

## Ausarbeitungen zu *Alte Feinde* (1)

### Prophetischer Traum

Für **Arlena** von **Xan**, **Irindar** und **Vana**

»Du bist auf der Wanderschaft durch eine bäuerliche Gegend in Alba mit vielen bestellten Feldern. Vor dir kannst du schon das Ziel deiner Reise sehen – ein großes Kloster mit wehrhaften Mauern inmitten von Obsthainen und Kornfeldern. Über dem Kloster schwebt ein riesenhaftes Buch, das aus sich heraus in hellem Licht erstrahlt. Es spannt seinen Buchrücken wie einen schützenden Baldachin über das große Kloster. Hinter dem Kloster siehst du drei riesenhafte Personen stehen. Von links nach rechts stehen dort ein Mann mit einem mächtigen Speer. Daneben, vielleicht einen halben Kopf größer ein Mann mit einem Strahlenkranz um den Kopf, der sich auf ein mächtiges Schwert stützt. Ganz rechts steht eine Frau mit langem weizenblondem Haar und einer goldenen Sichel in den Händen. Alle drei schauen besorgt auf das große Kloster hinab. Plötzlich schiebt sich von hinten ein Schatten über deinen Weg, der sich langsam Richtung Kloster ausbreitet, als würde er lange dünne Arme nach ihm ausstrecken. Schweißgebadet wachst du auf!«

### Murdil

EW:Landeskunde(Alba):

- Die MacMurdils sind dem Clan Beorn ein Dorn im Auge, weil sie sich in der Vergangenheit auf Kosten der MacTilions im Gebiet des Waldes von Aettrick nahe des Clanlands der Beorns ausgebreitet haben.
- Laird Dageprod MacTuron ist ein treuer Verbündeter des Königs und des Clans Beorn
- Laird Osric MacLachlan hält sich grundsätzlich in den Streitigkeiten der Beorns südlich des Clanlands der Lachlans mit den Ardochs in Crossing, also nördlich des Clanlands der Lachlans, deren Laird Pendrach MacArdoch ein unerschütterlicher Parteigänger von Ian MacRathgar ist.
- Da die Murdils kein Nachbarclan der Lachlans sind und nur mit Tilions und Ardochs Ärger haben, kann der Clan einem als MacLachlan eigentlich egal sein. Man sollte natürlich die MacArdochs oder die MacTilions, die mit den MacBeorns verbündet sind, nicht unnötig verärgern...

### Nailhood MacMurdil alias Burjas ap Cwrin

- weißhaarig
- auf Forschungsreise
- Magier aus der Gilde der Mondschwinge
- trägt einen sternförmigen blutroten Juwel um den Hals („Talisman gegen Geisteszauber“ → eig. Erhöhung d. Kontrollbereichs seines Vertrauten)
- Fuchs *Nior* ist schneeweiß u. Vertrauter d. weißen Hexers – versteckt sich

#### Im Gespräch:

- will sicher sein, dass sie nicht auf der Seite des Finstermagiers stehen
- erklärt **dann**, dass er ein weißer Hexer ist u. dass er einen Diener d. Drais ausfindig machen soll, d. sich in Moranmuir befindet
- gibt keine Einzelheiten über sich preis, auch nicht seinen Namen
- bittet um ihre Mithilfe – kann eine Belohnung von 1000 GS anbieten

### **WICHTIG: Finstere Zeichen**

**Pferde** am Morgen verschwitzt, als wären sie über nacht geritten worden

Off. **Feuer** erzeugen k. Ruß u. k. Qualm, **Flammen** haben e. blauen Strahlenkranz

**Milch** und **Milchprodukte** werden über nacht sauer und ungenießbar

## **Ausarbeitungen zu *Alte Feinde* (2)**

### **Unheilvolles *Gelage***

3 Priester aus Fiorinde nehmen Flöte, Laute und Glockenspiel zur Hand

Man beginnt zu tanzen

Priester Erland klettert auf einen Tisch

#### **Trinkspruch von Erland:**

»Wasser macht weise, lustig der Wein. Drum trinken wir beides, um beides zu sein.«

Alle applaudieren und sind vergnügt

Convent des Heiligen Beordric *Convent aefholey beordric*

1.-3. Tag im Hirschmond (Herbst) jeden Jahres (entspricht 2.-4. August☺)

Treffen der Priesterschaft des Irindar

- Ausgesuchte Äbte legen Bericht über das vergangene Jahr ab

Der *Helm des Heiligen Beordric* wird zum Konvent nach Moranmuir gebracht

*Beordric MacAran*

*Heiliger des Irindar*

**Bewohner von Moranmuir**

Abt Connar

Niforth

Ardred

Tiron

Ian

Ulric

»Ulric«

Ceadfal

Abt von Moranmuir

Rechte Hand d. Abts v. M., lebte früher ein lasterhaftes Leben

Kellermeister in M.

