. Lepheton hilft daher abends nebenbei am Herd aus, weil er etwas Küchenerfahrung besitzt. Rhaffnor muss nicht nur seine Gäste, sondern auch die Heiler und Bettlägerigen verköstigen.

Die Aufgabe der Heiler besteht vor allem in der Versorgung der Landbevölkerung - meist mit konventionellen Mitteln (*Erste Hilfe* und ärztliche Erfahrung) Nur für begüterte Reisende rentiert sich der Einsatz magischer Fähigkeiten. Rhyfedd achtet sehr streng auf die Einhaltung dieser "natürlichen" Verteilung gesund machender Hilfen. Diese Ordnung wird automatisch eingehalten, da nur Rhyfedd wirksamere Heilkünste beherrscht.

### Die Nacht Alcwyns des Roten

**Gerüchte:** Nach seinem Tod erscheint Alcwyn jeweils am 30. ING und sucht das Überwasserhaus heim.

Vor etwa 7 Jahren erhängte er sich hier in der Neumondnacht (und dieses Jahr wird wieder am 30. ING Neumond herrschen), so raunt man sich unter den Einheimischen zu. Die einen behaupten, dass er ein reumütiger Mörder gewesen sei, den seine Gewissens-

qualen zum Selbstmord getrieben hätten, die anderen sprechen von einem mittellosen Schwerkranken, den Rhyfedd abgewiesen hätte und der daraufhin verzweifelt in den Tod ging.

Die Seele des Selbstmörders hingegen blieb dem Haus verhaftet und er soll jedes Jahr in seiner Todesnacht erscheinen.

Angetan mit einem blassroten Gewand lauert Alcwyns Geist dann angeblich im Gebälk und wirft Würgeschlingen nach seinen Opfern.

### **Des Mondes dunkle Kräfte**

Natürlich ist diese Geschichte nur die halbe Wahrheit. Vor knapp siebeneinhalb Jahren erbte der Peraine-Tempel in Honingen von der ehemaligen kinderlosen Eigentümerin das heruntergekommene Überwasserhaus und ließ drei Heiler dort einziehen: Alcwyn, Rhyfedd und als ihre Gehilfin Connariu. Lepheton und Menellin wurden erst ein bzw. drei Jahre später Mitglieder der Gemeinschaft - nach Alcwyns Verschwinden. Der Wirt Rhaffnor zog vor knapp vier Jahren ein.

Alcwyn war anfangs der Hauswalter. Er entdeckte im Keller einen vermauerten Eingang. Da er wusste, dass das Haus auf den Fundamenten eines alten druidischen Quellheiligtums steht, wollte Alcwyn den Zugang wieder freilegen. Diese Arbeit nahmen Rhyfedd, Connariu und er in der Nacht des Neumonds in Angriff. Das Brunnenwasser war stark angeschwollen, denn der unter dem Haus durchfließende Bach führte wie auch jetzt viel Wasser mit sich. Alcwyn fiel in die Flut, und statt ihm herauszuhelfen, unterließ es Rhyfedd absichtlich, dem Ertrinkenden Hilfe zu leisten, weil er das Amt des Hauswalters beehrte. Er zwang die erschrockene Connariu, den Leichnam im Wasser zurückzulassen. Die Heilerin glaubte, Rhyfedd hätte vor Schreck nicht schnell genug reagiert, um Alcwyn zu retten.

Anschließend verbreitete Rhyfedd die Kunde, Alcwyn wäre zusammen mit einem verdächtigen Patienten, einem Landstreicher, spurlos verschwunden. Die Männer der damaligen Baronin durchkämmten zwei Wochen lang vergeblich das umliegende Gebiet. Connariu war sich nicht sicher, ob Rhyfedd nur sein Versagen verheimlichen wollte oder ob er unlautere Absichten hegte, aber sie schwieg. So konnte er ungestört Alcwyns Nachfolge als Leiter des Überwasserhauses antreten.

Als sich die Todesnacht Alcwyns zum ersten Mal jährte, verfiel Connariu einem seltsamen Wahn und erblindete. Sie schrie vor allen Gästen, Alcwyns Geist sei in ihr und wolle sich an Rhyfedd rächen. Seitdem ist sie schnell gealtert und "seltsam". Rhyfedd glaubte zwar nicht an den Einfluss des Toten, förderte aber die sich schnell ausbreitende Gespensterfurcht. Er versprach sich davon, dass sie Konkurrenten für sein Amt fernhielt. Er setzte auch die Mär von dem Erhängten in die Welt.

Was aber war wirklich geschehen? Die zahlreichen Regengüsse im Frühjahr hatten für einen Bergrutsch gesorgt, dem ein geheimer Schrein von Anhängern des

Namenlosen zum Opfer fiel. Die Schlammfluten brachen in das Heiligtum ein und rissen eine heilige Statuette des dunklen Gottes fort. Es wurde zu Tal gespült und landete in der Tommel, die schließlich unter dem Überwasserhaus verschwindet. Dort kam die Statuette in dem alten heiligen Brunnen zur Ruhe und aktivierte ihn zu einem Fokus finsterner Kräfte, die schließlich Alcwyns Geist in seiner Ruhe störten. Zuerst erschien er der leicht zu beeinflussenden und für Übernatürliches besonders empfänglichen Connariu, die durch den Schock verrückt wurde und sich seitdem nicht mehr an den Todesfall erinnert.

### **Ein verzögerter Personalwechsel**

Bis vor kurzem ging im Überwasserhaus alles seinen gewohnten Gang. Inzwischen aber hat der neue Hochgeweihte des Peraine-Tempels beschlossen, den Außenposten im Überwasserhaus zu erweitern. Zuerst soll Rhyfedd durch einen fähigeren Leiter, einen Geweihten, ersetzt werden. Die Belegschaft im Überwasserhaus ist vor 15 Tagen angewiesen worden, Seine Gnaden, der Hüter der Saat Fylk ui Rhys aufzunehmen. Niemand von ihnen weiß aber bis jetzt, dass dieser der Nachfolger von Rhyfedd werden soll.

Die Familie von Fylk ui Rhys lebt im Winhal, wo Fylk vor einigen Jahren in eine heftige Auseinandersetzung mit Anhängern des Namenlosen verwickelt war. Den Geweihten des verbotenen Kultes ist Fylk und sein Hass gegen sie daher nur zu gut bekannt. Ihnen missfällt die Aussicht, dass in dieser Gegend jemand eine einflussreiche Stellung erringt, der so vertraut mit ihren Schlichen ist wie Fylk. Daher schickten sie einen der ihren, Hagunald von Mersegrund, Fylk hinterher, um ihn zu beseitigen.

Hagunald stellte Fylk zwischen Honingen und dem Überwasserhaus eine Falle. Mit einem HORRIPHOBUS löste Hagunald bei zwei Zugpferden eines mit Bierfässern beladenen Fuhrwerks Panik aus, und die Tiere preschten plötzlich auf den überraschten Heiler zu und schleuderten ihn zu Boden. Hagunald eilte herbei, um zu sehen, ob der Anschlag erfolgreich war. Doch ein rollendes Fass erwischte ihn im Rücken, und er verlor das Bewusstsein. Die hilfsbereiten Bierkutscher luden die beiden Verletzten auf den Wagen. Den schwer verwundeten Fylk brachten sie zu den Heilern des Überwasserhauses, während Hagunald nur Quetschungen erlitten hatte und bald in einem nahegelegenen Bauernhof aufwachte. Als er hörte, dass Fylk noch lebte, erschlich er sich durch Vorzeigen seiner leichten Verletzungen unter dem Namen Bowin Godwin die Aufnahme ins Überwasserhaus.

Rhyfedd erkannte Fylk nicht als Heiler, weil dieser Inkognito reiste, weil er so erhoffte unverfänglicher an Informationen über das Überwasserhaus heranzukommen, bevor er sich dort zu erkennen geben würde. Fylk war nun aber in ein Koma gefallen, und Hagunald hoffte, der Heiler würde doch noch sterben. Aber der Kranke erholte sich zusehends. Der Namenlose Geweihte wollte seinen Aufenthalt in der Krankenstation nicht über das nötige Maß hinaus verlängern, um keinen Verdacht zu erregen. Außerdem hatte er

inzwischen von Neglechafel zugetragen bekommen, dass sich ein Bote des Tempels (Hasatar) auf die Suche nach dem verschwundenen Fylk begeben hatte. In der Zwischenzeit hatte Neglechafel den Koch Lafur ermordet, als dieser seine Rebhuhnfallen im Wald überprüfte. Sie wartete einen Tag und ließ sich von Rhaffnor als Küchenhilfe mit dem Namen Alara

anstellen. Hagunald/Bowin verließ zu diesem Zeitpunkt das Haus, um - wie er sagte - sich endlich in Honingen seinen Geschäften zu widmen. Er wird aber am ersten Nachmittag wiederkommen und erzählen, dass er in der Stadt kein Glück gehabt hätte.

## Der erste Abend

### Zum Vorlesen:

Regen und nichts als Regen. Es ist viel zu kalt für den Ingerimm.

Schweigsam zieht ihr eures Weges und hofft endlich das Überwasserhaus zu erreichen, von dem man euch in Honingen erzählt hat, an der Abzweigung nach Waldesruh.

Vor Nässe und Kälte bibbernd macht euer Herz einen Sprung, als ihr durch die Regenschwaden endlich rechter Hand ein großes Haus mit kleinen Nebengebäuden ausmacht.

Tatsächlich: Das Überwasserhaus.

Ein etwa 14-15 jähriger Junge eilt zur Hilfe, um Eure Pferde zu versorgen. Er führt sie in den Stall und bringt das Gepäck herein.

Eine nähere Beschreibung der äußeren Erscheinung siehe oben »Das Überwasserhaus«.

Dieses Abenteuer ist im übrigen hervorragend dazu geeignet, eine neue Gruppe von Helden zusammenzuführen. Die Helden können also auch nach und nach einzeln im Überwasserhaus eintreffen.

Für die Motivation der Helden, sich auf das Abenteuer einzulassen, ist es hilfreich, wenn die Helden über eigene Pferde verfügen (s.u.).

Die Handlung beginnt mit dem Erscheinen des letzten Abenteurers im Schankraum (1), wo sich außer dem Wirt **Rhaffnor**, dem Barden **Nualar** noch **fünf Holzfäller** und drei Gäste - **Bowin Godwin** alias Hagunald, die angesehene Wanderschmiedin **Willimai Tannert (Albernierin)** und der Krämer **Helmer Liegerfeld (Nordmärker)** - aufhalten.

### Prolog - Die Ballade des Barden

Zwei Eichenstämme tragen die Holzdecke, von der ein rundes Kerzenrad herabhängt. Die tropfnassen Kleider können an Geweihen, die den Kamin zieren, aufgehängt werden. Während die durchgefrorenen Abenteurer auf ein heißes Gemüseallerlei warten, erhebt ein ausgemergelter Mann in einem einfachen Wollgewand voller Wein- und Bierflecken seine Stimme zu einem leisen Lied. Nualar, der hiesige Barde, begleitet sich auf einer kleinen Harfe die ebenfalls einmal bessere Tage gesehen hat und singt zunächst ein zwar melancholisches aber nichts desto trotz harmloses Lied: **Track: Auf Golgaris Schwingen (Der Schwarze Barde „Von Helden und Göttern“)**, schon damit macht er sich nicht gerade beliebt, aber man lässt ihn noch gewähren. Als er aber zu seinem nächsten Lied ansetzt, verstummen alle Gespräche, das Lied zieht alle in seinen Bann, auch wenn seine Stimme vom Alkohol gezeichnet ist.

Nualar beschwört in seinem Lied (s.u.) die dunkelste der Nächte und den "*Würger im blutigen Umhang*", der erscheinen und Tod bringen wird (siehe »Die Nacht Alcwyns des Roten«). Alle Gespräche verstummen plötzlich. Die Spannung in dem Raum, die angstgeschwängerte Atmosphäre ist nahezu greifbar. Die Einheimischen verdrücken sich einer nach dem anderen nach draußen. Die beim Bier sitzenden Holzfäller verdrücken sich geschlossen nach draußen. Man kann die angstgeschwängerte Atmosphäre fast greifen.

Helden: MU-Probe ggf. um AG oder TA/2 erschwert (bei Scheitern: Appetitlosigkeit und alle TaWs in die Mut einfließt sind für W6+1 Stunden um 4 erschwert).

Rhaffnor packt schließlich den Barden und stößt ihn unwirsch auf die Straße, während beide sich zornig anbrüllen.

### Arlington Road Track 12

#### *Das Lied von Alcwyn dem Roten*

*"Der Mond verliert von seinem Schein,  
die Kröte sitzt in feuchtem Gestein,  
und blutiger Tau auf Spinnenweben,  
lassen des Wanderers Herz erbeben.  
Weißt du den Namen dieser Nacht,  
zum Bangen und Beten wie gemacht?  
Die Nacht, die jeden Frieden stört -  
Hast du nie vom Myrkdag gehört?  
Die Nacht, die so viel Böses geseh'n,*

*und üble Dinge noch immer gescheh'n:  
Da der Stein, drauf lastet der Fluch,  
wo einst der Bruder den Bruder erschlug!  
Dort der Weiher, am feuchten Grab,  
wo die Mutter ihr Kindlein stürzte hinab!  
Und hier im Hause der Würger droht,  
im blutigen Umhang bringt er den Tod!"*

### Die übrigen Gäste treffen ein

Rhaffnor reagiert nach dem Zwischenfall mit Nualar auf Fragen nach der Bedeutung der Ballade ausgesprochen missgelaunt. Eine gelungene Probe auf Überreden (oder Überzeugen mit der Spezialisierung Verhören) oder Betören +2 kann helfen, ihm die Informationen des Abschnitts »Die Nacht Alcwyns des Roten« zu entlocken, wobei es hilft (Probenerleichterung), sich betont alberniafeindlich zu geben. Nach einer Regenpause verdunkelt sich der Himmel erneut, und ein Gewitter zieht herauf. Rhaffnor empfiehlt den Abenteurern beflissentlich seine Zimmer, während **Alara/Neglechafel** aus der Küche kommt und einen Tisch deckt. Als der Wirt die Kerzen ansteckt, fällt im Deckengebälk ein herabhängender Strick mit einer Schlinge auf (die Helden können ihn zuerst entdecken mit einer bestandenen Sinnenschärfe-Probe). Fragen danach werden mit einem ernsten "Das ist Alcwyns Strick" beantwortet und ansonsten überhört. Auf weitere Fragen reagiert der Wirt unwirsch und wenn man ihn nun nicht in Ruhe lässt, verschwindet er mit den Worten, dass er nicht behaupten könne, einen Geist hier im Haus gesehen zu haben, in der Küche.

