

MIDGARD

Myrkdag



Abenteuer



Impressum

Herausgeber und Verlag: Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 1992-2018 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
3. veränderte Neuauflage

Autor: Gerd Hupperich, detaillierter Zeitablauf im Anhang: Stephan Naundorf
Lektorat und Konvertierung in M5: Crowd-Sourcing-Team des Midgard-Forums
Design: Ulf Lehmann, Illustration: Sebastian Fugenzi, Lageplan: Ulf Lehmann



Gerd Hupperich

Myrkdag

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer der Grade 3 bis 10



Inhaltsverzeichnis

Gerd Hupperich

Myrkdag

Anmerkung	5
Kurzfassung der Ereignisse	5
Die Vorgeschichte	6
Ywerddon	8
Die Heiler von Ywerddon	9
Der erste Abend	9
Vier Tage und vier Nächte des Schreckens	11
Epilog: Ein Ende mit Schrecken	13
Das Überwasserhaus - Räumlichkeiten	14

Anhang

Das Kultbild des Mondgottes	17
Lösungsmöglichkeiten	18
Vorschläge für die EP-Vergabe	18
Nichtspielerfiguren	19
Zeitablauf	24
Handouts	27



Myrkdag

Anmerkung

Das Abenteuer *Myrkdag* ist eine Spukhaushandlung mit einer eingeflochtenen Kriminalgeschichte für 2 bis 4 Spielerfiguren der Grade 3-10. Der Schauplatz, ein Gast- und Heilerhaus an einer wenig verkehrsreichen Straße, steht in Ywerddon unweit der Stadt Almhuin, kann aber auch ohne größeren Aufwand in eine ganz andere Ecke von Vesternesse verpflanzt werden. Das Abenteuer erstreckt sich über vier Tage von der Ankunft der Abenteurer im Überwasserhaus bis zur Neumondnacht.

Das Abenteuer erschien ursprünglich im SPIELWELT-Abenteuerband *Spinnenliebe* (1992) und wurde seither leicht überarbeitet und an die neueste Regelversion angepasst. 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.

Myrkdag (Dunkeltag): Der letzte Tag eines jeden Monats im vesternessischen Kalender, auf den die Neumondnacht folgt. An diesem Tag und vor allem in der Nacht sind die Mächte der Finsternis am stärksten und bedrohen jeden, der sich unvorsichtig in ihren Einflussbereich begibt und sich nicht zu schützen weiß. Am Myrkdag ruhen die meisten Arbeiten, denn was soll in solchen Stunden des Unheils schon gelingen? Es werden keine Reisen begonnen, keine Verträge geschlossen, keine Toten beigesetzt, keine Ehen geschlossen. Selbst einsetzende Geburten werden möglichst mit Kräutern auf den nächsten Tag verschoben. Manches, was über den Myrkdag erzählt wird, ist nur Aberglaube - aber vieles auch nicht.

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.

Kurzfassung der Ereignisse

Einen Vorschlag für einen detaillierten Zeitablauf (mit fest vorgegebenen Ereigniszeiten), von dem der Spielleiter aber jederzeit abweichen kann, findet man im Anhang.

Nachmittag/Abend/Nacht 1: Die Abenteurergruppe ist im Überwasserhaus, und Nualar singt seine Ballade. Sidan, Hasatar und Cornwyddor mit Jagdgefolge treffen ein. Beim Abendessen prophezeit Connariu nahes Unheil. Neglechafel sticht dem toten Holzfäller die Augen aus, die Sidan für *Zauberauge* braucht. Zugleich machen sich einige Männer des Landvogts mit den Pferden aus dem Staub. Dabei laufen auch die Reittiere der Abenteurer weg.

Tag 2: Auf der Suche nach den Pferden findet man Llafurs Leichnam. Hasatar reist nach Almhuin. Sidan wird nachts auf das vermauerte Gewölbe aufmerksam. 1. Anschlag auf Ffylk.

Tag 3: Neglechafel findet den Eingang in das vermauerte Gewölbe. Hasatar kehrt zurück. 2. Anschlag auf Ffylk.

Tag 4: 3. Anschlag auf Ffylk.

Myrkdag: 4. Anschlag auf Ffylk. Sidan durchbricht die Mauer in das Gewölbe. Alcwyn erscheint.

Die Abenteurer sind gezwungen, im Überwasserhaus zu bleiben, da ihre Pferde nachts verschwunden sind (siehe Nachmittag/Abend/Nacht 1). Der Spielleiter hat so Gelegenheit, sie mit den Angelegenheiten der Hausbewohner zu konfrontieren, damit sie sich aus Neugier in die Handlung einschalten können. Sollten die Spieler 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 die Hälfte seines Lohns, also **400 GS**, anbieten. Die Abenteurer können ihn dann nach Almhuin begleiten, wo sie Hinweise auf die Hintergründe der Ereignisse erhalten. Dies sollte eigentlich genügen, um das Abenteurerblut der Spieler in Wallung zu bringen.

Die Vorgeschichte

Das Überwasserhaus

Einige Wegstunden von Almhuin entfernt steht ein graues Feldsteinhaus an der verschlammten Straße, die über die bewaldeten Hügel nach Osten führt. Ein angeschwollener Bach plätschert gegen die nördliche Mauer 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 Wald aus.

Das alte „Überwasserhaus“ (*Tya duas'duis* in der Comentang, der Verkehrssprache Vesternesses) ist im Besitz der Heilergemeinschaft von Almhuin, die 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. Praktisch nur Durchreisende und die Bauern einiger armer Walddörfer suchen das Überwasserhaus auf; Städter sind nur selten anzutreffen. Das nächstgelegene **Dorf** heißt **Ffynnon Math** und liegt zwei Wegstunden entfernt.

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 näher rückt. Am Vorabend der Neumondnacht kommt kein Bauer.

Dramatis Personae

ALCWYN DER ROTE - Hausgeist

ASFALOTH - Vertrauter von Neglechafel (Mauswiesel)

BOWIN MACCEATA (A) - Alias von SIDAN TEG'CRYS

CONNARIU (E) - Pförtnerin und Aufpasserin

CORNWYDDOR (T) - Landvogt

GEFRON UND ALLWEDD (T) - Bruder und Schwester

HASATAR - Gnomenkrieger

HOGYN, TYRRIOD, GRISLON (T) - Jagdgefolge

LEPHETON („LEFFI“) DANALOGOS - Koch und Wundheiler

LLAFUR (T) - Koch und erstes Opfer

MENELLIN (E) - Lehmädchen

NEGLECHAFEL („Spitzzunge“) - Schankmaid und Hexerassassinin

NUALAR (E) - Barde

RHAFFNOR (T) - Wirt

RHYFEDD AP GORLLEWIN (T) - Apotheker und Hausverwalter

SIDAN TEG'CRYS (T) - Drais-Priester

Anmerkung: Die Mitglieder der Heilergemeinschaft werden in diesem Abenteuer als „Heiler“ bezeichnet, auch wenn sie einem anderen Abenteuererotyp angehören. Wichtig ist allein, dass sie Heilzauber oder Heilfertigkeiten beherrschen.

Alkoholische Getränke werden bis auf Dünnbier zum doppelten Preis ausgeschrieben. Starke Spirituosen wie Branntwein gibt es überhaupt nicht. Der Wirt muss diese Auflagen im Rahmen des Pachtvertrags erfüllen, damit „*das tierische Gesaue und Gegröle des Fahrervolks und der Dörfler den leichten Schlummer der Kranken nicht stört.*“ Betrunkenen Gäste werden grundsätzlich nicht geduldet und in den **Stall** geschickt, der 10 m vom Haus entfernt steht und bis zu 6 Pferden Platz bietet. Zurzeit wird das Gasthaus nur von Rhaffnor und Neglechafel bewirtschaftet, da der Koch Llafur (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 und duldet keine Ausnahmen. Diese Ordnung wird automatisch eingehalten, da nur Rhyfedd wirksamere Heilkünste beherrscht. Connariu ist wegen ihrer Blindheit behindert, Lepheton nur einfacher Wundheiler und Menellin noch ein unerfahrenes Lehnmädchen.

Die Nacht Alcwyns des Roten

Jeweils am Myrkdag des Einhornmondes (4. Mond im Jahr) wird das Überwasserhaus heimgesucht. Vor etwa sieben Jahren, so raunt man hinter vorgehaltener Hand, erhängte sich hier in der Neumondnacht des Einhornmonds ein Mann namens **Alcwyn**. Die einen behaupten, er sei ein reumütiger Mörder gewesen, die anderen sprechen von einem mittellosen Schwerkranken, den die Heiler abgewiesen haben und der daraufhin verzweifelt in den Tod ging. Die Seele des Selbstmörders hingegen blieb dem Haus verhaftet, und er soll einmal jährlich in der Nacht seines Todes erscheinen. Angetan mit einem blassroten Gewand lauert Alcwyns Geist dann angeblich im Gebälk und wirft Würgeschlingen nach seinen Opfern.

Des Mondes dunkle Kräfte

Die Geschichte um Alcwyn, den Selbstmörder, ist Teil eines Lügengeflechts, das Rhyfedd in die Welt gesetzt hat, um von einem Verbrechen abzulenken. Von den heutigen Bewohnern des Überwasserhauses waren damals nur er selbst und Connariu, die aber alles verdrängt hat, vor Ort.

