



Stephanie Lammers

Die steinerne Hand

Gerd Hupperich

Hexerjagd

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer der Grade 1-3 bzw. 5-12



Inhaltsverzeichnis

Stephanie Lammers

Die steinerne Hand

Vorbemerkungen	5
Der Beginn des Abenteuers	6
Die Klosterruine	10
Die Suche nach dem Gegengift	21

Gerd Hupperich

Hexerjagd

Vorbemerkungen	27
Die wunderliche Auktion	28
Rückschau: Vor und nach dem Prozess	33
Was nun? Was tun?	35
Die Zusammenkunft der Zauberer	40
Hexerjagd und Hexerwahn	54
Nichtspielerfiguren	63



Die steinerne Hand

Das vorliegende Abenteuer eignet sich für 3-6 Abenteuer der Grade 1-3. Das Abenteuer ist aber auch für höhergradige Spielerfiguren interessant; der Spielleiter muss dafür nur die Dämonen und Fallen im Janla-Tempel stärker machen, was ohne viel Aufwand möglich ist.

Überblick für den Spielleiter

Das Abenteuer beginnt in einem kleinen Dorf an der albi-schen Küste nordöstlich der Hafenstadt Elrodstor. Fünf Kinder des Dorfes leiden unter einer geheimnisvollen Krankheit oder Vergiftung. Die Abenteuerer werden - falls ihr Mitgefühl allein nicht ausreicht - von Burgherrn Gilward MacTilion angeheuert, ein Heilmittel zu beschaffen. Ihre Nachforschungen führen sie vermutlich zunächst zur nahegelegenen Erzabtei von Prioressse, einem Ort der Gelehrsamkeit, wo sie erfahren, dass diese Krankheit vor etwa 120 Jahren schon einmal in der Umgebung des Dorfes, genauer gesagt in einem nahegelegenen Kloster, aufgetreten ist und damals zum Tode der Nonnen führte.

Wieder im Dorf gilt es, die Ruine des Klosters nach Hinweisen abzusuchen. Dort finden die Abenteuerer die abgebrochene und mit einer schwarzen Paste bestrichene Hand einer Statue und entdecken geheime Kellerräume mit einer seit über 250 Jahren verlassenen alchimistischen Werkstatt. Hier erfahren sie schließlich den Namen des Kontaktgiftes.

Ein Besuch der Bibliothek der Königlichen Akademie zu Cambryg lässt die Abenteuerer auf ein Gegenmittel stoßen. Nun müssen noch die Zutaten für diesen Heiltrank beschafft werden - all das natürlich unter großem Zeitdruck - bevor im letzten Moment die Kinder gerettet werden können.

Das Dorf Waefelam

Waefelam ist ein unbedeutendes kleines Fischerdorf an der albischen Ostküste. Es liegt an einer nicht sehr tief eingeschnittenen Bucht. Die etwa 20 Häuser stehen nur einen Steinwurf von der Steilküste entfernt in einem engen Tal und

schmiegen sich dicht aneinander. Ein steiler Pfad führt das Kliff hinunter zu einem schmalen Sandstrand, wo die Boote der Fischer liegen. Zum Dorf gehören auch noch ein paar Schweinepferche, Gemüsegärten und eine Gaststube.

Die umliegende Gegend ist hügelig, und der Waldrand ist nicht fern. Eine Straße, die kaum mehr als ein Pfad ist, führt von Norden her an einer Hochmottenfestung und einigen Weiden vorbei durch das Dorf und in südlicher Richtung zum etwa 8 km entfernten Nachbardorf Waefegard. Etwa auf halbem Wege zwischen den Dörfern thront auf der Kuppe einer besonders hohen, in die Bucht hineinragenden Felsklippe eine alte verfallene Ruine mit geschwärzten Mauern. 7 km südlich von Waefegard trifft der Weg auf die große Küstenstraße, die hier einige Kilometer weit im Landesinneren verläuft. Sie verbindet Elrodstor mit Byrne und Haelgarde im Norden Albas und wird im Abstand von jeweils einer Tagesreise von Gasthäusern und einfachen Festungen gesäumt. Folgt man der Straße Richtung Süden, so gabelt sie sich nach weiteren 7 km bei der Erzabtei Prioressse: nach Süden zu erreicht man nach 40 km Elrodstor, während die Straße nach Westen durch den Wald zur Hauptstadt Beornanburgh führt.

