

# Myrkdag

von Gerd Hupperich

Das Abenteuer erschien ursprünglich im Spielwelt-Abenteuerband *Spinnenliebe* (1992). Für diese Wiederveröffentlichung ist es leicht überarbeitet worden; die Ballade des Barden Nualar im Wortlaut ist eine neue Hinzufügung.

- copyright © 1992 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg -

---

## Inhalt

|                                       |           |   |           |
|---------------------------------------|-----------|---|-----------|
| <b>Myrkdag (Dunkeltag) .....</b>      | <b>2</b>  | <b>Epilog - Ein Ende mit Schrecken.....</b> | <b>13</b> |
| Kurzfassung der Ereignisse.....       | 3         | Der rote Würger erscheint .....             | 13        |
| Ywerddon .....                        | 3         | Das Kultbild des Mondgottes .....           | 13        |
| <b>Die Vorgeschichte.....</b>         | <b>4</b>  | Lösungsmöglichkeiten .....                  | 14        |
| Das Überwasserhaus.....               | 4         | Vorschläge für die AEP-Vergabe.....         | 15        |
| Die Heiler von Ywerddon .....         | 7         | <b>Die Räumlichkeiten .....</b>             | <b>16</b> |
| <b>Der erste Abend .....</b>          | <b>8</b>  | Erdgeschoß .....                            | 16        |
| Prolog - Die Ballade des Barden ..... | 8         | Obergeschoß .....                           | 16        |
| Die übrigen Gäste treffen ein .....   | 8         | Dachgeschoß.....                            | 17        |
| <b>Vier Tage und vier Nächte des</b>  |           | Keller .....                                | 17        |
| <b>Schreckens.....</b>                | <b>10</b> | <b>Nichtspielerfiguren.....</b>             | <b>19</b> |
| Die geisterhaften Anschläge .....     | 10        | Die Heiler .....                            | 19        |
| Die Drehung der Schraube .....        | 11        | Die Draisanhänger .....                     | 20        |
|                                       |           | Die Bewohner des Wirtshauses.....           | 21        |
|                                       |           | Die Gäste .....                             | 21        |

# Myrkdag (Dunkeltag)

Der letzte Tag eines jeden Monats im westnessischen 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 beigelegt, 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.



Das Abenteuer *Myrkdag* ist eine Spukhaushandlung mit einer eingeflochtenen Kriminalgeschichte für 2 bis 4 Spielerfiguren der Grade 1-6. 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 Westness verpflanzt werden. 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 (T) - Apotheker und Hauswaller

CONNARIU (E) - Pförtnerin und Aufpasserin

LEPHETON ("LEFFI") DANALOGOS - Koch und Wundheiler

MENELLIN (E) - Lehrmädchen

BOWIN MACCEATA/SIDAN TEG'CRYS (A/T) - Drais-Priester

RHAFFNOR (T) - Wirt

LLAFUR (T) - Koch und erstes Opfer

NEGLECHAFEL ("SPITZZUNGE") - Schankmaid und Hexer-Assassinin

ASFALOTH - Wieselvertrauter

GEFRON UND ALLWEDD (T) - Bruder und Schwester

NUALAR (E) - Barde

HASATAR - Gnomenkrieger

CORNWYDDOR (T) - Landvogt

HOGYN, TYRRIOD, GRISLON (T) - Jagdfolge

ALCWYN - der Rote Hausgeist

## Kurzfassung der Ereignisse

### Nachmittag/Abend/Nacht 1

Die Abenteurergruppe ist im Überwasserhaus, und Nualar singt seine Ballade. Sidan, Hasatar und Cornwyddor mit Jagdfolge 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 Tiere 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. 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 Almhuin begleiten, wo sie Hinweise auf die Hintergründe der Ereignisse erhalten. Dies sollte eigentlich genügen, um das Abenteurerblut der Spieler in Wallung zu bringen.

## Ywerddon

Das Fürstentum Ywerddon, in dem die vorliegenden Ereignisse spielen, wird von einer twyneddischen Oberschicht regiert, die die Herrschaft über diesen Landstrich vor wenigen 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, Machthunger und Rachsucht. Von ihnen allen handelt dieses Abenteurer.

