

# Blumen aus Bridgemor

„...Zur Unterstützung sandte ihr Samiel (...) den Dämon Yfellim. In albischen Sagen ist er auch als „der Schwarze Mann“ bekannt, da er auf Midgard in der Gestalt eines pechschwarzen Mannes mit ledriger Haut, Drachenflügeln und Klauen an Händen und Füßen erscheint. Dem (...) gelang es, sich als Gott der Kobolde (...) zu etablieren..“

(aus „Der Raub der Reliquie“, MIDGARD für Einsteiger)

## Vorwort

**Das Abenteuer eignet sich als kleines Reiseszenario für eine Gruppe mit einem aufsummierten Grad von ca. 12 (M5) mit mindestens einem Charakter, der Heilkunde, Erste Hilfe oder magische Heilfähigkeiten beherrscht.** „Blumen aus Bridgemor“ kann z.B. als Vor- oder Folgeabenteuer zu „Über den Werran-Pass“ dienen.

Das Abenteuer spielt in einem kleinen Weiler im schroffen Offa Hochland, dem südlichen Ausläufer des Pengannion. Es ist auch jeder andere, abgeschiedene Ort geeignet, der in Samiels oder Yfellims Wirkungsradius fällt. Weil das Abenteuer von gruseliger Atmosphäre lebt, sind Gegend und Wetter in und um Bridgemor selbstverständlich grau; der Himmel hängt tief über dem kargen, nebligen Land..

## Hintergrund: Vor 50 Jahren...

stand in einer eisigen Winternacht ein etwa zehnjähriges Mädchen vor den Toren Bridgemors. Die Kleine hatte nichts dabei außer dem, was sie am Leib trug. Sie konnte nicht sprechen und wusste zudem offenbar nicht, wer sie war und woher sie kam. Der Bauer Merin und seine Frau nahmen sich ihrer an und zogen sie zusammen mit ihren Töchtern Rhosyn und Bloddeu auf. Sie nannten das Kind Lili.

Mit der Zeit lernte Lili, mit rauher Stimme einige ungelenke Worte zu sprechen, schwieg aber weiterhin über ihre Herkunft. Es dauerte nicht lange, bis die Familie ihre eigene Freundlichkeit zu bedauern begann - immer wieder gab es Streit; Lili entpuppte sich als diebisch und hinterhältig. Man wollte sie dabei

gesehen haben, wie sie Tiere quälte, den kleineren Kindern böse Streiche spielte und dem Hund Glasscherben ins Futter streute. Die Lage spitzte sich immer mehr zu und sorgte bereits im ganzen Dorf für Unruhe, als Lili ein Jahr nach ihrem Auftauchen plötzlich spurlos verschwand. Es kehrte aber kein Frieden ein, denn schließlich fragte sich jeder, was passiert sein mochte. Es kursierten die schlimmsten Gerüchte und erschütterten die kleine Dorfgemeinschaft. Einige der Männer wurden verdächtigt, Lili getötet zu haben. Zwei Familien verließen das Dorf später, aufgerieben vom Misstrauen und der vergifteten Atmosphäre.

Von den Dörflern, die damals in Bridgemor lebten, sind nur noch Rhosyn, Bloddeu und Dai hier. Rhosyn war damals etwa 10, Dai und Bloddeu 15 Jahre alt. Jetzt, 50 Jahre nach ihrem Verschwinden, ist Lili zurückgekehrt, um Rache zu nehmen..

## Wie es beginnt: MacCorins Herdfeuer

„MacCorins Herdfeuer“ ist eine Herberge an der Handelsstraße, die Alba mit Clangadarn verbindet und durch das Gebirge führt. Eine detaillierte Beschreibung des Gasthauses findet man in „Über den Werran-Pass“ von Rainer Nagel.

Da es draußen windig, feucht und kalt ist, drängt sich „MacCorins Herdfeuer“ dem Reisenden für eine warme Mahlzeit und eine sichere Übernachtung geradezu auf. ☺

In der Gaststube ist es ruhig, ein paar einfache Händler (sie handeln mit twyneddischem Tongeschirr, Fellen und mineralischen Färbemittel aus der einen und albischem Whisky und Blechflöten aus der anderen Richtung) sitzen in der Gaststube und ruhen sich bei einem Bier und Eintopf von der Reise aus. Kurz, bevor es draußen dunkel wird, tritt ein großer, aber schmaler Junge um in den Raum. Er ist ca. 12 Jahre alt und offenbar zu schnell gewachsen, denn seine Ärmel und Hosenbeine sind viel zu kurz. Er hat kein Gepäck dabei, ist einfach gekleidet und durchnässt. Er blickt die Gäste scheu an, murmelt einen leisen Gruß und begibt sich zu Corwyn, dem Wirt. Die beiden reden leise miteinander, dann ruft der Corwyn seine Frau Anthya herbei. Die führt den Jungen nach hinten in die Küche, während Corwyn sich räuspert und ruft:

„Ist zufällig ein Heilkundiger hier? Dai Dau\*, der Junge hier, ist den ganzen Weg aus Bridgemor gekommen, weil seine Familie einen Heilkundigen braucht. Er sagt, dass sein Vater bezahlen kann.“

(\*Dai Dau ist Twyneddisch, wird „Dei Dei“ gesprochen und bedeutet „David Zwei“. „David Eins“ ist der Großvater)

Die Händler müssen passen, aber möglicherweise haben die Abenteurer ja einen Heilkundigen dabei? Der Wirt gibt der Gruppe eine Runde Starkbier aus, wenn sie versprechen, Dai Dau am nächsten Tag zu begleiten. Corwyn selbst kann nicht viel zu Bridgemor sagen; er kennt einige der Bauern, weil sie ihm Mehl, Gemüse und Obst liefern. Dai Daus Vater Ysgarren sei ein netter, junger Witwer, der mit seinen zwei Söhnen und seinen Eltern einen Hof führe.

Dai Dau selbst kann dazu auch nicht viel mehr sagen, wenn er – trockener und satter als zuvor – aus der Küche kommt. Seine Beschreibung klingt, als grassiere in Bridgemor gerade die Grippe, die seine Großeltern schwer erwischt haben muss. Dai Dau erzählt, dass man der Krankheit momentan mit Hausmitteln zu Leibe zu rücke (Umschläge mit eingeweichem, schimmeligen Brot und Kuren mit in Bier gelöstem Ziegenkot). *Ein um 8 erleichterter EW:Heilkunde genügt, um zu wissen, dass die Methoden eher Schaden anrichten und einfaches, aber fundiertes Medizinwissen wahrscheinlich Leben retten könnte...*

Sollte sich die Gruppe entscheiden, Dai Daus Familie zu helfen, führt er sie am nächsten Tag nach Bridgemor. Er sollte den Abenteurern mit seiner schüchternen Bewunderung und unbeholfenen Höflichkeit ruhig ein bisschen ans Herz wachsen dürfen...

### **Der Weg nach Bridgemor**

Man erreicht das Dorf über einen Weg, der von der Handelsstraße durch karges, teilweise sogar schroffes Hochland nach Osten führt. Bewohner dieser Gegend sind neben zahlreichen Kaninchen Fischotter, Marder, Kolkkraben, Krähen, Wanderfalken, Merline und Rotmilane. *(Wenn das Abenteuer gegen Ende des Winters spielt – was der Stimmung zuträglich sein kann – ist es möglich, dass einige halb verhungerte Orks aus dem Gebirge auf Nahrungssuche im Hochland sind und als „Aufwärmmonster“ dienen können.)*

Nach einem Tag Fußmarsch erreicht man einen Bergbach, den man gefahrlos über eine alte Steinbrücke passieren kann. Dahinter liegen die Felder von Bridgemor. Gegen Ende des Winters sprießen hier hauptsächlich Pastinaken und Winterroggen, im Frühjahr werden Gerste, weitere Wurzelgemüse, Zwiebeln und Lauch gepflanzt. Hecken aus Nussbäumen, Felsenbirne, Klarapfel und Beerensträuchern dienen als Feldbegrenzung. Da es bereits dämmt, ist niemand mehr auf den Feldern.