Im Dorf leben, wenn man Greise und Kinder mitzählt, etwa 150 Menschen. Es handelt sich also um eine kleine Gemeinde, zu klein, als dass der ständige Aufenthalt eines Priesters notwendig wäre. Dementsprechend hat Waefelam keinen Tempel, sondern nur einen kleinen überdachten Schrein für die Dheis Albi, an dem gebetet werden kann. Am Strand, bei den Booten, ist eine Nische in die Felsklippe geschlagen, von der aus eine kleine Dwyllanstatue aufs Meer hinausblickt.

Die Bewohner von Waefelam sind hart arbeitende Leute. Die meisten von ihnen sind nicht nur Fischer, sondern zusätzlich Handwerker oder Schaf- und Schweinezüchter, je nach Jahreszeit und Bedarf. Das Dorf lebt in bescheidenem Wohlstand, und die Menschen sind nicht unzufrieden, auch wenn ihnen die Angst vor waelischen Piratenüberfällen seit Generationen in den Knochen sitzt.

Waefelam und Waefegard liegen im Gebiet des Clans Tilion, gehören aber der Erzabtei Prioressse. Beschützt werden sie von Syre Gilward MacTilion, dem Herrn der nahegelegenen Festung, und seinen Kriegern. Auch wenn seit vielen Jahren



kein Überfall von Waelingern oder Banditen aus den Tiefen des Waldes mehr stattgefunden hat, leisten die Bewohner ihre Abgaben ohne Murren, und das Verhältnis zum Burgherren, der auch das örtliche Clanoberhaupt ist, kann man durchaus freundschaftlich nennen.

Die Bewohner der Festung

Die **Scaeldon** genannte Festung beherbergt die Familie von Gilward MacTilion, namentlich seine Mutter Alia, seine beiden Töchter, die vierzehn Jahre alte Biula und die um ein Jahr jüngere Gillie, sowie seinen zehnjährigen Sohn und Erben Gildor. Außerdem ist noch Aelric, ein Neffe Gilwards, zu Besuch und leistet Gildor Gesellschaft.

Ferner wohnen in Scaeldon seit dem Tod von Gilwards Frau die Amme der drei Kinder Wilona, genannt „Nanna“, und ihre Tochter Gwenny, die Köchin Darelynn, der Dienstbote Randalf, ein Dutzend Krieger, von denen einer ein leidlich guter Waffenschmied ist, und ein Bursche aus dem Dorf, dem sein Geschick mit Pferden eine Anstellung in der Burg verschafft hat. Alle gehören zum Clan Tilion.

Der Herr der Festung, **Gilward MacTilion**, ist 46 Jahre alt und in guter körperlicher Verfassung. Sein blondes Haar ist in Zöpfchen geflochten und er trägt, wo immer er auch geht und steht, stolz seine Clanfarben. Obwohl Scaeldon schon lange nicht mehr das Ziel waelischer Raubfahrer war, hält er sich und seine Leute stets kampfbereit. Auch die Flucht der Dorfbewohner zur Burg lässt er für den Ernstfall regelmäßig üben. Gilward ist ein ruhiger und ausgeglichener Mann, seinem Laird und dem albischen König treu ergeben und in der Ausübung seiner Pflichten zuverlässig.

Bei der Festung handelt es sich um eine einfache, jedoch günstig gelegene Hochmotte. Innerhalb des Palisadenzauns gibt es neben dem Wohnturm und einer Baracke für die Krieger ein Backhaus, eine kleine Schmiede und einen Pferdestall. Im Stall oder auf der Weide stehen Gilwards Schlachtross und ein halbes Dutzend schneller Pferde. Letztere sind weniger für den Kampf gedacht als für eilige Botenritte.