Vor acht Jahren kaufte die Heilergemeinschaft das heruntergekommene Überwasserhaus und ließ drei Mitglieder dort einziehen: Alcwyn, Rhyfedd und als ihre Gehilfin Connariu. Lepheton und Menellin wurden erst eineinhalb bzw. drei Jahre später Mitglieder der Gemeinschaft - nach Alcwyns Verschwinden. Der Wirt Rhaffnor zog vor vier Jahren ein.

Alcwyn war damals der Hausverwalter. Er entdeckte im Keller einen vermauerten Eingang. Da er wusste, dass das Haus auf den Fundamenten eines **druidischen Quellheiligtums** steht, wollte er den Zugang wieder freilegen. Diese Arbeit nahmen Rhyfedd, Connariu und er in der Nacht des Neumonds in Angriff. Die Brunnenwässer waren stark angeschwollen, denn der unter dem Haus durchfließende Bach führte wie auch jetzt viel Schmelzwasser aus den Bergen

mit sich. Alcwyn fiel in die Flut, und statt ihm herauszuhelfen, unterließ es Rhyfedd absichtlich, dem Ertrinkenden Hilfe zu leisten, weil er selbst das Amt des Hausverwalters begehrt. 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 des Landvogts 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, und 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 vorzeitig gealtert und „seltsam“. Rhyfedd glaubte zwar nicht an den Einfluss des

Toten, befürchtete aber, dass Connariu Anfälle Anlass für Nachforschungen bieten könnten. Daher setzte er die Mär von dem Erhängten in die Welt, der „zufällig“ auch Alcwyn hieß, und förderte die sich schnell ausbreitende Gespensterfurcht. Außerdem sorgte er dafür, dass die beiden Bediensteten, die den Hausverwalter Alcwyn noch gekannt hatten, entlassen und durch neues Personal ersetzt wurden. Dank einer großzügigen Abfindung konnten die beiden ein neues



es Leben in Almhuin beginnen, so dass mit Ausnahme Rhyfedds und Connariu sich niemand im Überwasserhaus an den ersten Hausverwalter erinnern kann.

Was aber war wirklich geschehen? Die zahlreichen Regengüsse im Frühjahr hatten für einen Bergrutsch gesorgt, dem ein geheimer Schrein von Anhängern des Drais zum Opfer fiel. Die Schlammfluten brachen in das Heiligtum ein und rissen ein **Idol** des dunklen Mondgottes der Twyneddin fort. Es wurde zu Tal gespült und landete in dem Bach, der schließlich unter dem Überwasserhaus verschwindet. Dort kam das Idol in dem alten heiligen Brunnen zur Ruhe und



Ywerddon

Das Fürstentum Ywerddon, in dem die vorliegenden Ereignisse spielen, wird von einer twyneddischen Oberschicht regiert, die die Herrschaft über diesen Landstrich vor einigen Jahrzehnten an sich gerissen hat. Der Wille der einheimischen erainnischen Bevölkerung ist jedoch ungebrochen, und eine Untergrundbewegung macht den Herren von Ywerddon beträchtlich zu schaffen. Mit den freien erainnischen Hochlandfürstentümern hält man offiziell Frieden, auch wenn sicher ist, dass die Rebellen von dort aus heimlich unterstützt werden. Auf der anderen Seite haben beide Parteien wenigstens ein gemeinsames Ziel: die Hoheitsansprüche des twyneddischen Hochkönigs von Clanngadarn abzuwehren. Bisher waren diese Bemühungen erfolgreich, und Ywerddon ist ein unabhängiger Staat geblieben.

Außer mit den Erainnern haben die Herren von Ywerddon mit den Schwierigkeiten zu kämpfen, die sie aus ihrer Heimat schon gewohnt sind: mit dem Hang der Twyneddin zu zahlreichen, zum Teil verbotenen Kulturen, die an der Autorität der offiziellen, vom twyneddischen Adel unterstützten Religion rütteln, und mit ganz gewöhnlichen menschlichen Schwächen wie Geldgier, Machtgier und Rachsucht. Von ihnen allen handelt dieses Abenteuer.

Die einheimische erainnische Bevölkerung befindet sich mit ihren twyneddischen Unterdrückern in ständigem Konflikt, und Misstrauen und Hass prägen oft das alltägliche Miteinander. Da die Spannungen sich erst recht bis in die Niederungen dieses Abenteurers fortsetzen sollten, sind die Volkszugehörigkeiten der Nichtspielerfiguren mit **T** für „twyneddisch“ und **E** für „erainnisch“ vermerkt. Albai (**A**), die es in den fernen Westen verschlagen hat, verhalten sich im Allgemeinen neutral, da sie zwar auf Grund der langen kriegerischen Geschichte ihrer Heimat in den Twyneddin eher Gegner sehen, sie aber andererseits den hinhaltenden Widerstand der Herren von Ywerddon gegen den Hochkönig zu schätzen wissen.

Die größte Ansiedlung Ywerddons ist die Hafenstadt **Almhuin** an der Bucht des Grünen Feuers - einst der Sitz eines erainnischen Fürsten. Die twyneddischen Herren regieren ihr Land jedoch von der Festung **Dinas Taran** aus, um die herum eine neue Stadt entstanden ist. Innerhalb ihrer Mauern dürfen sich nur Twyneddin ansiedeln.

machte ihn zu einem Fokus finsterner Kräfte, die schließlich Alwvyns Geist in seiner Ruhe störten. Zuerst erschien er der leicht zu beeinflussenden und für Übernatürliches besonders empfänglichen Connariu, die durch den Schock ihre geistige Stabilität und einen Teil ihrer Erinnerungen verlor, unter anderem die an den Todesfall.

Ein verzögerter Personalwechsel

Bis vor kurzem ging im Überwasserhaus alles seinen gewohnten Gang. Inzwischen aber haben Rhyfedds Vorgesetzte beschlossen, den Außenposten im Überwasserhaus zu erweitern und ihn ganz unabhängig von den Heilern Almhuins werden zu lassen. Zuerst soll Rhyfedd durch einen fähigeren Leiter ersetzt werden. Die Belegschaft im Überwasserhaus ist vor 15 Tagen angewiesen worden, einen wichtigen Bruder mit Namen **Ffylk ap Rhys** aufzunehmen. Niemand von ihnen weiß aber bis jetzt, dass er es ist, der Rhyfedds Nachfolger werden soll.

Die Sippe von Ffylk ap Rhys lebt in Clanngadarn, wo die Draisanhänger ihr Unwesen treiben. Den Priestern des verbotenen Kultes sind die Fähigkeiten Ffylks und sein Hass gegen sie wohlbekannt. Ihnen missfällt die Aussicht, dass in dieser Gegend jemand eine einflussreiche Stellung eringt, der so vertraut mit ihren Schlichen ist wie Ffylk. Daher schickten sie einen der ihren, **Sidan Teg'crys**, Ffylk hinterher, um ihn zu beseitigen.

Sidan folgte zusammen mit **Neglechafel**, einer Agentin des Kults, seinem Opfer. Sie stellten dem Alleinreisenden Ffylk auf der Straße zwischen Almhuin und dem Überwasserhaus eine Falle. Mit *Schmerzen* löste Sidan 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. Sidan 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 Ffylk brachten sie zu den Heilern des Überwasserhauses, während Sidan nur Quetschungen erlitten hatte und bald in einem nahegelegenen Bauernhof aufwachte. Als er hörte, dass Ffylk noch lebte, erschlich er sich durch Vorzeigen seiner leichten Verletzungen unter dem Namen **Bowin MacCeata** die Aufnahme ins Überwasserhaus.

Rhyfedd erkannte Ffylk nicht als Heiler, denn der Amtsstab, der ihn als Mitglied der ywerddonischen Heilerschaft



Die Heiler von Ywerddon

Die Erainer, die sich selbst das Volk der Schlange nennen, hängen einem pantheistischen Glauben an: die ganze Welt und jedes noch so geringe Geschöpf ist ein Teil der Schöpfergottheit. Diese die ganze Welt durchdringende göttliche Macht wird in **Nathir**, der Allumfassenden Schlange, personifiziert. Der Glauben Erainns gebietet seinen Anhängern, im Einklang mit sich selbst und mit der Natur zu leben. Nathir kennt keine organisierte Priesterschaft, sondern die Kult-handlungen werden von Weisen Frauen gelenkt, in denen die Kraft der Grünen Magie lebt und die oft auch als Heilerinnen wirken. Sie nähren den Glauben an die Allumfassende Schlange und bewahren die Überlieferungen ihres Volkes. Gleichzeitig kümmern sie sich auch um die körperlichen Nöte der Menschen.

