

# Geschichten um Heumarkt

Von Harald Zubrod

Das Dorf Heumarkt, der Handlungsort des vorliegenden Szenarios, liegt auf der clanthonischen Seite des Einhornwaldes, der im Albyonischen Brocendias genannt wird. Die Beschreibungen der Bewohner und anderer Personen orientieren sich an den Vorgaben der beiden Kulturteile „Abenteuer in Clanthon“ (AiC) und „Abenteuer in Albyon“ (AiAlb) und können, wenn dies notwendig sein sollte, aus den beiden Bänden ergänzt werden. Ebenso werden Zaubersprüche, die im „Allgemeinen Zauberalmanach“ (ZA) beschrieben sind, hier nur mit ihrem Kurztitel angegeben.

## Dorfbeschreibung

Die Beschreibung des Dorfes ist in der Zeit nach 2080 (clanth. Zeitrechnung) aber vor dem Krieg Erainns und Albyons gegen

Clanthon angesiedelt. Der größte Teil der Einwohner ist albyonischer Abstammung. Die wenigen Clanthonier sind erst in den letzten Jahren - seit der Öffnung des Tores der Schwerter 2079 - zugezogen. Merkwürdigerweise kann man bei Grabungen unter dem Dorf und an verschiedenen anderen Plätzen der Umgebung die Ruinen älterer Dörfer finden.

Das Leben der Dörfler ist friedlich und ohne Spannungen durch kulturelle Eigenheiten. Jeder Einwohner beherrscht neben seiner Muttersprache mindestens die Stufe I einer der anderen vertretenen Sprachen.

Als Wächter des Dorfes verstehen sich sechs große Wolfshunde (AiC - Bestiarium: Wolf) die den beiden Jägern Clathach und Richard gehören. Die restlichen Tiere des Dorfes sind ein Maulesel und Geflügel von Oswig MacOg,



sowie eine nicht unbeträchtliche Anzahl von Clathachs Bienen.

1) Die Familie von Oswig MacOg, einem albyonischen Bauern. Oswig, seine Frau Neowyn und deren Schwester Gundwyn sorgen gemeinsam für die 5 Kinder des Haushaltes. Der Knecht Rynas und die Magd Brusen wohnen ebenfalls unter demselben Dach. Auf seine ruhige aber bestimmte Art ist Oswig der Wortführer der Dörfler gegenüber Fremden.

2) Cedric MacOg, der Bruder von Oswig, wohnt mit den beiden Schwestern Orwyn und Argentywyn seiner verstorbenen Frau und deren gebrechlichen Eltern zusammen. Diese Wohngemeinschaft erfreut sich des gutmütigen Spottes aller Dörfler, glaubt doch niemand ernsthaft, daß er jemals Hand an eine der beiden häßlichsten Frauen des Dorfes legen würde - zumindest nicht freiwillig. Cedric ist für die Erhaltung der Wehre und des Fischbestandes des Dorfes verantwortlich. Seine Schwiegereltern gehörten vor ca. 30 Jahren zu den ersten Siedlern von Heumarkt und können sich noch daran erinnern, daß sie beim Bau der Häuser zum Teil alte Fundamente verwenden konnten, deren Herkunft nie ermittelt wurde. Die beiden sind die ältesten Bewohner des Dorfes, seit eine Lungenkrankheit die anderen Alten vor einigen Jahren getötet hat. Die Ankunft von Bergen beendete das Siechtum, aber unter den Folgeerscheinungen leiden die beiden noch heute.

3) Der Heiler Bergen ist eines der seltenen clanthonischen Sonntagskinder, wird dieser Berufung aber nicht sonderlich gerecht. Es gibt keinen mißmutigeren Mann im Dorf, aber die Kunst des Heilens versteht er wie kein anderer.

4) Der clanthonische Bauer Frieder übt seinen eigentlichen Beruf nur mehr nebenbei aus, denn die Versorgung von Heumarkt mit gutem clanthonisch-dunklem Bier erfordert seine ganze Aufmerksamkeit. Doch das eigentliche Regiment im Haus führt seine Frau Ursula. Völlig zu Recht, wie die Dörfler meinen, denn Frieder ist in seiner Sorge um das Bier bisweilen

etwas eingleisig. Ursulas Schwester Hildrun und ihr Mann Stefan vervollständigen zusammen mit den 6 Kindern beider Ehepaare den Haushalt.

5) Clathach, der erainnische Jäger und Bienenzüchter lebt mit seiner albyonischen Frau Saiona und der Hälfte der Dorfhunde unter einem Dach. Ihr Honig ist so süß wie ihr halbwüchsiger Sohn Forgal, der gerade beginnt, seine Vorzüge bei den Mädchen des Dorfes ins Spiel zu bringen.

6) Das Gemeindehaus des Dorfes dient unter anderem als Kneipe, Tanz- und Dreschboden.

7) In den drei besten Häusern des Ortes wohnen die Handwerker

Mordrich MacOg, Duncan MacTuff und Cedric MacBran. Zu welcher Zunft die drei ursprünglich gehörten, interessiert in Heumarkt niemand. Hier sind sie für nahezu alle handwerklich notwendigen Tätigkeiten zuständig, wenn auch ihr Spezialgebiet das Baugewerbe und die Holzverarbeitung ist. Mordrich und seine Frau Cerydwen haben den Vorteil, daß sie hin und wieder ihre drei Kinder bei seinem Bruder Oswig „auslagern“ können, während Deirdre NighTuff und Arven NighBran den größten Teil ihrer Zeit mit dem Einfangen ihrer acht Nachkommen beschäftigt sind. In letzter Zeit wurde es etwas einfacher, da sie die zwei ältesten Mädchen nur noch in der Nähe von Clathachs Haus suchen müssen. Dafür ging die Anzahl der zu behandelnden Bienenstiche sprunghaft in die Höhe.

8) Ernst ist Künstler und einer der wenigen im Dorf, der mit Geld bezahlt. Jedenfalls, wenn er zu faul ist, für seinen Unterhalt Verpflich-