Der Beginn des Abenteuers

Die Abenteurer kommen am späten Nachmittag in Waefelam an und suchen dort Unterkunft in der kleinen Gaststube.

Das Gasthaus von Waefelam ist ein nicht besonders großes doch stabiles Steinhaus. Über dem Eingang prangt ein etwas verwittertes Schild mit der gerade noch erkennbaren Aufschrift *Zum grünen Hering*. Die Tür steht offen.

Die Gaststube macht einen sauberen Eindruck. Dort stehen fünf eckige Tische, gegen die je sechs Stühle gelehnt sind. In der Feuerstelle glimmen ein paar Scheite schwach vor sich hin. Gäste sind keine anwesend, und auch der Wirt ist nicht zu sehen.

Hinter der Theke sieht man eine nur angelehnte Tür, hinter der man Wasserplätschern und das Schluchzen einer Frau hören kann.

Wenn die Abenteurer auf sich aufmerksam machen, kommt einen kurzen Augenblick später der Wirt, **Roderic MacTilion**, aus dem Hinterzimmer, um nach ihren Wünschen zu fragen. Er ist ein großer breitschultriger Mann Anfang dreißig, sonnengebräunt und offensichtlich jemand, der bei der Arbeit richtig zupacken kann. Man braucht jedoch keine Menschenkenntnis, um zu sehen, dass er im Augenblick äußerst niedergeschlagen, ja sogar verzweifelt ist.

Befindet sich in der Reisegruppe ein Priester der Dheis Albi, oder ist einer der Abenteurer seiner Kleidung nach zu urteilen ein Arzt oder Heiler, ändern sich Haltung und Miene des Wirtes augenblicklich, und so etwas wie Hoffnung scheint in ihm zu erwachen:

„Euch schickt der Himmel!“ ruft er aus. „Im Namen der Götter, ich bitte Euch, helft uns! Unser Sohn ist schwer krank und wir haben große Angst, dass es 'was Ernstes ist!“

Sodann führt er den Priester oder Heiler in das Hinterzimmer, offenbar das Schlafzimmer des Hauses. Falls niemand unter den Abenteurern so aussieht, als ob er in der Heilkunst oder im Wirken von Wundern bewandert ist, nimmt der Wirt ganz normal die Bestellungen auf, wirkt dabei jedoch bedrückt und zerstreut.

Vermutlich werden sich die Gäste neugierig erkundigen, was ihn so bedrückt. In diesem Fall bricht die ganze Geschichte wie ein Sturzbach aus Roderic heraus (s. unten).

Sollten sich die Abenteurer nicht dafür interessieren, was hier los ist, oder brauchen sie einen finanziellen Anreiz, um etwas für die kranken Kinder zu tun, kann der Spielleiter Gilward MacTilion als Auftraggeber einsetzen. Gilward ist bereit, fast alles für das Leben seines einzigen Sohnes zu geben.



Der Wirt erzählt

„Vor drei Tagen hat alles angefangen. Yorick - mein Sohn - klagte über Bauchweh. Wir haben uns natürlich gedacht, er hat 'was Falsches gegessen, unreifes Obst oder so, oder zu viel auf einmal, was weiß ich. Kinder sind halt so, stopfen sich voll bis nix mehr 'rein geht und wundern sich, wenn ihnen dann der Magen weh tut. Aber diesmal war's anders. Die Schmerzen wurden immer schlimmer, und er hatte die ganze Zeit so'n Durst. Also haben wir am nächsten Tag - das war vorgestern - die Frau vom Krämer geholt - die versteht sich 'n bisschen auf Kräuter und so Zeugs, wisst Ihr, ja, und die hat uns erzählt, dass ihre Kleine, die Suiswen, dass die ebenfalls Bauchschmerzen hat. Und da ha'm wir natürlich angefangen uns echte Sorgen zu machen.“

Der Wirt erwähnt außerdem, dass insgesamt fünf Kinder von der geheimnisvollen Krankheit befallen sind: neben Yorick und Suiswen noch Weyland, der Sohn vom Schmied, Connor, der Sohn eines Fischers, und Gildor, der junge Erbe des Festungsherrn MacTilion.