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**) verhalten sich im allgemeinen neutral, da sie zwar wegen der Politik Clanngadarns 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.

# 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 grüne Wald aus.

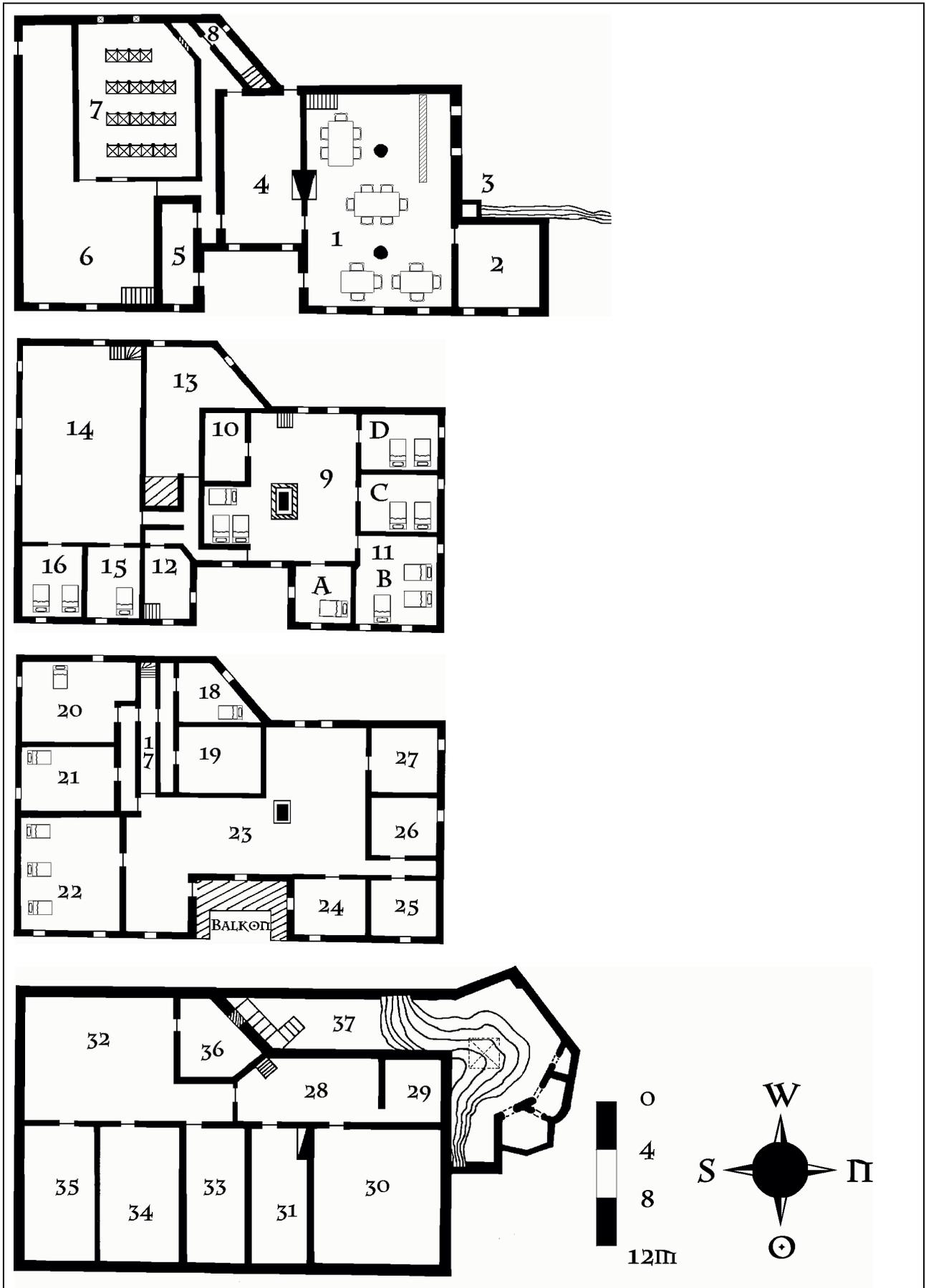
Das alte "Überwasserhaus" (*Tya duas'duis* in der Comentang, der Verkehrssprache Vesternesses) ist im Besitz der Heilergemeinschaft von Almhuin, die etwa die Hälfte der Räumlichkeiten an den Wirt Rhaffnor verpachtet hat. Der andere Teil ist Wohnung und Wirkungsstätte der vier Heiler Rhyfedd ap Gorllewin, 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.