**Omen: Alcwyns Strick** ist ein Trick Rhyfedds. Das Seil ist magisch und wurde von einem Artefaktmagier hergestellt, als Dank für eine Heilung durch Rhyfedd. Es heißt, man könne es nicht abnehmen, denn immer, wenn man es abnimmt, kehrt es zur tiefsten Nacht an den Balken zurück. Nur die Abenteurer können natürlich verrückt genug sein, das Schicksal herauszufordern und die Schlinge herunterzuholen. Rhyfedd schlägt nachts in seinem Zimmer einen zum Seil gehörenden Nagel in den Bettpfosten, und nach Aussprechen eines Schlüsselworts erscheint an ihm der Strick. Das Seil darf nicht weiter als 500 Schritt vom Nagel entfernt sein. Wird es von einer Metallfläche, z.B. einem Eisenhelm, abgeschirmt, so wirkt der Zauber nicht. In der Großen Stube (9) ist ein Bodenbrett lose, sodass Rhyfedd nachts den Strick von oben wieder an dem Balken befestigen kann.

Sollte einer der Helden eine **magische Analyse** des Stricks vornehmen, so ist folgendes zu erkennen:

ODEM: bis 7 ZfP\* ist zu erkennen, dass bei dem Artefakt keine Blutmagie und keine dämonische Präsenz im Spiel ist; bis 12 ZfP\* man kann erkennen, dass es sich bei der Magie um das Resultat einer Großen Modifikation handelt (sofern der Analyst über die Merkmalskenntnis Limbus verfügt, vermag er einzuschätzen, dass der Strick durch den Limbus gerufen werden kann, ab einem Ritualkenntniswert

von 11 vermag der Analyst zu erkennen, dass hier durch die Veränderung eines Zaubers ein dem Apport beim Magierstab ähnliche Wirkung herbeigeführt wurde.

ANALYS: bis 3 ZfP\* können die Merkmale Objekt und Limbus erkannt werden und dass ausschließlich Sprüche in gildenmagischer Repräsentation Verwendung fanden; bis 7 ZfP\* kann erkannt werden, dass es sich um ein Nicht-aufladbares Artefakt mit noch 4 Ladungen handelt, außerdem wurde in einem Zauber das Merkmal Metamagie eingewoben; bis 11 ZfP\* kann erkannt werden, dass es sich um das Ergebnis einer Bearbeitung mittels Zauberwerkstatt hergestellten Spruches handelt (ein schelmischer Zauber wurde in eine gildenmagische Form gebracht und in seiner Wirkung mittels REVERSALIS und Großer Modifikation verändert, durch Kenntnis des VERSCHWINDIBUS oder ab einem RkW >11 kann man erkennen, dass eine Art Apportzauber auf dem Strick liegt, der mittels der Auslösung des Einschlagens eines Nagels an seinen vorbestimmten Platz gerufen wird); ab ZfP\* 12 kann auch ohne Kenntnis des VERSCHWINDIBUS die oben beschriebene Wirkung und der Auslöser identifiziert werden.

Wie immer nehmen die **Heiler** des Überwasserhauses ihre Abendmahlzeit im Schankraum ein, wo die Abenteurer sie kennen lernen sollten. Während des Essens klingt Pferdegetrappel und Hörnerschall von draußen herein.

### Excalibur Track 19

Rhaffnor öffnet dem Landvogt, der sich heute auf einer erfolglosen Jagd mit drei Gehilfen (**Abbo, Roana, Elko**) sowie drei seiner albernischen Leibeigenen befunden hat, die Tür. **Cornwyddor** lässt sich mürrisch nieder und flucht über sein Pech. Rhaffnor besorgt eifrig Wein für den hohen Besuch. Einer der Leibeigenen zieht seinem Herrn die Stiefel aus und handelt sich dabei einen Tritt ein. Die drei Jagdführer warten inzwischen, bis Cornwyddor das Mahl beginnt.

Als letzter Gast dieses Abends trifft kurz darauf **Hasatar** ein, ein allein reisender Zwergenkrieger (Ambosszweig). Er ist bemüht, möglichst nahe an den Kamin zu kommen. Wenn in seiner Gegenwart die Sprache auf Geister im Allgemeinen oder speziell auf den Geist Alcwyn kommt, bzw. nach Connarius Auftritt kritzelt er auf kleine Blätter mit einem Kohlestift seltsame Zeichen, knüllt die Zettel zusammen und

wirft sie murmelnd ins Feuer. (Befragt dazu behauptet er, dass dies ein probates Mittel zur Abwehr von Geistern sei.)

Sind alle Gäste versammelt, steht Connariu plötzlich ruckartig auf und wendet sich den überraschten Zuhörern zu. Der Geist Alcwyns spricht aus ihr, denn die Anwesenheit der Anhänger des Namenlosen und die Nähe des Myrkdag haben die Kräfte des der Statuette geweckt. Sie sollten die Worte der Blinden nur einmal sprechen, egal ob alle Spieler ihnen gerade zuhören oder nicht:

### Glen Danzig: Black Area Track 7

*"Das bleiche Horn (die Mondsichel) geht, und ein anderer kommt (Alcwyn).*

*Die Rache treibt auf dem Wasser (Rhyfedd ließ Alcwyn ertrinken), und Stein wird sie nicht mehr halten (der vermauerte Eingang wird eingerissen).*

*Der Gefesselte wird gefunden und verlässt die Tiefe (die Statuette)."*

Außer Hagunald, der "der Gefesselte" als einen der Beinamen des Namenlosen kennt (was Helden mit einem TaW >11 auf Götterkunde ebenfalls wissen können), wird niemand viel auf Connarius Worte geben. Nur Rhaffnor, Hasatar und die Leibeigenen reagieren mit Zeichen der Angst. Hagunald weiß von dem verschollenen Kultbild und errät den Sinn des letzten Satzes richtig.

Niemand erinnert sich richtig an den Wortlaut, sofern nicht eine KL-Probe - erschwert um AG - gelingt (Barden und Skalden genügt eine einfache KL-Probe - 2). Die Abergläubischen verdrehen den Sinn zu einer übertriebenen Schreckvision: *"Niemand wird entkommen; der Gehängte findet uns und nimmt uns mit in die Tiefe"*, während die Nüchternen sowieso nicht auf das Gebrabbel geachtet haben: *"Wer ist bleich vor Zorn? Kommt noch wer?"*. Sie können auch einen der Jagdführer des Vogts ängstlich reagieren lassen, der aber direkt von diesem zurecht gewiesen wird: *„Ach halte doch die Klappe! Die Alte ist doch ein Fall für die Noioniten!“*.

### Joan de'Arc Track 3

**Omen:** Kurz nachdem sich Cornwyddor zurückgezogen hat (Raum 15), lässt sein Wutgebrüll das stille Haus erbeben. In seinem Bett befindet sich die nackte Leiche eines Mannes! Der Vorfall klärt sich nach einiger turbulenter Verwirrung rasch auf. Heute Morgen ist ein junger Holzfäller, der sich mit der Axt ins Bein geschlagen hatte, am Wundbrand gestorben. Connariu sollte den Toten in den Keller schaffen. Die schusselige Alte hat ihn aber bequemerweise erst einmal in das unbelegte Gästebett gelegt und dann vergessen. Der Landvogt wird lautstark verlangen, das Bett auszutauschen und trotzdem eine unruhige Nacht verbringen.

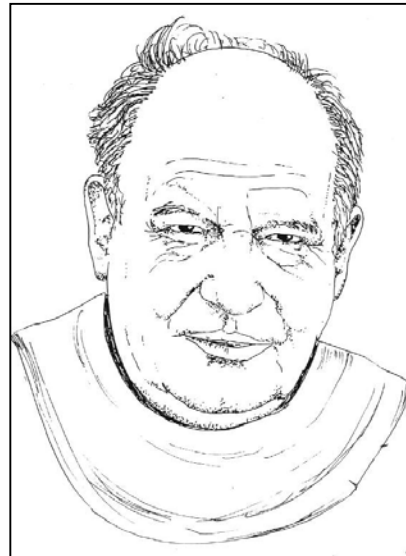
Wenn wieder Ruhe eingekehrt ist, zeigt Hasatar eine Zeichnung herum (Fylk, allerdings glattrasiert und

nicht mit Bart, wie er derzeit oben liegt), ob jemand diesen Mann kenne (aber keiner erkennt ihn, bzw. lässt sich dies anmerken).

*(Das Bild zeigt Fylk in der Blüte seiner Kraft, glattrasiert, inzwischen ist er aber abgemergelt und bärtig mit noch weniger Haaren.)*

Anschließend gehen die Jagdführer zu Bett. Bowin, Helmer und Malwine folgen.

Hasatar bleibt bis auch der letzte Held zu Bett geht,



bzw. bis sie von Rahffnor um spätestens 23.00 Uhr ins Bett gescheucht werden.

Die Leibeigenen kauern sich mit dem Jagdhund

Cornwyddors unter der Treppe zusammen.

Nachts töten die Leibeigenen den

Jagdhund,

entwenden drei Pferde und fliehen in die Berge. Sie haben von den Geschichten über Alcwyn gehört und handeln aus Angst überstürzt. Sie hatten sowieso vor, die Jagd zu nutzen, um sich von ihrem ungeliebten Herrn abzusetzen. Damit sie einen großen Vorsprung gewinnen, treiben sie alle Pferde in den Wald (sollten Sie die Befürchtung haben, dass Ihre Helden so zu schnell an ihre Pferde kommen und die Gasstube verlassen, bevor das Abenteuer richtig losgeht, lassen Sie die Leibeigenen ruhig alle Pferde ein Stück mit sich geführt haben, sodass die Suche plausibel länger dauert). Auf der Suche nach den Tieren entdeckt man Llafurs Leiche an Tag 2.

Sollten die Helden nicht ausgesprochene Frühaufsteher sein, erwachen sie am nächsten Tag, durch die Flüche und das Toben des Landvogts über den getöteten Hund und die Flucht der albernischen Leibeigenen. Insbesondere auf die albernische Herkunft der Leibeigenen stellt der Landvogt bei seinen Flüchen ab. Sollten einiger Ihrer Helden aus dem restlichen Mittelreich kommen (also nicht aus Albernia bzw. Almada) und einen SO > 11 aufweisen, so ist der Landvogt bemüht, den Unmut der Helden über den Raub der Pferde mit höflichen Worten abzumildern. Er versichert, alles mögliche zu unternehmen, damit die Helden baldmöglichst ihr Eigentum zurück erhalten. Zwei seiner Jagdbegleiter belässt er beim Gasthaus, um die Umgebung nach den Pferden abzusuchen (was durch den anhaltenden Regen erschwert wird). Er selbst und der dritte Jagdbegleiter wollen sich um die Verfolgung der Leibeigenen kümmern.

# Vier Tage und vier Nächte des Schreckens

Bevor die frei zu entwickelnden Ereignisse beschrieben werden, einige Worte zur Taktik und den Möglichkeiten von Hagunald/Bowin und Neglechafel/Alara:

Die Anhänger des Namenlosen wollen, dass Fylks Tod "übernatürlich", d.h. als nicht von menschlicher Hand verursacht, erscheint. Sie bedienen sich dabei der Alwyn-Geschichte. Als Team können sie sehr gut zusammenarbeiten, ohne verdächtigen, engen Kontakt suchen zu müssen, weil sie mittels GEDANKENBILDER Informationen austauschen und ihre Aktionen absprechen. Neglechafel wendet ihre meuchlerischen Fähigkeiten möglichst nicht an, damit der Glaube an geisterhafte Kräfte nicht zerstört wird. Sollte es dennoch erforderlich sein, sich mit den (hoffentlich) störenden Abenteurern zu befassen, wird sie SATUARIAS HERRLICHKEIT benutzen, um einen Abenteurer wegzulocken, ihn dann zu betäuben und zu fesseln.

Dies dient nur dazu, seine Kameraden von den Ereignissen im Haus abzulenken. Neglechafel kennt etwa zwei Kilometer entfernt im Wald eine Moosgrube, wo eine gefesselte Person gut versteckt werden kann. Mittels ihres Vertrauten wird sie zweimal täglich den Gefangenen durch die Augen Asfaloths beobachten.

## Die geisterhaften Anschläge

Der erste Angriff auf Fylk erfolgt nachts (**2.Tag**) durch Neglechafels Vertrauten Asfaloth, der seinen Bluthunger an dem Patienten stillen darf. Der Dämon verbirgt sich im Krankenzimmer, bevor es wie jeden Abend abgeschlossen wird. Der Blutverlust ist zwar nicht gravierend, sorgt aber in Fylks Zustand für eine auffällige Blässe und ein hitziges Fieber. Die Bißwunde liegt unterhalb der linken Achselhöhle.

