

5.3. Maddysweiler (Talkarte Punkt 1)

Wenn man über den westlichen Pass der Straße folgt, kommt man auf den beschaulichen Maddysweiler, der umgeben von seinen Feldern und Weiden gerade mal aus neun Häusern besteht. Die landestypischen Fachwerkhäuser mit ihren Reetdächern wirken eher verträumt. Die Türen der Gebäude sind mit bunten Mustern verziert und hinter den Fensteröffnungen sieht man schon von Weiten die bunten Vorhänge. Die Ortschaft scheint ca. 50 Einwohner zu beherbergen, die je nach Tageszeit ihren Aufgaben nachgehen. Bauern bringen die letzten Reste der Ernte ein, Kinder spielen zwischen den Häusern, Frauen waschen nahe des Brunnens in Zubern ihre Wäsche und tratschen, sowie je nach Geschmack des Spielleiters auch anderes. Es werden sicher auch Vorbereitungen für das anstehende Erntedankfest getroffen. Der Ort weist keine neuen Gebäude auf. Auch ist schon auf den ersten Blick zu sehen, dass die Bevölkerung nicht mit Wohlstand und Luxus gesegnet ist, sie lebt von ihrer harten Landarbeit.



A) Athog Druids (Druide) Haus: In diesem gut gepflegten Haus lebt Athog der Druiden und Weilervorstand mit seiner Frau Caris und seiner Tochter Hirwen. Dank seines Status als Weilervorstand konnte Athog sich und seiner Familie einen bescheidenen Wohlstand erwerben. Dies bedeutet aber nur, dass er Möbel und Kleidung ohne große Gebrauchsspuren und mehr Haushaltsutensilien als eigentlich benötigt sein Eigen nennt. In diesem Haus herrscht gegenüber Fremden keine große Gastfreundschaft, einem verfluchten Gruppenmitglied, das als Heiratskandidat für Hirwen infrage kommt, wird es in diesem Haushalt an nichts mangeln.

Das Haus selbst besteht aus einem Wohnraum mit Küchenecke, einem Studierzimmer, zwei Schlafzimmern und einem angebauten Stall.

Die Familie besitzt sieben Hühner, ein Schwein und zwei Kühe, sowie einen Hund. Im Wohnraum über dem Kamin ist eine Karte des Tales (siehe Anhang I) angebracht. Diese sollte gegenüber den Spielern erwähnt werden, damit die Gruppe sie als Handout bekommen kann, um sich besser im Tal orientieren zu können.

Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

A1 Athog Druid	Druide	Gr.: 4	
LP: 14	AP: 23	Gw: 45	St: 56
Abwehr: 13	Resistenzen: 15/17/17		
Angriff: Raufen +5 (1W6-4), Bauernstecken +8 (1W6), Dolch +5 (1W6-1)			
Fertigkeiten: Erzählen +12, Menschenkenntnis +6, Heilkunde +10, Erste Hilfe +12, Sagenkunde, Kräuterkunde,			

Pflanzenkunde, Zauberkunde und Landeskunde Clanngadarn jeweils +9
Zaubern +16: Angst, Liniensicht, Heilen von Wunden (EW-2), Macht über die belebte Natur
Beschreibung: 1,68 m groß, schmale Statur, 58 Jahre alt, lange, graue Haare, blaue Augen, stechen-der Blick. Athog ist sehr stolz auf sein Amt als Weilersprecher und Vorstand (pA:88). Er erwartet deswegen auch, dass er respektvoll behandelt wird. Da er keinen Sohn als Nachfolger ausbilden kann, sucht er für seine Tochter einen würdigen Gemahl.

A2 Caris Zivilistin Gr.: 0
Fertigkeiten: Schneidern, Kochen, Weben +12
Beschreibung: 1,65 m groß, mütterliche Gestalt, 54 Jahre alt, graubraunes, langes Haar. Caris ist sich ihres Status als Gemahlin des Weilervorstehers bewusst und sieht sich als erste unter den Frauen des Weilers, deswegen möchte sie bei jeder Entscheidung gefragt werden und ihren Standpunkt dazu abgeben.

A3 Hirwen Zivilistin Gr.: 0
Fertigkeiten: Schneidern, Kochen +10
Beschreibung: 1,67 m groß, füllige Gestalt, 24 Jahre alt, langes, dickes braunes Haar, niedliches Gesicht (Au:76) mit Sommersprossen. Naiv und nicht sehr klug (In: 35). Hirwen ist trotz ihres Alters noch nicht verheiratet, weil Athog keinen bisherigen Freiersmann akzeptiert hat und den Brautpreis sehr hoch ansetzt. Sie ist eine Träumerin und verliert sich häufig in Tagträumen, deswegen kommt sie oftmals nicht den ihr im Haushalt aufgetragenen Aufgaben nach.