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 Preis ausgeschenkt. 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 störe." Betrunkene Gäste werden grundsätzlich nicht geduldet und in den **Stall** geschickt, der 10m vom Haus entfernt steht und bis zu 6 Pferden Platz bietet. Zur Zeit 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 Lehmädchen.



## 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 abwiesen 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

Natürlich ist diese Geschichte nur die halbe Wahrheit. 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 ein bzw. drei Jahre später Mitglieder der Gemeinschaft - nach Alcwyns Verschwinden. Der Wirt Rhaffnor zog vor 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 druidischen Quellheiligtums steht, wollte Alcwyn 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 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 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 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 Drais zum Opfer fiel. Die Schlammfluten brachen in das Heiligtum ein und rissen das 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 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 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 dieser der Nachfolger von Rhyfedd 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 erringt, 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 zog zusammen mit Neglechafel, einer Agentin des Kults, seinem Opfer hinterher. 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 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.

## **Die Heiler von Ywerddon**

Die Erainner, 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 Kulthandlungen 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 Hilfe der Heilerinnen zu schätzen. Um ihren Einfluß unter Kontrolle zu halten, gilt jedoch ein Gesetz, daß jede Gemeinschaft von Weisen Frauen zwingt, einen Heiler, Druiden oder Arzt twyneddischer Abstammung als Vorsteher (und Kontrolleur) zu akzeptieren.

# 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 (1), 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 Barde, 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«). 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 psychische Magie schaffen, sonst wirkt Nualars Gesang wie das *Lied der Traurigkeit*. Rhaffnor packt den Barden und stößt ihn unwirsch auf die Straße, während beide sich zornig anbrüllen.

*"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. *Verhören* kann helfen, ihm die Informationen des Abschnitts »Die Nacht Alcwyns des Roten« zu entlocken, wobei es hilft (positive WM), sich betont erinnerfeindlich zu geben.

Nach einer Regopause verdunkelt sich der Himmel erneut, und ein Gewitter zieht herauf. Rhaffnor empfiehlt den Abenteurern beflissentlich seine Zimmer, während **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. 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 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. Wie bei *Versetzen* darf das Seil nicht weiter als 500m 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 befestigen kann.

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

Während des Essens klingt Pferdegetrappel und Hörnerschall 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 alleinreisender Gnomenkrieger, ein.

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 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 zuhören oder nicht:

*"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 Gehörnte wird gefunden und verläßt die Tiefe (das Idol)."*

Außer Sidan, der "der Gehörnte" als einen der Beinamen von Drais kennt (was Spielerfiguren mit

*Sagenkunde* ebenfalls wissen), wird niemand viel auf Connarius Worte. Nur Rhaffnor, 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 entkommen; der Gehängte findet uns und nimmt uns mit in die Tiefe"*, während die Nüchternen sowieso nicht auf das Gebrabbel geachtet: *"Wer ist bleich vor Zorn? Kommt noch wer?"*.

**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.

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 Pferde in den Wald. Auf der Suche nach den Tieren entdeckt man Llafurs Leiche an Tag 2.

# 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 Team 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 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 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 jemand die Augen geraubt hat!

## 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 Zauberei* 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 *Zauberage* die Geheimtür zur Apotheke (7). Er nutzt dieses Wissen, um von Neglechafel ein Betäubungsmittel entwenden zu lassen. Die Assasinin 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 steckenbleiben, 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 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 Überwasserhaus 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 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 der Türspalte. Es ist zwar niemand zu sehen, aber nasse Spuren auf dem Fußboden lassen sich bis zur Kellertreppe verfolgen. Ein **EW:Spurenlesen** 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 nachts um Schnüffler. Sidan wendet *Bannen von Licht* 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 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.

**6. Pferdddiebstahl:** 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 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 greulichen 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.