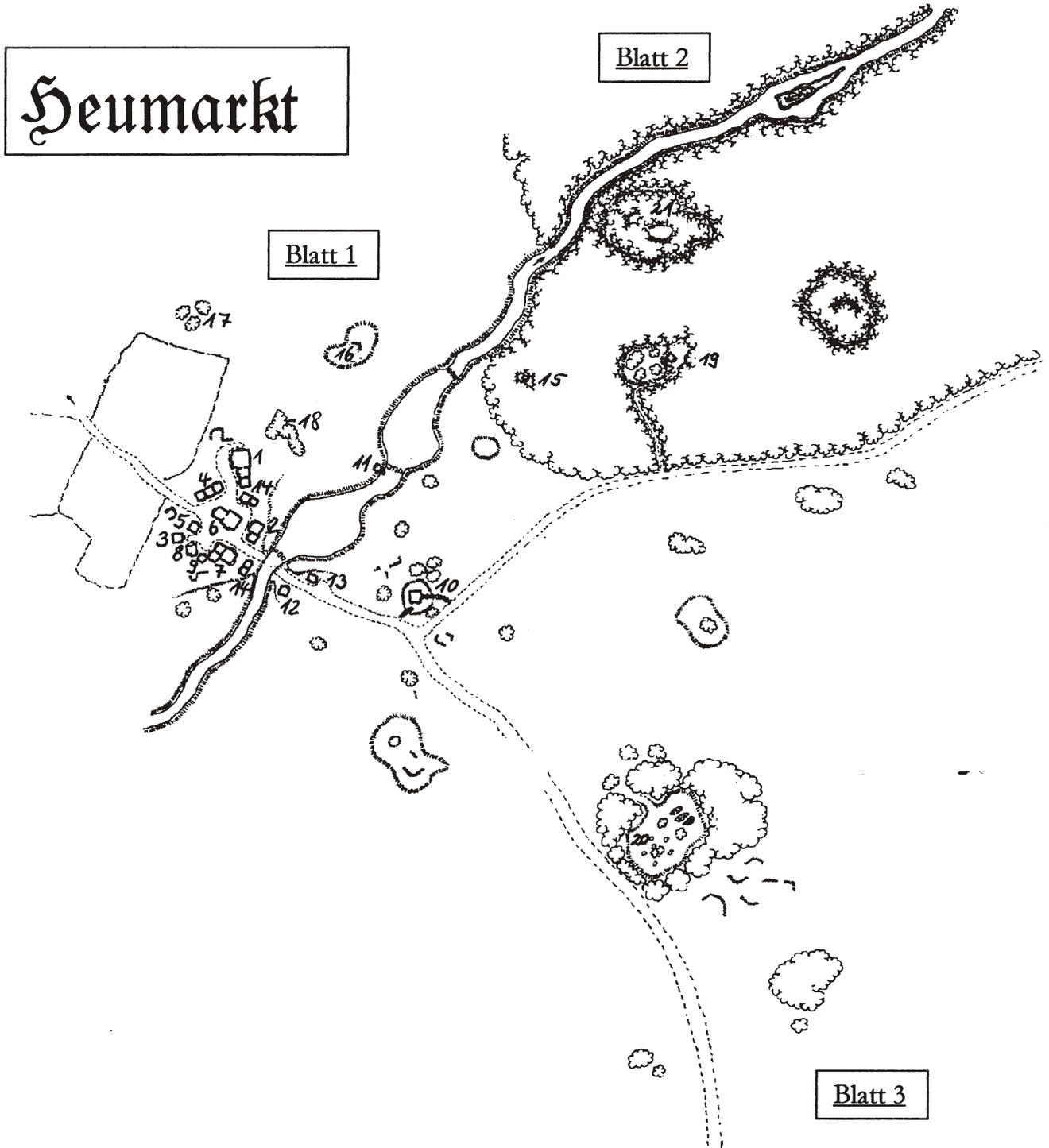


Forgal

tungen als Musikant, Sänger und Geschichtenerzähler anzunehmen. Im Sommer reist er gewöhnlich durch Clanthon und nur seine hübsche Schwester Lydia hütet dann das Haus. Seit einigen Monden hängt der Hausgegen der Geschwister etwas schief, da sich Lydia standhaft weigert, ihrem Bruder den Namen des Vaters ihres neugeborenen Kin-

des anzugeben. Der eine oder andere männliche Dorfbewohner erwartet mit Schrecken den Tag, an dem sie ihre Standhaftigkeit aufgeben könnte.

9) Liatoch, der erainnische Köhler, hält sich die meiste Zeit über nicht im Dorf, sondern in seiner Köhlerhütte am Waldrand auf. Er ist ein gutmütiger Brummbär, der besonders von



den Kindern des Dorfes verehrt wird. Den erwachsenen Einwohner gegenüber ist er eher verschlossen, wenn man davon absieht, daß er jedesmal, wenn er die Schwester des Spielmanns sieht, einen roten Kopf bekommt.

10) **Karl** und **Otto** sind zwei altgediente clanthonische Berufssoldaten, die von ihrer Abfindung leben, d.h., sie bezahlen für ihre Versorgung einen Obolus an die Dorfgemeinschaft. Sie sind beide noch im Besitz ihrer Kampfausrüstung und verstehen damit umzugehen.

11) Der Albyoni Aelfred MacBran betreibt die kleine Mühle des Dorfes und ist darüber hinaus auch ein hervorragender Koch. Unter seinem aufbrausenden Wesen leiden besonders seine zwei Kinder und seine Frau Ambran, die mit ihrer zurückhaltenden Art ganz im Schatten ihres Gatten steht.

12) **Athelstan MacBran** ist ein albyonischer Halbaelf, dessen Abstammung vom schönen Volk nicht zu leugnen ist. Er betätigt sich vorzugsweise als Kräuter- und Pilzlieferant Bergens und verschwindet in dieser Eigenschaft oft für Tage im Einhornwald. Er ist ein exzellenter Bogenschütze und Spurenleser.

13) Der clanthonische Jäger Richard lebt vom Fallen stellen und vom Sammeln der wertvollen Spinnenseide. Felle und Seide verkauft er an gelegentlich vorbeiziehende Händler. Seine Frau ist eine eher unscheinbare Person, die sich ganz der Erziehung ihres gemeinsamen Sohnes widmet. Sehr zum Mißfallen des Vaters interessiert sich der Junge mehr für die Ausübung der schönen Künste, als für ein bodenständiges Handwerk.

14) Die Bewohner dieses Hauses starben an einer Lungenkrankheit. Die Häuser sind sauber und werden von den Dörflern als Lager benutzt.

15) Die Köhlerhütte von Liatoch ist erstaunlich sauber und enthält neben seinem Handwerkszeug eine moosgepolsterte Bettstatt und immer frische Blumen. Dies liegt an dem albyonischen Hobgoblin, der sich den Köhler als Bezugsperson erwählt hat, ihm aber nie ins

Dorf folgt.

16) Verbrennungsplatz der Toten.

17) Begräbnisstätte der Asche der Toten.

18) Clathachs Bienenstöcke (Bienen greifen nur an, wenn man sie reizt, eine Verteidigung ist nicht möglich; sie verursachen normalerweise nur AP-Schaden in einer Höhe, die von der Größe des Schwarmes abhängig ist; zusätzlich behindern sie Handlungen irgendwo zwischen ärgerlich (-2) und unerträglich(-10)).

19) Die Hütte im Wald gehört der alten **Mag**, einer clanthonische Hexe. Einzig Athelstan MacBran ist in ihrer Hütte willkommen, wenn er die von ihr bestellten Kräuter abliefern.

Unabhängig von alledem wird ihr Rat von den Frauen des Dorfes in allen Fragen der Mutterschaft hoch geschätzt. Womöglich kennt sie auch den wahren Namen des Vaters von Lydias Kind. Einige Ihrer Besitztümer, die man in ihrer Hütte nicht erwarten würde, stammen von einem König der Spriggans, der in einem versteckten Hügelgrab des Waldes lebt. Er steht, durch einen Umstand den beide nicht preisgeben werden, in ihrer Schuld.

20) Eine alte Kultstätte. In den drei Gräbern, die mit schweren Findlingen abgedeckt sind, wurden drei Berserker begraben. Zwischen den Knochen des mittleren Grabes liegen einige goldene Schmuckstücke (Wert 80 clanthonische Taler) und ein meisterlicher Anderthalbhänder (Schaden +2) in bestem Zustand.

Wer immer die Gräber schändet und die Waffe entwendet, wird mit einem Geas belegt (ähnlich dem IX. Wunder des Xan). Er wird jeden Tag einen LP verlieren, bis die Waffe zurückgebracht wurde oder ein hochrangiger Priester den Geas aufhebt. Der Geas bleibt ihm erhalten, selbst wenn er die Waffe weitergeben oder verlieren sollte.

Kleine Findlinge umgeben als Pentagramm eine alte Eiche, in die vor langer Zeit in erainisch der Name **Imrith Cruachan** geschnitzt wurde. Hier kann mit dafür geeignetem Hexen- oder Gebetswerk der Geist des Druiden gleichen Namens beschworen werden. Seine

Knochen liegen zwischen den Wurzeln des Baumes im Boden.