Sie wird, wenn die Abenteurer nicht eingreifen, erst zwei Tage später beim Waschen des Patienten bemerkt, aber für harmlos gehalten.

Der nächste Anschlag erfolgt gegen Abend (**3.Tag**), wenn die Heiler alle beim Essen sitzen. Da die Tür zu Fylks Lager zu diesem Zeitpunkt nicht verschlossen ist, fällt das Eindringen leicht. Hagunald/ Bowin verzaubert Fylk mit FLUCH DER PESTILENZ. Als Lepheton nachts noch einmal einen Rundgang macht, ist die Krankheit bereits voll ausgebrochen. Die Belegschaft wird alarmiert. Ob die magische Natur des Vorfalls erkannt wird, hängt allein von den Möglichkeiten der Spielerfiguren ab, da Rhyfedd den ODEM bzw. den ANALYS nicht ausreichend beherrscht bzw. gar nicht auf die Idee einer entsprechenden

Nach Connarius hellseherischem Auftritt ist Hagunald versucht, das Haus auf magische Art zu untersuchen. Seine Helferin besorgt ihm von dem toten Holzfäller im Keller das "Zubehör" für den Zauber ZAUBERAUGE (s.u.). In der Nacht des 2. Tages entdeckt der Namenlose Geweihte damit das geheime Gewölbe (**37**). Neglechafels Arbeit in der Wirtschaft ermöglicht es ihr, unauffällig die Kellerwände abzusuchen, wobei sie am 3. Tag den vermauerten Eingang entdeckt. Die beiden legen den Zeitpunkt des Mauerdurchbruchs auf die Nacht des Myrkdag, in der Fylk sterben soll, fest. Die Helden können bei nächtlichen Wachen durchaus Zeugen werden, wie ein von einer rotleuchtenden Aura umhülltes Auge durch die Räume gleitet, Wände bzw. Decken und Fußböden durchdringt. Allerdings sollten die Helden das Auge nicht zu Hagunald/Bowin zurückverfolgen können.

## Glen Danzig: Black Area Track 3

**Omen:** Am Nachmittag des 2. Tages wollen die Angehörigen des toten Holzfällers die Leiche abholen, um sie beizusetzen. Dabei entdecken sie zu ihrem Schrecken, dass ihm jemand die Augen geraubt hat!

Analyse kommt. Rätselhaft erscheint Fylks Zustand dennoch, und die Hausbewohner harren zitternd des Myrkdags.

Das dritte Mal gehen die Bösewichte feiner vor (**4.Tag**). Neglechafel/Alara stürmt, gerade als die Heiler ihre Dienste an den Dörflern in Raum 6 erfüllen, nach unten und trommelt das Haus mit einem gespielten hysterischen Anfall zusammen. Stammelnd erzählt sie, Stöhnen und ein böses Lachen aus Fylks Kammer gehört zu haben. Alle Heiler, Hasatar, Hagunald sowie beliebige andere Umstehende laufen daraufhin nach oben. Während Rhyfedd Fylk untersucht, wendet Hagunald aus dem Hintergrund CORPOFESSO und/oder HERZSCHLAG RUHE an (je nachdem, ob ein magischer Held bereits zu erkennen gegeben hat, dass er gut in der Analyse ist und bei der Szene anwesend ist, wird Hagunald/Bowin vorsichtiger sein).

Rhyfedd glaubt erschrocken, Fylk würde ihm unter den Händen wegsterben.

## Die hard 2, Track 10

## Die Drehung der Schraube

Dieser Abschnitt soll andeuten, was alles im Überwasserhaus passieren könnte, um die Abenteurer (und die Spieler) zu verunsichern und in Trab zu

halten. Reihenfolge und Zeitpunkt der Ereignisse bleiben dem Spielleiter überlassen. Er sollte auch nicht zögern, eigene Ideen hinzuzufügen oder die Vor-

schläge abzuwandeln, wenn er damit einen stärkeren Effekt erzielen kann.

**1. Verschwundenes Gift:** Hagunald/ Bowin entdeckt mit seinem *Zauberauge* die Geheimtür zur Apotheke (7). Er nutzt dieses Wissen, um von Neglechafel/Alara ein Betäubungsmittel entwenden zu lassen. Die Hexe führt den Diebstahl bei passender Gelegenheit aus. Sie füllt den Tiegel mit einem ähnlichen Pulver aus den Schränken auf, damit die Heiler den Verlust des vermutlich häufig gebrauchten Mittels nicht so schnell bemerken. Sie leistet sich aber einen Fehlgriff, denn das Ersatzpulver ist eine Substanz, die normalerweise als Zusatz zu Massageölen verwendet wird, bei Einnahme aber ein tödliches Gift sein kann. Rhyfedd fällt das Verschwinden des Gifts auf und ist natürlich beunruhigt. Er stellt erst einmal alle Schränke auf den Kopf - vergeblich!

Rhyfedd weiß, dass das Gift leicht der Nahrung beigemischt werden kann. Den Abenteurern würde sicher das Essen ihm Hals stecken bleiben, wenn sie wüssten, warum der Hauswalter so gespannt auf ihre Löffel starrt. Er selbst ist jedenfalls etwas unpässlich und begnügt sich mit Trockenäpfeln und Brot. Wenn der Spielleiter will, kann sich Rhyfedd den Helden anvertrauen und sie um ein wachsames Auge auf die anderen Hausbewohner bitten. Reizvoll kann die Situation zusätzlich werden, wenn Neglechafel/Alara bei ihrem Aufenthalt im Weinkeller (**3.Tag**) eine Weinflasche zerbricht und die Spuren beseitigt. Rhaffnor schimpft lauthals Gefron und Allwedd aus, die er des Weindiebstahls verdächtigt, als Cornwyddor sich von den Abenteurern bei einem Becher Wein von ihren Erlebnissen erzählen lässt.

Man stelle sich Rhyfedds Reaktion vor, wie er seinen Wein in hohem Bogen ausspuckt.

**2. Blut im Bett:** Ein Abenteurer entdeckt blutähnliche Flecken auf seinem zerwühlten Bettlaken. Asfaloth hat hier die herumstreifende Haggyr (siehe Überwasserhaus, Raum 2) entdeckt und der Natur seines Gastkörpers wegen die Schlange getötet. Der Kampf kann auch als seltsames Rumoren gehört werden.

**3. Ominöse Zeichen:** Connarius Wahnsinn äußert sich darin, dass sie zeitweise nicht Herr ihrer selbst ist und von Alwyn gelenkt wird (immer von ein bis zwei Uhr nachts). Ihre Aktivitäten beschränken sich auf Herumschleichen im ganzen Haus und Horchen an Rhyfedds Zimmertür. Wenn sie nicht gestört wird, ritzt sie in der ersten Nacht einen **Kreis** (Vollmond), in der zweiten einen **Halbkreis** (Halbmond) und in der dritten Nacht eine **Sichel** (Mondsichel) in die Tür. Wird sie überraschend angesprochen oder berührt, greift sie blindwütig an, erwacht dann aber nach 1W6+1 KR. Bleiben die Ausflüge unbemerkt, können Spuren von nächtlichen Reisenden vor den Haustüren darauf hinweisen, dass Connariu nicht immer auf ihrem Platz in Raum 12 war. Die Alte erinnert sich nicht an ihre nächtlichen Ausflüge.

**4. Nasse Fußspuren:** Die Abenteurer werden nachts von einem Geräusch geweckt und bemerken einen rötlichen Schein unter der Türspalte. Es ist zwar niemand zu sehen, aber nasse Spuren auf dem Fußboden lassen sich bis zur Kellertreppe verfolgen.

Eine erfolgreiche **Fährtsuchen-Probe** bzw. **Sinnenschärfe-Probe +4** fördert zutage, dass jemand nicht nur in nassen Schuhen, sondern auch in nassen Kleidern herumgeschlichen sein muss. Einige Bewohner glauben an den Geist, andere denken an einen Einbrecher (Regen! Die Spuren sind aber nicht schlammig!). Es handelt sich um einen echten geisterhaften Vorgang!

#### **Glen Danzig: Black Area Track 4**

Möglicherweise sind die Spuren ein Anlass für eine nächtliche Hausdurchsuchung. In diesem Fall findet man in Raum 32 einen alten verrosteten Schlüssel auf dem Boden, mit dem man das Brunnengitter (3) aufsperrern kann.

**5. Heißer Dampf:** Im Verlauf des Abenteuers ist es durchaus möglich, dass die Spielerfiguren Hagunald/ Bowin und Neglechafel/Alara auf der Spur sind. Eventuell planen die beiden dann, sich ihre Gegner mit einem "Unfall" vom Hals zu schaffen. Sie kümmern sich nachts um Schnüffler. Hagunald wendet den Zauber DUNKELHEIT an und macht die Abenteurer auf sich aufmerksam. Er lässt sich bis in das Dampfbad (30) verfolgen und verzaubert die Verfolger dann mit SOMNIGRAVIS Variante Ohnmacht. Alara ist bereits unsichtbar an der Tür und betäubt dem Zauber Widerstehende vorübergehend. Danach schließt Hagunald mit einem REVERSALIS NEMAROF die Helden ein und die beiden heizen das Bad kräftig an. Da das Feuer erst entfacht werden muss, haben die Abenteurer gut zwei Stunden Zeit, bevor die Luft knapp wird. Die Szene soll nicht dazu dienen, die Gruppe umzubringen. Wenn sie sich nicht selbst befreien kann, weckt ihr lautes Geschrei Gefron und Allwedd.

#### **Waterworld Track 3**

**6. Pferdediebstahl:** Ein Pferd der Abenteurer läuft dem Wirt zu, und Rhaffnor bringt es unbemerkt in einem Nachbardorf unter. Er will von der Flucht der Leibeigenen profitieren und seinen Wunschtraum von einem Reitpferd erfüllen. Er verlässt mindestens einmal nachts heimlich das Haus, um das Pferd zu sehen, und bezahlt den Bauern, bei dem er das Tier untergestellt hat, für sein Stillschweigen mit 1 GD.

**7. Nächtlicher Spuk:** Gefron und Allwedd spielen den Hausbewohnern einen Streich. Sie schmieren ein altes Tischtuch mit Hühnerblut ein, spannen eine mit einer gräulichen Fratze bemalte Schweinsblase um eine Laterne und verbinden beides zu einer Geistervogelscheuche. Gefron trägt den Apparat unter Heulen und Schluchzen durch die Gänge und flieht, wenn er verfolgt wird in den Schankraum. Dort hat Allwedd im

Dunkeln einige Stolperschnüre vorbereitet und schüttet den Verfolgern noch eine Ladung Ruß und Asche entgegen.

### Waterworld Track 5

**8. Noch mehr Anschläge:** Sehr wahrscheinlich werden die Abenteurer die Identität Fylks erraten oder sogar sicher feststellen können. Möglicherweise haben ihnen die Geweihten der Stadt auch erklärt, dass Fylk Rhyfedd ablösen soll (wovon dieser noch nichts weiß!). Teilen sie diese Information außer Hasatar noch anderen mit, wird Rhyfedd es erfahren und versuchen, den ominösen Anschlägen auf den Konkurrenten nachzuhelfen. Er kann ebenso wie Neglechafel am Myrkdag in Fylks Kammer schleichen und die Hexe überraschen oder selbst von ihr überrascht werden. Ergibt sich eine frühere Gelegenheit, wird Rhyfedd Fylks Brei mit dem Gift versetzen, von dem ein Teil verschwunden ist (siehe

1.). Zufälligerweise wird die Schüssel aber jemand anderem aufgetischt (Wurf mit 1W6): Connariu, Lepheton oder Menellin (1-2) - Cornwyddor oder anderen Gästen (3-4) - einem der Abenteurer (5-6). Das Gift verursacht 2W6+4 Schaden.

### 9. Optional: Praios-Licht mit Euch!

Sollten die Helden mit der Situation überfordert sein, oder bereits so geschwächt, dass sie das Finale ohne Hilfe nicht schaffen würden, bietet sich an, am 4. Tag Abends den Honinger Praios-Geweihten Anshelm Horninger auftreten zu lassen, der einer der Inquisitionsräte ist (oder irgend einen anderen Praios-Geweihten). Er wird auf der einen Seite ggf. nächtliche Aktionen der Helden erschweren, weil er natürlich lieber des tags unter Praios' Antlitz agiert, andererseits kann er die entscheidende Hilfe im Finalkampf sein. Außerdem kann er das Bindeglied zur einer eventuell gewünschten Fortsetzung sein (s.u.).

## Epilog - Ein Ende mit Schrecken

### Leitfaden

Es ist unmöglich vorher zu sagen, wie sich das Finale in Ihrer Runde entwickeln wird. Wahrscheinlich wird sich Ihre Gruppe aufteilen, um einerseits Fylk zu schützen und andererseits Hagunald/Bowin zu folgen. Die Gruppe die oben ist, wird dann ggf. Zeuge werden können, wie Alcwyn versucht Rhyfedd zur Rechenschaft zu ziehen. Sollten Ihre Helden im Vorfeld so erfolgreich gewesen sein, dass z.B. Neglechafel enttarnt und überwältigt wurde, so liegt Hagunalds/-

Bowins Hauptmotivation trotzdem beim Bergen der Statuette und nicht beim Tod Fylks. Ggf. müssen Sie dann den Schurken noch etwas stärker machen, damit das Finale noch zu einer Herausforderung wird. Sollten Ihre Helden schon geschwächt sein, hat Hagunald eben bislang deutlich mehr AsP verbraucht. Musikvorschläge habe ich hier keine mehr gemacht, weil der Einsatz von Musik zu stark davon abhängig ist, wie sich das Finale bei Ihnen entwickelt.