**8. Noch mehr Anschläge:** Sehr wahrscheinlich werden die Abenteurer die Identität Ffylks erraten oder 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 **1 auf 1W6** bei folgenden Aktionen wach:

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

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** durchzuberechnen. 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 ein.

**Alcwyn der Rote** (Geist Grad 8)

- LP, 40 AP - -R - RW 60, HGW -, B 24 - EP 9

**Angriff:** Berührung+10 (1W6 & 4LP) - Abwehr+15, Resistenz+19/19/19

**Bes.:** nur mit magischen Waffen zu treffen; *Angst* auf Wesen bis Grad 5, *Stimmen nachahmen*+20

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

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 Schlußaufklärung übernehmen. Andernfalls müßten die Abenteurer Rhyfedd zu einem Geständnis zwingen. Die Heiler der Stadt wären jedenfalls sehr dankbar (Heilsprüche und -tränke), wenn das alte Verbrechen aufgeklärt wird. Fällt Rhyfedd in die Hände der Gerechtigkeit, findet Alcwyn ebenfalls seine wohlverdiente Ruhe.

## Das Kultbild des Mondgottes

Das Idol des finsternen Mondgottes Drais ist ein 16cm 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. Benetzt man in einer Vollmondnacht das Idol mit dem Blut eines jungen Hundes und spricht dabei den Namen des Draiss aus, so erscheint ein greuliches 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 Draiss' Diener ungestört ihrem Treiben nachgehen können. Der Spielleiter kann weitere der nur den hohen Draispriestern bekannten Kräfte nach seinen Bedürfnissen entwerfen.

Sidan wird das Idol nicht aufgeben, solange er nur eine kleine Überlebenschance sieht. Notfalls läßt er sich eher töten, als etwas über das Idol zu verraten. Aufgrund des *Geas* merkt er, ob Ffylk mittlerweile tot ist oder gerettet wurde. Sollte Ffylk noch leben, setzt sich Sidan in die Stadt ab und heckt 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 bis 1000 GS** honorieren. Neglechafel zieht einer Gefangennahme den Selbstmord durch ihren *Todeskuß* vor.

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

## Lösungsmöglichkeiten

Die Identität des unbekanntes Kranken (Ffylk ap Rhys) können die Abenteurer 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 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 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 Twyneddish gestöhnt und später unvorsichtigerweise seinen Decknamen angegeben. An den fremd klingenden 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. Heiler/Ärzte erkennen, daß er bereits mehrere Tage im Wald liegt. Seine an die Kehle geklammerten Hände weisen auf einen Erstickungstod hin; tatsächlich versuchte Llafur, seinen vergifteten Speichel hochzuwürgen. Das Gift hinterläßt keine Spuren, aber in Llafurs 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 beim Spielleiter, ob einheimische Wäldler vielleicht Erinnerungen an die kurze Amtszeit eines früheren Hauswalters 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 Draissanhängern 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 AEP-Vergabe**

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

**20 AEP** - Bergung des Idols und Überwindung von Sidan Teg'crys

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

**10 AEP** - Rekonstruktion von Ffylks "Unfall" und Identifizierung Sidan Teg'crys' als daran Beteiligten (Ffylks Identität feststellen und damit das Mordmotiv)

# Die Räumlichkeiten

## Erdgeschoß

**1: Schankraum.** Die Eingangstür kann doppelt verriegelt werden, was Rhaffnor persönlich gegen 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 4m 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. 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 wird nur einfach verriegelt.

**5: Pförtnerstube.** Tagsüber empfängt Connariu hier die Heilsuchenden. Ansonsten beschäftigt sie sich mit Flickarbeiten und Schuheputzen. 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. Die **Geheimtür** zum Gang ist mit einem **EW+4:Wahrnehmung** 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**) und kann mit *Wahrnehmung* nur bei guter Ausleuchtung entdeckt werden.

**8: Kellereingang.**

## Obergeschoß

**9: Große Stube.** Dient als Gemeinschaftsschlafrum. 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 (20 GS) 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 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 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. 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 Twyneddisch geführtes **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:

*"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.** **22** nimmt weniger ruhebedürftige Patienten auf.