*Ein EW:Wahrnehmung+4 ergibt, dass irgendetwas mit den Feldern nicht stimmt: Ganze Flächen auf den sonst noch grünen Getreidefeldern wirken krank oder tot. Auch einige der Bäume und Büsche sind davon betroffen. Dai Dau kann berichten, dass das seit einigen Wochen so ist und niemand den Grund dafür kennt.*

Er führt die Gruppe durch ein Tor in der Palisade ins das Dorf. Das wurde offenbar um eine knorrige, kahle Eiche herum gebaut, die im Moment von einer großen Menge Rabenvögel „besetzt“ ist, deren Schreie immer wieder die Stille zerreißen. *Der Spielleiter sollte sie ruhig öfter erwähnen, da einer der Vögel noch eine Rolle spielt.* Außerdem vergnügen sich die Kinder zuweilen damit, (wenig erfolgreich) Steine auf die Vögel zu werfen oder mit der Zwillie nach ihnen zu schießen, was jedes Mal ein wildes Gekrächze und Geflatter zur Folge hat und die Tiere für bestenfalls eine paar Stunden vertreibt.

### **Bridgemor: Beschreibung**

Bridgemor ist von einer Palisade umgeben, die auf einem ca. 1m hohen Wall errichtet wurde. Da sie hauptsächlich gegen Wildtiere schützen soll, ragen die Holzpfähle nur ca. einen Meter aus dem Erdreich. Ein Tor aus Holzlatten führt in den Weiler. Der besteht aus sechs Häusern, die aus groben Feldsteinen errichtet und mit Grassoden gedeckt wurden. Die Bauweise ist nicht typisch albisch; wer schon einmal in Clangadarn und Ywerddon war, erkennt den Einfluss der dortigen Baukunst.

Zu jedem Haus gehören ein kleiner Nutzgarten und ein Pferch, in dem ein, zwei paar Ziegen oder Schafe gehalten werden. Hühner und Gänse laufen frei im Dorf herum. Bridgemor ist nicht wohlhabend, aber es macht den Eindruck eines Ortes, in dem niemand Hunger leiden muss. Momentan wirkt es aber ausgestorben und düster.

Die Häuser sind alle ähnlich aufgebaut: Die Grundfläche ist rund, der Eingang geht zur Dorfmitte und befindet sich in einem kleinen, tunnelförmigen Anbau. Zwischen Anbau und dem einzigen Raum dient ein Woll- oder Ledervorhang als Windfang. Es gibt ein oder zwei kleine, bleiverglaste Fenster, die zwar trüb sind, aber tagsüber etwas Licht hereinlassen.

In der Mitte des Hauses liegt eine Feuerstelle, deren Rauch durch ein Loch im Dach abzieht. An den Wänden wurden durch das Einziehen kurzer Fachwerkwände Alkoven geschaffen, die als Schlafplätze dienen. Auf der Zwischendecke lagern Vorräte, an den Dachbalken hängen Kräuter, Pilze, Würste, Schinken usw. zum Trocknen. Die Möbel sind einfach und zweckdienlich.

Es leben fünf Haushalte im Dorf:

- Dai Daus Familie
- Dais Tante Bloddleu und ihr Mann
- Mog mit Frau Beth und Tochter Eva
- Richard und seine Tochter Una
- Sean und sein Bruder Angus mit dessen Frau Beth und den Kindern John, Mary, Ellen und Jim

Die Vorfahren der meisten Dorfbewohner waren entweder Albai oder Twyneddin. Für alle Dorfbewohner gelten die Werte für normale Menschen Grad 0. Abweichungen sind in den Beschreibungen aufgeführt.



### Haus 1

Dai Dau, Merin, Ysgarren, Rhosyn, Dai

Dai Dau und die Gruppe werden herzlich von Dai Daus Vater Ysgarren empfangen. Eine Überraschung ist Dai Daus Bruder Merin; die beiden Jungs sind Zwillinge und gleichen sich wie ein Ei dem anderen – wenn man davon absieht, dass Merin sein Haar länger trägt.

Niemandem entgeht der schlechte Geruch im Haus, der an verdorbenes Fleisch erinnert. In zwei der drei Alkoven erahnt man unter Decken die kranken Großeltern.

**Ysgarren** ist 35 Jahre alt und ein noch längerer Lulatsch als seine Jungs. Er ist ein guter Vater, Sohn und Bauer. Die Krankheit seiner Eltern und der Zustand der Felder nehmen ihn sehr mit, vor allem macht er sich Sorgen um die Gesundheit und Zukunft seiner

Kinder. Sein besonnener, kluger Charakter haben ihn zum Dorfsprecher gemacht.

Ysgarren weiß wie seine Söhne nichts über die Geschehnisse vor 50 Jahren und ist bereit, den Abenteurern jede Hilfe zukommen zu lassen, die er bieten kann. Sollte sich eine freundliche, warmherzige Frau unter den Abenteurern befinden, gehört ihr Ysgarrens (heimliche) Aufmerksamkeit. Er ist zu bescheiden, um einer weltgewandten Fremden Avancen zu machen, wird sich aber nicht wehren, wenn sie es tut..

In 80, PA 80.  
Pflanzenkunde auf +8.  
Dreschflegel +5 (1W6+2)

Ysgarren bewirbt die Abenteurer mit dem besten, was er hat (Beerenwein, Brot, Stew). Er berichtet, dass vier Leute im Dorf erkrankt sind. Er schildert den bisher fünftägigen Krankheitsverlauf seiner Tante, die sich ein oder zwei Tage lang erschöpft fühlte, dann unter Übelkeit und Erbrechen und schließlich unter heftigen Schmerzen litt. Das sei der Moment gewesen, als er Dai Dau losgeschickt habe, um Hilfe zu holen. Seine Tante liege wohl mittlerweile im Sterben. Letztere Information gibt er im Flüsterton, um die beiden (schlafenden) Kranken nicht zu beunruhigen.

Er bietet der Gruppe 50 Goldstücke, ein altes Familienerbstück (Goldring, nicht magisch), fünf Hühner, einen Sack getrocknete Beeren, einen Sack getrocknete Pilze und ein Lamm oder Schaf, wenn sie die Kranken im Dorf retten. Der **Gesamtwert der Bezahlung** liegt bei 80 GS, was gemessen am Besitz der Dörfner fürstlich ist. Die Gruppe kann außerdem kostenlos in Haus 6 übernachten und erhält Brennholz, Essen und Getränke frei, solange sie vor Ort ist.

Auf die Felder angesprochen, erzählt Ysgarren, dass ein Teil der Pflanzen vor etwa einer Woche erste Anzeichen von Fäulnis gezeigt habe. Äußert jemand den Verdacht, dass das Dorf unter den Folgen eines bösen Blicks leidet, wird Ysgarren entsetzt beteuern, dass kein Fremder ins Dorf gekommen sei. Er beantwortet alle Fragen der Gruppe wahrheitsgemäß und bittet sie um einen Rat, was er nun tun soll – auch als Vorstand des Dorfes. Wenn niemand eine Idee hat, wird Ysgarren dafür sorgen, dass eine Ausgangssperre gilt, wenn es dunkel oder neblig draußen ist, damit sich kein böser Hexer ungesehen nähern kann.

## Dai Dau

ist 13 Jahre alt und hochaufgeschossen. Er begegnet den Abenteurern mit Ehrfurcht. Dai Dau ist der sensiblere der beiden Jungs, er macht sich Sorgen um die Großeltern und hilft seinem Vater freiwillig bei anfallenden Arbeiten.

Zwille +5 (1W6-3)

## Merin

Sieht seinem Bruder zum Verwechseln ähnlich, allerdings trägt er sein Haar etwas länger. Auch er begegnet den Abenteurern mit Respekt, ist aber eine Spur selbstbewusster als Dai Dau. Außerdem entwickelt er bereits reges Interesse an der Damenwelt und trifft sich heimlich mit Eva, der Tochter des Nachbarn.