In Ywerddon werden die religiösen und traditionsbewahrenden Aktivitäten der Weisen Frauen natürlich nicht gern gesehen, da sie den Widerstand der Bevölkerung gegen die fremden Herren fördern. Der Glaube an Nathir wird aber neben dem twyneddischen Staatskult geduldet, um keine größeren Unruhen hervorzurufen. Außerdem wissen alle Ywerddonier die heilenden Kräfte der Weisen zu schätzen. Um ihren Einfluss unter Kontrolle zu halten, gilt jedoch ein Gesetz, das jede Gemeinschaft von Weisen Frauen zwingt, einen Heiler, Weisen, Druiden oder Arzt twyneddischer Abstammung als Vorsteher (und Kontrolleur) zu akzeptieren.

auswies, war bei dem Anschlag unter den Hufen der Pferde zerbrochen. Ffylk war in ein Koma gefallen, und Sidan hoffte, der Heiler würde doch noch sterben. Aber der Kranke erholte sich zusehends. Der Draisjünger 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 ein Bote der Heiler (**Hasatar**) sich auf die Suche nach dem verschwundenen Ffylk begeben hatte.

In der Zwischenzeit hatte Neglechafel den Koch **Llafur** ermordet, als dieser seine Rebhuhnfallen im Wald überprüfte. Sie wartete einen Tag und ließ sich von Rhaffnor als Küchenhilfe anstellen. Sidan verließ zu diesem Zeitpunkt das Haus, um - wie er sagte - sich endlich in Almhuin 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

Die Abenteurer erreichen nach einer nassen und kalten Reise das Überwasserhaus am Nachmittag des ersten Tages. Die Handlung beginnt mit ihrem Erscheinen im Schankraum, wo sich außer dem Wirt **Rhaffnor**, dem Barden **Nualar** noch fünf **Holzfäller** und drei Gäste - **Bowin MacCeata** alias Sidan, der angesehene Wanderschmied **Slan ay'uilan** (E) und der Krämer **Henhallt ap Nai** (T) - 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 Barden, begleitet sich auf einer kleinen Harfe und beschwört in seinem Lied die dunkelste der Nächte und den „*Würger im blutigen Umhang*“, der erscheinen und Tod bringen wird (siehe »*Die Nacht Alcwyns des 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,
wo 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!"

Alle Gespräche verstummen plötzlich, die beim Bier sitzenden Holzfäller verdrücken sich geschlossen nach draußen. Man kann die angstgeschwängerte Atmosphäre fast greifen.



Jeder Abenteurer muss einen **EW:Resistenz gegen Geistes-
magie** schaffen, sonst wirkt Nualars Gesang wie *Der trau-
rige Gesang*. Rhaffnor packt den Barden und stößt ihn un-
wirsch auf die Straße, während beide sich zornig anbrüllen.

Die übrigen Gäste treffen ein

Rhaffnor reagiert nach dem Zwischenfall mit Nualar auf Fra-
gen nach der Bedeutung der Ballade ausgesprochen miss-
gelaunt. *Verhören* kann helfen, ihm die Informationen des
Abschnitts »Die Nacht Alcwyns des Roten« zu entlocken,
wobei es hilft (Zuschläge auf den Erfolgswurf), sich betont
erainnfeindlich zu geben.

Nach einer Regopause verdunkelt sich der Himmel erneut,
und ein Gewitter zieht herauf. Rhaffnor empfiehlt den Aben-
teurern beflissentlich seine Zimmer, während **Neglechafel**
aus der Küche kommt und einen Tisch deckt. Als der Wirt
die Kerzen ansteckt, fällt im Deckengebälk ein herabhän-
gender Strick mit einer Schlinge auf. Fragen danach werden
mit einem ernsten „*Das ist Alcwyns Strick*“ beantwortet und
ansonsten überhört.

Omen: Alcwyns Strick (ABW 40) ist ein Trick Rhyfedds.
Das Seil ist magisch und wurde von einem Thaumaturgen
hergestellt. 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 natür-
lich 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 Schlüssel-
worts erscheint an ihm der Strick. Wie bei „*Versetzen*“ darf
das Seil nicht weiter als 500 m vom Nagel entfernt sein.
Wird es von einer Metallfläche, z.B. einem Eisenhelm,
abgeschirmt, so wirkt der Bewegungszauber nicht. In der
Großen Stube (9) ist ein Bodenbrett lose, so dass Rhyfedd
nachts den Strick von oben wieder an dem Balken befesti-
gen kann.

Wie immer nehmen die Heiler des Überwasserhauses ihre
Abendmahlzeit im Schankraum ein, wo die Abenteurer sie
kennenlernen.

Während des Essens klingen Pferdegetrappel und Hörner-
schall von draußen herein. Rhaffnor öffnet dem Landvogt,
der sich heute auf einer erfolglosen Jagd mit drei **Gehilfen**
sowie drei erainnischen **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 Gnomenkrieger.

Sind alle Gäste versammelt, steht **Connariu** plötzlich ruck-
artig auf und wendet sich den überraschten Zuhörern zu. Der
Geist Alcwyns spricht aus ihr, denn die Anwesenheit der
Draisanhänger und die Nähe des Myrkdag haben die Kräfte
des Idols geweckt. Der Spielleiter sollte die Worte der Blinden
nur einmal sprechen, egal ob alle Spieler ihm gerade zu-
hören oder nicht:

„Das bleiche Horn (*die Mondsichel*) geht, und ein and-
erer kommt (*Alcwyn*)“.

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

„Der Gehörnte wird gefunden und verlässt die Tiefe
(*das Idol*)“.

Außer Sidan, der „**der Gehörnte**“ als einen der Beina-
men von Drais kennt (was Spielerfiguren mit *Landeskunde*
(Clanngadarn, Fuardain oder Ywerddon) ebenfalls wissen),
wird niemand viel auf Connarius Worte geben. Nur Rhaff-
nor, Hasatar und die Leibeigenen reagieren mit Zeichen der
Angst. Sidan weiß von dem verschollenen Kultbild und errät
den Sinn des letzten Satzes richtig.

Außer den Abenteurern kann sich niemand an den genauen
Wortlaut erinnern. Die Abergläubischen verdrehen den Sinn
zu einer übertriebenen Schreckvision: „*Niemand wird ent-
kommen; der Gehängte findet uns und nimmt uns mit in die
Tiefe*“, während die Nüchternen sowieso nicht auf das Ge-
brabbel geachtet haben: „*Wer ist bleich vor Zorn? Kommt
noch wer?*“.

Omen: Kurz nachdem sich **Cornwyddor** zurückgezogen
hat (Raum 15), lässt sein Wutgebrüll das stille Haus erbe-
ben. 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 Holz-
fäller, der sich mit der Axt ins Bein geschlagen hatte, am
Wundbrand gestorben. Connariu sollte den Toten in den
Keller schaffen. Die verwirrte Alte hat ihn aber bequemer-
weise erst einmal in das unbelegte Gästebett gelegt und



dann vergessen. Der Landvogt wird lautstark verlangen, das Bett auszutauschen, und trotzdem eine unruhige Nacht verbringen.

Nachts entwenden die **Leibeigenen** aus Cornwyddors Gefolge 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 anderen Pferde, auch die der Abenteurer, in den Wald.

Cornwyddor schäumt vor Wut und schwört, vorerst nicht weiterzuziehen, bis die entlaufenen Leibeigenen gefasst und am nächsten Baum aufgehängt worden sind. Er organisiert Suchtrupps aus den Bewohnern der umliegenden Dörflern, die von je einem seiner Gefolgsleute angeführt werden, während er selbst im Überwasserhaus bleibt. Die Abenteurer können sich einem der Trupps anschließen oder sich auf eigene Faust nach den Tieren und den Leibeigenen suchen. Auf jeden Fall wird dabei am Tag 2 **Llafurs Leiche** gefunden.

Vier Tage und vier Nächte des Schreckens

Bevor die frei zu entwickelnden Ereignisse beschrieben werden, einige Worte zur Taktik und den Möglichkeiten von Sidan und Neglechafel:

Die Draisanhänger wollen, dass Ffylks Tod „übernatürlich“, d.h. nicht von menschlicher Hand verursacht, erscheint. Sie bedienen sich dabei der Alcwyn-Geschichte. Als Gespann können sie sehr gut zusammenarbeiten, ohne verdächtigen, engen Kontakt suchen zu müssen, weil sie mittels magischer *Zwiesprache* 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 *Anziehen* 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. Mit *Binden des Vertrauten* wird

sie zweimal täglich den Gefangenen durch die Augen Asfaloths beobachten.

Nach Connarius hellseherischem Auftritt ist Sidan versucht, das Haus auf magische Art zu untersuchen. Seine Helferin besorgt ihm von dem toten Holzfäller im Keller das „Zubehör“ für *Zauberauge*. In der Nacht des 2. Tages entdeckt der Priester dadurch 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 Myrkdagnacht, in der Ffylk sterben soll, fest.

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 die Augen fehlen!

Die geisterhaften Anschläge

Der erste Angriff auf Ffylk 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 Ffylks Zustand für eine auffallende Blässe und ein hitziges Fieber. Die Beißwunde 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 Ffylks Lager zu diesem Zeitpunkt nicht verschlossen ist, fällt das Eindringen leicht. **Sidan** verzaubert Ffylk mit *Verursachen von Krankheit*. 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 keiner der Heiler *Erkennen von Zaubererei* beherrscht. Rätselhaft erscheint Ffylks Zustand dennoch, und die Hausbewohner harren zitternd des Myrkdags.