### Fylks Ende?

In das Abendessen am Myrkdag mischt Neglechafel ein Betäubungsmittel (evtl. das aus der Apotheke). Als Ergebnis werden die Hausbewohner etwas tiefer schlafen als sonst. Helden, die auch von der Mahlzeit essen und nicht ausdrücklich wachen, werden mit je **1 auf 1W6** bei folgenden Aktionen wach:

- Neglechafel geht hinauf zu Fylks Kammer,
  - sie erstickt den Heiler mit dem Kopfkissen,
  - Hagunald und Neglechafel gehen in den Keller.
- Diese in groben Zügen geschilderte Handlungsfolge kann unter Umständen erheblich anders ausfallen; z.B.

könnte Fylk mittlerweile nachts bewacht werden. Neglechafel wird den endgültigen Anschlag auf jeden Fall selbst durchführen (und sich ggf. durch KRÄHENRUF oder PANDAEMONIUM Luft dazu verschaffen), während Hagunald ihr vorsichtshalber nicht beisteht, sondern sich bereits in den Keller begibt. Bei einem geschickten Vorgehen der Helden sollte eine Vereitelung des Mordes möglich sein. Hagunald sollte jedoch nicht daran gehindert werden, nach **37** durchzubrechen. Andernfalls würde Alcwyn nämlich nicht auftauchen.

### Der rote Würger erscheint

Der Lärm, der bei der Freilegung des Gewölbes entsteht, weckt nach und nach alle Schläfer auf. Wenn der Priester sich dem Brunnen nähert, manifestiert sich im Wasser die rotleuchtende Gestalt eines aufgedunsenen Mannes: Alcwyn bewegt sich gleitend an Hagunald vorbei und dringt in die oberen Stockwerke ein.

**Alcwyn der Rote** (Gefesselte Seele - s. **MGS 110f**)

**Besondere Eigenschaften:** Talent Stimmen imitieren perfekt, Gegenstände beleben, Manifestation,

Schreckgestalt II (s. **MGS 54**, mit der besonderen Wirkung auf Rhyfedd, dass dieser pro KR, in der er von Alcwyn „bedroht“ wird, 1W3+1 LeP verliert)

**Zauber:** IMPERAVI (nur auf Connariu), Illusions-Magie nach Maßgabe des Meisters

Sollte ein Held sich auf den Zauber GEISTER AUSTREIBEN verstehen, so ist diese Probe um 1W6+12 erschwert.

Alcwyns Geist kann nur in der Nacht des Myrkdag erscheinen und handeln. Er ist von der Rache an Rhyfedd beseelt und konzentriert seine Angriffe auf diesen, attackiert aber auch jene, die sich ihm in den



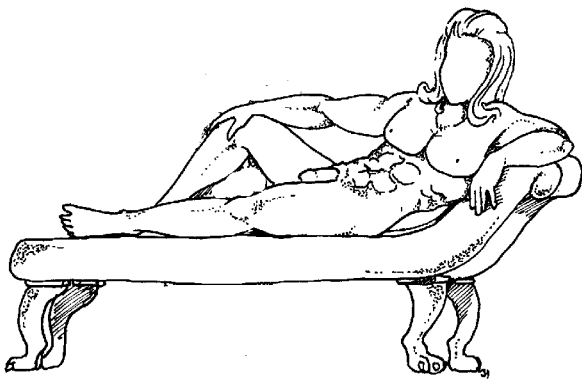
Weg stellen. Rhyfedd versucht, im Wirrwarr die Fassung zu bewahren, und will die Bedrohung nicht wahrhaben. Der Spielleiter sollte die Vorgehensweise des Geistes ständig variieren, indem er dessen Erscheinen immer wieder abbricht und ihn erst nach einer Weile erneut auftauchen lässt. Niemals mehr als

zwei Personen auf einmal sollten Alcwyn sehen, so dass die anderen im Unklaren bleiben. Der Geist will nicht primitiven Terror verbreiten, sondern sein eigentliches Opfer einkreisen. Um in der materiellen Welt wirksam zu sein, kann er Connariu zu Handlungen zwingen, solange sie das Haus nicht verlässt. Dieser Einfluss gelingt automatisch und kann zu folgenden Aktionen benutzt werden: Verriegeln der Ausgänge, Ausschütten der Öllampen und Löschen der Lichter (im Dunkeln ist die Blinde bevorteilt!), Ein- bzw. Aussperren von Personen.

Alcwyn kann das Haus nicht verlassen und will verhindern, dass Rhyfedd flieht. Er kann die Stimmen und das Aussehen der Anwesenden nachahmen bzw. mittels Illusionen etwas vorgaukeln. Diese Fähigkeiten verwendet er, um sie wegzulocken und voneinander zu trennen, bis er Rhyfedd allein antrifft. Gelingt es dem Geist, Rhyfedd zu töten, verschwindet seine Erscheinung augenblicklich. Er hat dann Ruhe, und Connariu erhält ihre Erinnerung zurück. Die Blinde kann die Schlussschlussklärung übernehmen. Andernfalls müssten die Abenteurer Rhyfedd zu einem Geständnis zwingen. Die Geweihten der Stadt wären jedenfalls sehr dankbar (Segen und Heilkräuter), wenn das alte Verbrechen aufgeklärt wird und erst Recht wenn der Mord an Fylk verhindert wird.

Wird Rhyfedd der Obrigkeit samt Beweisen seiner Schuld überstellt, findet Alcwyn ebenfalls seine wohlverdiente Ruhe.

### Die Statuette des Namenlosen



Das Statuette stellt einen 8 Finger großen, liegenden, gesichtslosen Mann dar, dessen Haupt von Mondsicheln bekränzt wird. Das Abbild besteht aus mattglänzendem Mondstein.

Abgesehen davon ist es ein gefährliches Artefakt. Benetzt man in einer Vollmondnacht die Statuette mit dem Blut eines jungen Hundes und ruft dabei den Namenlosen an, so erscheint ein gräuliches Abbild des Gottes, das bereit ist, für einige Minuten mit seinen Anhängern zu sprechen. Dasselbe Ritual in einer Neumondnacht verfinstert die nächsten 1W6 Nächte

derart, dass Geweihte des Namenlosen ungestört ihrem Treiben nachgehen können. Der Spielleiter kann weitere nur den hohen Geweihten bekannte Kräfte nach seinen Bedürfnissen entwerfen.

Hagunald wird die Statuette nicht aufgeben, solange er nur eine kleine Überlebenschance sieht. Notfalls lässt er sich eher töten, als etwas über die Statuette zu verraten.

Sollte Fylk noch leben, setzt sich Hagunald in die Stadt ab und heckt einen neuen Mordplan aus. Die Festnahme Hagunalds ermöglicht dem Landvogt einen Vernichtungsschlag gegen den geheimen Schlupfwinkel des Kultes in diesem Landstrich. Insofern die Abenteurer sichtlich für diesen Erfolg verantwortlich sind, wird Cornwyddor ihre Hilfe ggf. mit **20 bis 100 GD** honorieren.

Neglechafel zieht einer Gefangennahme den Selbstmord durch ihren *Todeskuß* vor.

Verbleibt die Statuette unbemerkt in dem Brunnen, kann sie jederzeit erneut aktiv werden und anderes Unheil stiften...

### Lösungsmöglichkeiten

Die **Identität des unbekanntes Kranken** (Fylk ui Rhys) können die Abenteurer über Hasatar

herausfinden, der aber über seinen Auftrag aus gewohnheitsmäßigem Misstrauen nicht leichtfertig

redet. Begleiten Helden den Zwerg nach **Honigen** oder begeben sie sich aus eigenem Antrieb dort hin, können sie folgende **Informationen** in Erfahrung bringen:

- Einige Leute wissen von einem "Unfall" mit einem Pferdekarren auf der Straße vor 10 Tagen zu berichten. Sie erzählen widersprüchlich von einem oder zwei (!) Unfallopfern. Im Überwasserhaus weiß man das natürlich auch, jedoch weder, dass Hagunald von Mersegrund/Bowin Godwin darin verwickelt war, noch wo genau der Unfall geschah.
- Mit einiger Mühe findet man auch jemanden, der die genaue Unfallstelle beschreiben kann. Dort lässt sich Fylks zerbrochenes Storchenamulett und eine silberne Brosche in Form eines Ährenbundes im Schlamm am Straßenrand finden. Hasatar identifiziert die Brosche als die Fylks.
- Auf dem Bauernhof bzw. in der Stadt sind dagegen nur vage Beschreibungen von Hagunald zu erhalten, die nicht für eine Entlarvung ausreichen. Man erinnert sich aber, dass er mit nordmärkischem Akzent gesprochen hat. Hagunald hatte unvorsichtigerweise seinen echten Namen angegeben. An den Namen indes kann sich niemand mehr erinnern, nur dass er typisch nordmärkisch lautete.
- Die Peraine-Geweihten in Honigen warten schon seit Tagen auf eine Nachricht von Fylk, der sich nicht bei ihnen gemeldet hat (er wollte zuerst das Überwasserhaus aufsuchen). Hier können die

Abenteurer auch erfahren, dass Fylk Rhyfedds Nachfolger werden soll.

Die **Leiche Lafurs** weist ebenfalls auf ein unsauberes Spiel hin. Beteiligen sich die Spielerfiguren an der Suche nach den Pferden, sollten sie den Toten zuerst finden, um ihn in Ruhe untersuchen zu können. Helden mit Kenntnis in Anatomie bzw. mit einem Wert von mindestens 7 im Talent Heilkunde Wunden erkennen, dass er bereits mehrere Tage im Wald liegt. Seine an die Kehle geklammerten Hände weisen auf einen Erstickungstod hin; tatsächlich versuchte Lafur, seinen vergifteten Speichel hochzuwürgen. Das Gift hinterlässt keine Spuren, aber in Lafurs Mund ist der Faden (siehe Neglechafels *Todeskuß*) zurückgeblieben. Die **Wahrheit über Alcwyn** kann nur mit Hilfe seines **Tagebuchs** und einzelner Indizien (z.B. "Alcwyns Strick", Connarius Schlafwandlungen) erschlossen werden, denn Rhyfedd wird kaum vor dem Ende des Abenteurers zu einer Beichte bereit sein. Ansonsten liegt es bei Ihnen, ob einheimische Bauern oder Holzfäller vielleicht Erinnerungen an die kurze Amtszeit eines früheren Hauswalters bewahrt haben. Die Geweihten in **Honigen** können über den verschollenen Alcwyn Auskunft geben, wenn die Abenteurer Fragen zur Vergangenheit des Überwasserhauses stellen. In jedem Fall hängt die Entwicklung der Ereignisse in diesem offenen Abenteuer natürlich sehr von den Ideen der Spieler ab.

## Belohnung

Die Helden erhalten pauschal **100 AP** und zusätzlich Bonuspunkte, falls sie weitere Details geschafft haben:

- 40 AP** - Vereitelung des Mordes an dem Geweihten Fylk
- 40 AP** - Bergung der Statuette und Überwindung von Hagunald von Mersegrund
- 20 AP** - Aufklärung der Alcwyn-Geschichte und Entlarvung Rhyfedds als Alcwyns Mörder (Vermutungen müssen durch logische Kombination der Indizien begründet werden)
- 20 AP** - Rekonstruktion von Fylks "Unfall" und Identifizierung Hagunald von Mersegrunds als daran

Beteiligtem (Fylks Identität feststellen und damit das Mordmotiv)

Die Helden erhalten eine Spezielle Erfahrung auf Sagen/Legenden und nach Meisterentscheid entweder eine Spezielle Erfahrung auf Heilkunde Wunden oder Krankheiten.

Weiterhin zeigt sich der Peraine-Tempel in Honigen entsprechend des Erfolges der Helden sehr dankbar. Hier kann es nach Meisterentscheid Kräuter, schützenden Segen, Amulette o.ä. geben.

# Die Räumlichkeiten

## Erdgeschoss

**1: Schankraum.** Die Eingangstür kann doppelt verriegelt werden, was Rhaffnor persönlich ca. 1 Stunde vor Mitternacht vornimmt. Die Riegel sind mit Schlössern gesichert. Ins Deckengebälk sind geräucherte Würste, Schinken und getrocknete Kräuter gehängt.

**2: Holzanbau.** Dient als Holzlager und Schlafplatz für Gefron und Allwedd. Die beiden vergnügen sich nachts mit Menellin auch gerne bei einem Würfelspiel. Hinter einem Holzstapel liegt **Haggyr**, die zahme Ringelnatter der Zwillinge.

**3: Brunnen.** Der angeschwollene Bach strömt in ein 4 Schritt tiefes moosbewachsenes Steinloch, das in das vermauerte Gewölbe (**37**) führt. Der Zufluss ist unten mit einem rostigen Gitter versperrt, zu dem Alcwyn einen Schlüssel besaß.

**4: Küche.** Zwischen Schankraum und Heilerräumlichkeiten ist die Küche die einzige ebenerdige Verbindung. Nachts schläft Neglechafel am Kamin. Ihren Besen und ihren Degen hat sie im Rauchfang versteckt, wo Haken für zu räucherndes Fleisch vorhanden sind. Der Hinterausgang führt auf

einen Pfad zum Hühnerstall. Die Tür wird nur einfach verriegelt.

**5: Pförtnerstube.** Tagsüber empfängt Connariu hier die Heilsuchenden. Ansonsten beschäftigt sie sich mit Flickarbeiten und Schuhe putzen. Die Tür ist wie im Schankraum gesichert; die Schlüssel trägt Connariu stets bei sich.