Zwille +5 (1W6-3)

## Großmutter Rhosyn

Rhosyn (60) ist Bloddleus jüngere Schwester, Dais Frau, Ysgarrens Mutter und Oma der Zwillinge. Sie ist pummelig, klein und hat schulterlanges, glattes, graues Haar. Sie kann sich noch gut an Lili erinnern, will es aber nicht. Die Geschehnisse damals haben sie traumatisiert und sie ist sich bis heute nicht sicher, ob ihr Mann Dai nicht doch an Lilis Verschwinden beteiligt war oder etwas darüber weiß – immerhin war er damals schon ein junger Mann. Rhosyn hat ihre Ziehschwester zwar gehasst, aber das Geheimnis um Lilis Verschwinden und der Verdacht, dass jemand, der ihr lieb ist, etwas damit zu tun haben könnte, frisst bis heute an ihr. Ihre größte Angst ist, dass ihr Vater damals etwas unternahm und Dai ihm dabei half

Rhosyn ist bisher noch nicht auf die Idee gekommen, dass Lili wieder da sein könnte – zumal sie davon ausgehen würde, dass Lili in diesem Fall bereits eine alte Frau sein müsste. Rhosyn ist normalerweise eine resolute Frau, die den Haushalt, den Garten und die Hühner versorgt und ihren Enkeln die verstorbene Mutter ersetzt. Sie ist durch den Fluch schon so schwach, dass sie die meiste Zeit schläft.

Verflucht. LP: 6/14, AP 5/0

## Großvater Dai

Opa Dai (65) trägt sein weißes Haar kurz geschnitten. Dai geht es etwas besser als

seiner Frau, aber auch er hat Fieber und Schmerzen. Dai hatte nichts mit Lilis Verschwinden zu tun und ist davon ausgegangen, das Rhosyn ihm das auch glaubt. Ihre Zweifel würden ihn allerdings eher bestürzen als verärgern; er ist ein gutmütiger Mann, der seine Frau nach über 40 Ehejahren immer noch liebt.

Verflucht. LP: 8/16, AP 5/0



## Haus 2

Bloddleu, Steward

### Bloddleu

sieht ihrer Schwester Rhosyn ähnlich, ist aber sehr viel zierlicher gebaut und älter (65). Sie liegt im Sterben. Man merkt es nicht unbedingt, da sie ruhig zu atmen und tief zu schlafen scheint. Ihr Puls ist jedoch schwach und nicht mehr regelmäßig. Sie ist nicht ansprechbar. Ihr Leben kann nur durch eine magische Heilung verlängert werden.

Verflucht LP: 2/14, AP 4/0

### Steward

Steward ist ein mürrischer, wortkarger Mann; sein Körper ist von der harten Arbeit und dem Alter gebeugt. Er verlässt das Haus bzw. seine todkranke Frau im Moment nur, wenn es gar nicht anders geht. Er weiß nichts von den Geschehnissen vor 50 Jahren.

Fallenstellen +8



## Haus 3

Mog, Eibhlin, Eva, Addonwy

### Mog

ist ein muskulöser, attraktiver Mann Ende 40, in dessen langes, schwarzes Haar sich dicke, graue Strähnen geschlichen haben. Mog hat sich vor vielen Jahren eine Frau „aus dem Süden“ genommen, Eibhlin. Mog hat sehr strenge Moralvorstellungen und hohe Ansprüchen an das Verhalten anderer. Wenn es aber hart auf hart kommt, zählt für ihn nur noch seine eigene Familie. Mogs ältere Tochter ist bereits in ein anderes Dorf verheiratet, jetzt wohnt nur noch das Nesthäkchen Eva mit im Haus. Mog wacht eifersüchtig über sie und seine Ehefrau.

## Eibhlin

ist eine stille, fleißige Hausfrau, die sich ihrem Mann bereitwillig unterordnet. Sie ist um die 40 und hat auffällig volles, langes, blondes Haar, das sie offen trägt. Eibhlin widerspricht ihrem Mann nur, wenn es um die Erziehung von Eva geht und sie findet, dass er es mit der Strenge übertreibt. Da das nur selten passiert, ist Mog meist geneigt, ihr Gehör zu schenken.

## Eva

Eva ist erst 12 Jahre alt, wirkt aber etwas älter. Sie hat das volle, weizenblonde Haar ihrer Mutter geerbt und ist ein bisschen frühreif. Sie gerät oft mit ihrem Vater aneinander und kann dabei sehr zickig werden.

Zwille +5 (1W6-3)

## Addonwy

Ist ein einfacher Wanderarbeiter, der zusammen mit seinem Bruder Nai unterwegs war und irgendwann in Bridgemor „hängenblieb“. Wie Nai ist er groß, kräftig und Mitte 20. Er nicht der hellste, aber ein guter und zuverlässiger Arbeiter. In seiner Freizeit schnitzt er Tiere aus Holz, die er meist an die Kinder des Dorfes verschenkt.

Dreschflegel +7 (1W6+3)



## Haus 4

Richard, Una, Nai

## Richard

Ist ca. 30 Jahre alt, trägt einen Vollbart, ist mittelgroß und füllig. Seine Frau ist bei der Geburt Unas gestorben. Richard liebt seine Tochter über alles und verwöhnt sie, soweit sein Budget es zulässt.

Forke +5 (1W6+2)

Pflanzenkunde +8

## Una

ist 10 Jahre alt und ein zartes, kleines Persönchen mit einem haselnussbraunen Wuschelkopf. Sie besitzt – für bäuerliche Verhältnisse – viel Spielzeug, das um ihr Krankenbett verteilt steht. Was ihr fehlt, ist ihre Katze „Tiddles“, die seit einigen Tagen vermisst wird. Una ist NICHT verflucht; sie leidet seit einigen Tagen an einer Magen-

Darm-Grippe, die aber gerade wieder abklingt. Dennoch ist Una noch schwach und liegt im Bett.

## Nai

Ist Mitte 20, groß und kräftig. Wie sein Bruder ist er nicht der hellste, aber er hat ein Händchen für Tiere.

Dreschflegel +7 (1W6+3)



## Haus 5

Sean, Angus, Beth, John, Mary, Ellen und Jim

## Sean

ist 30 und ein stattlicher Albai mit Backenbart und langem Zopf. Als zweiter Sohn ist nach Twineward gegangen, um dort sein Glück zu machen. Tatsächlich war er dort recht erfolgreich, machte jedoch den Fehler, einige hundert Goldstücke seines Arbeitgebers zu veruntreuen. Auch wenn er tatsächlich vor dem Arm des Gesetzes fliehen musste, behauptet er wahlweise, die Nase von der Stadt voll gehabt zu haben oder seinem Bruder helfen zu wollen, der seine Bälger wohl kaum allein durchfüttern könne. Sean fühlt sich den Dörflern überlegen und wird sich gern mit der Gruppe unterhalten. Wird er respektvoll behandelt, betont er, wie sehr ihm die Dörfler mit ihrer Engstirnigkeit auf die Nerven gehen und wie sehr er sich nach vernünftiger Unterhaltung sehnt. Er weiß von nichts, hat aber zu allem etwas zu sagen.

Landeskunde Alba +8

Beredsamkeit +8

Lesen & Schreiben Albisch +12

## Angus

ist 36 Jahre alt, blond, klein und drahtig. Er hinkt durch eine alte Verletzung leicht. Obwohl er ahnt, dass sein Bruder Mist gebaut hat, sagt er nichts dazu und spielt dessen Spiel mit. Da Sean auf dem Hof mit anpackt, verursacht er zumindest keine zusätzlichen Kosten. Sean ist ein ernster, humorloser Kerl, der viel arbeitet und in den wenigen freien Stunden am liebsten mit seinen Söhnen auf die Kaninchenjagd geht.