Das dritte Mal gehen die Bösewichte feiner vor (**4. Tag**). **Neglechafel** 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



Ffylks Kammer gehört zu haben. Alle Heiler, Hasatar, Sidan sowie beliebige andere Umstehende laufen daraufhin nach oben. Während Rhyfedd Ffylk untersucht, wendet **Sidan** aus dem Hintergrund *Vergiften* an. Rhyfedd glaubt erschrocken, Ffylk würde ihm unter den Händen wegsterben.

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

1. Verschwundenes Gift: Sidan entdeckt mit seinem *Zauberauge* die Geheimtür zur Apotheke (7). Er nutzt dieses Wissen, um von Neglechafel ein Betäubungsmittel entwenden zu lassen. Die Assassinin 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 er 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 im Hals steckenbleiben, wenn sie wüssten, warum der Hausverwalter 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 Spielerfiguren anvertrauen und sie um ein wachsames Auge auf die anderen Hausbewohner bitten. Reizvoll kann die Situation zusätzlich werden, wenn Neglechafel 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. Asfalloth hat hier die

herumstreifende **Haggyr** (siehe 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 Alcwyn gelenkt wird (immer von ein Uhr 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 Nacht 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 Runden. Bleiben die Ausflüge unbemerkt, können Spuren von nächtlichen Reisenden vor den Haustüren darauf hinweisen, dass Connarius 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 dem Türspalt. Es ist zwar niemand zu sehen, aber nasse Spuren auf dem Fußboden lassen sich bis zur Kellertreppe verfolgen. Ein **EW:Spurensuche** 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.

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**) aufsperrt kann.

5. Heißer Dampf: Im Verlauf des Abenteuers ist es durchaus möglich, dass die Spielerfiguren Sidan und Neglechafel auf der Spur sind. Eventuell planen die beiden dann, sich ihre Gegner mit einem „Unfall“ vom Hals zu schaffen. Sie kümmern sich dann nachts um die Schnüffler. Sidan wendet *Bannen von Licht* und *Sehen in Dunkelheit* an und macht die Abenteurer auf sich aufmerksam. Er lässt sich bis in das Dampfbad (**30**) verfolgen und verzaubert die Verfolger dann mit *Schlaf*. Neglechafel ist bereits unsichtbar an der Tür und betäubt dem Zauber Widerstehende vorübergehend. Danach schließen sie mit *Zauberschloss* ihre Opfer ein und heizen das Bad kräftig an. Da das Feuer erst entfacht werden muss, haben die Spielerfiguren gut zwei Stunden Zeit, bevor die Luft für sie knapp wird. Die Szene soll nicht dazu dienen, sie umzubringen. Wenn sie sich nicht selbst befreien können, weckt ihr lautes Geschrei Gefron und Allwedd.



6. Pferdediebstahl: Ein Pferd der Abenteurer läuft dem Wirt zu, und Rhaffnor bringt es unbemerkt im Nachbardorf Ffynnon Math unter. Er will von der Flucht der Leibeigenen profitieren und sich 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 20 GS.

7. Nächtlicher Spuk: Gefron und Allwedd spielen den Hausbewohnern einen Streich. Sie schmieren ein altes Tischtuch mit Hühnerblut ein, spannen eine mit einer grauslichen 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 Stollperschnüre vorbereitet und schüttet den Verfolgern noch eine Ladung Ruß und Asche entgegen.

8. Noch mehr Anschläge: Sehr wahrscheinlich werden die Abenteurer die Identität Ffylks erraten vielleicht sogar sicher feststellen können. Möglicherweise haben ihnen die Heiler der Stadt auch erklärt, dass Ffylk 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 Ffylks Kammer schleichen und die Assassinin überraschen oder selbst von ihr überrascht werden. Ergibt sich eine frühere Gelegenheit, wird Rhyfedd Ffylks 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 3W6 schweren Schaden.

Epilog

Ein Ende mit Schrecken

In das Abendessen am Myrkdag mischt Neglechafel ein Betäubungsmittel (evtl. das aus der Apotheke). Als Ergebnis werden die Hausbewohner etwas tiefer schlafen als sonst. Spielerfiguren, die auch von der Mahlzeit essen und nicht ausdrücklich wachen, werden mit je **10%** bei folgenden Aktionen wach:

- Neglechafel geht in Ffylks Kammer,
- sie erstickt den Heiler mit dem Kopfkissen,
- Sidan und Neglechafel gehen in den Keller.

Andere Schläfer wachen mit jeweils **20%** auf, während wache Spielerfiguren mit einem **EW:Wahrnehmung** (Hören) merken, dass etwas nicht stimmt.

Diese in groben Zügen geschilderte Handlungsfolge kann unter Umständen erheblich anders ausfallen; z.B. könnte Ffylk mittlerweile nachts bewacht werden. **Neglechafel** wird den endgültigen Anschlag auf jeden Fall selbst durchführen, während **Sidan** ihr vorsichtshalber nicht beisteht, sondern sich bereits in den Keller begibt. Auf jeden Fall sollte eine Vereitelung des Mordes möglich sein, Sidan jedoch nicht daran hindern, nach **37** durchzubrechen. Andernfalls würde Alcwyn 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 Sidan vorbei und dringt in die oberen Stockwerke vor.

Alcwyn der Rote (Geist, Grad 20, Gf 40)

* LP, 40 AP - *R - St *, Gw 60, In 50, B 24

Angriff: Berührung+10 (1W6 & 4 LP) - ABWEHR+15, RESISTENZ +19/19

Zaubern+20: *Macht über die Sinne, Stimmenwerfen*

Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen

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** ähnlich wie mit *Macht über Menschen* zu Handlungen zwingen, solange sie das Haus nicht verlässt. Dieser Einfluss gelingt automatisch und kann zu folgenden Aktionen benützt



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. mit *Macht über die Sinne* 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 Schlusssaufklärung übernehmen. Andernfalls müssten die Abenteurer Rhyfedd zu einem Geständnis zwingen.

Die Heiler der Stadt sind sehr dankbar, wenn das alte Verbrechen aufgeklärt wird, und überreichen jedem Abenteurer hierfür einen Heiltrunk (1W6) und 2 Krafttrünke (2W6). Fällt Rhyfedd in die Hände der Gerechtigkeit, findet Alcwyn ebenfalls seine wohlverdiente Ruhe.

Das Überwasserhaus - Räumlichkeiten

Die Innentüren des Gebäudes sind in der Regel unverschlossen, wenn nicht ausdrücklich etwas anderes erwähnt wird. Die Türen der Unterkünfte (10-13, 15, 16, 18, 24-27) können von innen verriegelt werden, wenn die Bewohner ungestört bleiben wollen oder sich zum Schlaf niederlegen.

Erdgeschoss

1: Schankraum - Die Eingangstür kann doppelt verriegelt werden, was Rhaffnor persönlich gegen Mitternacht vornimmt. Die Riegel sind zusätzlich 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 beim Würfelspiel. Hinter einem Holzstapel liegt **Haggyr**, die zahme Ringelnatter der Zwillinge.

3: Brunnen - Der angeschwollene Bach strömt in ein 6 m tiefes moosbewachsenes Steinloch, das bis in 2 m Höhe mit Wasser gefüllt ist. Dort befindet sich in der westlichen Sei-

tenwand, eine 50 cm breite und hohe Öffnung, durch die das zuströmende Wasser in das vermauerte Gewölbe (37) fließt. Dieser Abfluss ist mit einem rostigen Gitter versperrt, zu dem Alcwyn einen Schlüssel besaß. Unter den derzeitigen Bedingungen (eisiges Wasser, starke Strömung) kann das Schloss nur sehr schwer geknackt (-8 auf *Schlösser öffnen*) oder aufgebrochen (-8 auf *Kraftakt*) werden, selbst wenn die betreffende Person angeseilt ist und beide Hände frei hat.

4: Küche - Zwischen Schankraum und Heilerräumlichkeiten ist die Küche die einzige ebenerdige Verbindung. Nachts schläft Neglechafel am Kamin. Ihre Streitaxt hat sie im Rauchfang versteckt, wo Haken für zu räucherndes Fleisch vorhanden sind. Der Hinterausgang führt auf einen Pfad zum Hühnerstall. Die Tür nach draußen wird nur einfach verriegelt.

5: Pförtnerstube - Tagsüber empfängt Connariu hier die Heilsuchenden. Ansonsten beschäftigt sie sich mit Flickarbeiten und Schuheputzen. Die Tür nach draußen ist wie im Schankraum gesichert; die Schlüssel trägt Connariu bei sich.

6: Behandlungsraum - Einmal in der Woche versammeln sich hier die Bewohner der umliegenden Dörfer, um Heilkräuter und Verbandsleinen zu erstehen, Wunden verbinden und einfache Krankheiten behandeln zu lassen. Nur dann ist die nach draußen führende 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. Die **Geheimtür** zum Gang ist mit einem **EW+2:Spurensuche** relativ leicht zu entdecken. Sie ist um eine Achse drehbar und niemandem bekannt. In der Nordostecke ist ein Teil der Deckenbohlen herausnehmbar. Dieses Loch führt in den Wandschrank in Rhyfedds Zimmer (13); es kann mit *Wahrnehmung* (Sehen) entdeckt werden, wenn die betreffende Stelle gut ausgeleuchtet wird.