A4 Ciru Hochlandcollie Gr.: 2
 In: t80 Gw: 72 St: 52 B:31 RK=TR
 LP: 12 AP: 14 Resistenz: +11/13/11
 Abwehr: +12
 Angriff: Biss +7 (1W6),
 Raufen +6 (1W6-3)
Fertigkeiten: Geländelauf +15, Schleichen +12, Springen +17, spurtstark
„Zaubern +16“: Macht über die belebte Natur auf Herdentiere
Beschreibung: Braunweißer Collie, mit langem Fellhaar und einer Schulterhöhe von 73 cm, ca. 7 Jahre alt. Ciru zeichnet sein ruhiges Temperament aus. Der Collie hört auf die Tricks Angriff, Bewachen, Ruhe, Warten, wenn Athog sie befiehlt.

Anmerkungen: Hier beim Dorfvorstand können die Spieler sich eine Kopie der Talkarte anfertigen und natürlich einfache und grobe Informationen zu Personen und Orten im Tal erhalten.

Von Athog kann folgendes in Erfahrung gebracht werden:

- In der Burg des Talverwalters gibt es ein Archiv, bzw. eine kleine Bibliothek.
- Das Tal ist von einer Kraftlinie durchzogen, die auch den alten Steinkreis durchzieht.
- Der Köhler ist manchmal recht eigentümlich und spricht seltsames Zeug.
- Die Weilerverwalterin von Cermorsweiler ist eine Stümperin, die versucht zu unrecht die Dweomerkräfte zu manipulieren.
- Er sucht einen Schüler, um ihn als seinen Nachfolger in die Geheimnisse des Druidentumes einzuführen.
- Das Tal ist seit über 600 Jahren besiedelt und seine Teilung ist auf einen Verrat der Einwohner Cermorsweiler zurückzuführen. Sie haben wohl den ersten Talherrn gemeuchelt.
- Der Name des Tales, ist der des ersten Herrn des Tales, einem zu seiner Zeit wohl sehr angesehenen Kriegsherrn.
- Natürlich kann Athog auch auf einfache Fragen zum Dweomer und dem Druidentum aufklären.
- Er weiß, dass die heutige Gesetzgebung in Cadog Cyfs Tal auf die Weisung des Erzdruiden Duncaith zurückzuführen ist. Dieser soll seinerzeit eine Mordserie im Tal aufgeklärt haben, damit hat er auch die Blutfehden zwischen den Weilern beendet.
- Wenn man Athog die Sternensilbersiegel zeigt, kann er anhand ihrer Symbolik darauf verweisen, dass sie zu einem großen und mächtigen Dweomerritual gehören könnten, dazu müssten es allerdings vier sein, je eins für die Sterne, den Mond, die Sonne und das Land. Sie werden in einem solchen Ritual gebraucht, um die Gesamtheit des Kosmos darzustellen und einzubinden. Er selbst hat aber nicht das Wissen und die Macht, um ein solches Ritual durchzuführen.

Caris weiß nur zu berichten, dass die Frau des Köhlers berichtet, dass ihr Mann manchmal unter Alpträumen leidet.

Hirwen kann bei einer Unterhaltung die Meinung äußern, dass bei der alten Silbereiche eine böse Fürstin eines längst vergangenen Volkes lebt. Sie wurde vor einigen Jahren von der Dryade dort verjagt.

B) Madeg Bragwrs (Bauer) Hof: Dieser Hof ist mit acht Leuten der bevölkerungsreichste im ganzen Weiler. Er gehört dem Bauern Madeg. Er betreibt und bewohnt ihn mit seiner Frau, seiner Mutter, seiner Schwiegermutter, seinen drei Söhnen und seiner Tochter. Eigentlich müsste man die sechs Kühe, den Bullen, die 14 Enten, die sechs Hühner, die vier Katzen und die beiden Schafe mit dazu zählen, denn der Hof weist keine großen Raumunterteilungen auf. Der Übergang vom Stallbereich in den Wohnbereich ist fließend. Deswegen weisen die Möbel auch starke Verschleißspuren auf. Da in diesem Haus immer viel los ist, können die Spielercharaktere hier sicher eine, wenn auch recht bescheidene, Unterkunft finden. Über den Eingang hängt Madegs größter Schatz, ein antikes Langschwert, es ist das Familienerbstück seiner Sippe.

Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

B1 Madeg Bragwrs	Zivilist	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Naturkunde, Pflanzenkunde , Tierkunde +7		
<u>Beschreibung:</u> 1,77 m groß, breitschultrig, 32 Jahre alt, braunhaarig mit beginnender Glatze. Madeg ist ein eher ruhiger und freundlicher Mann, der seinen Hof mit großer Hingabe führt, die Familie steht dabei für ihn immer an erster Stelle.		

B2 Kendra Bragwrs	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Naturkunde, Pflanzenkunde , Tierkunde +4, Handarbeiten +16		
<u>Beschreibung:</u> 1,73 m groß, normale Figur, 27 Jahre alt, dunkelblondes, langes Haar, meist als Zopf gebunden. Kendra war mal die schönste Frau im Tal, doch die vielen Schwangerschaften haben ihre Spuren hinterlassen. Sie hat ein fröhliches Wesen und ist noch heute in Madeg bis über beide Ohren verliebt.		

B3 Owena	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Erzählen +18		
<u>Beschreibung:</u> 1,54 m groß, füllige Gestalt, 64 Jahre alt, grauweiße, lockige Haare, Madegs Mutter. Owena hat vier Kinder und ihren Mann durch Krankheit verloren, sie umsorgt alle Bewohner des Hofes ob Tier oder Mensch mit Liebe und übertriebener Fürsorge.		

B4 Rhondra	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Lederverarbeitung +12		
<u>Beschreibung:</u> 1,74 m groß, hagere, dünne Gestalt, 57 Jahre alt, weiße, faserige, lange Haare, Kendras Mutter. Rhondra ist eine garstige alte Frau, die stets mit ihrer Tochter unzufrieden ist.		

B5 Deryn, Cadan und Yale	Zivilisten	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> 1,54 m, 1,46 m, 1,26 m groß, schlanke Staturen, zwölf, elf und acht Jahre alt, durchwegs braune Haare. Die drei Söhne von Madeg und Kendra, Lausbuben wie sie im Buche stehen, helfen schon ihrem Vater bei der Bewirtschaftung des Hofes und lieben die Geschichten von Owena.		

B6 Nia	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> 1,02 m groß, schlanke Statur, sechs Jahre alt, rotbraune Haare. Nia ist die Tochter von Kendra und Madeg, bei ihrer Geburt kam es zu starken Blutungen und Kendra wird seit dem nicht mehr schwanger. Sie wird mehr von ihren Omas versorgt, Kendra hält eher Abstand zu ihrer Tochter.		

Anmerkung: Neben der Unterkunft kann die Gruppe hier noch auf folgende Informationen stoßen:

- Das alte Langschwert ist magisch, +1/+1 und segnet im Kampf seinen Besitzer (Auswirkungen, siehe Arkanum Zauber Segnen). Wird die Familie darauf angesprochen, weiß sie Verschiedenes zu berichten. Dieses Schwert gehörte den Weilergründer Maddy, es ist ein altes Familienerbstück, es gelang in den Besitz der Familie, weil es einem Bastard Maddys zugesprochen wurde. Es ist wirklich wahr Madeg und seine Sippe sind die letzten Nachkommen von Cadog Cryf auf dieser Seite des Tales.
- Die Kinder hören eine Geschichte von Owena besonders gerne. Diese beschreibt den Zweikampf der Weilergründer wie in der Vorgeschichte zum Szenario vermerkt. Sie weist nur folgende Veränderungen auf. Es ging in dem Kampf um Liebe und Neid, angeblich waren beide Brüder an der alten Silbereiche in eine Frau verliebt, so entstand Zwist, der zu einem Duell am Krähenfels führte. Dieses Duell endete für beide Kämpfer tödlich, die Söhne von Cadog werden in der Geschichte aber nur beim Beinamen

genannt, so wird aus Cermor Mawtrwyns, Mawtrwyns aus Cermorsweiler. Dieser kämpfte natürlich arglistig und mit Gift und starb deswegen kurz vor seinem edlen Kontrahenten aus Maddysweiler.

C) Rhosyn wreie Uthers Haus: In diesem armseligen Haus herrscht große Armut. Hier wohnt die Witwe Rosyn mit ihren drei Kindern. Sie haben kein eigenes Land und leben davon, für die anderen Weilerbewohner zu arbeiten. Das ganze Haus ist eigentlich ein Raum mit einem zentralen Kamin, früher waren wohl unter dem Dach die Schlafquartiere, sie werden aber nicht mehr genutzt, weil das Dach undicht ist. Sie besitzen eine Kuh und vier Hühner. Bis zu zwei Gruppenmitglieder können hier einen Schlafplatz bekommen. In diesem Haushalt gibt es natürlich die armseligste Essensversorgung.

Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

C1 Rhosyn wreie Uther	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Menschenkenntnis +6		
<u>Beschreibung:</u> 1,68 m groß, normale Statur, 34 Jahre alt, braunes, langes Haar mit grauen Strähnen durchsetzt. Rhosyn ist verbittert durch den Verlust ihres Mannes. Sie versucht verzweifelt, eine Aussteuer für ihre Tochter aufzubauen, damit diese einen reichen und guten Mann findet.		

C2 Idris und Cayne	Zivilist	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Faustkampf +7		
<u>Beschreibung:</u> 1,84 m und 1,89 m groß, breite Staturen, 17 Jahre alt, rotes kurzgeschorenes Haar. Die beiden jungen Männer helfen bei den anderen Höfen als Knechte aus, sie stehen in dem Ruf sich schnell zu erregen und Probleme mit der Faust zu lösen.		

C3 Lyneth	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Verführen +14		
<u>Beschreibung:</u> 1,75 m groß, schlank, mit weiblichen Formen an den rechten Stellen, 17 Jahre alt, feuerrotes, langes, wallendes Haar, unscheinbar, aber wunderschön (pA=43, Au=98). Scheinbar schüchtern, entpuppt sich aber als nymphomanes Luder.		

Anmerkungen: Rhosyns Kinder sind Drillinge, ihr Vater hat das Tal noch vor ihrer Geburt verlassen. Er war ein waeländischer Söldner und fiel auch dem Fluch zum Opfer. Dies kann der Spielleiter nach eigenem Belieben ausschmücken. So kann den Spielern der Verlauf des Fluches auch nahegebracht werden. Lyneth verführt jeden Mann, den sie bekommen kann, vielleicht weil sie sonst keine Wärme und Nähe bekommt. Rhosyn weiß nichts davon. Ihre Brüder haben ihren Ruf als Schläger nur, weil sie versuchen die Tugend ihrer Schwester zu verteidigen.

D) Caron ap Tarans Hof: Dieser Hof ist sehr ordentlich und sauber geführt. Das Haus ist unterteilt in einen Wohnbereich mit vier Zimmern und einen Stallbereich. Hier können die Spieler einen Schlafrum für bis zu drei Personen bekommen und haben auch die Aussicht auf gutes aber einfaches Essen. Caron lebt hier mit seiner Frau, seinen zwei Kindern und seinen Eltern. Da er hauptsächlich Landwirtschaft betreibt, gehören zu seinem Besitz nur acht Schafe, sechs Gänse und vier Hühner.

Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

D1 Caron ap Taran	Zivilist	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Naturkunde, Himmelskunde, Pflanzenkunde +8 und Seilkunst +12		
<u>Beschreibung:</u> 1,70 m groß, gedrungene Gestalt, 38 Jahre alt, lichtetes, mittelblondes Haar. Caron ist sehr ordentlich und detailverliebt, das zeigt auch sein gesamter Haushalt.		

D2 Anwen	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> 1,58 m groß, mütterliche Figur, 37 Jahre alt, dunkelbraunes schulterlanges Haar. Anwen ist Carons Frau und ein Gemütsmensch, in ihrer Nähe fühlt man sich einfach gut.		

D3 Eira	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> 1,60 m groß, füllige Figur, 55 Jahre alt, braunes, grau durchsetztes Haar. Eira ist Carons Mutter und Tarans Gemahlin, sie erledigt einfache Aufgaben im Haus, kommt aber immer wieder in prekäre Situationen, weil sie unter der alzheimer Krankheit leidet.		

D4 Taran Zivilist Gr.: 0
Beschreibung: 1.77 m groß, schlank, 55 Jahre alt, glatzköpfig, geht etwas gebeugt durch die jahrelange schwere Feldarbeit. Taran kümmert sich aufopferungsvoll um seine Frau, um sie von peinlichen Situationen fernzuhalten.

D5 Madlen und Malen Zivilistinnen Gr.: 0
Beschreibung: 1,69 m und 1,68 m groß, schlanke Figuren, 16 und 18 Jahre alt, beide haben langes, kastanienbraunes, leicht gewelltes Haar. Anwens und Carons Töchter. Beide sind sehr fleißige und ordnungsliebende Mädchen, die nach einem Gemahl Ausschau halten.

Anmerkungen: Für Spielerfiguren ist dieses Haus sicher das beste zum Übernachten, allerdings hat es keine weiteren Informationen, die den Spielern weiter helfen.