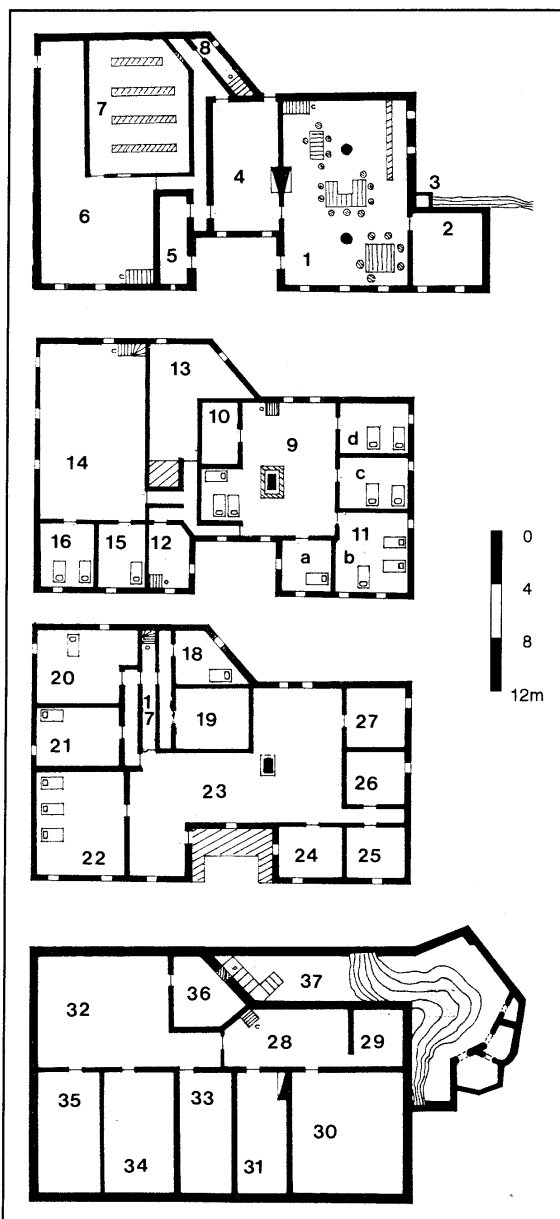
**6: Behandlungsraum.** Einmal in der Woche versammeln sich hier die Dörfler, um Heilkräuter und Verbandsleinen zu erstehen, Wunden verbinden und einfache Krankheiten behandeln zu lassen. Nur dann ist die Südtür nicht verschlossen.

**7: Apotheke.** Das Herz des Hauses. Die Fenster sind vergittert, und einen Schlüssel besitzt nur Rhyfedd. In der Ostwand befindet sich eine verschließbare

Durchreiche. Vier bis zur Decke reichende Nussbaumschränke enthalten in penibel beschrifteten Fächern Kräutersäckchen, Trünke, Pulver, Wurzeln u.v.m (im Einzelnen sei es Ihnen überlassen, was die Helden hier finden können). Die **Geheimtür** zum Gang ist mit einer Sinnenschärfe-Probe +4 relativ leicht zu entdecken. Sie ist um eine Achse drehbar und nur Rhyfedd bekannt. In der Nordostecke ist ein Teil der Deckenbohlen herausnehmbar. Dieses Loch führt in den Wandschrank in Rhyfedds Zimmer (**13**) und kann mit mit der einer Probe +4 auf die Gabe Zwergennase oder mit einer Sinnenschärfe-Probe +10 und dies auch nur bei guter Ausleuchtung entdeckt werden (ansonsten eine Probe +18).

**8: Kellereingang.**

## Obergeschoss



Zwei **Steine** sind nur locker eingefügt; dahinter hat Rhaffnor einen Teil seiner Ersparnisse (45 ST) verborgen.

**10: Rhaffnors Kammer.** In ihr befindet sich eine schlichte Möblierung und nichts von Wert. Rhaffnor hat seinen ganzen mühsam zusammengerafften Reichtum in vielen Verstecken über das Haus verstreut. In der Kleiderkiste lagert er drei Bauchflaschen *Manns-Tödchen*, einen höllisch starken **Schnaps**, den er unter der Hand für 1 ST pro Becher verkauft. Connariu frönt während ihrer Nachtwache regelmäßig dem verbotenen Genuss und holt sich das Getränk heimlich ab, bevor Rhaffnor zu Bett geht.

**11a-d: Gästezimmer.** Die Zimmer sind sehr einfach und ziemlich kalt. Für einen Aufpreis von 1 ST können mit Kohle befeuerte Bettpfannen in der Küche abgeholt werden.

**12:** Nachts schlägt Connariu hier ihr Lager auf, um nächtliche Ankömmlinge vom Fenster aus zu begutachten und gegebenenfalls wegzuschicken oder einzulassen. Für ein paar Kupferstücke von Rhaffnor lässt sie auch für den Wirt nachts Gäste ein, der selber keine Lust zum Aufstehen hat.

**13: Rhyfedds Zimmer.** In der geräumigen Kammer befinden sich ein Tisch mit Mörser, Flaschen und einfachem Destillierapparat. Der Hauswaller mischt hier eifrig die Essenzen und Trünke für die Apotheke. In der Ecke neben der Tür ist ein großer Schrank eingebaut, in dem wertvolle Leinenwäsche sowie einige Bücher aufbewahrt werden (die auch auf seine Ausbildung in Donnerbach schließen lassen). Der **Schrankboden** ist herausnehmbar, so dass man an einer Strickleiter, die an einem Haken in der Schrankdecke aufgehängt wird, in die Apotheke (**7**) hinabklettern kann. Der Schrank ist normalerweise verschlossen.

Eines der Bücher ist ein in Bosparano **Tagebuch** Alcwyns vom Einzug der Heiler ins Überwasserhaus bis zum Tag seines Todes. Es beschreibt zum Ende hin die Entdeckung des vermauerten Eingangs. Die Aufzeichnungen enden mit folgenden hingeworfenen Zeilen:

**9: Große Stube.** Dient als Gemeinschaftsschlafräum. Hier nächtigt das Jagdfolge des Landvogts. Der Kamin ist rundum von einer Sitzbank umschlossen.

*"Der Tod der Mondsichel verkündet hoffentlich kein Unheil. Heute hat Connariu eine Spitzhacke in der Stadt besorgt und kam zur Dunkelheit wieder zurück. Trotzdem drängt mich die Neugier, jetzt noch in den Keller zu steigen und die Mauer einzureißen. Rhyfedd ist genauso aufgeregt."*

**14: Aufenthaltsraum.** Gäste der Heiler können sich hier aufhalten.

**15/16: Gästezimmer.** In **15** wird Cornwyddor sein Quartier beziehen. Die Zimmer stehen normalerweise Angehörigen der Patienten zur Verfügung.

## Dachgeschoss

**17: Korridor** zu den Krankenlagern.

**18: Gästezimmer.** Hagunald darf nach seiner Rückkehr aus der Stadt wieder sein vorheriges Zimmer bewohnen.

**19: Sterbezimmer.** Hier werden todkranke Patienten hingebacht, wenn die Betten in **20-22** gebraucht werden.

**20: Fylk ui Rhys' Lager.** Das Zimmer ist still, da ein parallel zum Korridor (**17**) gelegener Gang eine Ruhezone schafft. Umgekehrt sind Vorgänge auf dem Korridor und in der Krankenstube (**23**) von hier aus nur gedämpft zu hören.

**21/22: Leere Krankenzimmer.** **22** nimmt weniger ruhebedürftige Patienten auf.

**23: Krankenstube.** Tagsüber dürfen Kranke sich in dem meist beheizten Raum aufhalten. Die Tür zum Balkon ist abgeschlossen, denn der Balkon ist baufällig. Wer ihn betritt, muss Entweder den Vorteil Balance aufweisen oder eine Körperbeherrschungsprobe +7 bestehen. Ein Einsturz lässt 6 Schritt Fallhöhe schmerzhaft spüren 1W+6 SP (vermindert

um den Überschuss einer Körperbeherrschungsprobe +4). Der Balkon ist für Hagunald und Neglechafel auch eine willkommene Möglichkeit, Neugierige auszuschalten. Mit einem FORAMEN kann der Priester die Tür öffnen und dann eine Falle stellen.

**24: Lepheton Danalogos.** Der Zyklopäer besitzt die verschiedensten Mitbringsel von seinen Reisen: Rasiermesser, Seidentüchlein, Perlenschnüre, Glücksbringer, Zinnbecher u.ä. Das ganze ist zusammen vielleicht 10 GD wert und stellt Lephetons einziges Gut dar.

**25: Connariu.** Die Blinde besitzt nichts Wertvolles, und ihr Quartier befindet sich in einem etwas verwahrlosten Zustand.

**26: Leeres Quartier.** Der Raum wird als Abstellkammer gebraucht. Bisweilen nimmt er auch den wertvolleren persönlichen Besitz der Patienten auf und ist in diesem Fall verschlossen.

**27: Menellin.** Außer aus der Küche gemopsten Vorräten hat das ewig hungrige Lehnmädchen hier nichts versteckt.

## Keller

**28: Kellerkorridor.**

**29: Kohlenlager.** Ein großer Kohlenhaufen ist vor der Nordwand aufgeschichtet. Die Steinwände sind feucht und lassen Wasser austreten, was aber nur bei genauem Hinsehen auffällt.

**30: Dampfbad.** Der Raum ist mit duftenden Kiefernholzbrettern verschalt und weist kleine Lüftungsschlitze knapp unter der Decke auf, die den Dampf ins Freie lassen. Eine Holzbank, ein Wasserzuber, mehrere Wurzelbürsten und Weidenruten bilden die ganze Ausstattung. Das Dampfbad wird bei Patienten mit Gliederschmerzen und Fieberkrankheiten benutzt, sonst auch regelmäßiger im Winter für Gruppen von Dörflern. Die Abenteurer müssen pro Person 1 ST für eine Inanspruchnahme bezahlen.

**31: Heizraum.** Der Kohleofen beheizt einen großen eingemauerten Kupferkessel, von dem der Wasserdampf durch die Nordwand in Raum **30** geleitet wird. Das Befeuern ist Rhaffnors Aufgabe.

**32: Vorratskeller.** Hier lagern Ölfässer, Mehlsäcke, Fleisch und Gemüse.

**33: Totenkammer.** Verstorbene werden hier aufgebahrt, bis sie von ihren Verwandten abgeholt werden. Drei leere, schlichte Holzkisten (Särge) liegen hier.

**34: Werkstatt.** Hier befindet sich eine kleine Ausstattung von Holzschnitt- und Schreinerwerkzeugen. Die Heiler müssen die meisten einfachen

Instandsetzungen selbst erledigen. Lepheton und Menellin haben auch einiges Geschick im Zimmern von Kräuterschränken entwickelt: kleinen verzierten Holzschränkchen, die an die Wand gehängt werden und die Hausmedikamente in den Stuben der Dörfler aufnehmen.

**35: Krautnerkeller.** Der Raum enthält eine Sauerkohltonne, ein Butterfass und Futter für Hühner und Pferde. Im **Futterkasten** hat Rhaffnor einen Beutel mit 40 ST verborgen.

**36: Weinkeller.** Zwei Weinfässer und ein Flaschenregal lagern an der längeren Schrägwand. Die Tür ist verschlossen, und Rhaffnor hat den Schlüssel an einem Nagel hinter dem Schanktresen hängen. Hinter einem **Fass** hat der Wirt 40 ST hinterlegt. Die Schrägwand weist eine vermauerte Stelle auf, die vom Flaschenregal verdeckt wird. Sie ist daher nur mit einer Sinnenschärfe-Probe +7 zu bemerken. Die Steine sind nur provisorisch mit Lehm Schlag verbunden und leicht einzureißen.

**37: Brunnen.** Eine bröckelige Treppe führt auf einen unebenen Steinfußboden hinab. Das Brunnenbecken verbirgt sich unter dem Bach, der durch ein Gitter in der Westwand abfließt. Der Bach überschwemmt derzeit einen Teil des Raumes. Das Becken ist ein jetzt nicht sichtbares 2x2 Schritt großes und 5 Schritt tiefes Loch, in dem das Idol und Alcwyns Skelett liegen.

Solange Hagunald sich nicht weiter als 2 Schritt von dem Brunnenloch entfernt oder er die Statuette trägt, kann er zu nur 25% des üblichen KaP-Verlustes Liturgien wirken. Druiden und Schamanen erkennen,

dass dieser Ort ein Heiligtum ist. Hagunald benötigt etwa 1 SR, um die Statuette aus dem Wasser zu holen. Wird er dabei nicht gestört, versucht er mit seiner Beute zu fliehen.

## Nichtspielerfiguren

### Die Heiler

#### Rhyfedd ap Gorllewin, Heil-Magier

klein (161 cm), breitschultrig, dunkelbraune Haare - 53 Jahre

MU 12, KL 13, IN 13, CH 12, FF 15, GE 11, KO 11, KK 12; LeP 30, AuP 34, AsP 40, MR 6

Vorteile/Nachteile: Astrale Regeneration I, Resistenz gegen Krankheiten, Herausragender Tastsinn, Wahnvorstellungen, Zögerliches Zaubern 5

Talente: Heilkunde Wunden 16, Heilkunde Krankheiten 14, Alchemie 14, Anatomie 12, Pflanzenkunde 12, Menschenkenntnis 11, Lehren 11

**Zauber:** Abvenum 12, Ängste lindern 13, Balsam 13, Klarum Purum 11, Ruhe Körper 11, Plumbumbarum 12, Bärenruhe 10



Der Hauswaller bevorzugt schlichte graue Kleidung, in der er steif und ungelentk wirkt. Nach außen hin erscheint er als strenger und förmlicher Zeitgenosse. Er vermag seine Mitmenschen nur in Kategorien von Unter- und Überordnung zu sehen und begreift sein Leben als ständiges Bemühen, Niederlagen zu vermeiden. Sein bester Freund von der Akademie in

Donnerbach hatte ihn dazu verleitet, finstere Experimente an Menschen durchzuführen. Als er sich in eine Frau unter den Opfern verliebte und sein Freund diese trotzdem tötete, floh er und nicht nur weil er Entdeckung fürchtet, sondern auch wegen seiner Erfahrungen von einst, kostet es ihn große Überwindung sich seiner magischen Fähigkeiten zu bedienen. Er versucht alles mithilfe von Arzneien, die er selbst herstellt, zu heilen.