Imrith Cruachan

aus dem Bann befreien soll.

21) Der Hügel, unter dem die Überreste der alten Festung liegen.

### Der letzte Kampf

*Teil 1: Ein Abenteurer mit Geschichtskennntnis (mind. Stufe II) oder Singen/Geschichten erzählen (mind. Stufe II) hat diese Geschichte schon einmal gehört.*

Während der Ära der Finsternis hatten sich die letzten freien Clanthonier und ihre Verbündeten um Herzog Mark den Unbeugsamen und seine Frau Agnes geschart und verteidigten die letzten Enklaven gegen die Horden des Dunklen Zeitalters. Der Herzog selbst galt als der größte Krieger und seine Frau als die größte Hexe ihrer Zeit.

In einer Schlacht, die allgemein als „Der letzte Kampf“ bekannt ist, soll es ihnen gelungen sein, einen ihrer gefährlichsten übernatürlichen Widersacher zu überwinden und seine Streitmacht vernichtend zu schlagen. Dabei fiel ihnen ein Kleinod großer Schönheit in die Hände, das als „Die goldene Aumale“ beschrieben wurde - eine kristallene Kugel von Kindskopfgröße, die bei jedwedem Licht in einem goldenen Schein erstrahlte.

Nach der Schlacht zogen sie sich in ihre versteckte Festung zurück, die angeblich an einem Nebenfluß der Tyre am Rande des Einhornwaldes lag. Nach diesem Zeitpunkt fan-

den weder Mark und Agnes, noch ihr Heer von Getreuen wieder Eingang in die Geschichtsschreibung.

*Teil 2: Nur der Druide Imrith Cruachan kennt diesen Teil der Geschichte.*

Die Eroberung der Goldenen Aumale brachte den Herzog und seine Frau in den Besitz eines mächtigen Artefaktes, das nicht für Menschenhand erschaffen wurde. Bei seiner Erforschung gerieten beide in den Bann des Artefaktes und im Wahn zerstörten sie die Festung mit all ihren Bewohnern bis auf die Grundmauern.

Cruachan konnte dem Unheil entkommen, starb aber außerhalb der Ruine an seinen Verletzungen. Er wurde in der Nähe begraben, doch seine Seele blieb unbegreiflicherweise an den zerfallenden Körper gebunden. Schon einige Male spürte er das An- und Abschwellen einer Energie, die er sich nicht erklären kann (es handelt sich dabei um die Ausstrahlung der Aumale).

*Teil 3: Zum Verständnis des Spielleiters.*

Seit jener Zeit unterliegt die gesamte Umgebung der Ruine dem Wirken der Aumale. Nach einem Ausbruch ihrer hexerischen Energien, ruht sie für einen Zeitraum von 100 Jahren. In dieser Zeit breitet sich ihr Machtbereich unmerklich aber ständig aus (50 cm/Jahr).

Zunächst erreicht die Besessenheit nur jene, die in ihre Nähe kommen, doch schließlich, auf dem Gipfel ihrer Stärke, gerät die gesamte Umgebung unter ihren Bann und die steigende Feindseligkeit führt schließlich dazu, daß sich alle erreichbaren Opfer gegenseitig auslöschen.

Danach ist die Macht der Aumale aufgebraucht, sie ruht und kommt erst langsam wieder zu Kräften.

Zeit genug für unwissende Menschen, sich auf einem so schönen Fleckchen Erde niederzulassen. Schließlich entsteht ein blühendes Dorf.

Bis schließlich nach 100 Jahren die Macht der Aumale wieder um sich greift.

## Das Abenteuer: Die Geister der Vergangenheit

### Beginn

Bei einer etwas langfristigeren Planung kann ein Spielleiter das Dorf Heumarkt bereits als einen der vielen Orte auf der Reiseroute einer Abenteurergruppe nutzen, ohne das eigentliche Szenario anzutasten. Vielleicht erklärt auch einer dieser früheren Besuche Lydias Kind, wer weiß?

Ob die Abenteurer nur auf dem Weg zu einem anderen Szenario nach Heumarkt kommen oder unterwegs von dem Boten der Dörfler (s.u.) um Hilfe gebeten werden ist egal. Wichtig ist, daß die Handlung bereits wenige Tage vor dem (erneuten) Eintreffen der Abenteurer im Dorf ihren Anfang nimmt, wenn der unheilvolle Zyklus in den Ruinen der alten Festung wieder einmal beginnt und die Menschen der Umgebung bedroht. Die erwachten Geister von Mark und Agnes, die von der Aumale kontrolliert werden, durchstreifen die Umgebung. Dabei stößt Agnes als erstes auf die Hütte der alten Mag, die ihre Behausung mit allerlei Zaubern und Talismanen abgesichert hat (u.a. mit Wachkreis o.ä.). Mag bemerkt die Annäherung des Geistes und errichtet ihren Spähposten auf dem Hügel. So gelingt es ihr schließlich, die Ruine der alten Festung zu lokalisieren. Doch ihre (Neu)Gier bleibt nicht ohne Folgen. Sie kann zwar ins Innerste der Anlage vordringen (noch ist die Verborgenheit der einzige Schutz) doch das Artefakt ergreift auch von ihr teilweise Besitz. Sie flieht zurück in ihre Hütte und ihr wirrer Geist läßt sie allerlei unsinnige Maßnahmen treffen.

Ihr erster Schritt besteht darin, ins Dorf zu gehen und alle Anwesenden lauthals zu beschimpfen. Der Höhepunkt ihrer Attacke ist der Einsatz ihrer hexerischen Fähigkeiten gegen die Einwohner, bevor sie unvermittelt wieder zurück in den Wald flüchtet. Einige Stunden später trifft sie dort auf Clathach, der unter dem Einfluß Marks steht und dadurch

eine Meinungsverschiedenheit mit einem seiner Hunde hat. Sie rettet das Tier, indem sie den Mann - der sie nicht erkennt - außer Gefecht setzt und mit unkontrollierten Zuckungen belegt. Als er ins Dorf zurückkehrt, kann er sich zwar an nichts erinnern, aber in Zusammenhang mit den vorhergehenden Ereignissen ist jeder nur zu gerne bereit, die Schuld auf die alte Mag zu schieben.

Der nächste Versuch einiger Beherzter, die Hexe zu bändigen, endet ebenfalls im Hagel ihrer Flüche und ihres Hexenwerkes.

Der Dorfrat beschließt, einen Boten zur Hexergilde von Rotturm schicken, um Hilfe zu erbitten. Die Wahl fällt auf den Spielmann Ernst, der sich am nächsten Morgen auf den Weg macht. Trifft er unterwegs auf die Abenteurer und gibt sich einer unter ihnen als Hexer oder Heiler zu erkennen, wird er versuchen, sie nach Heumarkt zu führen.

Trifft er nicht auf die Gruppe der Abenteurer, wird Ernst erst nach Ablauf des Szenarios mit Hexern der Gilde und einem Heiler wieder aufkreuzen.

### Die Ankunft der Abenteurer

Kommen die Abenteurer nicht mit Ernst zusammen ins Dorf, werden sie von den Einwohnern selbst mit den ungeheuerlichen Ereignissen vertraut gemacht. Sie sind froh über jeden, dem sie ihr Leid klagen können, besonders, wenn sie sich Hilfe erhoffen.

Ganz der menschlichen Natur entsprechend werden sie die Hexe für alles Unglück des letzten Jahres verantwortlich machen, vom schlechten Wetter bis zu Kopfschmerzen nach durchzechter Nacht.