Bogen +5 (1W6)

Fallenstellen +8

Pflanzenkunde +8

## Beth

ist Mitte dreißig, rothaarig, sommersprossig und drall. Sie ist naiv und fröhlich, wenn ihre Stimmung durch „Seuche“ und die Sorge um ihre Kinder gedämpft ist. Beth ist sehr gastfreundlich und redet gern.

Pflanzenkunde +8

## John

Ist 10 Jahre alt und mit den Zwillingen und Eva befreundet. Er ist ein kleiner, dünner Kerl, der seinem Vater viel hilft, aber auch bei der Arbeit nur Unsinn im Kopf hat. Daher hat er oft Ärger mit Angus, während seine Mutter sich das Lachen über seine Einfälle manchmal nicht verbeißen kann.

Zwille +5 (1W6-3)

## Mary

Ist 8 Jahre alt und ihrer Mutter in äußerlicher und charakterlicher Hinsicht sehr ähnlich. Sie ist das „Anhängsel“ der Viererclique der älteren Kinder und sorgt auf der Jagd nach deren Aufmerksamkeit für mehr Chaos als irgendein Kind sonst.

Zwille +5 (1W6-3)

## Ellen

ist 6 Jahre alt und ein überraschend ruhiges und friedliches Kind. Sie hat ein Faible für alle Arten von Tieren und trägt momentan die meiste Zeit des Tages ein Huhn mit sich herum.

## Jim

Der kleine Jimmy verbringt die meiste Zeit bei der Mutter und stört sie beim Kochen, Putzen, Waschen und Bügeln. Beth nimmt es jedoch leicht und amüsiert sich meistens über seine tapsigen Versuche, hilfreich zu sein.



## Haus 6: Gemeinschaftshaus

Das Haus ist seit Jahrzehnten verlassen und wird als Werkstatt, Gäste- und Lagerhaus benutzt. Die Gemeinschaftsvorräte des Dorfes (Stroh, Heu, Rüben, Äpfel, Trockenobst, getrocknete Pilze, Wolle) sind im Haus untergebracht. Es gibt einen Kamin mit Kochstelle und eine Werkbank. Aus den

Strohvorräten können die Abenteurer sich Lager bauen.

## Zeitlicher Ablauf

Tag 0 ist der Tag der Ankunft der Gruppe in Bridgemor.

Tag 7 vor 0:

- Lili kommt nach Bridgemor. Auf dem Weg in die Höhle, die sie als Rückzugsort auserkoren hat, wirft sie ein paar böse Blicke auf Bridgemors Felder.
- Am Waldrand findet Lili Tiddles, Unas Katze. Sie tötet sie und nimmt den Kadaver mit, um ihn zu fressen. Das Halsband reißt dabei ab und bleibt liegen.

Tagt 6 vor 0:

- Lili schickt ihre Dohle auf den Krähenbaum in der Dorfmitte und beobachtet das Dorf einige Stunden durch deren Augen. Sie erkennt ihre verhassten „Schwestern“ wieder und reimt sich die Familienverhältnisse zusammen.
- In der Nacht kommt sie persönlich ins Dorf und wirft durch das offene Fenster in Haus 2 einen bösen Blick auf Bloddleu.
- Auf dem Rückweg stiehlt sie zwei Laib Brot, die Beth zum Abkühlen auf die Fensterbank gelegt hat (Haus 5).

Tag 5 vor 0:

- Beth stellt fest, dass das Brot weg ist und schimpft ihre ausnahmsweise mal unschuldigen Kinder aus.
- Richard findet bei der Feldarbeit Tiddles Halsband – plus einiger Fellfetzen und Blutflecke. Er vermutet, dass ein Tier Tiddles gerissen hat, vergräbt das Halsband und beschließt, Una nichts zu erzählen.
- Am Tag schleicht Lili um die Felder herum und verflucht Dai, den sie als Rhosyns Mann identifiziert hat, mit dem bösen Blick.

- Am Abend versteckt sie sich in einem Busch bei der Palisade und wartet darauf, dass Rhosyn ihr Haus verlässt. Als diese von einem Besuch bei ihrer Schwester zurückkommt, verflucht Lili sie ebenfalls.

#### Tag 4 vor 0

- Lili bleibt dem Dorf fern und vergnügt sich im Wäldchen, wo sie ein paar Kaninchen per Todeshauch tötet und zwei davon mitnimmt und isst.
- Mog, dem auffällt, dass Teile seiner Felder nicht in Ordnung sind, findet schwache Spuren nackter Kinderfüße am Rand des betroffenen Ackers. Er fragt seine Tochter danach. Da Eva glaubwürdig beteuern kann, nichts von barfüßigen Kindern zu wissen, vergisst Mog seine Entdeckung wieder. Er setzt stattdessen einen Brennesselsud gegen Schädlinge an.

#### Tag 3 vor 0:

- Angus will ein paar Kaninchenfallen aufstellen und entdeckt toten, scheinbar unversehrten Kaninchen. Er findet das ganze etwas unheimlich und wagt nicht, die Kadaver anzufassen. Er schiebt sie mit dem Fuß unter einen Busch, wo er sie liegen lässt.
- Nachts kommt Lili ins Dorf und lauscht an den Häusern der Verfluchten, um herauszufinden, ob ihre Magie gewirkt hat. Da in Haus 4 das Fenster offensteht, schaut sie hinein. Die fiebernde Una ist wach und so blicken sich die beiden einen Moment überrascht an. Una ruft dann ängstlich nach ihrem Vater und Lili zieht sich rasch zurück. Richard beruhigt seine Tochter, da er „das Mädchen am Fenster“ für eine Fieberfantasie hält. Una bleibt jedoch bei ihrer Version der Dinge.

#### Tag 2 vor 0:

- Bloddeu ist mittlerweile schon sehr elend. Rhosyn bricht nach dem Krankenbesuch fast selbst zusammen, weil es ihr ebenfalls miserabel geht. Auch Dai leidet unter Fieber, Bauch- und Rückenschmerzen.

- Lili schleicht sich nachts noch einmal ins Dorf und stiehlt ein Huhn aus dem Verschlag. Merin, der sich heimlich mit Eva im Gästehaus trifft, hört verdächtige Geräusche. Als die Kinder nachsehen, erkennen sie eine kleine Gestalt mit dunklem Haar, die über die Felder Richtung Wäldchen läuft. Da Merin und Eva verbotenerweise draußen sind, beschließen sie, niemandem davon zu erzählen. Sie glauben, dass irgendwo Zigeuner in der Nähe sind und eins ihrer Kinder die Hühner gestohlen hat.

#### Tag 1 vor 0:

- Dai Dau verlässt das Dorf, um Hilfe zu holen. Da er das Hühnerfüttern für seine Oma übernommen hat, ist ihm aufgefallen, dass ein Huhn fehlt. In der Aufregung hat er aber vergessen, es zu erzählen.
- Lili beobachtet mit ihrer Dohle das Dorf. Die Dohle kann durch offene Fenster und über die Rauchabzugslöcher in die Häuser blicken, die Alkoven kann sie allerdings nicht einsehen. Lili wartet darauf, dass die Schwestern sterben.

#### Tag 0:

- Die Abenteurer kommen nach Bridgemor. Lili wartet und beobachtet nach wie vor das Dorf. Sie kann sich von den wilden Kaninchen ernähren, entschließt sich aber vielleicht auch, nochmal etwas im Dorf zu stehlen. Der SL kann diese Option nutzen, wenn die Gruppe später „feststeckt“.

### Erste Ermittlungen

Befragungen **zu den Erkrankten** ergeben:

**Ysgarren und Steward können berichten**, dass „ihre Patienten“ an Erbrechen, Durchfall, Krämpfen und Fieber leiden und ihr Atem und Schweiß übel riecht.