E) Aluns Saer Coeds (Schreiner) Haus: Dieses Haus unterscheidet sich von den anderen, weil es sich in einen Wohnbereich und einen Werkstattbereich unterteilt. Bis auf einen Verschlag für fünf Hühner hat es keinen Stall. Hier lebt Alun der Schreiner, mit seiner Frau, die das Weberhandwerk ausübt, sowie seinem Sohn und seiner Tochter. Beide Kinder werden von ihren Eltern in den jeweiligen Handwerken ausgebildet.

Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

E1 Alun Saer Coed Zivilist Gr.: 0
Fertigkeiten: Holzverarbeitung + 16
Beschreibung: 1,65 m groß, normale Statur, 41 Jahre alt, kurzes, braunes Haar. Durch eine Pockenerkrankung in seiner Jugend weist Aluns Gesicht viele Narben auf. Alun ist ein stiller Mensch, der ganz in seiner Arbeit aufgeht.

E2 Marva Zivilistin Gr.: 0
Fertigkeiten: Weben +16, Schneidern und Nähen +12
Beschreibung: 1,72 m groß, matronenhafte Erscheinung, 43 Jahre alt, kurzes schwarzbraunes Haar. Marva ist das größte „Klatschweib“ im Weiler, wenn es etwas Neues zu berichten gibt, weiß sie es und schmückt es nach ihrem Gutdünken aus. Ihr Mund scheint nie still zu stehen.

E3 Treva Zivilistin Gr.: 0
Fertigkeiten: Weben +12, Schneidern und Nähen +8
Beschreibung: 1,73 m groß, grobschlächlige Gestalt, 15 Jahre alt, mittelblondes, schulterlanges Haar, Aluns und Marvas Tochter. Treva ist für ihr Alter extrem groß gewachsen, sie hat wenig Humor und hat sich gegenüber der Weilerjugend durchgesetzt, so dass keiner Scherze auf ihre Kosten macht.

E4 Delwyn Zivilist Gr.: 0
Fertigkeiten: Holzverarbeitung + 10
Beschreibung: 1,68 m groß, normale Statur, 16 Jahre alt, kurzes, braunes Haar, Aluns und Marvas Sohn. Ist oft das Ziel von Gespött, da seine Schwester männlicher wirkt als er. Dafür rächt er sich, mit gemeinen Streichen. Er gehört zu der Art von Jungen, die Ameisen die Beine ausreißen nur so zum Zeitvertreib.

Anmerkungen: In diesem Haushalt können die Spieler auf zwei wichtige Hinweise stoßen. Zum einen stellen die stark verußten, steinernen Kaminplatten ein paar Szenen in Reliefform dar. Auf ihnen ist Cadog Cryfs Einzug in das Tal mit seinem Truppen, das Erbauen der ersten Feste, die heute nur noch als Erntedanktagfestplatz genutzt wird und das Feuer in der Feste, das den Besitzer das Leben kostete dargestellt. Wenn die Spielercharaktere sich genauer im Wohnraum umschaun, oder durch einen gelungenen EW-Wahrnehmung sind diese zu entdecken.

Zum anderen kann man im Gespräch mit dem Schreiner oder seinem Sohn erfahren, dass sie jedes Mal, bevor sie im Wald neues Holz schlagen, an der alten Silbereiche ein Opfer darbringen. Manchmal in Form von Speisen, manchmal durch kleine geschnitzte Holzfiguren, die Tiere darstellen. So haben sie es schon von alters her gemacht und so machen sie es noch heute. Sie legen diese Opfer am Rande der Lichtung ab. Da der Platz ihnen Unbehagen verursacht. Laut der Familienüberlieferung war das nicht immer so, vor langer Zeit wurden die Opfer direkt an der Eiche abgelegt.

Schlafplätze, bzw. Unterkünfte werden die Spieler in diesem Haus nicht finden.

F) Rhys Gofs Schmiede und Heim: Dieses Fachwerkhhaus ist dreigeteilt, die nördliche Hälfte ist der

Wohnbereich, das südwestliche Viertel ist eine zum Dorfplatz hin offene Grobschmiede, dahinter im südöstlichen Teil des Gebäudes ist der Stall zu finden. Die Schlafquartiere sind alle im halbausgebauten Dach zu finden. Hier lebt Rhy Gof mit seiner Frau, seinem Vater, seinem Schwiegervater und seinen beiden Söhnen. Der Schmied des Tales und seine Familie sind raue aber ehrliche Menschen. Bei ihnen kann maximal ein Spielercharakter Unterkunft finden. Im Stall befinden sich zwei Kühe, ein Stier, acht Gänse und fünf Hühner.
Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