Allerdings können sie auch mit handfesteren Beweisen aufwarten, dem aggressiven Verhalten der alten Mag und den Auswirkungen ihrer hexerischen Attacken auf die Dörfler, sofern die Abenteurer nicht später als am Nachmittag des folgenden Tages im Dorf eintreffen:

Kleinere Brandwunden durch Hexenfeuer (I. „Flammenpfeil“) von ihrem Auftritt auf dem

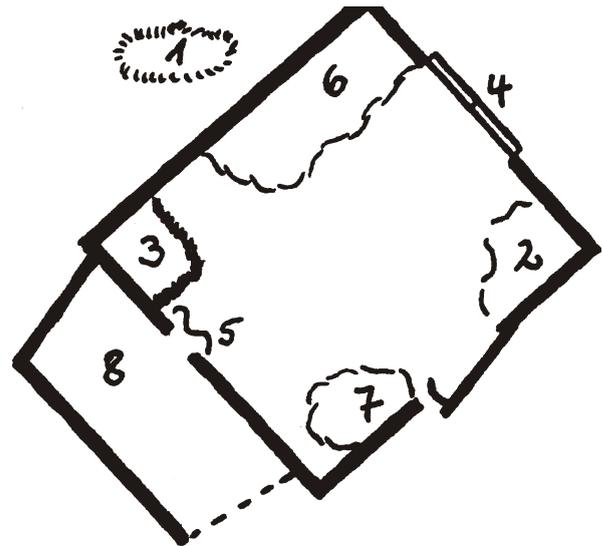
Dortplatz; Eine Platzwunde am Hinterkopf und unkontrollierbare Zuckungen (IV. „Rübbennase“; ZM: Clathachs Dolch) von Clathach nach seinem Gedächtnisverlust im Wald; Blaue Flecken eines fliegenden Knüppels, der aus ihrem Haus geflogen kam (IV. „Knüppel aus dem Sack“), bei denen, die sich zu ihrer Hütte trauten.

Was immer die Abenteurer unternehmen werden, wenn sie sich in die Ereignisse einmischen, der Spielleiter sollte bedenken, daß Mag zwar besessen, aber keinesfalls dumm ist. Es dürfte extrem schwierig werden, sich unbemerkt der Hexenhütte zu nähern. Wenn sie es für notwendig hält, wird Mag sich in den Wald zurückziehen und die Gegner vorerst ins Leere laufen lassen. Schließlich ist sie keine Kämpferin, sondern eine Hexe mit Ideen.

### Die Hütte der alten Mag

Die Hütte ist mit ZA I. „Wachkreis“ abgesichert. An der Decke hängen einige kleine, aus getrockneten Zweigen und Kräutern gefertigte Talismane, getrocknete Kräuter (u.a. für ihre Zauber) und kleine Tiere, ein alter Biber-schwanz, zwei einfache Holzpuppen, ein rostiger Nagel u.ä.. Einer der Talismane ist magischer Natur und hält 3 Ladungen des albyonischen Zaubers I. „Blackout“ für Besucher bereit, die nicht von Mag aufgefordert werden, die Hütte zu betreten.

- 1) Frisches kleines Grab, auf dem ein verwesendes Fuchsfell liegt (die Überreste des Fuchses und seines begrabenen Opfers - ein Ferkel).
- 2) Zerbrochenes irdenes Geschirr, ein alter zerfledderter Sack mit einem Knüppel darin, Clathachs Dolch, ein rostiges Messer, alte Kleidung.
- 3) Feuerstelle mit Topf undefinierbaren, angebrannten Inhalts. In der Feuerstelle liegt ein verkohltes Buch (die letzten lesbaren Seiten handeln von Herzog Mark und seiner Armee und geben einem Geschichtskundigen (Stufe II oder III) oder einem Sänger/Geschichtenerzähler (Stufe II) Gelegen-



heit, sein Wissen um die Geschichte „Der letzte Kampf“ preiszugeben).

- 4) Von Innen verriegelter Fensterladen.
- 5) Hinter einem verschmutzten Vorhang versteckt liegt eine kleine Klappe, die Mags Ferkeln Zugang gewährt.
- 6) Heu- und Mooslager mit einer alten Decke.
- 7) Heulager des verletzten Wolfshundes (LP/2), der die Alte und sein neues Heim beschützen wird. Unter seinem Lager ist ein in Leder gebundenes Paket vergraben (Papiere in clanthonischer Schrift, aus denen der AiC Zauber VIII. „Der Böse Blick“ erlernt werden kann; eine magische Schriftrolle die die einmalige Anwendung des albyonischen Zaubers III. „Reden mit Geistern“ ermöglicht und in der Miramonschrift geschrieben ist).
- 8) Schweinestall mit 4 Ferkeln, eines davon ist schwarz und hört auf den Namen **Rutterkin**.

Auf der Kuppe des Hügels hinter dem Haus steht ein klappriger Stuhl aus Mags Hütte, umgeben von dem Zauber des ZA VI. „Schutzkreis“. Von hier aus kann ein aufmerksamer Beobachter den Standort der Ruine sehen und z.B. mittels ZA V. „3. Auge“ die erstarrte magische Aura der Aumale wahrnehmen.

Gelingt es den Abenteurern, die alte Mag zu stellen und unschädlich zu machen, werden

sie von den Dorfbewohnern zu einer abendlichen Feier eingeladen. Das Szenario kann wesentlich dadurch abgekürzt werden, daß Mag gefangen und von ihrer Besessenheit befreit wird. Sie wird sich zwar an nichts aus dieser Zeit erinnern, aber immer noch wissen, wo die Ruine mit der Aumale zu finden ist.

### Die Bedrohung

Während des Festes kommt es zum ersten ernsthaften Kampf, durch zwei von Mark und Agnes Besessene nach Wahl des Spielleiters. Die beiden Kontrahenten kämpfen mit ihren eigenen Fertigkeiten und werden in einem Kampf auf Leben und Tod gegeneinander antreten und alle anderen Personen ignorieren, sofern diese sich nicht einmischen. Stirbt einer der Gegner oder werden sie am weiterkämpfen gehindert, erlischt der Einfluß. Kein Besessener kann sich erinnern, was vorgefallen ist.