Die Untersuchung der Kranken

Vermutlich werden die Abenteurer die kranken Kinder näher untersuchen. Sie können entweder die betroffenen Familien aufsuchen oder aber veranlassen, dass die Gaststube zu einer Art zeitweiligem Spital umfunktioniert wird und die Kinder hergebracht werden (für diesen sinnvollen Einfall - die medizinische Versorgung der Kranken wird so erheblich erleichtert - kann der Spielleiter 5 EP vergeben).

Silwen, die Krämerin des Dorfes, kann dem Bericht des Wirtes noch hinzufügen, ihre Tochter habe im Fieber mehrmals etwas von einer „schwarzen Hand“ gemurmelt. Es sei jedoch nicht möglich gewesen, mehr Informationen aus Suiswen herauszuholen. Alle erkrankten Kinder befinden sich einem Zustand, in dem sie den Abenteurern keine Fragen beantworten können.

Die Untersuchung der kranken Kinder und die Befragung ihrer Eltern kann zu folgenden Informationen führen. Dabei ist jeweils in Klammern angegeben, welcher Zauberspruch oder welche Fertigkeit erfolgreich angewandt werden muss.

- Die Kinder leiden offenbar an einer Fehlfunktion des Flüssigkeitshaushaltes. Obwohl sie fiebrig sind, schwitzen sie kaum. (*Heilkunde*)

- Sämtliche Kinder leiden unter großem Durst, können jedoch nur unter Schmerzen Wasser lassen, und dann ist Blut im Urin. (Aussage der Eltern)
- Die Krankheit, an der die Kinder leiden, gleicht einer Vergiftung; sie ist lebensgefährlich, doch nicht ansteckend. (*Erkennen von Krankheit*)
- Alle Kinder stehen unter einem Zauber. (*Erkennen von Zauberei*)
- Die Krankheit könnte schwarzmagischen Ursprungs sein, denn die Kinder haben alle eine finstere Aura. (*Erkennen der Aura*)
- Obwohl durch das Fieber der gesamte Körper des Kindes gerötet ist, scheint die Rötung an den Händen besonders stark ausgeprägt zu sein. (*Wahrnehmung*)
- Wenn die Kinder eine Überlebenschance haben sollen, müssen sie ständig mit kalten Umschlägen gekühlt werden, da das Fieber sie sonst tötet. (*Heilkunde, Erste Hilfe*)
- Ein Tee aus Kamille und Eberwurz kann den Kindern eine gewisse Linderung bringen und das Fortschreiten der Krankheit möglicherweise verlangsamen. (*Heilkunde, Pflanzenkunde*) Silwen, die Frau des Krämers, besitzt einen Vorrat von Kamille und Eberwurz.

Nun stellt sich die Frage, wie sich die Kinder die Erkrankung zugezogen haben könnten. Die Abenteurer werden sicherlich versuchen herauszufinden, ob die Kinder irgendwelche Gemeinsamkeiten haben oder ob sie gewöhnlich zusammen waren. Eine Befragung der Eltern führt zu folgenden Informationen:

- Von Gildor, dem Sohn des Burgherrn einmal abgesehen, sind die betroffenen Kinder miteinander befreundet und haben eine Art Geheimbund gebildet.
- Gildor war Mitglied des Geheimbundes „die Füchse“ und spielte - gegen den Willen seines Vaters - mit den Kindern vom Dorf. Diese Information ist nur von Gildors Vetter Aelric zu erhalten; wenn Gildor sich mit den „Füchsen“ traf, musste Aelric für ihn schwindeln und behaupten, mit Gildor unterwegs gewesen zu sein.
- Es ist den Kindern nicht erlaubt, in der alten Klosterruine zu spielen, aber es ist denkbar, dass sie sich nicht an das Verbot gehalten haben (die meisten Dorfbewohner haben sich als Kinder auch nicht an die Verbote ihrer Eltern gehalten).
- Die „Füchse“ haben im Garten der Klosterruine ihren Treffpunkt und ein geheimes Versteck. Diese Tatsache ist verschiedenen anderen Kindern des Dorfes, darunter auch Aelric und Yoricks ältester Schwester, bekannt.