Das Verbrechen an Alcwyn geschah nicht aus kühler Berechnung, sondern weil er einfacher menschlicher Regungen wie Mitleid und Hilfsbereitschaft nicht fähig ist.

#### Connariu, Heilerin

klein (156 cm), schlank, weiße Haare - 60 Jahre

Auf die Angabe von weiteren Werten wird verzichtet, da Connarius Blindheit zusammen mit ihrem Wahn sie kaum mehr befähigt, weitere sinnvolle Handlungen durchzuführen. Seit Alcwyns Attacke unzurechnungsfähig, ist Connariu meistens sehr still, obwohl sie



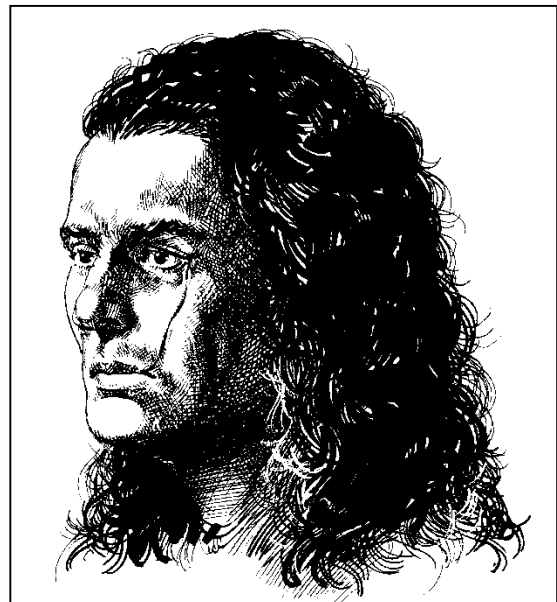
Gespanntheit ausstrahlt. In Situationen, wo man ihr erhöhte Aufmerksamkeit widmet, wird sie schnell nervös und gerät in Verfolgungswahn: Beobachter gewinnen den Eindruck, als fürchte sie einen unbekanntem Dritten. Ein besonderer Aspekt ihres Wahns ist ein Zwang zur Übertreibung, wenn das Gespräch auf Rhyfedd kommt. Sie hat zwar die Erinnerung an die verhängnisvolle Neumondnacht verdrängt, fühlt sich aber getrieben, Rhyfedd zu entlasten, indem sie nur Positives über ihn sagt, und sei dies noch so albern und unpassend.

#### Lepheton ("Leffi") Danalogos, Wundheiler

groß (189 cm), breit, schwarze Haare - 47 Jahre

MU 12, KL 12, IN 14, CH 11, FF 15, GE 14, KO 13, KK 11; LeP 32, AuP 37, MR 4; AT/PA 14/13 (Rapier)

**Vorteile/Nachteile:** Begabung Talent Kochen, Gabe: Gefahreninstinkt, Unansehnlich, Dunkelangst



**Talente:** Dolche 12, Stichwaffen 11, Raufen 11, Wurfmesser 12, Kochen 14, Heilkunde Wunden 12, Gassenwissen 11, Überreden 11, Heilkunde Gift 10

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Meisterparade, Finte, Gezielter Stich, Schnellziehen

Lepheton (Vater Moha, Mutter Zyklopäerin), den alle nur Leffi nennen, ist Zyklopäer und lebte lange Jahre in Kroisos, wo er seinem Handwerk als Barbier und Wundheiler nachging.

Seinen kärglichen Verdienst besserte er bisweilen auf, indem er Verbannten und Dieben Unterschlupf gewährte und ihnen Kleidung beschaffte. Dem schändlichen Tod im Wasserkäfig entging er auf einer Handelsschaluppe, wo es ihm auch nicht besser gehen sollte. In Grangor schließlich kam er als Koch in einer einem Hotel unter und bereitete "echte Gaumenfreuden, wie sie die horasischen Händlerfürsten an ihrer Tafel genießen", als jedoch herauskam, dass seine "Antilopenfesen in Mandelmilch" nichts weiter als Straßenköter auf kleiner Flamme waren, setzten die genasführten Feinschmecker der höheren Kreise ein Kopfgeld auf ihn aus. Eine Reihe ähnlicher Gründe haben ihn schließlich bis in diesen Winkel des Mittelreichs verschlagen. Mittlerweile fühlt er sich für sein Streunerdasein zu alt und möchte gerne wieder in das Land seiner Mutter zurück. Für Lepheton sind die Abenteurer eine willkommene Gelegenheit, von hier zu verschwinden. Er wird daher ständig versuchen, sie von seiner Nützlichkeit als Koch, Schneider, Bote und was ihm noch einfällt zu überzeugen. Lepheton wird von Rhyfedd ausgenutzt und schlecht bezahlt. Von den einfachen Leuten wird er wegen seines Aussehens

## Die Anhänger des Namenlosen

### Hagunald von Mersegrund/Bowin Godwin

Geweihter des Namenlosen, 2. Grad  
mittelgroß (173 cm), schlank, braune Haare - 35 Jahre  
MU 13, KL 15, IN 13, CH 13, FF 12, GE 11, KO 13, KK 11; LeP 29, AuP 34, AsP 45, KaP 15; MR 6 (derzeit 12); AT/PA 13/12

**Vorteile/Nachteile:** Astrale Regeneration II, Verhüllte Aura; Einäugig, Eitelkeit, Fettleibig, Vorurteil Elfen

**Talente:** Stäbe 11, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 10, Gassenwissen 12 (Spez. Beschatten), Überzeugen 12, Überreden 11, Götter/Kulte 10, Magiekunde 12

**Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille II, Regeneration II, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

**Zauber:** Abvenum, Bannbaladin, Band und Fessel, Böser Blick, Corpofesso, Dunkelheit, Eigene Ängste, Eisenrost, Fluch der Pestilenz, Foramen, Gedankenbilder, Höllenpein, Horriphobus, Karnifilio, Mag. Raub, Schleier, Somnigravis, Silentium, Reversalis, Zauberauge

**Liturgien:** Siehe AG 116

Hagunald gibt sich als den Albernier **Bowin Godwin** aus, da er normalerweise seinen nordmärker Akzent gut verbergen kann und so seine wahre Herkunft verschleiert. Angeblich ist er ein Schreiber, der einen wohlhabenden Herrn für seine Dienste sucht (sein Auge hat er in irgendeinem zeitlich passenden Krieg verloren). Zur sicheren Erfüllung seines Auftrags

(groß und muskelbepackt, dunkle Haut, pechschwarzes Haar, scharfgeschnittene Gesichtszüge, Hakennase) als eine Art Unhold angesehen, dem sie nachts nicht allein begegnen wollen.

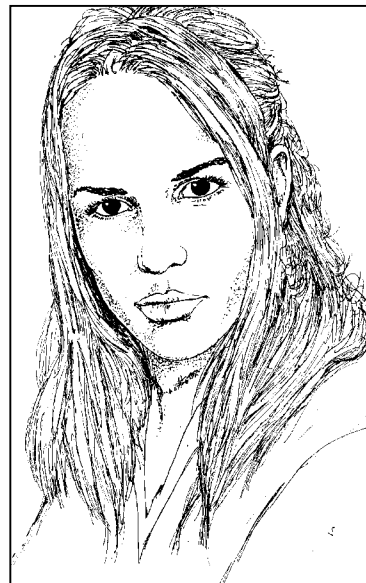
### Menellin, Lehrmädchen

klein (155 cm), schlank, hellbraune Haare – 14 Jahre

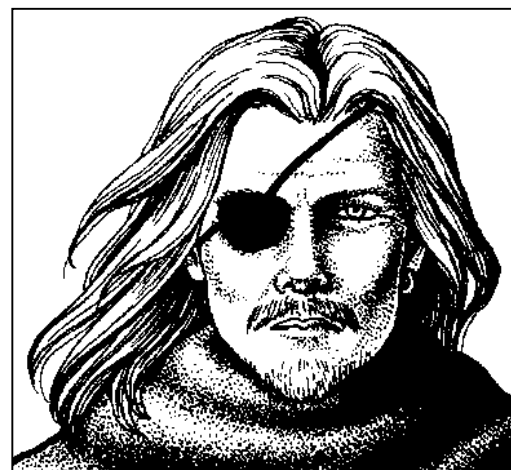
**Vorteile/Nachteile:** Unentdeckte Magiedilettantin

**Talente:** Heilkunde Wunden 6, Heilkunde Krankheiten 6, Heilkunde Gift 5, Pflanzenkunde 6

Die sommersprossige, drahtige Menellin ist schon reichlich frühreif. Ihre Eltern leben in Gratenfels und haben ihre Tochter vor zwei Jahren in die Lehre gegeben. Gefron und Allwedd ziehen Menellin ständig



auf und lenken sie häufig genug von ihren Pflichten ab. Dennoch sind die drei gute Freunde, die sich halt manchmal necken müssen. Menellin interessiert sich sehr für Kräuter und Gifte und findet in Rhyfedd und Leffi gute Lehrer.



haben Hagunalds Obere ihn mit einem Ritual belegt, das seine MR auf 12 erhöht, was es für die Abenteurer schwierig machen wird, ihm mit entsprechender Magie beizukommen.

**Neglechafel/Alara**, Hexe, Anhängerin des Namenlosen (aber nicht geweiht)

mittelgroß (165 cm), schlank - ?? Jahre  
MU 13, KL 12, IN 14, CH 14, FF 12, GE 13, KO 11, KK 11; LeP 28, AuP 30, AsP 36, MR 6

**Vorteile/Nachteile:** Altersresistenz, Astrale Regeneration II, Machtvoller Vertrauter, Nachtsicht, Resistenz gegen Gifte: Schwarzer Lotos, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura; Festgefühtes Denken I, Feste Gewohnheit: Erdgebunden, Fluch der Finsternis II, Gesucht I (Aranien), Lichtempfindlich, Rachsucht 9, Wilde Magie

**Talente:** Stichwaffen 12, Akrobatik 10, Körperbeherrschung 12, Schleichen 13, Sinnenschärfe 11, Sich verstecken 10, Betören 12, Gassenwissen 12, Sich verkleiden 10, Pflanzenkunde 13, Alchemie 12, Heilkunde Gift 10

**Zauber:** Adlauge, Ängste lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Böser Blick, Claudibus, Dunkelheit, Flim Flam, Gedankenbilder, Große Gier, Harmlose Gestalt, Hellsicht trüben, Hexenholz, Hexenkrallen, Höllenpein, Katzenaugen, Pandaemonium, Radau, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, Serpentalis, Tiergedanken, Visibilli

**Sonderfertigkeiten:** Aurapanzer, Verbotene Pforten, Vertrautenbindung

**Flüche:** Ängste mehren, Hagelschlag, Mit Blindheit schlagen, Schlaf rauben



Neglechafel ist eine tückische Hexe und Meuchlerin. Ihr schwarzes Haar ist schulterlang und sie setzt ihre Reize gekonnt ein. Sie musste nach einem Attentat auf einen Adligen in Aranien fliehen und ist dabei an den

Kult der Namenlosen geraten, der ihr geholfen hat. Dieser Einsatz soll ihre feste Aufnahme besiegeln.

Ihr Vertrauter ist Asfaloth, ein kleiner weißes Mauswiesel.

Neglechafel beherrscht den **Todeskuss**: Ein Harz, das beim Kauen zusammen mit dem Schwarzen Lotos den Speichel vergiftet. Wenn sie ihr ahnungsloses Opfer küsst, tötet sie es gleichzeitig. Neglechafel hat immer eine Dosis verfügbar, indem sie einen Faden durch den kleinen Harzklumpen zieht, ihn mit einer Schlinge an einen Zahn bindet und kaum wahrnehmbar aus dem Mundwinkel hängen lässt.

**Asfaloth** (Vertrauter Mauswiesel)

**Vertrautenmagie:** Dinge aufspüren, Hexe finden, Tarnung, Tiersinne, Ungesehener Beobachter

Der Vertraute Neglechafel ist immun gegen Herr über das Tierreich

**Omen:** Asfaloth wird auf seine Weise die Aktionen des üblen Paares unterstützen. Er hält sich unbemerkt im Haus auf, wo er zahlreiche Verstecke findet: hohle Wände, das Deckengebälk, den Keller. Die Abenteurer haben ständig das Gefühl, beobachtet zu werden, entdecken aber höchstens ein leuchtendes Augenpaar oder sehen ein weißes Etwas blitzartig verschwinden. Der Vertraute kann ihre Besitztümer verschleppen, die an den unmöglichsten Stellen wiedergefunden werden, oder den Schlaf mit Geraschel und Getrappel stören. Von Zeit zu Zeit findet man vielleicht einen Hühnerkopf oder eine tote Maus in Schuhen oder Taschen. In Kampfsituationen kann er die Abenteurer verwirren, indem er ihnen zwischen die Beine läuft oder ihnen das Gesicht zerkratzt.