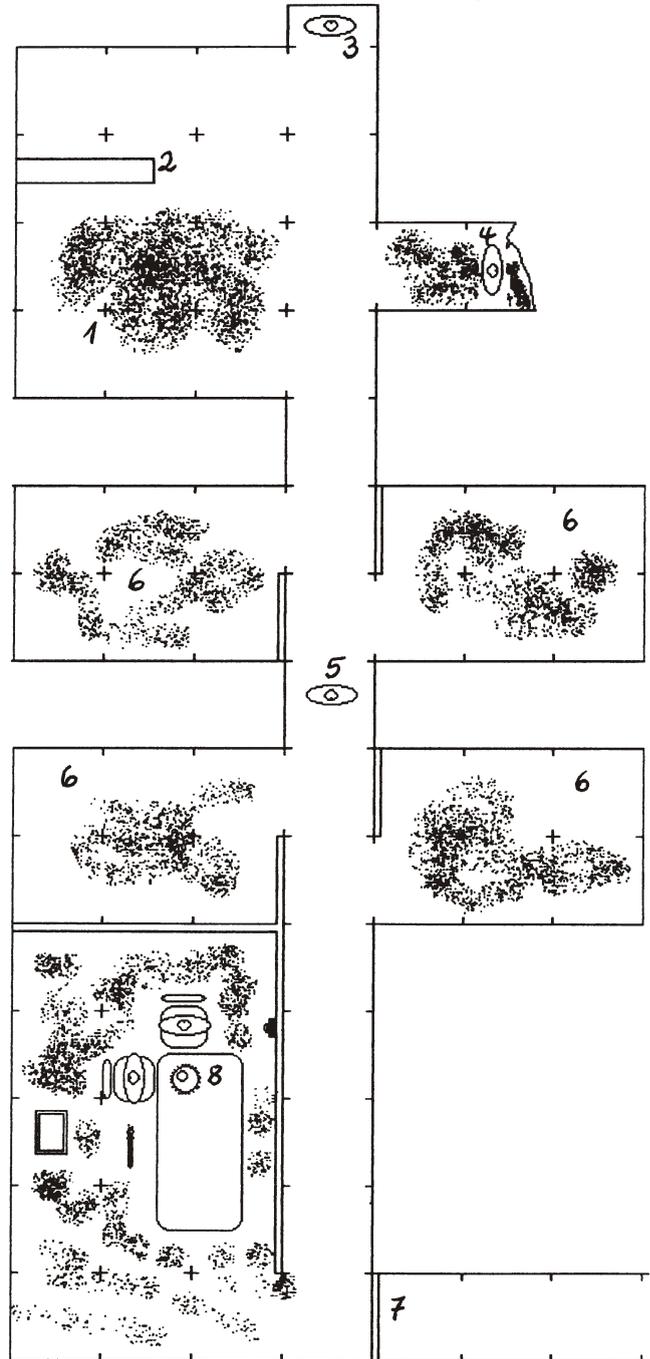
Innerhalb der nächsten beiden Tage häufen sich die gewalttätigen Zwischenfälle. Immer wieder kämpfen zwei wachsende Parteien gegeneinander, ohne hinterher zu wissen warum. Greift niemand in den Ablauf der Ereignisse ein, würden innerhalb einer Woche auch die Gefallenen erneut Partei ergreifen und in einem großen Finale unter der Führerschaft der Geister von Mark und Agnes Heumarkt dem Erdboden gleich machen.

### Die Ruine der Festung

Unter ZA V. „3. Auge“ ist erkennbar, daß der ganze Hügel in einem magischen Feld liegt, dessen Stärke ständig wächst (blaue Fläche; 9 ZEH/Tag seit Mags Besuch). Wer das Feld betritt unterliegt dem Zauber der Aumale, wenn sein Übelwurf mißlingt (in dieser Entfernung hat die Magie einen Grad von 3).

Mit etwas Aufmerksamkeit sind auf dem ganzen Hügel die Überreste eines steinernen Bauwerkes zu finden. Zwischen zwei schweren Mauerteilen auf der Kuppe befindet sich ein schmaler Spalt. Ausgerissene Büsche und ein finsternes Loch markieren den Eingang in

die Unterwelt. In die Tiefe führt ein aus Pflanzenteilen geflochtener Strick, der inzwischen getrocknet ist und nur noch das Gewicht eines Kindes tragen könnte. Große und/oder breite Abenteurer können den Spalt und das



Loch nur mit Schwierigkeiten passieren (Dauer in KR: 4 - GB), alle anderen haben keine Probleme. Unterhalb der Öffnung liegt ein Keller, der nur etwas über 2 Schritte hoch ist.

1) Sand, der durch das Loch in der Decke gerieselt ist und Spuren einer Person (Mag).

2) Zerbrochener Deckenbalken, der den letzten Rest der Decke stützt. Verliert er 6 SP durch eine Hiebwaffe, senkt sich die Decke und der Spalt schließt sich innerhalb von 2 KR (ein neuer Zugang kann nur mittels entsprechenden Werkzeugen und 2 Tagen Arbeit geöffnet werden). Verliert er weitere 10 SP bricht er völlig und die Decke stürzt ein. Jeder Anwesende mit einer Bewegungslänge von 12 oder mehr kann den Raum noch rechtzeitig durch einen der beiden Gänge verlassen.

3) Ritterrüstung in einer Nische (einer der untoten **Wächter**, die nach Mags Besuch erweckt wurden).

4) Gang, der in einer Sackgasse endet und einen weiteren untoten Wächter enthält.

5) Gang, mit einem weiteren untoten Wächter.

6) Räume mit zerfallener Einrichtung und deutlichen Kampfspuren (Waffen-, Rüstungs- und mumifizierte Körperteile).

7) Geheimtür, die zu einem Fluchtgang führt, der ca. 800 Schritt weit im Einhornwald endet.

8) Auf zwei Stühlen sitzen die mumifizierten Körper von **Agnes** und **Mark** in der inzwischen unbrauchbaren Kleidung, die die Edlen ihrer Zeit trugen. Agnes trägt einige kostbare **Schmuckstücke** und neben Mark lehnt ein wertvoller **Anderthalbhänder** an der Wand. Zwischen ihnen auf einem wackligen Tisch liegt ein zerfallenes Schmuckkissen, auf das eine kristallene Kugel von Kindskopfgröße gebettet ist. Sobald Licht auf die **Aumale** fällt, läßt sie den ganzen Raum in einem goldenen Schein erstrahlen (Effekte siehe Objektbeschreibung). An den Wänden hängen die Reste ehemaliger Gobelins und Landkarten Agenirons. Auf dem Boden liegen eine improvisierte Fackel (von Mag), die Reste einer mit Samt ausgeschlagenen Kiste mit zerstörtem Schloß, zerfledderte Papiere und anderer Unrat.

### Ende gut alles gut

Gelingt es den Abenteurern, die Aumale zu

zerstören, erlischt der Zauber: die Untoten und die Besessenen werden von ihrem Einfluß befreit. Die Seelen von Mark und Agnes kehren in ihre Körper zurück und diese zerfallen nach einer letzten Umarmung. Ihre Ausrüstung bleibt zurück. Auch der Geist des Druiden findet seinen Frieden.

Wieder einmal hat eine Abenteurergruppe heldenhaft dem Bösen widerstanden, doch unbemerkt von allen hat das Wissen um die Zerstörung der Aumale ihren ehemaligen Besitzer erreicht und über Jahr und Tag wird er sich am Ort ihres Vergehens einfinden.

### **Nichtspieler**

Die Nichtspielerfiguren entsprechen den Charakterklassen der Kulturteile, z.B. ist Bergen ein Heiler aus dem Kulturteil „Abenteuer in Clanthon“. Mit den angegebenen Daten zu Grad, körperlichen Eigenschaften und Fertigkeiten kann der Spielerbogen erstellt werden. In der Regel ist dies aber nicht notwendig, so daß die hier aufgeführten Nichtspielerdaten völlig ausreichend sind.