Der Verlauf der Krankheit

Tag 1: 1W6 Std nach der Vergiftung kommt es zu leichten Schwindelanfällen. Der Kranke leidet an großem Durst.

Tag 2-3: Die Schwindelanfälle häufen sich; der Durst nimmt zu; Probleme beim Wasserlassen. Stetiger Verlust aller AP.

ab Tag 4: Magenkrämpfe; alle **12 Stunden** (bei Behandlung mit Kamille und Eberwurz nur alle **24 Stunden**) **PW:Zähigkeit**. Bei Misslingen des Prüfwurfs verliert der Kranke **1 LP**, und für die Dauer der Krankheit erhält er weder auf natürlichem noch auf magischem Wege LP zurück.

Anfänglich gilt **Zähigkeit = Konstitution**. Nach jedem Prüfwurf sinkt unabhängig vom Ergebnis die Zähigkeit um 5 Punkte (um 3 Punkte, wenn fiebersenkende Maßnahmen ergriffen werden).

Die Abenteurer erreichen die Kinder am Tag 4. Zu diesem Zeitpunkt haben die Kinder folgende Werte:

Yorick:	Zähigkeit 60	LP 10
Suiswen:	Zähigkeit 50	LP 9
Connor:	Zähigkeit 45	LP 8
Weyland:	Zähigkeit 50	LP 10
Gildor:	Zähigkeit 50	LP 11

Für den Ritt nach Prioressen, die dortigen Nachforschungen und die Rückkehr brauchen die Abenteurer 1 Tag. Die Untersuchung des Klosters kostet sie einen halben Tag. Für die Hin- und Rückreise nach Cambry und Beornanburgh brauchen sie ca. 11 Tage - wenn sie sich sehr beeilen, eventuell auch nur 10 Tage. Dabei müssen sie auch die Zutaten für das Gegenmittel beschaffen. Die obigen Daten lassen den Kindern nur eine Überlebenschance, wenn alles Nötige in Beornanburgh und Umgebung zu bekommen ist. Möchte der Spielleiter die Abenteurer dagegen nach Chryseia schicken, wo die meisten benötigten Kräuter und Früchte wachsen, müssen die PW:Zähigkeit deutlich seltener stattfinden: spätestens ab dem 12. Prüfwurf besteht höchste Lebensgefahr für die schwächeren Kinder!

Heilen von Krankheit hilft nicht, da es sich um eine Vergiftung handelt. *Bannen von Gift* verhindert nur, dass das Gift einen Tag lang seine Schadenswirkung entfaltet: das Opfer verliert unabhängig vom Ausgang des Prüfwurfs keinen LP. Die Zähigkeit sinkt trotzdem, da der Körper immer schwächer wird.

- Das alte Vana-Kloster ist seit dem letzten Waelingerüberfall vor 63 Jahren zerstört und verlassen; damals zogen auch mehrere Familien aus Waefelam fort.

Weitere Nachforschungen

Wenn sich die Abenteurer geschickt anstellen, wird es ihnen leicht fallen, einen großen Teil der oben aufgeführten Informationen zu erhalten.

Im Dorf finden sich keine schriftlichen Aufzeichnungen historischer oder medizinischer Art, und auch mündliche Überlieferungen über die weiter zurückliegende Geschichte des Dorfes gibt es praktisch nicht. Gilward kann ebenfalls nicht mit weiteren nützlichen Informationen dienen; er kann jedoch - wenn die Abenteurer nach einer Bibliothek oder einer Chronik zur näheren Umgebung fragen - auf die nahe Erzabtei zu Prioressen verweisen. Das größte Kloster Albas verfügt über eine umfangreiche Schriftensammlung.

Die Abenteurer werden voraussichtlich recht bald der Klosterkirche einen Besuch abstatten. Falls die Spieler nicht von selbst auf diese Idee kommen, stoßen sie in Prioressen auf Hinweise, dass die Ursache für die Erkrankung irgendwo in der nahegelegenen Ruine des Vana-Klosters zu suchen ist (s. »Die Erzabtei von Prioressen«).