**Richard** konnte bei seiner Tochter keine üblen Ausdünstungen feststellen. *Ein erfolgreicher EW:Wahrnehmung (Riechen) bestätigt das.*

*Ein erfolgreicher EW: Heilkunde bei Una ergibt*, dass ihre Symptome typisch für eine Magen-Darm-Infektion sind. Man behandelt am

besten mit stark erhöhter Flüssigkeitszufuhr. Heilmittel der Gegend: Tee aus Brombeerblättern, Heilerde und Leinsamen. Dazu nahrhafte Schonkost wie Haferschleim mit etwas Salz. Das Fieber kann mit Wadenwickeln bekämpft werden. Una befindet sich ohnehin auf dem Weg der Besserung, die durch eine gute Behandlung noch beschleunigt wird.

*Ein erfolgreicher EW: Heilkunde zum Vergleich der Krankheitsbilder* ergibt außerdem, dass das Krankheitsbild von Rhosyn, Dai und Bloddleu eher auf die Ruhr hinweist. Hier hilft nur reichliche Flüssigkeitszufuhr, „stopfende“ Mittel sollte man nicht verabreichen. Der stechende Körper- und Mundgeruch der Patienten deutet darauf hin, dass die Krankheit schon große Zerstörung im Körper angerichtet hat.

*Ein erfolgreicher EW:Zauberkunde* gibt Hinweise auf mögliche Auslöser der Krankheit. Ggf. kann auch ein EW:Landeskunde Alba/Clanngadarn -4 weiterhelfen.

*Ein erfolgreiches „Erkennen von Krankheit“* ergibt bei Una eine normale, ansteckende Krankheit (wobei die Ansteckungsgefahr mittlerweile gegen 0 tendiert) und bei den drei Alten eine nicht ansteckende, magische Krankheit. *Ein erfolgreiches „Erkennen der Aura“* schlägt nur bei Rhosyn, Dai und Bloddleu an (finster).

*Magische Heilung kann das Sterben der drei Alten herauszögern.* Um den Fluch aufzuheben, gelten die Regeln Arkanum Seite 71.

### **Der verfluchte Acker:**

Die vom bösen Blick betroffenen Ackerpflanzen sind bereits tot, da hilft auch kein Brennesselsud mehr. Dadurch ist auch keine Aura mehr feststellbar. Lediglich an zwei Bäumen in der Hecke kann man noch eine finstere Aura erkennen. *Ansonsten kann ein erfolgreicher EW:Zauberkunde oder ein EW:Landeskunde Alba -4 weiterhelfen.*

Die Fußspuren am Rand des Ackers sind mittlerweile nicht mehr zu sehen.

### **Weitere Ermittlungen**

Alle Dorfbewohner antworten bereitwillig auf die Fragen der Abenteurer. Allerdings wurden einige der Vorfälle für so unwichtig erachtet, dass sie nicht erwähnt werden, solange die

Abenteurer nicht nachbohren und/oder der Ernst der Lage (Böser Blick) erklärt wird.

Solange fallen folgende Infos weg:

- Die tote Katze
- Die gestohlenen Brote und
- Die Fußspuren am Feldrand
- Das Kind, das das Huhn stahl

**Angus** wird von den toten Kaninchen erzählen, wenn man ihn fragt, ob ihm in letzter Zeit etwas Besonderes aufgefallen sei. Er kann die Gruppe zu der Stelle führen, wo er die Kaninchen gefunden hat. Ihre Kadaver liegen auch noch unter dem Gebüsch und sind schon angefressen von den Wildtieren. Dennoch ergibt eine Untersuchung (SB!), dass die Tiere unversehrt sind. Ein EW:Zauberkunde sollte Aufschluss liefern. **Es ist wichtig, dass die Abenteurer erfahren, dass irgendjemand einen Todeshauch gewirkt haben könnte, damit sie für den Endkampf besser wappnen können.**

**Dai Dau** fällt wieder ein, dass ein Huhn fehlte, allerdings kommt es manchmal vor, dass eins über die Palisade entwischt. Meistens findet man es wieder, aber da es schon nachts draußen gewesen sein muss, vermutet Dai, dass es vielleicht gefressen wurde. Womit er Recht hat..

**Merin und Eva werden nur unter Druck berichten, was sie gesehen haben** – wenn sie zum Beispiel begreifen, dass das fremde Mädchen möglicherweise eine Mörderin und böse Hexe ist. Sie werden dann auch ihre Vermutung äußern, dass das Kind vielleicht zu den Zigeunern gehört, die manchmal im Wald lagern (beim twyneddischen Heiligtum).

**Wenn die Abenteurer nett zu Una sind**, will die Kleine die Gruppe unbedingt dazu bewegen, nach Tiddles zu suchen („Papa muss auf mich aufpassen und außerdem aufs Feld, der kann das nicht machen!“) und erzählt von dem Mädchen am Fenster. Es sei schwarzhaarig und blass gewesen und habe ihr zugezwinkert.

**Richard wird die Geschichte mit dem Mädchen am Fenster abtun**, da Una tatsächlich mit einer blühenden Fantasie gesegnet ist und oft sehr intensiv träumt. Wenn er das Gefühl hat, der Gruppe trauen zu können, erzählt er auch, dass Tiddles vermutlich von einem größeren Tier getötet wurde, dass er es aber nicht übers Herz bringt, Una das zu sagen. Er bietet der Gruppe 10 Goldstücke an, wenn sie auf dem Rückweg

von ihrer ursprünglichen Mission ein neues Kätzchen für Una mitbringen. Wenn die Gruppe es wünscht, zeigt er ihr die Stelle, wo er Tiddles Halsband verbuddelt hat.

### **Was weiter passiert:**

Da einige Hinweise in Richtung des Wäldchens führen, erkundigt sich die Gruppe möglicherweise, ob es dort irgendwelche Unterschlupfmöglichkeiten gibt. Sie erfahren dann, dass im Wald ein altes, twyneddisches Heiligtum steht, mit dem niemand so recht etwas anfangen kann. In der Nähe des Ortes befindet sich auch der Totenacker des Dorfes. Angus bietet sich an, die Leute zu führen. Er kennt die Gegend am besten, weil dort manchmal Kaninchenfallen aufstellt.

### **Das twyneddische Heiligtum**

Auf einer kleinen Lichtung im Wald steht – etwas schief - ein alter, verwitterter Menhir, auf dem man vermooste Gravuren (Spiralen, Kreisformen usw.) erkennen kann.

Beim Heiligtum steht ein geschlossener, einspänniger Wagen, der schon bessere Tage gesehen hat. Ein dickes, geschecktes Pferd grasst friedlich daneben. Ein Mann und eine Frau sitzen auf der einklappbaren Holzterrasse, die zu der Tür im Wagen führt.

Die Frau ist etwa 25 Jahre alt, dunkelhaarig und recht hübsch, wenn man davon absieht, dass sie eine Augenklappe trägt. Die Frau ist in bunte, nicht sehr saubere Kleider gewandet und stillt gerade einen Säugling.

Der Mann an ihrer Seite ist im gleichen Alter; er ist einfach gekleidet und damit beschäftigt, einen Korb zu flechten. Neben ihm liegen einige fertige Exemplare und feuchte Weidenruten.

Auf einem umgedrehten Eimer hockt ein vielleicht 10 jähriger, dunkelhaariger und ziemlich schmutziger Junge, der mit einem kurzen Messer frische Rankenstücke von den Dornen befreit.

Es handelt sich um die „Zigeuner“ (fahrende Korbflechter) Orla, ihren Mann Rhys, den gemeinsamen Sohn Nate und das „Babygirl“, das noch keinen Namen hat. Die Familie kommt gerade aus einem Dorf weiter östlich und ist auf dem Weg nach Bridgemor, wo sie ihre Körbe verkaufen wollen.

Die Familie hat kein 10jähriges Mädchen dabei und hat auch keins gesehen, aber angesichts der möglicherweise gerüsteten/bewaffneten Abenteurer ist sie beunruhigt, schließlich hat man sie schon oft grundlos vertrieben oder sogar angegriffen. Ihr Verhalten kann daher leicht als misstrauisch oder sogar schuldbewusst interpretiert werden.