F1 Rhys Gof	Zivilist	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Schmieden +15, Alchemie +8, Kriegshammer +10, (1W6+4 Schaden)		
<u>Beschreibung:</u> 1,75 m groß und fast ebenso breit von der Gestalt, 46 Jahre alt, kurzes dunkelbraunes Haar und einen zu Zöpfen geflochtenen Vollbart. Rhys sieht man sein Handwerk deutlich an, sein Körper scheint nur aus Muskeln zu bestehen. Aber das soll nicht heißen, dass er ansonsten ungebildet ist, er versteht sich auch auf das Rechnen, wenn er mit Metalllegierungen arbeitet. Alle Männer in diesem Haushalt behandeln Frauen mit großer Ehrerbietung.		

F2 Bethan	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Kochen +18, Sticken +14		
<u>Beschreibung:</u> 1,76 m groß, schlank, elfenhafte Statur, 40 Jahre alt, langes, silberblondes Haar und grüne Augen. Langsam zeigen sich Spuren des Alters in ihrem Gesicht. Seit Rhys, der als Schmied natürlich eine gute Partie war, um sie gefreit hat, hat sie ihm und allen anderen Männern des Haushaltes Manieren beigebracht. Ein Flüstern von ihr, ist für alle im Haus ein Befehl. Doch sie nutzt diese Macht nicht aus und liebt ihre Familie, vor allem ihren Mann.		

F3 Gwynfor Gof	Zivilist	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Schmieden +14, Alchemie + 4, Kriegshammer +10, (1W6+4 Schaden)		
<u>Beschreibung:</u> 1,94 m groß, sehr breite Statur, 64 Jahre alt, glatzköpfig, graubrauner Vollbart, der in Zöpfen geflochten ist, Vater von Rhys. Er hat in seinem Handwerk nie die Kunstfertigkeit seines Sohnes erreicht. Auch wenn er vom Alter leicht gebeugt geht, ist er körperlich noch sehr gut beisammen. Mit Bethans Schwiegervater zusammen baut er manchmal in der alten Mine Erze ab oder holt Brennmaterial vom Köhler. Die beiden alten Männer lieben es miteinander Wortgefechte auszutragen.		

F4 Fane	Zivilist	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Sagenkunde +12, Landeskunde Clanngadarn +15, Erzählen +16		
<u>Beschreibung:</u> 1,59 m groß, normale Statur, 60 Jahre alt, graues langes Haar, an den Schläfen zu Zöpfen geflochten. Fane liebt es sich mit Gwynfor zu streiten. Er hat früher für den Talverwalter im Burgarchiv gearbeitet, doch sein Augenlicht hat stark nachgelassen.		

F5 Cain	Zivilist	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Schmieden +9, Alchemie +4		
<u>Beschreibung:</u> 1,75 m groß und ebenso breit gebaut, 20 Jahre alt, silberblondes, kurzes Haar, Vollbart mit geflochtenen Zöpfen, Cain ist der älteste Sohn der Schmiedefamilie und wäre da nicht sein helles Haar, wäre er das jüngere Ebenbild seines Vaters. Er ist sehr schweigsam, hat vor sechs Jahren die Lehre bei seinem Vater begonnen und ist über beide Ohren in Malen verliebt.		

F6 Petran	Zivilist	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> 1,59 m groß, schlanke Statur, 15 Jahre alt, braunes Haar. Petran mag das armselige und arbeitssame Leben im Weiler nicht, er hofft, wie sein Großvater Fane eine Anstellung in der Feste des Talverwalters zu bekommen.		

Anmerkungen: Der alte Fane ist als Rettungs-NPC für Gruppen geplant, die einen kleinen Gedankenanstoß brauchen.

G) Gildas Geancryf (starkes Kinn) Hof: Dieses Fachwerkhaus ist erst in den letzten ein, zwei Sommern komplett renoviert worden. Wohnbereich und Stall teilen es sich in zwei ungefähr gleichgroße Hälften. Gilda und seine Frau sind das jüngste und kinderreichste Ehepaar im Weiler, sie haben zusammen fünf Kinder. Der Hof lebt zu gleichen Teilen von Tier-, wie auch Landwirtschaft.

Gildas nennt 16 Schafe, 4 Kühe, 1 Ackergaul, 8 Schweine, 2 Hirtenhunde und 6 Enten sein Eigen.

Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

G1 Gildas Geancry	Zivilist	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Tierkunde, Himmelskunde, Pflanzenkunde, Naturkunde jeweils +4		
<u>Beschreibung:</u> 1,72 m groß, normale Statur, 28 Jahre alt, lockiges hellbraunes Haar. Gildas ist stets fröhlich, sehr ausgeglichen und pfeift bei der Arbeit immer einfache Melodien.		

G2 Euriona	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Fertigkeiten:</u> Singen +15		
<u>Beschreibung:</u> 1,68 m, frauliche, aber füllige Statur, 26 Jahre alt. Kastanienbraune lange Haare. Euriona hat eine schöne klare Sopranstimme und wird auf dem Erntedankfest sicher das eine oder andere Lied singen.		

G3 Mari, Lili, Lowri	Zivilisten	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> Die drei, vier und sechs Jahre alten Töchter des jungen Paares, alle drei sind lebhaft und gesunde junge Mädchen.		

G4 Elian und Elwyn	Zivilisten	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> Eineiige männliche Zwillinge, acht Monate alt und das größte Glück von Gildas. Sollten die Spieler Schwierigkeiten haben, den sozialen Kontakt zu den Weilerbewohnern zu finden, könnten die Säuglinge gerade kränkeln und so der Gruppe den Abenteuereinstieg erleichtern.		

Anmerkungen: Bei Gildas können bis zu vier Spielercharaktere Unterkunft finden, sie müssen aber dabei den Aufruhr und Lärm der vielen Kinder im Haus in Kauf nehmen, ebenso die frühe Bettruhe. Gildas weiß nur eine Sache von Interesse zu Berichten, beim Hüten seiner Schafe kam er einst in die Nähe von Wynebcraiths-(Nabengesicht) Hügel. Er glaubt, dort eine Stimme gehört zu haben, er konnte sie nicht genau verstehen, meint aber sie soll aus der Erde gekommen sein. Da er kein sehr mutiger Mann ist, zog er lieber weiter.

H) Petrans Hof: Diesem Hof sieht man an, dass er schlecht und nachlässig geführt ist. Stall und Wohnbereich gehen fließend in einander über. vier Kühe, ein Ochse und 20 Hühner sowie bestimmt ein Dutzend Ratten sind der gesamte Tierbestand. Das an das Haus angrenzende Feldstück sieht für das kundige Auge auch eher schlecht bewirtschaftet aus. Petran lebt hier mit Siwan und Winn, sowie den zwei jungen Lot und Maelog. Für etwas Proviant oder Kleidung können hier bis zu zwei Spielercharaktere Quartier beziehen. Die anderen Weilerbewohner reden eher abwertend über diesen Hof und seine Bewohner, da hier ein Mann mit zwei Weibern haust.

Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

H1 Petran/Alfred Mac Allister	Zivilist	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> 1,72 m groß, normale Statur, 30 Jahre alt, lockiges hellbraunes Haar. Liebt seine beiden Frauen und erfreut sich an ihrem Wettstreit um seine Gunst. Petran hat vor 4 Jahren zur Erntedankzeit das Tal durchqueren wollen. Er war ein Ylatorpriester aus Alba, der mit zwei jungen Novizen, zwei adelige junge Fräulein zu ihren zukünftigen Gatten bringen sollte. Er ist vollends vom Fluch eingenommen und hält sich für einen einheimischen Krieger, der seine Buhlen ehrenvoll im Kampf errungen hat.		

H2 Fayne/Gwyniffer	Zivilistin	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> 1,62 m groß, normale Statur, 24 Jahre alt, lockiges, langes hellbraunes Haar. Eine junge Frau von durchschnittlicher Erscheinung. Eigentlich die Tochter eines niederen, albischen Adligen. Glaubt Petrans Favoritin und Morfans Mutter zu sein. Wäre glücklich, wenn Petran seine Vergangenheit als Krieger vergessen könnte, die Nebenbuhlerin des Hofes verweisen würde und sich mehr seinen Aufgaben auf dem Hof zuwenden würde.		

H3 Myfi/Aleta	Zivilist	Gr.: 0
<u>Beschreibung:</u> 1,70 m groß, schlanke Statur, 25 Jahre alt, braunes, sehr langes Haar. Ebenfalls eine niedere Adelige Albas. Sie meint, als Söldnerhure einen Kriegstross begleitet zu haben und hält sich für Petrans Favoritin. Sie sieht sich für Glwys Mutter. Hat eine etwas kernige Umgangssprache.		

H4 Morfan und Glwys Zivilist Gr.: 0
(Mordred und Owen)

Beschreibung: zwei 14 Jahre alte Jungs, sehen sich als Kinder ihrer Mütter und möchten bei einem der anderen Höfe als Lehrling angenommen werden. Eigentlich waren sie beide Novizen des Ylathor und Schüler von Alfred.