### **Bergen der Heiler**



Clanthonier, Sonnentagskind, Grad 5  
Robust, geschickt, immer schlecht gelaunt

Alle angegebenen Fertigkeiten auf SdM 5 bzw. Stufe III

Zusätzlich: Erainnisch I, Albyonisch II, Riten bis einschließlich Stufe V

### **Athelstan MacBran**

Albyonischer Halbaelf, Jäger Grad 5

Geschickt, gesund, schmal

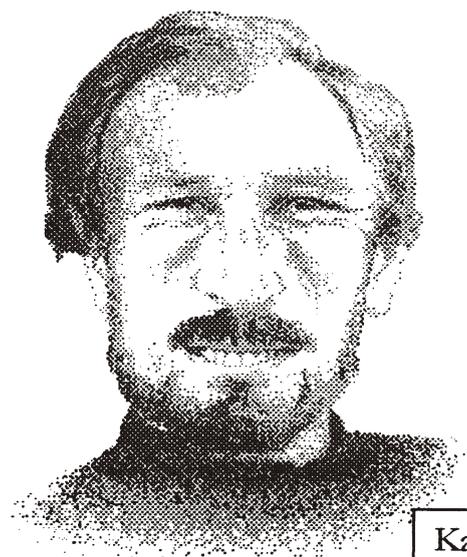
Sterblich, keine Abzüge durch Sonnenlicht

Seine Abstammung von Aelfen ist deutlich zu sehen

Alle angegebenen Fertigkeiten auf SdM 5 bzw. Stufe III

Zusätzlich Dolch, Bogen, Clanthonisch II, Erainnisch I

### **Karl und Otto**



Karl

Clanthonier, Krieger Grad 4

Stark, gesund

Alle angegebenen Fertigkeiten auf SdM 4 bzw. Stufe III

Zusätzlich: Erainnisch I, Albyonisch I

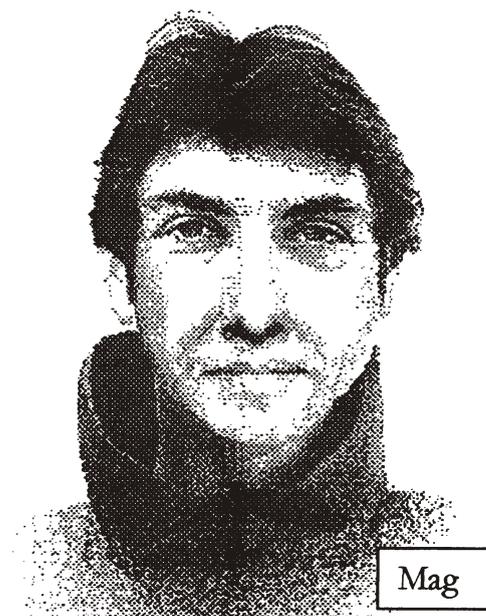
Besondere Ausrüstung: jeweils 80 Taler, alle Waffen, Lederrüstung

### **Mag (Magarete)**

Clanthonierin, Hexe Grad 6

Schwach, flink, klein

Mit ihrer krächzenden Stimme und ihrer spitzen Zunge ist sie der Schrecken aller ehrbaren Bürger. Ihre zerzauste Haarpracht, die nur



Mag

schwer zu bändigen ist, umrahmt ein hageres Gesicht, das ganz von ihren Augen (ein braunes und ein grünes) beherrscht wird. Sie ist keine sehr umgängliche Frau, aber trotz ihres feindseligen Gehabes ist sie sofort zur Stelle, wenn ihre Hilfe gebraucht wird. So sehr, wie sie Menschen zu verabscheuen scheint, liebt sie ihre Schweine. Wehe dem Unhold, der ihrem geliebten Rutterkin zu nahe tritt.

Alle angegebenen Fertigkeiten auf SdM 2 bzw. Stufe III

Zusätzlich Albyonisch II, Erainnisch II, Spezialfeld AiC Zeldas Hexenfeld bis Stufe 6;

AiC Zauberbuch: I. „Flammenpfeil“, III. „Tiersprache“, IV. „Knüppel a.d. Sack“;

ZA Zauberbuch: mindestens I. „Wachkreis“, VI. „Schutzkreis“;

Ausrüstung: s. „Die Hütte der alten Mag“.

### **Rutterkin**

Schwarzes Ferkel

Mags Hexentier seit einem Jahr.

Höhe: 40cm; Länge: 60cm; Gewicht 6kg, MF: 1/3, SS: 1, RK: 1, B20, LP: 4, AP: 15, ZEH: 2

### **Imrith Cruachan**

Geist eines Druiden, Grad 6

Die Energien der Aumale halten zwar seinen Geist auf der mundanen Ebene fest, können

aber den Schutz seiner Gotin nicht durchdringen und seinen Geist versklaven.

Seine Situation erlaubt es ihm nicht, andere als die hier aufgeführten Fertigkeiten anzuwenden: Gothorisch III, Clanthonisch II, Lesen Gothorisch III, Lesen Clanthonisch III, Philosophie, Kräuterkunde III

### Die Wächter der Aumale

Beseelte lebende Tote, Clanthonier, Krieger  
Grad 4

Skelette mit 8 SP, Stark, RK5, B4

Alle angegebenen Fertigkeiten auf SdM 4 bzw. Stufe III

Ausrüstung: Langschwert und großer Schild, clanthonische Ritterrüstung

Ihre Aufgabe ist es, Eindringlinge aufzuhalten und wenn möglich zu töten.

### Mark und Agnes

Sollten es die Abenteurer tatsächlich fertig bringen, sich mit den beiden Geistern anzulegen, gelten folgende Eckdaten:

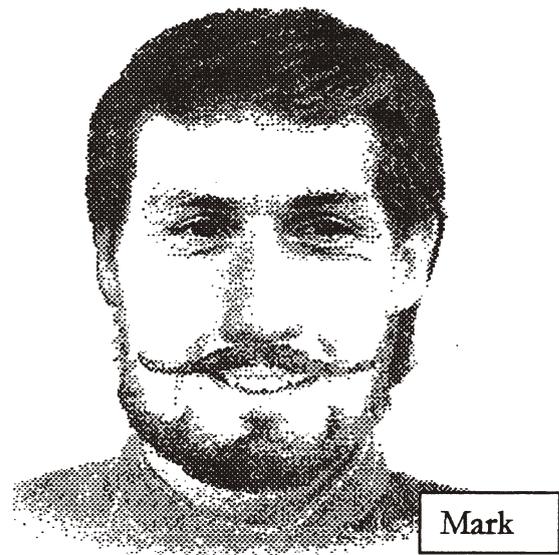


Agnes

Geister, Clanthern,

Agnes: Hexerin Grad der Erfahrung 10; Flink, gesund;

Mark: Krieger/Hexer Grad der Erfahrung 10/5, Stark, geschickt, kerngesund;



Mark

als Geister können sie nur von mystischen Mächten verletzt werden, wobei sie lediglich AP verlieren. Bei 0 AP verschwinden sie für 1 Tag.

**Kleidung**: Beide tragen die Überreste ehemals kostbarer Kleidung, wie sie für einen Burgherrn und seine Frau zu ihrer Zeit Mode gewesen sein müssen. Agnes trägt einige **Schmuckstücke** (Halskette: Wert historisch / Material: 100 Taler/20 Taler; Stirnreif: Wert historisch / Material: 100 Taler/20 Taler; 3 Ringe: Wert historisch / Material je: 10 Taler/2 Taler) und neben Mark lehnt ein wertvoller **Anderthalbhänder** an der Wand (SK+2; TK+2; Wert historisch / Material: 700 Taler/140 Taler).

### Die Aumale

SP 3, Rk 2, kein Schaden durch Stichwaffen, 9 ZEH/Tag seit Meags Besuch.

Eine kristallene Kugel von Kindskopfgröße, die, sobald Licht auf sie fällt, in einem goldenen Schein erstrahlt, der den ganzen Raum ausfüllt (s. „Die Ruine der Festung“ #8; „Besessenheit I“). Wer mit dem goldenen Licht in Kontakt kommt, unterliegt der Besessenheit der Aumale, wenn sein Übelwurf mißlingt. Wer die Körper der beiden Toten bzw. die Aumale selbst berührt, wird erneut mit der Macht des Artefakts konfrontiert ("Besessen-

heit III"). Unter dem mag. „3. Auge“ ist sie als blaue Fläche mit einer blauen Aura zu sehen.