**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 läßt 6m Fallhöhe schmerzhaft spüren. 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 vielleicht 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 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 Dampfbaden wird bei Patienten mit Gliederschmerzen und Fieberkrankheiten benützt, sonst auch regelmäßiger im Winter für Gruppen von Dörlern. 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 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 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: Wahrnehmung** zu bemerken. Die Steine sind nur provisorisch mit Lehmschlag 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 2m×2m großes und 5m tiefes Loch, in dem das Idol und Alcwyns Skelett liegen.

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

# Nichtspielerfiguren

## Die Heiler

### Rhyfedd ap Gorllewin, Heiler Gr 5

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

|   |
|---|
| St 41, Ge 49, Ko 48, In 96, Zt 58, Au 35, pA 20, Sb 58<br>13 LP, 21 AP - OR - RW 61, HGW 57, B 24 |
|---|

Angriff: Magierstab+7 (1W6) - Abwehr+13, Resistenz+17/15/15

*Erste Hilfe, Geschichten erzählen+10, Lesen/Schreiben von Erainnisch, Lesen von Zauberschrift, Kräuterkunde+11, Menschenkenntnis+11. Wissen von der Magie - Albisch 3, Comentang 3, Twyneddish 4, Erainnisch 4*

**Zaubern+15:** *Bannen von Dunkelheit, Erkennen von Krankheit, Erkennen von Leben, Handauflegen, Heilen schwerer Wunden, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Reinigen, Schlaf, Schwäche, Stärke, Vögel rufen, Zähmen*

Der Hauswaller bevorzugt schlichte graue Kleidung, in der er steif und ungenau 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 heilerischen 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, Heilerin Gr 4

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

|  |
|--|
| St 17, Ge 84, Ko 68, In 47, Zt 30, Au 78, pA 96, Sb 20<br>13 LP, 18 AP - OR - RW 70, HGW 57, B 19 - SchB-1 |
|--|

Angriff: Magierstab+6 (1W6-1) - Abwehr+12, Resistenz+15/15/13

*Erste Hilfe, Horchen+5, Lesen/Schreiben, Menschenkenntnis+8, Schleichen+5, Wissen von der Magie - Erainnisch 4, Twyneddish 2*

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 Connariu meistens sehr still, obwohl sie Gespanntheit ausstrahlt. In Situationen, wo man ihr erhöhte Aufmerksamkeit widmet, wird sie schnell nervös (PW:Sb) 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 Gr 2

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

|  |
|--|
| St 99, Ge 57, Ko 42, In 84, Zt 80, Au 59, pA 72, Sb 50<br>10 LP, 8 AP - OR - RW 76, HGW 79, B24 - SchB+4 |
|--|

Angriff: Dolch+6 (1W6+3) - Abwehr+12, Resistenz+14/14/14

*Erste Hilfe, Kräuterkunde+7, Lesen/Schreiben - Chryseisch 4, Comentang 3, Twyneddish 3*

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 Straßeküche "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 Vesternes 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, Lehrmädchen Gr 0

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

St 16, Ge 93, Ko 47, In 75, Zt 83, Au 42, pA 24, Sb 71  
14 LP, 5 AP - OR - RW 80, HGW 53, B 24 - SchB-1

Angriff: Dolch+4 (1W6-2) - Abwehr+11, Resistenz+12/12/12

*Erste Hilfe, Kräuterkunde+4, Lesen/Schreiben, Wissen von der Magie - Comentang 3, Erainnisch 4, Twyneddisch 3*

**Zaubern+11: Erkennen von Krankheit**

Die sommersprossige, drahtige Menellin ist schon reichlich frühreif. Ihre Eltern leben in Almhuin und haben ihre Tochter vor einem Jahr 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 den besten Lehrer, den sie sich wünschen kann.