Die Erzabtei von Prioressen

Unweit des Landepunktes der Toquiner in Midgard gelegen, ist die Erzabtei von Prioressen das älteste, größte und bedeutendste Vraidos-Kloster in Alba. **Erzabt Merrill** ist einer der ranghöchsten Fürsten Albas und gleichzeitig das geistige Oberhaupt der *Bruderschaft des Träumers*, des inneren Zirkels des Vraidoskultes. Das Kloster beherbergt etwa tausend Mönche und Laienbrüder, und in einem nur 2 km entfernten Dorf wohnen noch einmal zweitausend Menschen, die sich um die Bedürfnisse der Klosterinsassen sowie der zahlreichen Besucher aus nah und fern kümmern. Zur Erzabtei gehören eine Klosterschule, die vor allem von Adligen besucht wird, und eine reichhaltige Sammlung religiöser und mystischer Schriften sowie zahlreicher Kunstschatze, darunter der magische Kelch der Myra, einer der vier heiligen Schätze von Alba.

Zu den umfangreichen Ländereien, über die das Kloster gebietet, gehören auch die Dörfer Waefelam und Waefegard,

und der Erzabt ist der Lehensherr Gilward MacTilions. Mit einer Empfehlung des besorgten Vaters und Burgherrn werden die Abenteurer in Prioressen freundlich aufgenommen, und Bruder **Wisshard**, ein für die Betreuung von Besuchern verantwortlicher Mönch, nimmt sich ihrer an.

In Prioressen findet sich eine mehrbändige Chronik, in der seit Jahrhunderten alle denkwürdigen Begebenheiten im Kloster und der Umgebung verzeichnet werden. Über Burg Scaeldon und das Dorf Waefelam finden sich sieben Einträge. Achtung: in Prioressen und den zugehörigen Ländereien rechnet man in Jahren seit der Gründung der Erzabtei im Jahr 1730 nL valianischer Zeitrechnung.

Außerdem finden die Abenteurer drei frühe Einträge, die sie aber nur zu Gesicht bekommen, wenn sie - vermutlich nach Lektüre der Jahrbücher des Vana-Klosters - nach älteren Bauwerken in der Gegend von Waefelam fragen.

In Prioressen werden auch die **Jahrbücher des Vana-Klosters** von Waefelam aufbewahrt und können von den Abenteuern auf Wunsch eingesehen werden. Sie enthalten allerdings nur höchst langweilige Listen von Namen, Daten und Sachgegenständen. Interessant ist allein der Hinweis, dass die **489** (2219 nL) gegründete Institution über den Resten eines älteren Frauenklosters gebaut wurde, von dessen Schutzpatronen und Bewohnern aber nichts weiter bekannt ist. In der Hauptsache ist in den Büchern aufgeführt, welche Frauen sich wann und mit welchen Sachgeschenken um Aufnahme ins Kloster bemüht haben. Außerdem sind die Daten besonderer Weihen und Ehrungen, z.B. die offizielle Er-





464: Die Festung Scaeldun, die den häufigen Waelinger-Überfällen an diesem Teil der Küste Einhalt gebieten soll, wird fertiggestellt. Der Erzabt vergibt das Lehen an Gylfert MacTilion.

472: Ein Teil der Arbeiter, die beim Bau von Scaeldun mitgewirkt haben, hat sich im Schutz der Festung niedergelassen. Ihre Siedlung wird Waefelam genannt, und in diesem Jahr werden zum ersten Mal Abgaben an die Erzabtei gezahlt.

481: Erste Erwähnung des Dorfes Waefegard.

489: Auf einer Klippe oberhalb von Waefelam gründen der Vana dienende Frauen mit der Erlaubnis des Erzabtes eine Klostergemeinschaft.

534: Das Vana-Kloster von Waefelam wird der Heiligen Hester geweiht, die zwei Jahrhunderte zuvor mit Vanas Hilfe und ihrer eigenen Zauberkraft die Besatzung zweier waelischer Raubschiffe von den Toren Byrnes vertrieben hatte.