## Die Bewohner des Wirtshauses

**Rhaffnor**, Wirt

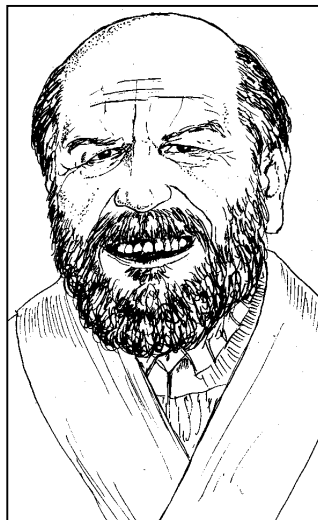
mittelgroß (170 cm), normal - 42 Jahre  
MU 10, KL 11, IN 10, CH 11, FF 12, GE 11, KO 14,  
KK 13; LeP 25, AuP 25

**Talente:**

Menschenkenntnis 10, Brauen 11, Hauswirtschaft 11, Kochen 10

Rhaffnor ist aufbrausend und gerät bei jeder Kleinigkeit aus dem Häuschen. Er gehört zu jenen Zeitgenossen, die sich für alles in ihrer Umgebung verantwortlich fühlen, und wenn es auch nur darum geht, wie straff die Tischdecken gezupft sein müssen. Leute, die es besser wissen als er, bringen ihn in Wut. Wer ihm missfällt, muss unter lächerlichen, kleinlichen Revanchen leiden ("*für Dich ein Silberstück mehr*" oder "*Oh, Deine Hosen sind beim*

*Trocknen angesengt*"). Natürlich gibt es auch einige, die es immer besser wissen als er: das sind die Albernier. Obwohl er bereits vor der nordmärkischen Besetzung Pächter war, hält er nicht von den Albernieren und ist froh, dass der Herzog endlich hier aufräumt. Die zweite hervorstechende Eigenschaft ist sein Geiz. Seit Jahren spart er eisern für seinen Traum: ein herrliches Reitpferd.



**Gefron und Allwedd**, Hilfskräfte

mittelgroß (168 cm), normal - 14 Jahre  
Der Junge und das Mädchen sind Zwillinge, deren Eltern vor einiger Zeit nahe des Gasthauses gestorben sind. Rhaffnor hat sie aufgenommen und lässt sie als Gegenleistung kleine Arbeiten wie Holzhacken, Abwaschen und Bettenmachen verrichten. Die beiden

bringen durch häufigen Schabernack etwas Abwechslung in ihr tristes Dasein. Obwohl sie

albernischer Abstammung sind, sind sie gute Freunde von Menellin.

## Die Gäste

### Nualar, Barde

mittelgroß (175 cm), normal - 26 Jahre

Der Barde gilt als nutzloser Tagedieb, den jeder nach Herzenslust herumschubst. Nualar ist ein Findelkind und unweit des Gasthauses aufgewachsen. Er wird von der Gemeinschaft nur toleriert, aber nicht akzeptiert. Dies und sein weitgehend vergebliches Bemühen, die Bardengesänge zu erlernen, hat ihn verbittert. Nualar ist ein geschliffener Zyniker, sein ganzes Verhalten ist ein Abwehrwall aus Beleidigungen, Spott und dem Wunsch, seine Mitmenschen zu schockieren. Er beobachtet jeden, um dessen negativen Seiten auszuloten und auszuschlachten.

### Cornwyddor, Krieger, Landvogt von Niederhoningen

mittelgroß (178 cm), breitschultrig - 45 Jahre

MU 14, KL 11, IN 11, CH 11, FF 13, GE 14, KO 14, KK 15; LeP 37, AuP 40, MR 4; AT/PA 18/13, RS 4

**Vorteile/Nachteile:** Entfernungssinn, Jähzorn 8

**Talente:** Bogen 15 (Spez. Langbogen), Schwert 15, Körperbeherrschung 10, Reiten 12, Wildnisleben 10

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze, Sturmangriff, Schildkampf II, Wuchtschlag



Der Landvogt sorgt seit der nordmärkischen Besetzung für die Sicherheit in diesem Landstrich. Er hat sich einen üblen Ruf bei den Einheimischen eingehandelt, da er unbarmherzig gegen die häufig zum Wildern gezwungenen Waldbewohner vorgeht. Cornwyddor ist arrogant und setzt seine landesherrlichen Pflichten mit blindem Eifer gleich. Die

erfolglose Jagd und das anhaltend schlechte Wetter versetzen ihn eine sehr schlechte Laune, die er an seinen Leuten auslässt.

### Abbo, Elko, Roana (Cornwyddors Jagdgefolge)

**Talente:** Bogen 12 (Spez. Langbogen), Speere 12, Reiten 10, Fährtensuche 11, Wildnisleben 13 (Spez. Wald)

**Sonderfertigkeiten:** Scharfschütze

Die drei Jagdgefährten des Landvogts sind eher schweigsam. Auch wenn er sie in diesen Tagen nicht freundlich behandelt, stehen sie treu zu ihm, da sie alte Weggefährten sind und insbesondere Abbo genießt sein volles Vertrauen.

Abbo wird auch auf jeden Fall im Gasthaus zurück bleiben, um die Suche nach den Pferden zu leiten, während der Landvogt die Suche nach den

Leibeigenen anleiert. Abbo wird die Helden entsprechend ihres im Mittelreich gültigen SO behandeln.



### Hasatar, Ambosswerg, Krieger

klein (128 cm), normal - 92 Jahre

MU 13, KL 11, IN 12, CH 12, FF 10, GE 13, KO 16, KK 16; LeP 44, AuP 45, MR 6

**Vorteile, Nachteile:** Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen Krankheiten, Soz. Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund; Aberglaube 8, Arcanophobie 6, Eingeschränkter Sinn (kurzsichtig), Platzangst 6, Totenangst 7, Übler Geruch

**Talente:** Hieb Waffen 14 (Spez. Felsspalter), Raufen 12, Athletik 10, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Zechen 10, Kriegskunst 10

**Sonderfertigkeiten:** Hammerschlag, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Wuchtschlag

Hasatar, ein abenteuerlustiger Zwerg aus dem Ambossgebirge, ist vom

Peraine-Tempel Honingen beauftragt worden, die Spur des "nicht eingetroffenen" Fylk ui Rhys zu verfolgen. Er soll auch Rhyfedd aufsuchen und befragen. Für den Dienst sind ihm 10 GD versprochen worden. Hasatar hat

bisher nichts herausbekommen, seine Nachfragen in der Stadt sind aber Neglechafel zu Ohren gekommen,



was die Ereignisse im Überwasserhaus beschleunigt. Der Zwerg besitzt eine Porträtskizze von Fylk, die er jedermann zeigt. Ob sie viel nützt, sollte der Spielleiter entscheiden, da die Zeichnung den Heiler ohne Vollbart zeigt: Selbiger ist ihm während der Reise und seiner Bettlägerigkeit gewachsen. Außerdem ist sein Kopf zum Teil bandagiert. Hasatar ist sehr abergläubisch in Bezug auf Magie und insbesondere in Bezug auf Geister. Häufig sieht man ihn irgendetwas auf Zettelchen oder Stoffetzen kritzeln, die er dann verstoßen ins Feuer wirft. Damit versucht er, seine Ängste symbolisch zu bannen. Die Ereignisse werden ihm genug Anlass geben.

Da er seine Schwäche verheimlicht, erscheint dieses geheimnisvolle Treiben natürlich sehr verdächtig.

**Fylk ui Rhys**, Peraine-Geweihter, Rang: Hüter der Saat  
mittelgroß (165cm), normal – 55 Jahre

Fylk ist das ganze Abenteuer über nicht bei Bewusstsein oder kann sich wenigstens an nichts erinnern. Daran ändern auch magische Heilversuche der Abenteurer nichts; der Verletzte gewinnt sein Gedächtnis erst nach weiteren 10-14 Tagen der Erholung zurück. Gelegentlich murmelt Fylk etwas im Winhaler Dialekt vor sich hin - ob man etwas verstehen kann oder ob man sogar einen Hinweis auf die Identität des Patienten erhält, bleibt dem Spielleiter überlassen. Auf die Angabe von Fertigkeiten wird verzichtet, da Fylk nicht aktiv wird.

## Neuer Zauber

### Zauberauge MU/IN/FF

*Wirkung:* Aus dem Augen eines Toten (nicht älter als 48 Stunden, für jeden Tag darüber hinaus erschwert sich die Probe um 2 Punkte) kann der Zauberer ein Astralauge erstellen, das jede Materie mit Ausnahme von Metall durchdringt und durch das er sehen kann, auch im Dunkeln, da das Auge rot leuchtet und für 2 ASP auch wie eine kleine Fackel leuchten kann - wodurch es natürlich leichter entdeckt werden kann. Der Zauberer kann zwischen normaler Sicht und der Sicht des Auges hin und her wechseln. Sollte das Auge zerstört werden (LeP 2) oder die Wirkung aufhören, während der Zauberer sich auf die Sicht konzentriert, ist er für W20 Stunden geblendet. Während er das Auge ausgesendet hat, kann er keinen anderen Zauber wirken.

*Reichweite:* ZfP\* x 10 Schritt

*Zauberdauer:* 40 Aktionen

*Wirkungsdauer:* ZfP\* SR

*Merkmal:* Dämonisch, Telekinese

*Repräsentation:* M

*Komplexität:* E

*Kosten:* Aktivierung des Auges: 10 ASP +1AsP für die Bewegung pro 10 Schritt Entfernung vom Magier

### Zeittafel der Vorgeschichte

(X = 30. Ingerimm)

X vor 7 Jahren und 9 Monaten

= Der Peraine-Tempel Honingen erbt von der letzten Eigentümerin der Gaststätte das Überwasserhaus und richtet dort ein Landhospital ein, dem Alcwyn Olben, ein Peraine-Geweihter vorsteht. Rhyfedd wird als Heiler angestellt. Connariu wird Rhyfedds Gehilfin. Alcwyn weiß aus den Erbschaftsunterlagen, dass das Haus auf einem uralten druidischen Brunnenheiligtum steht.

X vor 7 Jahren

= Alcwyn entdeckt am **30. Ingerimm** einen vermauerten Eingang im Keller und legt ihn zusammen mit Rhyfedd und Connariu frei. Die Tommel führt wegen des vielen Schmelzwassers Hochwasser. Der Bach führt durch den entdeckten Raum und Alcwyn stürzt hinein. Doch anstatt ihm hinauszuhelfen, sah Rhyfedd gebannt und starr zu, wie Alcwyn ertrank. Als er sich aus der Starre befreite war es zu spät. Connariu glaubt, dass Rhyfedd einfach aus Schreck nicht rechtzeitig reagiert hätte, von seiner Faszination hat sie nichts mitbekommen. Auf Rhyfedds Bitten willigt sie ein, Alcwyns Ertrinken zu vertuschen. Sie belassen die Leiche in den Fluten. Rhyfedd mauert die Wand wieder zu und verbreitet, dass Alcwyn zusammen mit einem verdächtigen Patienten spurlos verschwunden sei. Die Männer des Barons durchkämmten zwei Wochen lang vergeblich das umliegende Gebiet. Connariu schwieg. Rhyfedd wurde darauf hin vom Peraine-Tempel zum Leiter des Überwasserhauses ernannt. Von den Einheimischen erinnert sich kaum jemand an Alcwyn, weil er ja letztlich nur wenige Monate hier war und meist nur mit Euer Gnaden oder Bruder Olben angedet wurde.

X vor 6 Jahren und 10 Monaten

= Rhaffnor wird im Praios des folgenden Jahres als Pächter für den Gaststättenbetrieb eingesetzt. Er stellt den Koch Lafur ein.

X vor 3 Jahren

= Leffi wird als weiterer Gehilfe für Rhyfedd eingestellt, weil Connariu immer weniger zu gebrauchen ist.

X vor 1 Jahr

= Menellin wird auf Bitten ihrer Eltern vom Peraine-Tempel Rhyfedd als Schülerin zugeteilt.

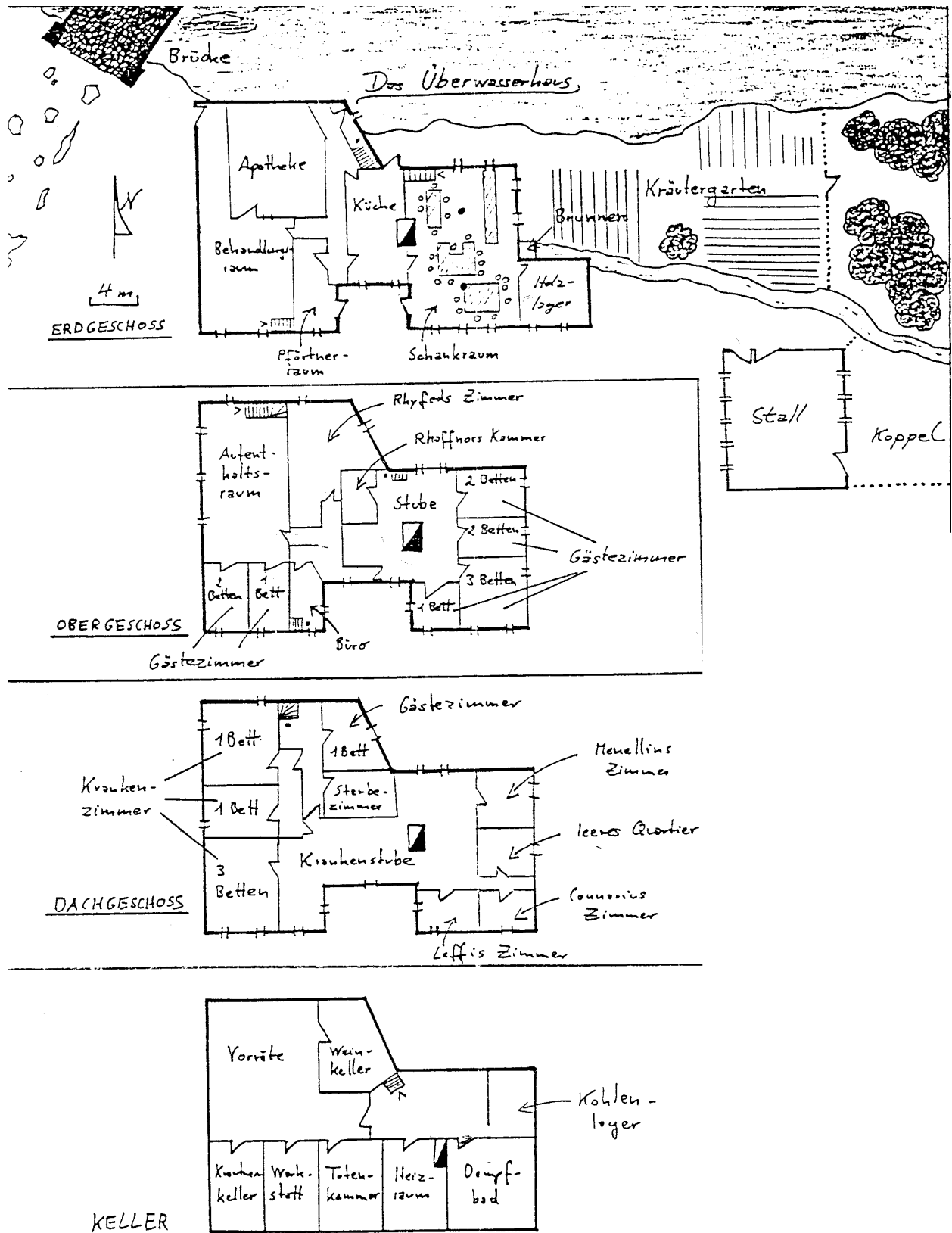
X vor 8 Monaten

= Rhaffnor nimmt die beiden Zwillinge Gefron und Allwed bei sich auf, als seine Gehilfen, nachdem ihre nordmärkischen Eltern kurz vor dem Überwasserhaus bei einem Unfall gestorben sind.