**Ein erfolgreicher EW: Menschenkenntnis** zeigt auch, dass sie Angst haben, eine erfolgreicher **EW: Landeskunde oder Gassenwissen** lassen auch den Grund erahnen – fahrendes Volk ist nicht überall beliebt.

Sollte es zu Aggressionen gegenüber der Familie kommen, werden Orla und Rhys versuchen, die Wogen zu glätten. Sie versprechen, sofort abzureisen und nie wieder herzukommen. Hilft das nichts, wird Rhys sich jedoch zwischen seine Familie und die Angreifer stellen.

Gehen die Abenteurer hingegen höflich und offen auf die Familie zu und erzählen von den Geschehnissen in Bridgemor, ist Orla bereit, ihnen zu helfen. Sie erklärt, dass sie mit einem „guten Geist“ sprechen und ihn um Rat fragen kann, wenn man ihr etwas Zeit (1 Stunde) gibt. Sie muss dafür in den Wald und bittet darum, allein gehen zu dürfen, weil der Geist scheu sei. Fragt man sie nach ihrer Profession, wird die wahrheitsgemäß antworten, dass sie Korbflechterin sei, ihr aber ein altes Erbstück der Großmutter dabei helfe, den Geist zu rufen. Tatsächlich handelt es sich um eine magische Flöte, die beim Spielen einer bestimmten Melodie den Zauber „Naturgeist rufen“ auslöst.

Orla entfernt sich vom Lager, sucht sich einen besonders alten Baum und beginnt, die Flöte zu spielen, was bis zum Wagen zu hören ist. Die wehmütige Melodie erklingt für etwa 5 Minuten, dann wird es still. Ist ihr jemand heimlich gefolgt, wird er sehen, wie sich aus dem Baumstamm ein hölzernes, androgyn wirkendes Gesicht drückt, das mal zu lauschen, mal zu sprechen scheint. Es verschwindet sofort, wenn der Beobachter näher als 20 Meter kommt oder laute Geräusche macht. Passiert nichts dergleichen, nickt das Gesicht Orla irgendwann zu und zieht sich wieder in den Baumstamm zurück. Orla scheint zu frösteln, als sie wieder zum Lager kommt.

Sie wiederholt dort, was der Geist gesagt hat:

„Es ist älter, als es scheint. Es kennt kein Vergeben und weder gut noch böse. Es lauert im eisblauen Auge.“

*Mit dem eisblauen Auge sind die Augen der Dohle gemeint; bei dieser Vogelart fällt die Augenfarbe wegen des schwarzen Gefieders besonders auf. Natürlich kann man auch einen See als „eisblaues Auge“ betrachten...*

Die Korbflechter können von einem See berichten, der zwei Wegstunden weiter im Osten liegt.

### **Der See**

misst maximal 300m im Durchmesser und liegt still in der tristen, kahlen Hügellandschaft. Neben kleineren Barschen und Brassern, Mücken und Fröschen leben hier kaum Tiere. Nichts davon ist intelligent genug, um bei einem *Erkennen von Leben* aufzufallen. Das Wasser des Sees ist klar und sehr kalt. Er hat einen kleinen Überlauf, der als schmales Bächlein gen Südwesten plätschert.

Wenn die Gruppe ein bisschen Action braucht, kann man einen tollwütigen Berglöwen oder einen Braunbären angreifen lassen, der am See trinken wollte.

### **Der Totenacker**

Der Totenacker ist kaum mehr als eine Lichtung im Wald, auf der die Bridgemorer ihre Toten bestatten. Über die meisten Gräber ist Gras gewachsen, nur einige sind einfachen Grabkreuzen und Umrandungen (teilweise in Schiffsform) geschmückt.

### **Das eisblaue Auge im Baum**

Die Dohle sitzt jeden Tag für einige Stunden auf dem Krähenbaum. Fliegen die anderen Vögel auf oder fort, tut sie es auch. Sie ist somit nicht leicht zu entdecken. Wer das Schauspiel allerdings länger beobachtet, wird feststellen, dass es einen Vogel gibt, der im Gegensatz zu den anderen, die in Gruppen unterwegs sind, allein kommt und auch allein wieder wegfiegt. *Ein gelungener EW:Wahrnehmung kann helfen, die besondere Augenfarbe zu erkennen, ein gelungener EW:Tierkunde* kann dem Beobachter die besondere Augenfarbe einer Dohle ins Gedächtnis rufen (falls der Spieler sie nicht kennt).

Nähern sich die Abenteurer dem Baum mit Blick auf die Dohle, wird sie wegfliegen. Allerdings ist sie nicht klug genug, eine andere Richtung einzuschlagen als die, in der ihre Herrin wartet.

### **So geht es weiter, wenn Bloddeu stirbt:**

Bloddeu wird am Abend des Eintreffens der Abenteurer (Tag 0) sterben, wenn der Fluch nicht aufgehoben wird oder sie magische Heilung erhält. Vom Zeitpunkt ihres Todes an vergehen 24 Stunden, in denen Steward den Leichnam wäscht, ankleidet und Totenwache hält. Dabei stehen ihm Dai-Dau und Merin bei (die sich vor der toten Tante etwas gruseln). Ysgarren hat alle Hände voll zu tun, seine Eltern zu versorgen, sonst wäre er auch dort. Die Frauen des Dorfes versorgen die Männer mit Essen und Getränken. Befindet sich ein albischer oder twyneddischer Priester in der Gruppe, wird seine Hilfe für die Vorbereitung der Toten auf ihre letzte Reise und die Durchführung der Beerdigung erbeten.

Tag 1:

Die Stimmung im Dorf ist sehr gedrückt, nicht einmal die Kinder machen viel Lärm.

Tag 2:

Bloddeus Beerdigung findet am Morgen statt. Addonwy und Mog sind schon in der Nacht aufgebrochen, um auf dem Totenacker ein Grab auszuheben. Die Abenteurer können sie dabei begleiten, wenn sie wollen. Sie sind aber vor allem eingeladen, der Beerdigung beizuwohnen.

Es ist ein trüber, stürmischer Tag, an dem die Sonne sich nicht sehen lässt und immer wieder Regenschauer niedergehen. Bloddeus Leiche, die mittlerweile in ein Leintuch genäht ist, wird auf eine Bahre gelegt und von den Männern im Wechsel zum Totenacker getragen. Bis auf Dai Dau, der auf seine Oma Rhosyn und Opa Dai aufpasst (die natürlich weiterhin im Bett liegen), die kranke Una und den Knecht Nai, der Una Gesellschaft leistet, sind alle Dorfbewohner bei dem schweigsamen Marsch dabei. Wenn kein Priester unter den Abenteurern ist, wird Ysgarren eine Grabrede halten und um den Segen der Götter bitten. Danach wird das Grab zugeschaufelt. Die Dorfbewohner legen Blumen oder Windlichter darauf ab.

Während die Dörfler bei der Beerdigung sind, schleicht sich Lili ins Dorf. Sie will einen Blick

auf Rhosyn und Dai werfen. Wenn sie sich dem Haus nicht gefahrlos nähern kann (weil beispielsweise jemand Wache hält), verwirft sie den Plan und kommt zu einem günstigeren Zeitpunkt wieder. Ansonsten schleicht sie sich an und schaut genau in dem Moment durch das offene Fenster, als Rhosyn zufällig wach ist und von innen das gleiche tut. Rhosyn schreit entsetzt auf und Lili wird sich schnell davonmachen. Da nur Dai Dau Rhosyns Schrei hört, aber keine Gefahr erkennen kann, eilt er sofort zu seiner Großmutter. Die lässt sich nicht beruhigen, zittert, weint und wiederholt immer wieder, dass „SIE“ oder „ihr Geist zurückgekehrt“ sei.