8: Kellereingang

Obergeschoss

9: Große Stube - Dient als Gemeinschaftsschlafräum. Hier nächtigt das Jagdfolge des Landvogts. Der Kamin ist rundum von einer Sitzbank umschlossen. Zwei **Steine** sind nur locker eingefügt; dahinter hat Rhaffnor einen Teil seiner Ersparnisse (50 GS) verborgen.



10: Rhaffnors Kammer - In ihr befinden 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 3 GS 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 2 SS 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 Kupferlinge 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 Hausverwalter 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. 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 Twyneddish geführtes **Tagebuch** Alcwyns, das vom Einzug der Heiler ins Überwasserhaus bis zum Tag seines Todes reicht. Es beschreibt gegen Ende die Entdeckung des vermauerten Eingangs. Die Aufzeichnungen enden mit hingeworfenen Zeilen:

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 - Sidan 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: Ffylk ap 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 - In 22 werden weniger ruhebedürftige Patienten untergebracht.

23: Krankenstube - Tagsüber dürfen Kranke sich in dem meist stark beheizten Raum aufhalten. Die Tür zum Balkon ist abgeschlossen, denn der Balkon ist baufällig. Wer ihn betritt, muss ihn mit **EW:Balancieren** begehen. Ein Einsturz ist mit 6 m Fallhöhe lebensgefährlich. Der Balkon ist für Sidan und Neglechafel auch eine willkommene Möglichkeit, Neugierige auszuschalten. Mit *Zauberschlüssel* kann der Priester die Tür öffnen und dann eine Falle stellen.

24: Lepheton Danalogos - Der Chryseier besitzt die verschiedensten Mitbringsel von seinen Reisen: Rasiermesser, Seidentüchlein, Perlenschnüre, Glücksbringer, Zinnbecher u.ä. Das Ganze ist zusammen etwa 100 GS 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 benutzt. Bisweilen nimmt er auch den wertvolleren persönlichen Besitz der Patienten auf und kann in diesem Fall verschlossen werden; der Schlüssel befindet sich im Besitz des Hausverwalters.

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

Keller

28: Kellerkorridor

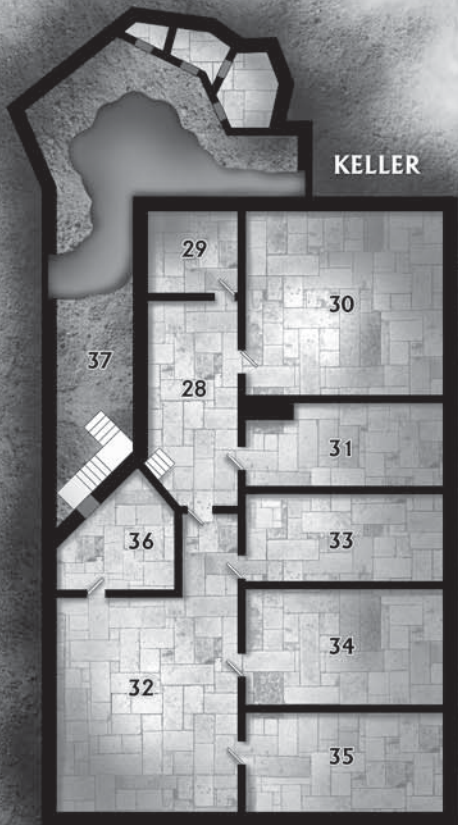
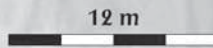


OBERGESCHOSS



DACHGESCHOSS

ÜBERWASSERHAUS



KELLER



ERD-
GESCHOSS



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 Wasserkessel, mehrere Wurzelbürsten und Weidenruten bilden die ganze Ausstattung. Das Dampfbaden wird bei Patienten mit Gliederschmerzen und Fieberkrankheiten benützt, sonst auch regelmäßiger im Winter für Gruppen von Dörflern. Die Abenteurer müssen pro Person 1 GS 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 Zimmer von Kräuterschränken entwickelt: kleinen verzierten Holzschränkchen, die an die Wand gehängt werden und die Hausmedikamente in den Stuben der Dörfler aufnehmen.

35: Krauterkeller - Der Raum enthält eine Sauerkohltonne, ein Butterfass und Futter für Hühner und Pferde. Im **Futterkasten** hat Rhaffnor einen Beutel mit 40 GS 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 20 GS hinterlegt. Die Schrägwand weist eine vermauerte Stelle auf, die vom Flaschenregal verdeckt wird. Sie ist daher nur mit **EW-4:Spurensuche** zu bemerken. Die Steine sind nur provisorisch mit Lehm Schlag verbunden und leicht einzureißen.

37: Quellheiligtum - Eine bröckelige Treppe führt auf einen unebenen Steinfußboden hinab, der derzeit zum größten Teil von den Fluten des Bachs überflutet ist, die im Osten durch

ein Gitter (s. 3) in den Raum strömen und im Westen ebenfalls durch ein Gitter abfließen. Unter der Wasseroberfläche verbirgt sich ein 2 m × 2 m großes und 5 m tiefes gemauertes Becken, in dem das Idol und Alcwyns Skelett liegen.

Solange Sidan sich nicht weiter als 2 m von dem Becken entfernt oder wenn er das Idol trägt, kann er ohne Ausdauerverlust zaubern. Druiden und Schamanen erkennen, dass dieser Ort ein Heiligtum ist. Sidan braucht etwa 5 min, um das Idol aus dem Wasser zu holen. Wird er dabei nicht gestört, versucht er, mit seiner Beute zu fliehen.

Wer das Becken genauer untersucht, findet dort außer dem Idol und dem Skelett auch diverse alte Münzen und Ringe aus Gold und Silber - Opfergaben aus der Zeit, als das Quellheiligtum noch benutzt wurde. Der Gesamtwert beträgt **400 GS**. Wenn die Abenteurer den Spuk im Haus beenden, erheben weder die Heiler noch Rhaffnor Anspruch auf die Opfergaben.

Anhang

Das Kultbild des Mondgottes

Das Idol des finsternen Mondgottes Drais ist ein 16 cm hoher hockender, gesichtsloser Mann, dessen Haupt von Mondsicheln bekränzt wird. In seinen Händen winden sich Menschenleiber. Das Abbild besteht aus mattglänzendem Mondstein und ist **100 GS** wert. Abgesehen davon ist es ein gefährliches Artefakt. Benutzt man in einer Vollmondnacht das Idol mit dem Blut eines jungen Hundes und spricht dabei den Namen des Drais aus, so erscheint ein grausliches 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 Drais' Diener ungestört ihrem Treiben nachgehen können. Der Spielleiter kann weitere der nur hohen Draispriestern bekannten Kräfte nach seinen Bedürfnissen entwerfen.

Sidan wird das Idol nicht aufgeben, solange er nur eine kleine Überlebenschance sieht. Er lässt er sich eher töten, als etwas über das Idol zu verraten. Aufgrund des **Zwanges** merkt er, ob Ffylk mittlerweile tot ist oder gerettet wurde. Sollte Ffylk noch leben, setzt sich Sidan in die Stadt ab und heftet einen neuen Mordplan aus. Die Festnahme Sidans 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 mit **200 GS** pro Kopf honorieren. Neglechafel zieht einer Gefangennahme den Selbstmord mit dem Gift ihres *Todeskusses* vor.

Verbleibt das Idol unbemerkt in dem Brunnen, kann es jederzeit erneut aktiv werden und anderes Unheil stiften ...

Das Idol kann mit roher Gewalt und dem Einsatz von Hämmern oder Äxten zerstört werden und besitzt **20 Strukturpunkte**. Für die Zerstörung erhält jeder Abenteurer, der Göttliche Gnade gewinnen kann, **1 Punkt GG** und jeder Anhänger des druidischen Glaubens **1 Punkt SG**. Übergeben die Abenteurer das Idol stattdessen Cornwyddor, erhalten sie als Belohnung **200 GS**. Cornwyddor versichert ihnen, dass er das „finstere Machwerk“ den ywerddonischen Druiden überlassen wird, die es schon unschädlich machen werden.

Lösungsmöglichkeiten

Die Identität des unbekanntes Kranken (Ffylk ap Rhys) lässt sich über **Hasatar** herausfinden, der aber über seinen Auftrag aus gewohnheitsmäßigem Misstrauen nicht leichtfertig redet. Begleiten Spielerfiguren den Gnom nach **Almhuin**, können sie folgende Informationen in Erfahrung bringen:

- Einige Leute wissen von einem „Unfall“ mit einem Pferdewagen auf der Straße vor 10 Tagen zu berichten. Sie erzählen widersprüchlich von einem oder zwei (!) Unfällen. Im Überwasserhaus weiß man das natürlich auch, jedoch weder, dass Bowin MacCeata (alias Sidan) 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 Ffylks zerbrochener Heilerstab im Straßenschlamm finden. Hasatar identifiziert ihn als Stab eines höheren Heilers aus Clanngadarn.
- Auf dem Bauernhof bzw. in der Stadt sind dagegen nur vage Beschreibungen von Sidan zu erhalten, die nicht für eine Entlarvung ausreichen. Man erinnert sich aber, dass er ein „*Twyneddin mit einem albischen Namen*“ war. Sidan hatte in seiner Ohnmacht in Twyneddin gestöhnt und später unvorsichtigerweise seinen Decknamen angegeben. An den fremdklingenden Namen indes kann sich niemand mehr erinnern.
- Die Heilergemeinschaft in Almhuin wartet schon seit Tagen auf eine Nachricht von Ffylk, der sich nicht bei ihnen

gemeldet hat (er wollte zuerst das Überwasserhaus aufsuchen). Hier können die Abenteurer auch erfahren, dass Ffylk Rhyfedds Nachfolger werden soll.