## Die Draisanhänger

**Sidan Teg'crys**, Priester des Drais aus Clanngadarn Gr 5

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

St 87, Ge 72, Ko 39, In 86, Zt 95, Au 49, pA 26, Sb 84  
12 LP, 23 AP - OR - RW 85, HGW 76, B 25 - SchB+2

Angriff: Dolch+7 (1W6+1), magische Streitaxt\* (+1/+0) +8 (1W6+3) - Abwehr+13, Resistenz+16/16/15

*Beschatten+11, Geschichten erzählen+11, Lesen/Schreiben von Albisch, Lesen von Zauberschrift, Tarnen+6, Wissen von der Magie - Comentang 3, Twyneddisch 4, Albisch 4*

**Zaubern+17: Angst, Bannen von Licht, Bannen von Zauberkraft, Heiliger Zorn, Kraft entziehen, Rost, Schlaf, Schmerzen, Stille, Verfluchen, Vergiften, Verlangsamung, Verursachen von Krankheit, Zauberauge, Zauberschlüssel, Zwiesprache**

Sidan gibt sich als **Bowin MacCeata** aus, da er Albisch gut spricht und so seine wahre Herkunft 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 *Geas* belegt, was es für die Abenteurer schwierig machen kann, ihm mit psychischer Magie beizukommen. Zur Vereinfachung mißlingen alle psychischen Zauber, da er sich praktisch kurz vor seinem Ziel befindet. Man beachte, daß Sidans Auftrag nur in der Ermordung Ffylks besteht!

### Neglechafel, Hexer-Assassinin des Drais Gr 5

*Drais* - mittelgroß (165cm), schlank - ?? Jahre

St 50, Ge 97, Ko 94, In 95, Zt 88, Au 82, pA 37, Sb 47  
18 LP, 37 AP - OR - RW 97, HGW 70, B 24 - SchB+1

Angriff: Dolch+12 (1W6), Wurfmesser+10 (1W6-1), Streitaxt+10 (1W6+2) - Abwehr+15, Resistenz+17/17/17

*Giftmischen+8, Lesen/Schreiben, Meucheln+15, Nachtsicht, Schleichen+11, Tarnen+11, Verführen+10, Wahrnehmung+6, Wissen von der Magie - Comentang 2, Twyneddisch 4, Erainnisch 4*  
**Zaubern+17: Angst, Anziehen, Beeinflussen, Binden des Vertrauten, Böser Blick, Schmerzen, Unsichtbarkeit, Verdorren, Verwirren, Zauberschloß, Zwiesprache**

Neglechafel ist eine tückische Schwarzalbin. Ihr langes schwarzes Haar hat sie kurzgeschnitten, ihre weiße Haut im Gesicht und an den Armen mit Haselnußöl dunkel gefärbt. Im vollen Tageslicht, d.h. außer Haus, erhält sie WM-1 auf alle EW, WW und Schadenswürfe. Ihr dämonischer Vertrauter ist Asfaloth in der Gestalt eines kleinen weißen Mauswiesel.

Neglechafel beherrscht den **Todeskuß**: Einige Schwarzalbinen kennen ein Harz, das beim Kauen den Speichel vergiftet. Wenn sie ihr ahnungsloses Opfer küssen, töten sie es gleichzeitig. Dies funktioniert mit einem EW:Meucheln mit WM-(Grad

des Opfers) - eventuell nach einem vorausgehendem EW:Verführen. Der giftige Speichel muß nach spätestens 1W6+2 Runden aus dem Mund befördert, also notfalls ausgespuckt werden, sonst vergiftet er die Meuchelmörderin selbst. 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** (nieder Dämon Grad 0):

|   |
|---|
| 6 LP, 6 AP - OR - RW 100, HGW 30, B 24 - EP 1 |
|---|

**Angriff:** Im Handgemenge Biß+8 (1W6-2) - Abwehr+14, Resistenz+17/17/17

**Bes.:** *Schleichen+18, Tarnen+18*; immun gegen *Angst, Beeinflussen, Schlaf, Macht über die Sinne, Sehen in Dunkelheit*

**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 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 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 Gr 0**

*Mittelschicht, offizielles Pantheon* - mittelgroß (170cm), normal - 42 Jahre

|  |
|--|
| St 70, Ge 39, Ko 01, In 64, Zt 28, Au 78, pA 30, Sb 10<br>8 LP, 4 AP - OR - RW 60, HGW 72, B 22 - SchB+1 |
|--|

**Angriff:** Keule+4 (1W6) - Abwehr+10, Resistenz+10/10/10

*Menschenkenntnis+7 - Comentang 3, Twyneddisch 4, Albisch 2, Erainnisch 3*

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 twyneddischen Herrenleute. Die zweite hervorstechende Eigenschaft ist sein Geiz. Seit Jahren spart er eisern für seinen Traum: ein herrliches Reitpferd.