Wenn die Abenteurer von der Beerdigung zurückkehren, wird Dai Dau seinen Vater und sie erleichtert ins Haus ziehen. Dort kniet Rhosyn weinend an Dais Bett. Der alte Mann strichelt ihr Haar und redet beruhigend auf sie ein. Da er noch ein bisschen mehr Kraft hat als seine Frau, erzählt er, was Rhosyn gesehen zu haben glaubt. Da auch die kleine Una ein dunkelhaariges, blasses Mädchen gesehen haben will, ist Dai geneigt, seiner Frau zu glauben – auch, dass sie zu wissen meint, WER dieses Mädchen ist. Er erzählt die Geschichte von Lili. Rhosyn beendet sie mit den Worten: „Und nun sucht ihr Geist Rache!“

Dass Lili kein Geist ist, stellt man spätestens bei einer Spurensuche vor dem Fenster fest: Im regenfeuchten Boden sind wieder Abdrücke von nackten Kinderfüßen zu sehen. Verfolgt man die Spur, führt sie hinter dem Hühnerstall der Familie bis zur Palisade und setzt sich danach Richtung Wald fort.

Folgende Tage:

Lili versucht, sich in das Dorf zu schleichen, um sich zu vergewissern, dass der Fluch noch wirkt. Sie geht erst, wenn Bloddeu, Rhosyn und Dai tot sind. Wenn dafür auch andere geschädigt werden oder gar sterben müssen, ist ihr das auch egal: Sie würde auch einen Todeshauch durch das Fenster von Haus 1 zu schicken.

**So geht es weiter, wenn Bloddeu überlebt:**

Tag 1

Alle vom Fluch geheilt werden langsam regenerieren. Die Stimmung bleibt dennoch gedrückt. In der Nacht wird sich Lili in das Dorf schleichen, um nachzusehen, ob ihre Opfer mittlerweile tot sind oder im Sterben liegen. Die

Fensterszene mit Rhosyn findet statt. Statt Dai Dau sind dann auch Ysgarren und Merin anwesend. Dai Dau, verstört über die Hilflosigkeit der Erwachsenen, wird sich aus dem Haus stehlen und die Abenteurer zur Hilfe holen. Auch in diesem Fall findet man Fußspuren vor dem Fenster.

Folgende Tage:

Lili hat gemerkt, dass jemand ihren Fluch gebrochen hat. Sie versucht, sich in das Dorf zu schleichen, um einen Todeshauch durch das Fenster von Haus 1 zu schicken.

## Lösungen

### Die Abenteurer halten Wache und erwischen Lili im Dorf:

Diese Lösung sollte eigentlich nicht funktionieren, da Lili vorsichtig ist und alles tut, um nicht von Personen entdeckt zu werden, die sie für gefährlich hält (wozu gerüstete oder magiekundige Abenteurer auf jeden Fall zählen). Notfalls stellt sie ihre Handlungen zurück, bis die Durchführung sicherer scheint. Auch dann nutzt sie ihre Dohle als Spion, ihre Zauber und Fähigkeiten – beispielweise, um bei einem Wachwechsel schnell über die Palisade zu klettern, um sich unsichtbar zu machen, sich geräuschlos zu bewegen oder einzelne Störenfriede, die zu nahe kommen, per Angst von sich fernzuhalten. Dennoch wird sie spätestens unvorsichtig, wenn ihr Ziel zum Greifen nah ist – also dann, wenn Bloddeu tot ist und Rhosyn und Dai im Sterben liegen.

Für den Fall, dass die Abenteurer den Bösen Blick bannen können, wird Lili ebenfalls unvorsichtig.

Findet im Dorf ein Kampf statt, werden die anwesenden Dörfler der Gruppe beispringen – mit Mistgabeln, Dreschflegeln, Nudelhölzern und Zwillen. Das wird den Kampf verkürzen. Lili wird in erster Linie versuchen, zu entkommen. Sie zaubert dabei und versucht, möglichst großen Schaden auszuteilen (Todeshauch). Nur, wenn die Lage ausweglos wird, greift sie körperlich an – dann immer den scheinbar schwächste Gegner.

### Intensive Suche im Wald:

Neben erfolgreichen Spurensuchen, mit denen Abenteurer weitere Fußspuren finden können, aber auch ausgerissene Haare an Zweigen

(der SL entscheidet, ob sie als Material für einen Seelenkompass nutzbar sind), Kleidungssetzen oder verlorene Beuteteile Lilis (Brotbrocken, Federn, Fleischsetzen). Gelungene EW Wahrnehmung können auch dabei helfen, Spuren zu finden. Allerdings kann man sie damit nicht unbedingt auswerten.

### **Abenteurer folgen der Dohle:**

Beobachtet man den Flug der Dohle, wird man sehen, dass sie Richtung Wald fliegt, ihn zum Teil überquert und dann in den Wipfeln verschwindet. Mit Richtungssinn, Überleben Wald oder einem unterstützenden Zauber wie Höhenblick können die Abenteurer den Ort anpeilen. Ansonsten weiter wie oben.

### **Lilis Versteck**

Die Spuren oder die Peilung führen die Abenteurer zu Lilis Höhle, die sie vor 50 Jahren bereits entdeckte. Die Höhle hatte sich damals bei einem Erdbeben geöffnet. Die etwa 2 Meter hohe und mittlerweile begrünte Klippe, in der der Zugang liegt, zieht sich ca. hundert Meter durch den Wald. Der Eingang zur Höhle ist schwer zu erkennen, da hohes Gestrüpp davor wächst. Lilis Spuren (geknickte Zweige, zertrampeltes Moos, Reste von Beutetieren) sind hier aber deutlich zu erkennen.

Der Höhleneingang ist knapp 1,50 Meter hoch; dahinter fällt der Boden jedoch ab, so dass die Deckenhöhe bis zu 1,70 Meter beträgt. An einen Raum mit etwa 4 Metern Durchmesser schließt sich ein Gang (1,70m Höhe) an. In diesen wird Lili sich sofort zurückziehen, wenn sie bemerkt, dass jemand kommt. Im Schutz einer Unsichtbarkeit wird sie abwarten. Betritt jemand die Höhle, wirkt sie sofort einen Todeshauch und zieht sich weiter in den Gang zurück. Er führt weiter abwärts und endet nach ca. 20 Metern in einem etwa 20 Meter durchmessenden, 2 Meter hohen Raum.

Von dort aus wird Lili einen weiteren Todeshauch gegen alles und jeden zaubern, der den ersten überlebt hat – dann hat sie, falls die Abenteurer schnell nachrücken, fast die hintere Höhlenwand erreicht und kann keinem weiteren Todeshauch mehr ausweichen.

Für alle Abenteurer, die größer als 1,60m sind, kann ein Malus von 4 auf alle Bewegungsfähigkeiten geben, die in der Eingangshöhle und im Gang durchgeführt werden sollen. In

der Wohnhöhle kann sich jeder normal bewegen.

Lilis nächster Schritt wird das Zaubern eine „Schwäche“ auf möglichst viele Gegner im Sichtbereich sein. Dann stürzt sie sich auf den am wenigsten gerüsteten Gegner, dessen sie habhaft werden kann und kämpft mit ihrem Speer.

Wird Lili überwältigt und verhört, wird sie beharrlich schweigen und ihre Gegner in dunkler Sprache verfluchen und beschimpfen. Sie gebärdet sich wie toll und scheint Hasszerfressen. Ihren Bösen Blick wird sie in keinem Fall zurücknehmen. Das einzige Wort, das man verstehen kann, wenn man den Namen schon einmal gehört hat, ist „Yfellim“.

Wird Lili getötet, bricht ihre Verwandlung zusammen und sie wird wieder zu einem alten Kobold. Wenige Augenblicke nach ihrem Tod wird sich ein dunkler, koboldgroßer Schemen aus der Leiche erheben, darüber wabern, sich verzerren und schließlich wie in einer stillen Explosion vergehen, während hohles, dämonisches Gelächter zu hören ist. Der Schemen ist nicht angreifbar, kann aber auch niemanden mehr verletzen. Es handelt sich um Lilis Seele, die vom Yfellim geholt wird.