X -15 Tage

= Die Belegschaft des Überwasserhauses ist vom Peraine-Tempel angewiesen worden, den wichtigen Geweihten Fylk aufzunehmen. Niemand weiß allerdings, dass der Tempel beschlossen hat, das Überwasserhaus um einen Peraine-Schrein zu erweitern und dass Fylk Rhyfedd als Leiter des Hauses ablösen soll.

X –13 Tage	= ein örtlicher Kult des Namenlosen erfährt von der Absicht des Peraine-Tempels. Da Fylk bereits vor einiger Zeit einen aus ihrer Gemeinschaft enttarnt und zu seiner Verhaftung beigetragen hat, wollen sie ihn beseitigen. Deshalb schicken sie Hagunald aka Bodwin und Neglefel aka Alara Fylk entgegen.
X –10 Tage	= Sie stellen Fylk eine Falle: Mittels eines HÖLLENPEIN versetzen sie die beiden Pferde einer Kutsche in Panik, worauf Fylk schwer verletzt wird. Hagunald, der prüfen wollte, ob der Anschlag erfolgreich war, wird dabei von einem rollenden Faß erfasst und verliert das Bewusstsein. Die Bierkutscher bringen den schwer verletzten Fylk in das Überwasserhaus. Hagunald erwacht später in einem nahen Bauernhaus. Als er hörte, dass Fylk noch lebt, bittet er unter Vorzeigen seiner leichten Verletzungen auch im Überwasserhaus um Hilfe. Rhyfedd erkennt in Fylk keinen Peraine-Geweihten, weil dieser inkognito reist, weil er sich zunächst einen Eindruck vom Personal im Überwasserhaus machen wollte, ohne dass man ihn erkennt. Fylk ist noch im Koma, doch erholt er sich langsam aber sicher.
X –8 Tage	= Neglefel aka Alara mordet den Koch im Wald beim Pilze suchen. Ein Bote des Tempels erreicht das Überwasserhaus und erfährt, dass hier kein Geweihter aufgetaucht ist. Hagunald erhält keine Gelegenheit unbemerkt zu Fylk zu gelangen, um ihn zu töten.
X –7 Tage	= Neglefel aka Alara bewirbt sich am nächsten Tag als Küchenhilfe. Sie berichtet Hagunald, dass der Tempel den Zwerg Hasatar angeworben hat, um nach Fylk zu suchen. Da Hagunald mit seinen leichteren Verletzungen kein Verdacht auslösen will, verlässt er das Überwasserhaus, um angeblich in Honingen seinen Geschäften nachzugehen. Nach einem Tag kehrt er zurück.



Handout für die Spieler

## Nach dem Finale

Wenn Sie den Praios-Geweihten Anshelm Horninger auftreten lassen, bietet dieser Ihnen die Gelegenheit, den Helden einen Anschlussauftrag zu geben:

Da Anshelm selbst dringend nach Rommilys muss, „befiehlt“ er den Helden umgehend nach ZYX zu reisen, um dem Inquisitionsrat von Eslamshagen Bericht zu erstatten. Die Umgebung des Überwasserhauses müsse dringend näher auf Namenlose Umtriebe untersucht werden.

Ggf. ist auch ein Gefangener zu überführen. Dieser soll nach Honingen gebracht werden, im dortigen

Praios-Tempel wird man wissen, wie weiter zu verfahren ist.

Dort wiederum wird den Helden aufgetragen den Gefangenen ebenfalls dem Inquisitionsrat vorzuführen, als Bedeckung wird eine Bannstrahlerin die Gruppe begleiten.

Der Namenlose Kult könnte bei dieser Gelegenheit versuchen, die Helden zuvor auszuschalten und/oder Rache zu nehmen:

## **Am nächsten Gasthaus „Zur heiligen Gans“**

(dieses Szenario stammt in seinen Grundzügen aus einem alten Fanzine von Anfang der 90er Jahre)

Linker Hand des Straße liegt eine nahe Hügelkette, deren Gipfel aus dem umliegenden Wald aufragen.

Zur heiligen Gans ist ein einfacher Gasthof, der bessere Tage gesehen hat. Er ist nur für Reisegruppen interessant, die zu Fuß oder mit Ochsenkarren unterwegs sind, weil ansonsten weiter nach Honingen bzw. zum Überwasserhaus gereist wird.

### **Drei Gebäude (Gasthaus, Abort, Stall)**

Das Gasthaus hat ein hölzernes Obergeschoss, und an der Südseite ein Holzgestell an der Wand, an dem sich wilder Wein hochrankt.

Bei der Ankunft kommt ein Knecht mittleren Alters, der eine auffällige Narbe auf seiner linken Wange trägt (wenn darauf angesprochen wird murmelt er etwas von einem Arbeitsunfall).

Die „Wirtin“ ist stark gebaut, blond und ohne sichtbare Narben (Albernierin mit thorwalschem Einschlag) und nennt sich Alwine Blaufang. Die Bedienung ist ein

schlanker Typ mit katzenhaften Bewegungen, schwarzhaarig, er hört auf den Namen Goswin.

Es gibt nur Brot, Wurst und Käse zum Abendessen. Falls auf warmer Mahlzeit bestanden wird, wird eine Suppe offeriert (die fad schmeckt).

Weitere Gäste sind einfache Händler, deren Ochsenkarren beim Stall standen. Sie sind kurz vor den Helden eingetroffen (Dratho und Silvana, ein offensichtlich frisch verheiratetes Paar und Drathos Bruder Kano).

An einem Tisch sitzen schweigsam zwei Söldner (ein Mann und eine Frau), ihnen zu Füßen zwei Winhale Wolfsjäger. Sie geben auf Nachfrage mürrisch an, dass sie aus Anergast kommen, wo sie einige Monate im Sold standen. Sie wollen sich aufmachen gen Gratenfels, wo man angeblich Leute sucht (sie sind bewaffnet mit Zweihändern).

## **Hintergrund**

Das Personal des Gasthofes wurde von der Gruppe des Namenlosen Geweihten Arrico Normenstamm gefangengesetzt und gefesselt in den Keller verbracht. Ein Söldner gibt sich als Knecht aus, eine Söldnerin als Wirtin und einer als Bedienung.

Zwei weitere Söldner halten sich als Söldner/Gäste im Schankraum auf.

Im Bier und im Wein der Gäste wird Eitriger Krötenschemel beigemischt und ein schwacher Schlaftrunk (W6h+1 je 1 SP pro h).

Was die Helden misstrauisch machen kann: ein ziemlich neues Steckenpferd steht im Stall, aber es sind keine Kinder zu sehen.

## **Nacht**

Einer der Helden wacht wegen eines großen Drucks in der Blase auf. „Du hast fürchterliche Kopfschmerzen und dir ist übel und schwindelig.“

Wenn er aufsteht, um nach draußen zu gehen, hört er am oberen Ende der Treppe, dass die Söldner noch nicht zu Bett gegangen sind und gar nicht mehr schweigsam sind. Mit halblauten Stimmen raunen sie sich etwas zu und unterdrücktes Gelächter ist zu vernehmen.

Falls heimlich gelauscht wird: Die Söldner stehen zusammen mit den Bediensteten des Hauses, die inzwischen auch schwarze Lederkleidung anhaben und waffenbewehrt sind. Ein älterer Mann trägt eine

schwarze Robe mit purpurner Innenfütterung. Die Kapuze ist zurückgeschlagen und man erkennt, dass ein Auge fehlt.

Schließlich ist zu hören, wie der Robenträger sagt: „Nun denn, dann zeigt mal, ob ihr euer Geld wert seid. Vollbringt, weshalb wir hier sind. Noch einmal: passt auf, dass sie ihrem Gefangenen nichts antun können. Die Händler legt ihr um, die anderen will ich lebend. Elko und Gunilda, ihr machst die Pferde klar.“

Nun sollte der Held sich aber aufmachen, die Gefährten zu warnen.

Sobald er in das Zimmer kommt, überkommt ihn ein Schwindel- und Übelkeitsanfall, er muss sich übergeben.

Wenn die Helden geweckt sind: gleiche Symptome.  
Die Flucht ist die einzige realistische Chance.

An die Pferde kommt man kaum heran (ein Kampf würde bedeuten, dass die beiden Söldner dort schnell Verstärkung erhielten).

Die sinnvollste Flucht führt nach Süden, in den Wald und in die Hügel. Eine lange Debatte oder Auswahl der mitzuschleppenden Gegenstände ist nicht möglich.

## Flucht

Der Schlafsaal geht nach Süden, man kann am Holzgestell an der Außenwand abwärts klettern. Wenn alles glatt läuft, erschallen die Alarmrufe erst, wenn die Helden die Reichsstraße erreicht haben. Dann: Flucht in den Wald, Unterholz, Baumwurzeln... Bald sind die Verfolger hinter den Helden her. Pferde sind zu hören, Hundegebell... Sie scheinen aufzuholen. Doch plötzlich hören die Helden wie einige der Verfolger aufschreien. Irgendetwas scheint sie zu attackieren. Ein dumpfes, tiefes Gröhlen, das man für

Worte halten könnte, mischt sich zwischen die aufgeregten Rufe der Verfolger.  
Euer Vorsprung wächst wieder an.

*(Die Verfolger kämpfen mit einem Waldschrat. Gunilda wird am Bein verletzt und kehrt mit den Pferden zurück, wo Elko als Wache zurückgeblieben war.)*

Die Helden erreichen die Hügel und einer von ihnen spürt, wie der Boden nachgibt und er fällt in ein Loch.

## Rondra-Höhle

In der Zeit der Priester-Kaiser flüchteten die Rondra-Geweihten aus Honingen hierher. Eine zeitlang konnten sie sich hier verbergen und erfolgreich Kommando-Unternehmen durchführen. Doch schließlich wurden sie entdeckt und von Sonnenlegionären angegriffen.

Im ersten Teil des Höhlenkomplexes ist nichts von Wert zu finden. In einem Raum, der als Schlafstatt diente, ist der Rest eines Umhanges zu finden, der einmal weiß war und einen roten Löwenkopf als Bildnis trug. Bei Berührung zerfällt der Stoff. In dem Raum ist auch ein Rostklumpen zu sehen, der wohl einmal ein Kettenhemd darstellte.

Ein Gang führt in eine große Höhle mit einem tiefen Abgrund. Es gab einmal eine Hängebrücke, doch davon ist nicht mehr viel übrig. Der Abgrund ist 20 Schritt breit.

Auf der anderen Seite kann man erkennen, dass ein Gang hinausführt aus der Höhle. Der Eingang wird von zwei steinernen Löwen flankiert.

Auf der Seite der Helden liegt eine skelettierte Leiche. Bei Untersuchung: Brandfleck bei der Hosentasche, in der Hosentasche goldenes Sonnensymbol (Abzeichen eines Sonnenlegionärs), Fleisch an der Stelle verbrannt.

Alle Helden hören in ihrer Muttersprache eine Stimme: „Welches ist die höchste Tugend der Streiters?“

Die Helden, die auf die Frage „Ehre“ antworten, hören:

„Spreche meinen Namen und komme zu mir. Ich werde dein Schutz sein und meine Feinde verderben.“  
Wenn der erste auf die unsichtbare Brücke gegangen ist, scheint ein Licht aus dem Gang der anderen Seite gegenüber.

Auf der anderen Seite erhellt das Licht aus dem Gang die Szenerie. Die Löwenstatuen sind nicht allzu kunstvoll. Der Gang führt in eine Höhle, in dessen Mitte ein Ritter aus weißem Licht schwebt. „Wer reinen Herzens ist und die Göttin liebt, möge unseren Auftrag vollenden. Die heiligen Gegenstände müssen in Sicherheit gebracht werden.“

Anschließend gilt es also die Verfolger zu besiegen und die Gegenstände der Rondra-Kirche auszuhandigen.