### **Besessenheit der Aumale**

Ein von der Aumale besessenes Wesen wird von Kampfeswillen und Haß erfüllt. Unabhängig von Freund oder Feind wird es sich auf jeden stürzen, den es erreichen kann. Bevorzugt allerdings auf solche Wesen, die ebenfalls dem Zauber der Aumale unterliegen (dabei ist es die Aufgabe des Spielleiters, dafür zu sorgen, daß möglichst gleich starke Parteien entstehen, sofern möglich). Die Überlebenden eines solchen Kampfes können sich nach Ende der Wirkungsdauer an nichts erinnern. Die Zerstörung der Aumale beendet den Zauber sofort.

Besessenheit I Grad 6; Z: 1 KR; W: 10 min; O: Wesen; R: Im Licht der Aumale, max. 10m (wirkt nicht durch Wände)

Besessenheit II Grad 6; Z: 1 KR; W: 10 min; O: Wesen; R: Berührung durch die Geister von Mark oder Agnes

Besessenheit III Grad 12; Z: 1 KR; W: perm.; O: Wesen; R: Bei Berührung von Mark und Agnes oder der Aumale

### **Wiederaufladung**

Nachdem eine Schlacht geschlagen wurde, und keine Opfer mehr in der Nähe sind, ver-

sinkt die Aumale in ihren Ruhezustand, in dem sie ihre verbrauchten Energien regeneriert. Dabei regt sie die Manastruktur der Umgebung zu einem fahlen Leuchten an, daß nur unter dem magischen „3. Auge“ (o.ä.) zu sehen ist (s. „Die Hütte der alten Mag“ #9).

Wiederaufladung Grad 1; Z: 1 Std.; W: 100 Jahre; O: Mana; R: 50 cm/Jahr

### **Erheben der Toten**

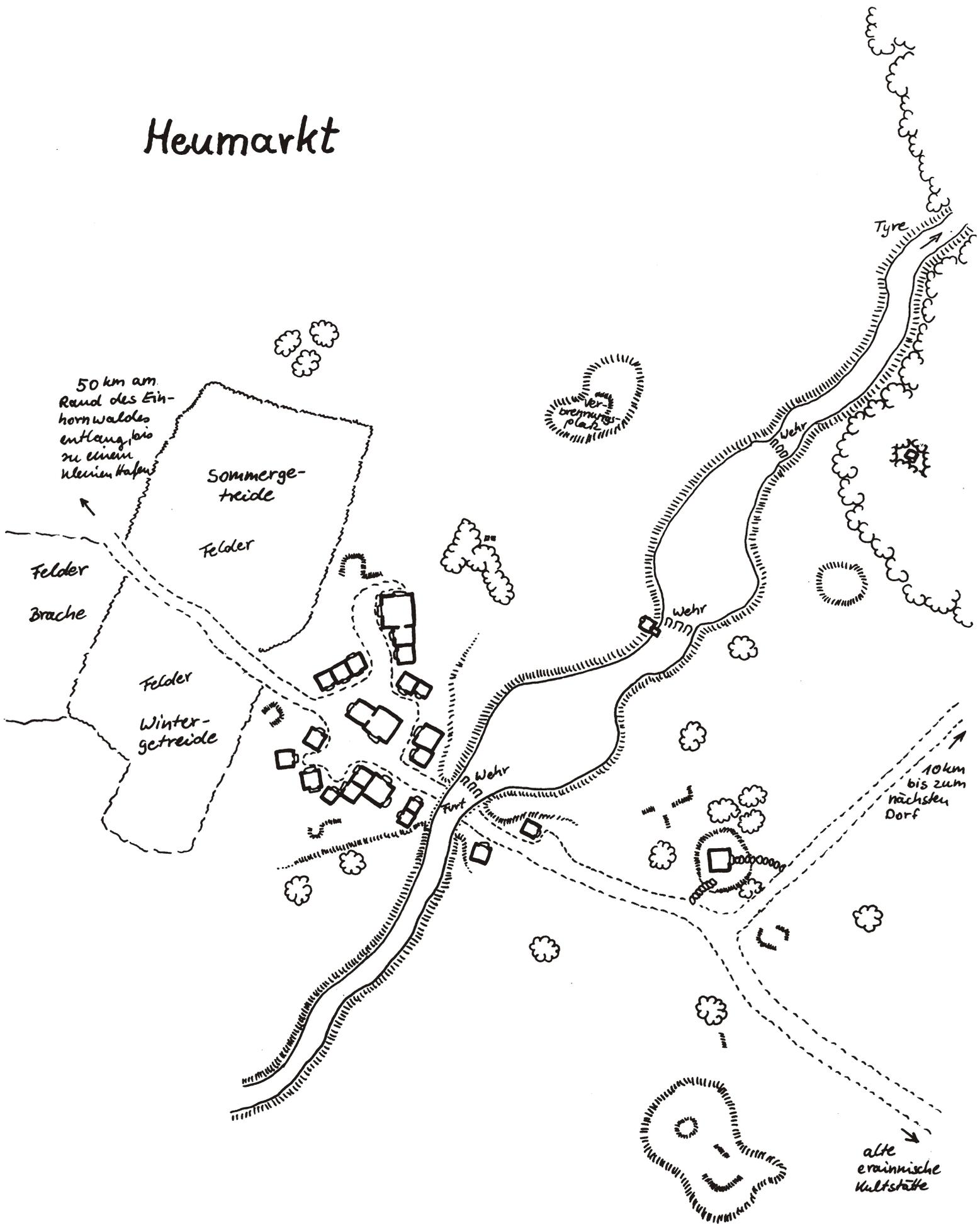
Unter dem Einfluß der magischen Aumale werden sich die Toten aus ihren Gräbern erheben und dem magischen Artefakt dienen. Werden sie von der Aumale selbst erweckt (I), besetzen sie alle offensichtlichen Zugänge zu ihrem Aufbewahrungsort und lassen niemanden in ihre Nähe. Werden sie von Mark oder Agnes erweckt, unterliegen sie gleichzeitig dem Zauber „Besessenheit II“.