605: Im Kloster der Heiligen Hester tritt eine seltsame und unbekannte Krankheit auf, die der in der ganzen Gegend bekannte Arzt Alaric MacSeal Wasserpest tauft.

624: Das Vana-Kloster zu Waefelam wird von Waelingern geplündert und zerstört. Der Räubertrupp wird auf dem Rückweg von Harvis MacTilion, dem damaligen Herrn von Scaeldun, gestellt und aufgerieben.

*Auszug aus der Klosterchronik von Prioressse
7 Eintragungen über Burg Scaeldon und das Dorf Waefelam*

393: Arlaene NiTilion, eine Dame aus dem Clan Tilion, die lange Zeit in den Ländern des Südens verbracht und als Witwe eines Handelsherrn ein beträchtliches Vermögen geerbt hat, stiftet der Erzabtei mehrere wertvolle Kunstgegenstände aus edlen Metallen und turanischem Glas. Mit Erlaubnis des Erzabtes lässt sie einen Tagesmarsch nördlich von Prioressse ein Stift für edle Damen errichten, die in der Einsamkeit zwischen Wald und Meer ein Leben der Besinnung führen wollen.

419: Das Stift der Arlaene NiTilion wird von der Besatzung eines Waelingerschiffes angegriffen. Die tapferen Bediensteten der edlen Damen können den Angriff zurückschlagen.

420: Die Waelinger kehren zurück und zerstören das Stift bis auf die Grundmauern. Es gibt keine Überlebenden.

*Auszug aus der Klosterchronik von Prioressse
3 frühe Eintragungen betreffend das Gebiet um Waefelam*

nennung der Heiligen Hester von Byrne zur Schutzpatronin, sowie die Sterbedaten der Nonnen verzeichnet. Wie man den Schriften entnehmen kann, hat sogar einmal ein albischer König eine Nacht im Kloster verbracht. Die Klostergeschichte endet im Jahre **624** (2354 nL) mit der Bemerkung:

Heute empfangen 27 Schwestern Ylathors Umarmung. Auch Äbtissin Winnirada ist tot, niedergestreckt von einem waelischen Mordbrenner. Unser Kloster ist nicht mehr.

Schließlich finden die Abenteurer in Prioressse noch das Werk **Alaric MacSeals**, der vor etwa 75 Jahren seine Erfahrungen als Arzt aufschrieb. Unter anderem geht er auf eine bis dahin unbekannte Krankheit ein, der er im Kloster der Heiligen Hester nahe Waefelam begegnete und die er *Wasserpest* nannte. Um diese Information zu erhalten, müssen die Abenteurer Bruder Wisshard die Symptome der Krankheit schildern oder ihm den aus der Chronik entnommenen Namen des Arztes nennen.

Weitere Informationen gibt es in Prioressse nicht zu entdecken. Die Bibliothek ist nur im Bereich Religion, Philosophie und Mythos gut bestückt. Bruder Wisshard empfiehlt den Abenteurer, für weitere Nachforschungen nach Cambrlyg zu reisen, wo sich die umfassendste Schriftensammlung des Königreichs befindet.

Die Klosterruine

Das Kloster liegt nur etwa eine halbe Stunde Fußmarsch von Waefelam entfernt. Vom Dorf aus sind Teile der Ruine sogar zu sehen. Erst von Nahem kann man jedoch erkennen, wie vollständig die Zerstörung des Gebäudekomplexes ist.

Offenbar wurde das Kloster bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Das obere Stockwerk des kleinen Klostertürmchens muss damals wohl auf das nur einstöckige Haupthaus gestürzt sein, so dass nur wenige Mauern und der halbe Kamin noch stehen.

Auch das Backhäuschen im ehemaligen Klosterhof ist noch intakt. Ansonsten ist kaum noch zu erkennen, welchem Zweck die einzelnen Gebäude früher einmal gedient haben mögen. Überall liegen Trümmer und Steine herum, teilweise von Moosen, Farnen und Sträuchern überwuchert.