Spätestens in der Sekunde von Lilis Tod sind alle Verfluchten wieder frei und können gesunden.

### **Gold, Artefakte, ein sorgenfreies Leben...**

..können die Dörfler den Abenteurern zwar nicht bieten, aber sie zahlen die versprochen Belohnung mit Freuden und legen sogar noch etwas drauf – Nahrungsmittel, eine Kaninchenfelldecke, warme Wollsocken, jede Menge Sympathie und Einladungen. Tatsächlich

Ich wünsche Euch Viel Spaß beim Leiten und Spielen! Eure Donnwetta (Katharina Prinz)

## Lili

Lili ist ein böser Streich des Yfellim. Die Koboldin fiel ihm auf, weil sie klüger schien als der Rest seiner Diener. Aus einer bösen Laune heraus beschloss er, sie in Menschengestalt nach Bridgemor zu schicken, um sie dort Informationen sammeln und Unfrieden stiften zu lassen. Er verwandelte sie in ein etwa zehnjähriges Mädchen. Der Zauber hält im Gegensatz zur gängigen Verwandlung nur bis zum Tod; der Körper verwandelt sich nach dem Ableben wieder in seine ursprüngliche Form. Außerdem altert die verwandelte Gestalt nicht.

Yfellim betrachtete das Experiment nach Ablauf eines Jahres als geglückt und beschloss, es weiterzuführen. Er brachte der Koboldin erste Zaubersprüche bei und setzte sie an unterschiedlichen, meist abgeschiedenen Orten im albischen Norden ein. Eine Zeitlang widmete er sich der Sache begeistert, dann verlor er langsam das Interesse und wandte sich anderen Projekten zu. Nachdem er sich schon mehrere Jahre nicht mehr um Lili gekümmert hat und sie ihr Ende nahen fühlt, macht sie sich auf nach Bridgemor, um einen letzten, persönlichen Rachefeldzug gegen die zu führen, die ihr einst das Handwerk legen wollten.

**Lili will, dass Rhosyn, Dai und Bloddeu Qualen leiden.** Wenn dafür auch andere leiden oder gar sterben müssen, nimmt sie das in Kauf. Gleichzeitig ist sie aber auch vorsichtig – sie will nicht abtreten, ohne ihre Mission erfüllt zu haben. Daher geht sie Gefahr aus dem Weg. Quartier hat Lili in einer Erdhöhle im Wald, etwa fünf Kilometer vom Dorf entfernt, bezogen.

## Lilis Werte

Lili ist in ihrer Menschengestalt etwa 1,40m groß, hat ein hübsches, blasses Gesicht und langes, dunkles Haar. Sie ist in ausgebleichte, schmutzige Lumpen gekleidet und trägt keine Schuhe.

Wird ihre Verwandlung gebannt (eine +30 ist zu überwinden), sieht sie aus wie ein normaler, allerdings schon ziemlich betagter Kobold. Aufgrund ihrer Ausbildung und Erfahrungen ist sie den Meistern ihrer Artgenossen in vielerlei Hinsicht überlegen.

Lili hat eine finstere Aura.

## Lili, Kobold (Grad 6)

LP 12, AP 15, LR  
St 30, Gw 60, In 33, B 12  
Abwehr+15 Resistenz+12/14  
Angriff: Speer mit Steinspitze +5 (1W6–1)

Fertigkeiten:  
Akrobatik +8, Klettern +12, Schleichen +8,  
Überleben Wald +8, Überleben Gebirge +8,

Zaubern +14:  
Angst, Binden des Vertrauten, Böser Blick,  
Dämonische Zaubermacht, Feuerfinger,  
Geräusche dämpfen, Todeshauch,  
Schmerzen, Schwäche, Unsichtbarkeit

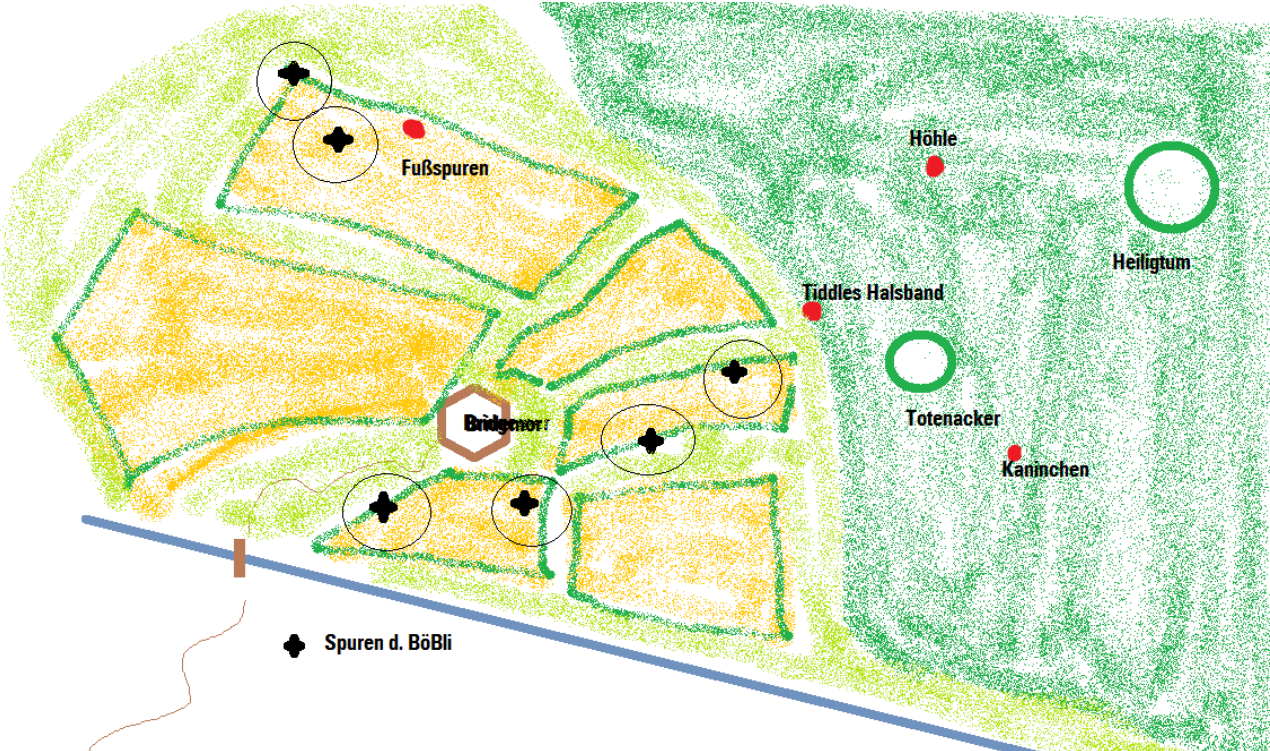
Lili hat einen Vertrauten, der für sie spioniert. Wird er getötet, erleidet Lili ganz regulär einen Schock, verliert 3W6 AP und kann 1W6 Stunden lang nicht zaubern:

## Dohle, Grad 0

LP 8, AP 5, OR  
St 10, Gw 70, In t50, B 3/72  
Abwehr+12 Resistenz+10/10  
Angriff: Schnabel+4 (1W6–4), im Flug  
Klauen+5 (1W6–4), Raufen+4 (1W3–4)

Vorwort	Seite 1
Hintergrund	Seite 1
Wie es beginnt	Seite 1
Haus 1	Seite 3
Haus 2	Seite 4
Haus 3	Seite 4
Haus 4	Seite 5
Haus 5	Seite 5
Haus 6	Seite 6
Zeitlicher Ablauf	Seite 7
Ermittlungen	Seite 8
Weiterer Verlauf	Seite 10
Lösungen	Seite 11
Beschreibung & Werte Lili	Seite 13
Anhang: Karten	

Umgebungskarte



Karte der Höhle