Die **Leiche Llafurs** 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. Der *Heilkunde* fähige Personen erkennen, dass er bereits mehrere Tage im Wald liegt. Seine an die Kehle geklammerten Hände weisen auf einen Erstickenstod hin; tatsächlich versuchte Llafur, seinen vergifteten Speichel hochzuwürgen. Das Gift hinterlässt keine Spuren, aber in Llafurs Mund ist bei Neglechafels *Todeskuss* aus Versehen der Faden mit Resten von Harz gelangt und kann dort bei genauer Untersuchung gefunden werden. Die Suche nach den Pferden bleibt übrigens erfolglos; die herumirrenden Tiere werden von Bauern in der Umgebung eingefangen, die sie nach 2-4 Tagen im Überwasserhaus abliefern.

Die Wahrheit über Alcwyn kann nur mit Hilfe seines **Tagebuchs** (s. **13**) und einzelner Indizien (z.B. „Alcwyns Strick“, Connarius Äußerungen unter Alcwyns Einfluss) erschlossen werden, denn Rhyfedd wird kaum vor dem Ende des Abenteurers zu einer Beichte bereit sein. Ansonsten liegt es beim Spielleiter, ob einheimische Wäldler in Ffynnon Math vielleicht Erinnerungen an die kurze Amtszeit eines früheren Hausverwalters bewahrt haben. Die Heiler in **Almhuin** können über den verschollenen Alcwyn Auskunft geben, wenn die Abenteurer Fragen zur Vergangenheit des Überwasserhauses stellen. Der Landvogt mag in einer passenden Situation von Auseinandersetzungen mit Draisanhängern berichten, die hier ihr Unwesen treiben. In jedem Fall hängt die Entwicklung der Ereignisse in diesem offenen Abenteuer natürlich sehr von den Ideen der Spieler ab.

Vorschläge für die EP-Vergabe

Für folgende Meilensteine können sich die Abenteurer zusätzlich zur Erfahrung aus Kämpfen und Anwendung von Fertigkeiten EP verdienen:

20 EP - Vereitelung des Mordes an Ffylk ap Rhys (durch Überlistung oder Gefangennahme Neglechafels).

20 EP - Bergung des Idols und Überwindung von Sidan Teg'crys.

10 EP - Aufklärung der Alcwyn-Geschichte und Entlarvung Rhyfedds als Alcwyns Mörder (Vermutungen müssen durch logische Kombination der Indizien begründet werden).



10 EP - Rekonstruktion von Ffylks „Unfall“ und Identifizierung Sidan Teg'crys' als daran Beteiligten (Ffylks Identität feststellen und damit das Mordmotiv).



Nichtspielerfiguren

Die Heiler

Rhyfedd ap Gorllewin (Weiser)

Gr 8

Adel, druidisch - klein (156 cm), breit - 50 Jahre

St 41, Gs 49, Gw 61, Ko 48, In 96, Zt 58
Au 35, pA 20, Wk 58 - B 24
13 LP, 27 AP - OR

ANGRIFF: Magierstab+7 (1W6); Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+13, RESISTENZ+17/15

Alchimie+11, Erste Hilfe+10, Heilkunde+11, Lesen von Zauberschrift+12, Menschenkenntnis+11, Pflanzenkunde+11, Riechen+2 - Sprechen/Schreiben: Albisch+12/-, Comentang+12/+12, Erainnisch+13/+12, Twyneddish+15/+14

Zaubern+15: *Erkennen von Leben, Filtern (Mysterium, S. 85), Kraftspende, Lebensrettung, Lindern von Krankheit, Reinigen, Schlaf, Schnellheilung, Schwäche, Stärke, Tiere rufen (Vögel), Untersuchen (Mysterium, S. 88), Zähmen*

Der twyneddische Hausverwalter 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. Das Verbrechen an Alcwyn geschah nicht aus kühler Berechnung, sondern weil er einfacher menschlicher Regungen wie Mitleid und Hilfsbereitschaft nicht fähig ist. Rhyfedd verleugnet seine heilenden Kräfte - ja, es kostet ihn geradezu Überwindung,

sich ihrer zu bedienen. Demzufolge ist seine Arbeit stark medikamentenlastig, d.h. Magie wird zugunsten seiner gut ausgebauten Apotheke, sein ganzer Stolz, zurückgedrängt.

Connariu (Weise)

Gr 4

Mittelschicht, Nathir - klein (154 cm), schlank - 60 Jahre

St 17, Gs 84, Gw 70, Ko 68, In 47, Zt 30
Au 78, pA 96, Wk 20 - B 19
15 LP, 18 AP - OR - SchB-1, AnB+1

ANGRIFF: Magierstab+7 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-5) - ABWEHR+12, RESISTENZ+14/14

Erste Hilfe+10, Hören+2, Menschenkenntnis+8, Schleichen+8, Sechster Sinn+2 - Sprechen/Schreiben: Erainnisch+14/+12, Twyneddish+10/-

Auf die Angabe von Zaubersprüchen wird verzichtet, da Connariu Blindheit zusammen mit ihrem Wahn sie nicht mehr zum Zaubern befähigt.

Seit Alcwyns Attacke unzurechnungsfähig, ist die Erainerin Connariu meistens sehr still, obwohl sie Gespanntheit ausstrahlt. In Situationen, wo man ihr erhöhte Aufmerksamkeit widmet, wird sie schnell nervös (**PW:Willenskraft**) 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 (Glücksritter)

Gr 2

Volk, Nea Dea - groß (189 cm), breit - 47 Jahre

St 99, Gs 57, Gw 76, Ko 42, In 84, Zt 80
Au 59, pA 72, Wk 38 - B 24
13 LP, 16 AP - OR - SchB+2

ANGRIFF: Dolch+8 (1W6+1); Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+12, RESISTENZ+13/13

Erste Hilfe+8, Gassenwissen+10, Heilkunde+9, Sechster



Sinn+2 - Sprechen/Schreiben: Comentang+12/-, Twyneddisch+12/-, Chryseisch+14/+13

Lepheton, den alle nur Leffi nennen, ist Chryseier 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 nach Fiorinde, wo es ihm auch nicht besser gehen sollte. Zwar kochte er in einer schäbigen Straßenküche „echte Gaumenfreuden, wie sie die chryseischen Händlerfürsten an ihrer Tafel genießen“, als jedoch herauskam, dass seine „Antilopenfersen in Mandelmilch“ nichts weiter als Straßenköter auf kleiner Flamme waren, setzten die genasführten Feinschmecker ein Kopfgeld auf Lepheton aus. Eine Reihe ähnlicher Gründe haben ihn schließlich bis in diesen abgelegenen Winkel von Vesternesse verschlagen. Mittlerweile fühlt er sich für sein Streunerdasein zu alt und möchte gerne wieder in das Land seiner Väter 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 (groß und muskelbepackt, dunkle Haut, pechschwarzes Haar, scharfgeschnittene Gesichtszüge, Hakennase) als eine Art Unhold angesehen, dem sie nachts nicht allein begegnen wollen.

Menellin (Weisenlehrling)

Gr 0

Mittelschicht, Nathir - klein (149 cm), schlank - 13 Jahre

St 16, Gs 93, Gw 80, Ko 47, In 75, Zt 83
Au 42, pA 24, Wk 71 - B 24
14 LP, 5 AP - OR - AnB+1

ANGRIFF: Dolch+5 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-4) - ABWEHR+10, RESISTENZ+12/+12

Erste Hilfe+9, Heilkunde+8, Pflanzenkunde+8, Tasten+2 - Sprechen: Comentang+10, Erainnisch+12, Twyneddisch+10

Zaubern+11: Erkennen von Krankheit

Die sommersprossige, drahtige Menellin ist eine reichlich frühreife Erainnerin. Ihre Eltern leben in Almhuin und haben ihre Tochter vor einem Jahr in die Lehre gegeben. Ge-

fron 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 den besten Lehrer, den sie sich wünschen kann, solange es um die nichtmagische Heilkunst geht.