Anmerkungen: Dieser Hof gehörte vor vier Jahren noch Brynn, einem alten Kinderlosen Witwer, er verstarb vor zwei Jahren. Damals nahm er die „Verfluchten“ auf und da er keine weiteren Nachkommen hatte, ging der Hof an sie über. Den Spielercharakteren sollte es nur durch gutes Rollenspiel, soziale Fertigkeiten und Magie kurzzeitig gelingen, die ursprünglichen Personen hinter dem Fluch zu erreichen, da sie schon lange unter dem selbigen leiden. Als Vorschlag für den Spielleiter könnte gelten, z: B. durch Verhören und Beredsamkeit zwei Minuten die alte Person zu erreichen.

Wenn der Fluch gebrochen werden sollte, gilt es wohl die adeligen Damen und den Priester vom Selbstmord abzuhalten. Eine Gruppe, die dieses bedenkt und umsetzt, sollte mit 40 zusätzlichen Ap belohnt werden.

D) Teleri Cryfs (Starke) Hof: Bei diesem Haus ist der Stallbereich größer als der Wohnbereich, denn Teleri hat den größten Viehbesitz des Weilers. Er betreibt den Hof mit seinen Eltern und seinen drei Kindern, seine Frau starb bei der letzten Geburt. acht Kühe, einen Bullen, zwölf Schweine, einen Eber, sechs Ziegen und einen Bock nennt er sein Eigen. Er kann bis zu zwei Spielercharaktere bei sich aufnehmen.

Spielwerte und Anmerkungen zu den Personen:

I1 Teleri Cryf Zivilist Gr.: 0

Fertigkeiten: Tierkunde +8, Himmelskunde +6, Erste Hilfe +10

Beschreibung: 1,77 m groß, normale Statur, 32 Jahre alt, braunes langsam ergrauendes Haar. Teleri ist noch immer nicht über den Tod seiner vor zwei Jahren verstorbenen Frau hinweg.

I2 Hywyn Zivilist Gr.: 0

Fertigkeiten: Tierkunde +10, Musizieren Mundorgel +14

Beschreibung: 1,73 m groß, normale Statur, 49 Jahre alt, brauner Haarkranz um das blanke Haupt, Teleris Vater. Ein beherzter und erfahrener Viehbauer, der sehr besorgt um seinen Sohn ist und meint, er sollte eine neue Frau suchen, auch der Kinder wegen.

I3 Tanwen Zivilistin Gr.: 0

Fertigkeiten: Musizieren Flöte +12, Beredsamkeit +10

Beschreibung: 1,67 m groß, füllige Figur, 47 Jahre alt, graues Haar zu einem Dutt gebunden, Teleris Mutter und Hywyns Gattin. Kümmert sich um den Haushalt und die Kinder, führt aber auch auf dem Markt und beim Handel aufgrund ihrer Beredsamkeit die Geschäfte des Hofes.

I4 Aldrydd und Jac Zivilisten Gr.: 0

Beschreibung: Die neun und sieben Jahre alten Söhne von Teleri, zwei durchwegs normale Jungen.

I5 Winifred Zivilistin Gr.: 0

Beschreibung: Die zweijährige Tochter von Teleri. Sein größter Schmerz, da ihre Mutter bei der Geburt starb, aber auch seine größte Freude, da sie das Andenken an ihre Mutter ist.

Anmerkungen: Es ist zwar nicht sehr wahrscheinlich, dass es zur Sprache kommt, aber wenn man Hywyn und Tanwen nach seltsamen Erscheinungen befragt, wissen sie folgendes zu berichten. In ihrer Jugend, lange bevor sie geheiratet haben, trafen sie sich oftmals heimlich außerhalb des Dorfes. Einmal auch im Zentrum der Felsformation, die als Reanas Urteil bekannt ist. Dort taten sie was eine junge Frau und ein junger Mann taten, dort aber nur einmal. Den mitten im Liebesspiel ging eine Veränderung in Tanwen vor. Sie wurde wie tollwütig und zerkratzte Hywyn, schlug ihn sogar und beschimpfte ihn als Mörder. Hywyn musste sie damals niederschlagen. Sie konnten sich dieses Ereignis nie erklären, Tanwen konnte nur berichten, dass sie nicht mehr die Kontrolle über sich hatte, es kam ihr vor, als ob eine wütende Frau sie beiseite schob. Nie wieder sind sie zu diesem Platz gegangen. Später taten sie es als böses Missverständnis ab.