**Gefron und Allwedd, Hilfskräfte Gr 0**

*Volk, offizielles Pantheon* - klein (152cm), normal - 14 Jahre

|   |
|---|
| St 26, Ge 73, Ko 50, In 61, Zt 52, Au 51, pA 22, Sb 19<br>11 LP, 4 AP - OR - RW 70, HGW 45, B 24 - SchB-1 |
|---|

**Angriff:** Dolch+4 (1W6-2) - Abwehr+10, Resistenz+10/10/10

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 (175cm), normal - 26 Jahre

|  |
|--|
| St 41, Ge 88, Ko 63, In 64, Zt 84, Au 57, pA 46, Sb 56<br>15 LP, 9 AP - OR - RW 88, HGW 55, B 24 |
|--|

**Angriff:** Dolch+5 (1W6-1) - Abwehr+12, Resistenz+11/13/10

*Beredsamkeit+8, Musizieren (Laute), Sagenkunde+4, Singen - Comentang 3, Erainnisch 4, Twyneddisch 3*  
**Zaubern+11:** *Die drei Zaubergesänge*

Der 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, 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 Gr 4**

*Adel, offizielles Pantheon* - mittelgroß (168cm), breit  
- 45 Jahre

|  |
|--|
| St 86, Ge 58, Ko 97, In 64, Zt 72, Au 27, pA 40, Sb 11<br>16 LP, 32 AP - LR - RW 73, HGW 72, B 24 - SchB+2 |
|--|

Angriff: Langschwert+11 (1W6+3), Bogen+10 (1W6), Dolch+8 (1W6+1), Stoßspeer+8 (1W6+2), kleiner Schild+2 - Abwehr+13, Resistenz+12/14/12  
*Bogen zu Pferd, Kampf zu Pferd, Reiten+18 - Comentang 3, Twyneddish 4, Erainnisch 2, Albisch 3*

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 eine sehr schlechte Laune, die er an seinen Leuten ausläßt.

### **Hogyn, Tyrriod, Grison (Cornwyddors Gefolge) Gr 1**

|  |
|--|
| 12 LP, 9 AP - LR - RW 60, HGW 70, B 24 |
|--|

Angriff: Stoßspeer+5 (1W6+1), Langbogen+5 (1W6+1) - Abwehr+11, Resistenz+10/12/10  
*Reiten+15, Spurenlesen+5 - Twyneddish 4, Erainnisch 2*

### **Hasatar, Gnomenkrieger Gr 7**

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

|   |
|---|
| St 57, Ge 78, Ko 63, In 74, Zt 33, Au 70, pA 79, Sb 11<br>10 LP, 24 AP - KR - RW 68, HGW 64, B 13 |
|---|

Angriff: Kurzspeer+14 (1W6), leichter Speer+11 (1W6), Dolch+11 (1W6-1), Schleuder+13 (1W6-1), Bogen+11 (1W6), Wurfspeer+11 (1W6-1), großer Schild+4 - Abwehr+16, Resistenz+18/20/18  
*Athletik+5, Bogen zu Pferd, Geheimmechanismen öffnen+5, Kampf zu Pferd, Kampftaktik+3, Reiten+18, Schwimmen+18 - Comentang 2, Dvarska 3, Gnomenon 4, Twyneddish 4*

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 zum Teil bandagiert. Hasatar ist sehr geistergläubig. Häufig sieht man ihn irgendetwas auf Zettelchen oder Stoffetzen 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, Heiler Gr 5**

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

|   |
|---|
| St 55, Ge 58, Ko 61, In 89, Zt 81, Au 55, pA 82, Sb 78<br>9 (14) LP, 2 (23) AP - OR - RW 65, HGW 61, B 24 |
|---|

Abwehr+13, Resistenz+15/15/15

Ffylk 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 Twyneddish 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 Ffylk nicht aktiv wird.