Die Draisanhänger

Sidan Teg'crys (Chaospriester)

Gr 8

Volk, Drais - mittelgroß (171 cm), schlank - 35 Jahre

St 87, Gs 72, Gw 85, Ko 39, In 86, Zt 95
Au 49, pA 26, Wk 84 - B 25
12 LP, 26 AP - OR - SchB+3, AbB+1

ANGRIFF: Dolch+7 (1W6+2), magische Streitaxt+8 (1W6+4) - ABWEHR+14, RESISTENZ+16/+15

Gassenwissen+11, Lesen von Zauberschrift+12, Robustheit+9, Tarnen+9 - Sprechen/Schreiben: Albisch+12/-, Comentang+12/-, Twyneddisch+14/+12

Zaubern+16: Angst, Bannen von Licht, Bannen von Zauberkraft, Blutsegen (Dunkle Mächte, S. 62), Heiliger Wahn (Dunkle Mächte, S. 65), Kraft entziehen, Rost, Schlaf, Schmerzen, Sehen in Dunkelheit, Verfluchen, Vergiften, Verlangsamung, Verursachen von Krankheit, Zauberauge, Zauberschlüssel, Zwiesprache

Besitz: magische Streitaxt*(+1/0), Springwurz (ABW 10)
Sidan gibt sich als **Bowin MacCeata** aus, da er Albisch spricht und so seine wahre Herkunft (er kommt aus Clanngardn) verschleiern kann. Angeblich ist er ein Schreiber, der einen wohlhabenden Herrn für seine Dienste sucht. Zur sicheren Erfüllung seines Auftrags haben Sidans Obere ihn mit einem Zwang (Dunkle Mächte, S. 68f) belegt, was es für die Abenteurer schwierig machen kann, ihm mit geistiger Magie beizukommen. Zur Vereinfachung misslingen **alle** Zauberkraft mit dem Wirkungsziel Geist, da er sich praktisch kurz vor seinem Ziel befindet. Man beachte, dass Sidans Auftrag nur in der Ermordung Ffylks besteht!



Neglechafel (Hexerassassinin)

Gr 10

Mittelschicht, Drais - mittelgroß (165 cm), schlank - 233 Jahre

St 50, Gs 97, Gw 97, Ko 94, In 95, Zt 88
Au 82, pA 67, Wk 47 - B 24
18 LP, 37 AP - OR - SchB+2, AnB+2, AbB+2

ANGRIFF: Dolch+12 (1W6+1), Wurfmesser+10 (1W6-1), Streitaxt+10 (1W6+3); Raufen+9 (1W6-2) - ABWEHR+15, RESISTENZ +17/17

Alchimie+9, *Meucheln*+15, *Nachtsicht*+4, *Schleichen*+13, *Sehen*-2 (bei Tageslicht), *Tarnen*+13, *Verführen*+10 - *Sprechen/Schreiben*: Comentang+10/-, Eldalyn+14/+12, Erainnisch+10/-, Twyneddisch+14/-

Zaubern+16: *Angst, Anziehen, Beeinflussen, Binden des Vertrauten, Fesselbann, Schattenrobe, Schattenschrecken, Schatten verstärken, Schmerzen, Unsichtbarkeit, Verdorren, Verwirren, Zauberschloss, Zwiesprache*

Neglechafel ist eine tückische **Schwarzalbin** aus den Melgar-Bergen an der Südgrenze Albas, die ihre Heimat für einige Jahrzehnte verlassen hat, um der Rache einer der mächtigen Familien ihres Volkes zu entgehen. Ihr langes schwarzes Haar hat sie kurzgeschnitten, ihre weiße Haut im Gesicht und an den Armen mit Haselnussöl dunkel gefärbt. Ihre spitzen Ohren verbirgt sie unter einem breiten Stirnband aus besticktem Leder. Ihr dämonischer Vertrauter ist **Asfalloth** in der Gestalt eines kleinen weißen Mauswiesels.

Neglechafel beherrscht den **Todeskuss**, eine bei schwarzalbinischen Meuchelmördern bekannte Technik: ein Harz wird mit einer Substanz getränkt, die beim Kauen freigesetzt wird und den Speichel vergiftet. Wenn man ein ahnungsloses Opfer küsst, gelangt das Gift in dessen Mundhöhle und tötet ihn, sobald es schluckt. Der Mörder muss darauf achten, selbst nicht zu schlucken und den vergifteten Speichel innerhalb von 1W6+2 Runden auszuspucken, um sich nicht selbst zu vergiften. Wenn sie damit rechnet, jemanden unauffällig beseitigen zu wollen, hat Neglechafel eine Dosis bereit, 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.

Asfalloth (niederer Dämon, Grad 0)

6 LP, 6 AP - OR - St 10, Gw 100, In t50, B 24-

Angriff: im Handgemenge Biss+8 (1W6-2); Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR +14, RESISTENZ +17/17

Bes.: *Schleichen*+18, *Tarnen*+18; immun gegen *Angst, Beeinflussen, Schlaf, Macht über die Sinne* und ähnliche Zauber

Omen: Asfalloth 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 Spielerfiguren 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 Geräschel 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

Gr 0

Mittelschicht, Götter Clanngadarns - mittelgroß (170 cm), normal - 42 Jahre

St 70, Gs 39, Gw 60, Ko 01, In 64, Zt 28
Au 78, pA 30, Wk 10 - B 22
8 LP, 4 AP - OR - SchB+1

ANGRIFF: Keule+4 (1W6); Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR +10, RESISTENZ+10/8

Menschenkenntnis+8, *Wachgabe*+6 - *Sprechen*: Albisch+8, Erainnisch+10, Comentang+12, Twyneddisch+13

Der Wirt Rhaffnor ist aufbrausend und gerät bei jeder Kleinigkeit aus dem Häuschen. Der Twyneddin gehört zu jenen Zeitgenossen, die sich für alles in ihrer Umgebung verantwortlich fühlen, und wenn es auch nur darum geht, wie straff die Bettdecken 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 twyneddischen Herrenleute. Die zweite hervorstechende Eigenschaft ist sein Geiz. Seit Jahren spart er eisern für seinen Traum: Ein herrliches Reitpferd.



Gefron und Allwedd

Gr 0

Volk, Götter Clanngadarns - klein (152 cm), normal - 14 Jahre

<p>St 26, Gs 73, Gw 70, Ko 50, In 61, Zt 52 Au 51, pA 22, Wk 19 - B 24 14 LP, 6 AP - OR</p>

ANGRIFF: Dolch+4 (1W6-1); Raufen+4 (1W6-4) - ABWEHR +10, RESISTENZ+10/10

Einprägen+4 - Sprechen: Twyneddisch+12

Der Junge und das Mädchen sind Zwillinge, deren Eltern auf der Reise 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 twyneddischer Abstammung sind, sind sie gute Freunde von Menellin.

Die Gäste

Nualar (Barde)

Gr 1

Volk, Nathir - mittelgroß (175 cm), normal - 26 Jahre

<p>St 41, Gs 88, Gw 88, Ko 63, In 64, Zt 84 Au 57, pA 66, Wk 56 - B 24 15 LP, 12 AP - OR - SchB+1, AnB+1, AbB+1</p>

ANGRIFF: Dolch+6 (1W6); Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR +12, RESISTENZ +11/12

Beredsamkeit+8, Musizieren+12 (Gesang), Musizieren+13 (Harfe), Landeskunde+8, Tasten+2 - Sprechen/Schreiben: Comentang+10/+8, Erainnisch+14/+12, Twyneddisch+10/-

Zaubern+12: Der einschläfernde Gesang, Der frohlockende Gesang, Der traurige Gesang

Der erainnische Barde gilt als nutzloser Tagedieb, den jeder nach Herzenslust herumschubst. Nualar ist ein Findelkind und wird von der Gemeinschaft nur toleriert, aber nicht akzeptiert. Dies und sein weitgehend vergebliches Bemühen, die Bardengesänge zu erlernen, haben 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 negative Seiten auszuloten und auszuschlachten.

Cornwyddor ap Math (Krieger)

Gr 4

Adel, druidisch - mittelgroß (168 cm), breit - 45 Jahre

<p>St 86, Gs 58, Gw 73, Ko 97, In 64, Zt 72 Au 27, pA 40, Wk 85 - B 24 18 LP, 32 AP - LR - SchB+2</p>

ANGRIFF: Langschwert+11 (1W6+3), Bogen+10 (1W6), Dolch+8 (1W6+1), Stoßspeer+8 (1W6+2), kleiner Schild+2; Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR +12, RESISTENZ+12/15

Reiterkampf+18, Reiten+18, Riechen-2 - Sprechen/Schreiben: Comentang+10/+8, Erainnisch+8/-, Albisch+10/-, Twyneddisch+14/+12

Der Landvogt sorgt seit drei Jahren für die Sicherheit in diesem Landstrich. Er hat sich einen üblen Ruf bei den Erainnern 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 in eine sehr schlechte Laune, die er an seinen Leuten auslässt. Sein Gefolge besteht aus den drei Kriegern Hogyn, Tyrriod und Grislon.