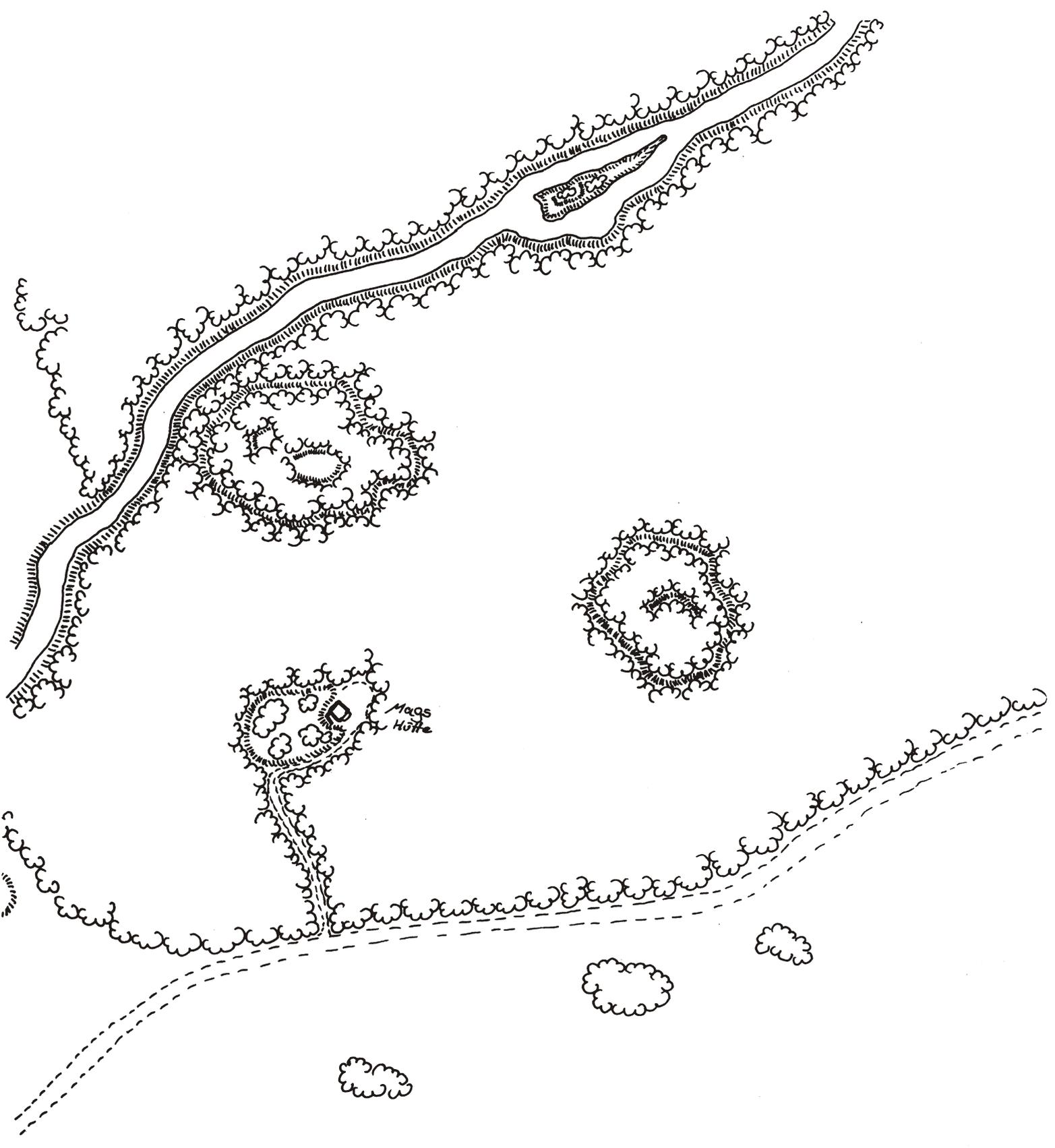
*Anmerkung: Es handelt sich dabei um lebende Tote ohne Seele, die in Clanthon besonders verabscheut und gejagt werden.*

Erheben der Toten I Grad 6; Z: 5 Tage; W: Solange sie in der Reichweite der Aumale sind; O: Tote; R: 10 m/Tag

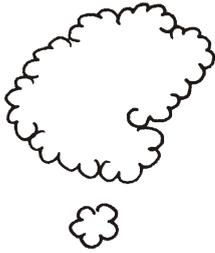
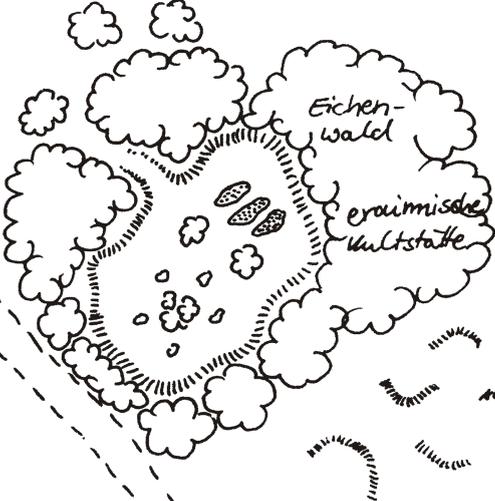
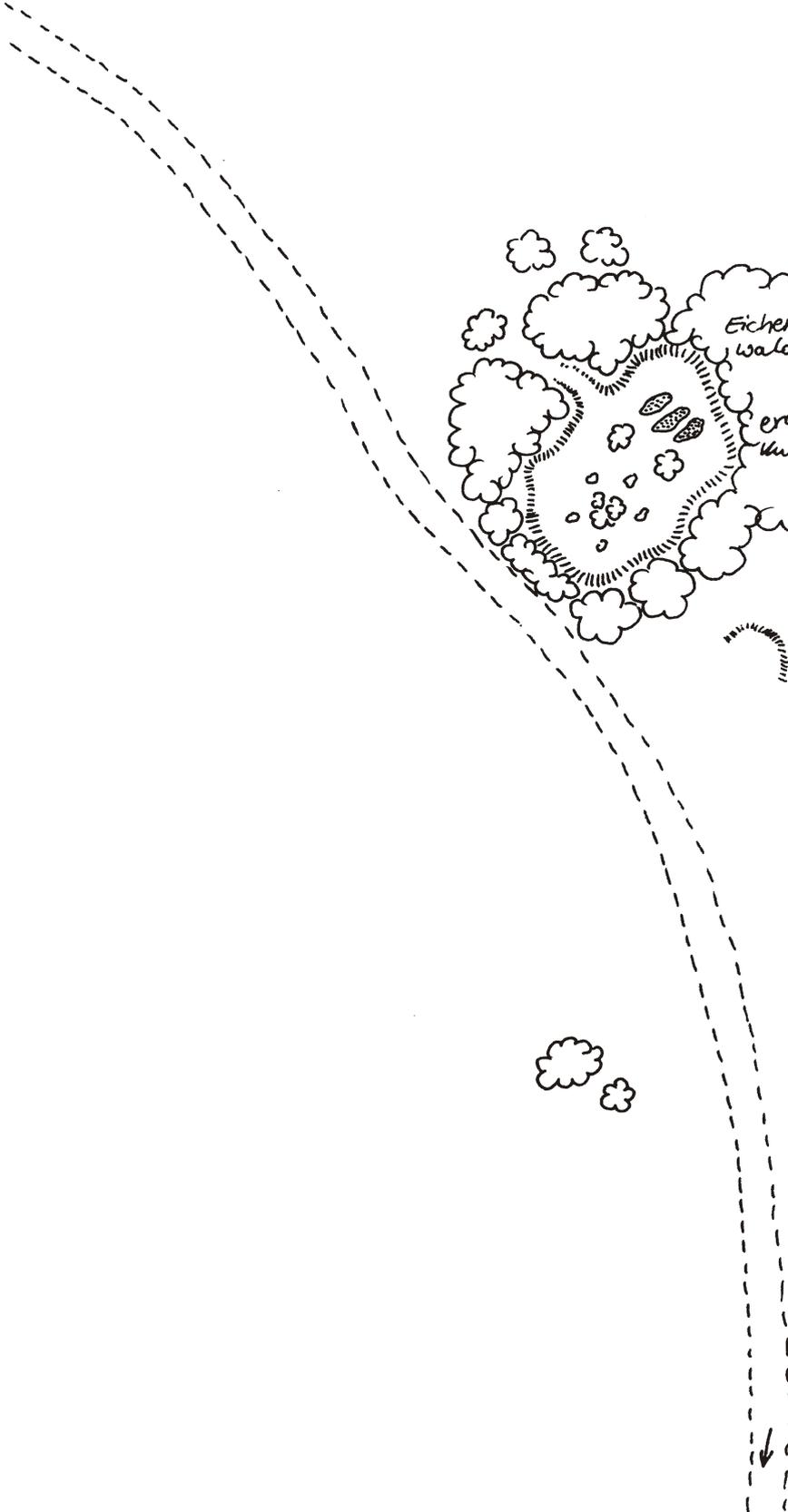
Erheben der Toten II Grad 6; Z: 2 KR; W: 10 min; O: Tote; R: 10 m

# Heumarkt





www



Peutin  
↓  
300 - 400 km