Stallknecht in M.

Verantwortlicher f. d. Schmiede im Handwerkshaus

Priester in M., ruhig u. zurückgezogen

(Brandraigh ap Rhud) Finstermagier, Diener d. Drais schwachsinniger Mönch

**Gäste**

Gavin MacCunn

*Nailhood MacMurdil*

Wanderschmied, sucht Arbeit, kommt gerade aus Crossing (Burjas ap Cwrin) weißer Hexer

**Beornanburgh- Delegation (Abt + 7 Priester)**

Erzabt Yordric

Erzabt aus Beornanburgh

**Fiorinde- Delegation**

Erzabt Rodric

**(Abt + 3 Priester)**

Erzabt aus Fiorinde

**Wulfstead-Delegation**

Äbtissin Deordra

**(Äbtissin + 2 Priester)**

Äbtissin aus Wulfstead

**Twineward-Delegation**

Abt Railnor

Erland

Brondwyn

**(verspätet – Wagenunglück, Abt + 4 Priester)**

Abt aus d. Gegend v. Twineward

Priester aus Twineward i. Gefolge Abt Railnors

Fuhrknecht, ungehobelt, Triefnase

## Wetter

- Tag -1:** mild, Regen, Niesel und Bodennebel im Wechsel  
**Tag 0:** mild, Dauerregen, kein Wind, völlig bedeckt  
**Tag 1:** mild, *Morgen:* andauernder Regen, *Mittag:* Regen und Sturm, bedeckt  
**Tag 2:** mild, Schauer, Sturm, völlig bedeckt  
**Tag 3:** mild, trocken, steife Brise, völlig bedeckt  
**Tag 4:** mild, *Abend:* dunkel Wolken ziehen auf, bedrückend, Stille v. d. Unwetter

## Ereignisse

- Günstig:** *Nachts:* Bibliothek wird aufgebrochen, eilig durchsucht  
*Am kommenden Morgen:* Pergamente liegen verstreut auf dem Boden
- 

- Tag 0:** *Abends:* Ankommen d. Abenteurer,  
*Abends:* Bergung d. Wagens d. Delegation a. Twineward,  
*Abends:* Begrüßung d. Priester zum Konvent durch Abt Connar
- Tag 1:** Nailhood MacMurdil unterhält sich mit d. Abenteurern,  
*Abends:* Erland: Erland wird vergiftet
- Tag 2:** 1. Tag d. Konvents,  
Nachforschungen ü. d. Attentat a. Erland,  
Fund v. Ulrics Leiche im Wald durch e. Bauern
- Tag 3:** 2. Tag d. Konvents,  
Niforth versteckt in Ceadfals Zimmer belastende Beweise, wird überrascht?,  
Äbtissin Deordra bittet d. Abenteurer, Ceadfals Unschuld zu beweisen,  
*Nachts:* Niforth versucht, Ceadfal zu ermorden
- Tag 4:** 3. (letzter) Tag d. Konvents,  
Niforth wird entlarvt,  
»Ulric« ruft *Nachtarach*,  
Kampf gg. *Nachtarach* u. »Ulric«

## Bei Nachforschungen

- *In den Gängen:* Merkwürdige Haltung einer Vollrüstung (*Wahrnehmung*)
- *Auf der Burgmauer:* Eine große Krähe zerhackt ein Kaninchen (*automatisch*)
- *Ställe:* Pferde sind verschwitz, s. o.
- *Badehaus:* nichts, in d. 1. Nacht liegt hier d. Leichnam v. Erland
- *Zellen der Priester und Mönche:* unterschiedlich
- *Bibliothek:* siehe oben
- *Gemeinschaftsräume:* Niforth u. e. a. Priester streiten sich beim Kartenspielen
- *Weinkeller:* nichts
- *Halle des Hl. Beordric:* großes Relief, s. Unheilv. Gelage
- *Schmiede im Handwerkshaus:* Schmelztiegelchen u. Bleikugeln f. Schleudern fehlen
- *Platz vor dem Handwerkshaus:* nichts/später Hinrichtungsort v. Niforth