Hogyn, Tyrriod, Grislon (Krieger, Grad 1)

12 LP, 9 AP - LR - St 70, Gw 60, In 50, B 24 - SchB+2

Angriff: Stoßspeer+5 (1W6+3), Langbogen+5 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+11/12

Reiten+15, Spurensuche+8 - Sprechen: Erainnisch+8, Twyneddisch+12

Hasatar (Gnomenkrieger)

Gr 14

Volk, druidisch - klein (98 cm), normal - 92 Jahre

<p>St 57, Gs 90, Gw 88, Ko 63, In 74, Zt 33 Au 70, pA 79, Wk 31 - B 13 12 LP, 51 AP - KR - SchB+2, AnB+1, AbB+1</p>

ANGRIFF: Kurzschwert+15 (1W6+2), leichter Speer+12 (1W6+1), Dolch+12 (1W6+1), Schleuder+14 (1W6-1), Bogen+12 (1W6), Wurfspeer+12 (1W6-1), kleiner Schild+4; Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR +15, RESISTENZ+18/19

Anführen+18, Athletik+14, Hören+2, Nachtsicht+2, Reiterkampf+18, Spurensuche+8, Reiten+18, Robustheit+12, Schwimmen+18 - Sprechen: Comentang+8, Dvaska+10, Gnomenon+14, Twyneddisch+13



Hasatar, ein abenteuerlustiger Gnom aus den Wyddfa-Bergen, ist beauftragt worden, die Spur des „nicht eingetroffenen“ Ffylk ap Rhys zu verfolgen. Er soll auch Rhyfedd aufsuchen und befragen. Für den Dienst sind ihm 800 GS 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 Gnom besitzt eine Porträtskizze von Ffylk, 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 jetzt zum Teil bandagiert. Hasatar ist sehr geistergläubig. Häufig sieht man ihn irgendetwas auf Zettelchen oder Stofffetzen kritzeln, die er dann verstohlen ins Feuer wirft. Damit versucht er, seine Ängste symbolisch zu bannen. Die Ereignisse werden ihm genug Anlass geben, solche Wald- und Wiesenmagie zu betreiben. Da er seine Schwäche verheimlicht, erscheint dieses geheimnisvolle Treiben natürlich sehr verdächtig.

Ffylk ap Rhys (Weiser)

Gr 7

Adel, druidisch - mittelgroß (165 cm), normal - 55 Jahre

St 55, Gs 58, Gw 65, Ko 61, In 89, Zt 81
Au 55, pA 82, Wk 90, Sb 78 - B 24
9 (14) LP, 2 (23) AP - OR

ANGRIFF: keiner; Raufen+6 (1W6-4) - ABWEHR+13, RESISTENZ+16/15

Der twyneddische Heiler 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 Ffylk etwas in Twyneddisch 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 Fähigkeiten wird verzichtet, da Ffylk nicht aktiv wird.



Zeitpunkt	offensichtlich	verborgen
Triudag		Anschlag auf Fflyk am Abend kommt Bowin MacCeata ins Überwasserhaus und wird in Raum 18 einquartiert
Catrudag		Ermordung des Kochs Llafur
Cuindag		Neglechafel bewirbt sich im Überwasserhaus Bowin MacCeata reist nach Almuin
Oachdag		
Naondag		
Deachdag		Bowin MacCeata kehrt aus Almuin zurück und wird in Raum 18 einquartiert
17.30 Uhr	Ankunft im Überwasserhaus	Slan ay'uilan in Raum 11D Henhallt ap Nai in Raum 11A
17.45 Uhr	Ballade des Barden	
18.00 Uhr	Gewitter zieht auf Neglechafel deckt den Tisch Alcwyns Strick wird entdeckt	
18.10 Uhr	Heiler erscheinen zum Abendessen	
18.15 Uhr	Essen wird serviert	
18.25 Uhr	Ankunft des Landvogts	
18.40 Uhr	Ankunft von Hasatar	
18.45 Uhr	Connarius Prophezeiung	
20.15 Uhr	Landvogt zieht sich zurück	
20.20 Uhr	Landvogt findet toten Holzfäller Marahan in seinem Bett	
20.45 Uhr		Connariu besorgt sich Schnaps
21.00 Uhr	allgemeines zu Bett gehen	
22.00 Uhr		Neglechafel sticht dem toten Holzfäller die Augen aus
Aonadag	gutes Wetter	
2.00 Uhr		Flucht der Leibeigenen
7.00 Uhr	Flucht der Leibeigenen wird entdeckt	
7.30 Uhr	Beginn der Suchaktion	
9.30 Uhr	Leiche Llafurs wird entdeckt	



10.30 Uhr		Rhaffnor findet beim Stall das Pferd eines Abenteurers und bringt es ins Nachbardorf
12.00 Uhr	Mittagessen, Rhaffnor fehlt	
12.30 Uhr	Rückkehr Rhaffnors	
13.00 Uhr	Hasatar bricht nach Almuhin auf	
16.00 Uhr	Angehörige holen Leiche des Holzfällers	
18.00 Uhr	Beginn des Abendessens 6 Bauern aus Umgebung in Schankstube	
20.45 Uhr		Connariu besorgt sich Schnaps
21.00 Uhr	allgemeines zu Bett gehen	
21.15 Uhr		Menellin schleicht sich zu einem Würfelspiel in den Holzvorbau
22.00 Uhr		Sidan entdeckt das geheime Gewölbe und die Apotheke
23.00 Uhr		Menellin kehrt in ihr Zimmer zurück
Dosandag	gutes Wetter	
0.00 Uhr		Asfalloth beißt Ffylk
1.00 Uhr		Connariu spukt im Haus herum und ritzt Kreis in Rhyfedds Tür
7.00 Uhr		Leffi bemerkt bei seinem Morgenrundgang Ffylks verschlechterten Zustand
7.30 Uhr	Leffi informiert Rhyfedd beim Frühstück über seine Entdeckung, die beiden untersuchen den Kranken	
9.00 Uhr		Neglechafel stiehlt Gift aus Apotheke
12.00 Uhr	Mittagessen	
13.00 Uhr	Rückkehr Hasatars, er beginnt das Porträt Ffylks herumzuzeigen	
15.00 Uhr		Asfalloth tötet Haggry im Bett eines Abenteurers
16.00 Uhr		Neglechafel entdeckt vermauerten Eingang
17.00 Uhr		Rhyfedd entdeckt den Diebstahl in der Apotheke
18.00 Uhr	Abendessen, Rhyfedd benimmt sich merkwürdig beim Essen Nualar und Kuhhändler Connla (E) sowie 2 Bauern beim Abendessen	



18.30 Uhr		Sidan verzaubert Ffylk
19.00 Uhr	Cornwyddor bittet Abenteurer und Rhyfedd auf ein Glas Wein zu sich	
19.20 Uhr	Rhaffnor entdeckt Weindiebstahl	
20.45 Uhr		Connariu besorgt sich Schnaps
21.00 Uhr	allgemeines zu Bett gehen	
21.30 Uhr		Rhaffnor geht heimlich zu dem gefundenen Pferd
22.00 Uhr	Leffi entdeckt Fflyks Krankheit	
23.00 Uhr		Rückkehr Rhaffnors
Criochedag	schlechtes Wetter	
1.00 Uhr		Connariu spukt im Haus und ritzt Halbkreis in Rhyfedds Tür
7.00 Uhr	Frühstück, Rhyfedd ist besorgt	
8.00 Uhr	Gefron und Allwedd fragen die Abenteurer nach ihrer verschwundenen Ringelnatter	
12.00 Uhr	Mittagessen, Rhyfedd weiter besorgt	
14.00 Uhr	Sprechstunde der Heiler	
14.30 Uhr	dritter Anschlag auf Ffylk	
18.00 Uhr	Abendessen, Rhyfedd weiter besorgt	
20.45 Uhr		Connariu besorgt sich Schnaps
21.00 Uhr	allgemeines zu Bett gehen	
22.30 Uhr	Gefrons und Allwedds Streich	
Myrkdag	schlechtes Wetter	
1.00 Uhr		Connariu spukt im Haus und ritzt Sichel in Rhyfedds Tür
3.00 Uhr	nächtliche Erscheinung	
7.00 Uhr	Frühstück	
12.00 Uhr	Mittagessen	
18.00 Uhr	Abendessen, Neglechafel mischt Betäubungsmittel ins Essen Nualar beim Abendessen	
20.45 Uhr		Connariu besorgt sich Schnaps
22.30 Uhr	Epilog	

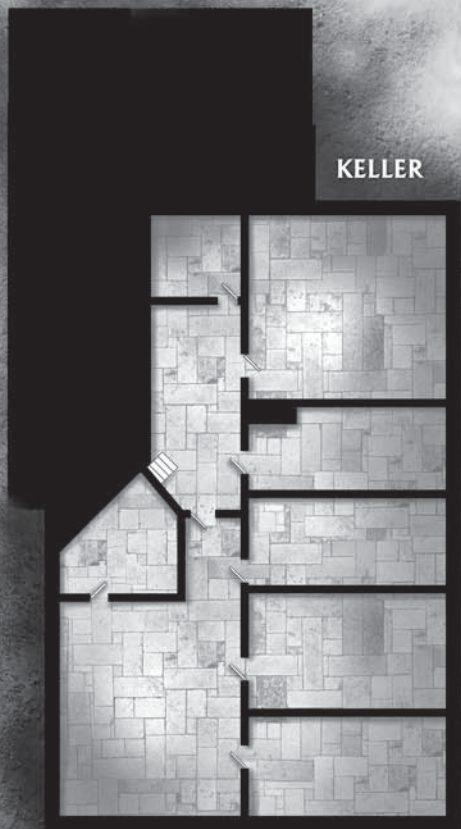
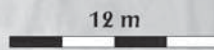


OBERGESCHOSS



DACHGESCHOSS

ÜBERWASSERHAUS



KELLER



ERD-GESCHOSS

27