



Jürgen E. Franke

Der Stab der Drei Jahreszeiten

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer der Grade 10 und höher



Inhaltsverzeichnis

Jürgen E. Franke

Der Stab der Drei Jahreszeiten

Die Geschichte von Arkendale	5
Das Abenteuer beginnt	7
Das Dorf	8
Die Örtlichkeiten	10
Unter Arkendale	19
Belohnungen	48
Die Prophezeiungen des Sehers von Prioressa	48
Bestiarium	49
Persönlichkeiten	50



Der Stab der Drei Jahreszeiten

Vorbemerkung

Der *Stab der Drei Jahreszeiten* ist ein Abenteuer für ein hochgradige Gruppe von Abenteurern (Gradsumme wenigstens 50, Grad 10 und höher oder mit effektiven Angriffs- und Verteidigungsartefakten ausgerüstet), in der fähige Kämpfer und Zauberer vertreten sind. Magische Waffen und *Bannen von Zauberwerk* sind unbedingt notwendige Hilfsmittel.

Idealerweise ist einer der Abenteurer ein albischer Priester oder Ordenskrieger, der *Segnen* und *Göttlicher Schutz vor Magie* beherrscht oder der dank hohen Grades eine göttliche Aura besitzt. Es reicht auch aus, wenn Anhänger der Dheis Albi oder des Vraidos unter den Abenteurern sind und wenn andere Gefährten - die auch einen anderen Glauben haben dürfen - *Segnen* und *Göttlicher Schutz vor Magie* können oder eine göttliche Aura haben.

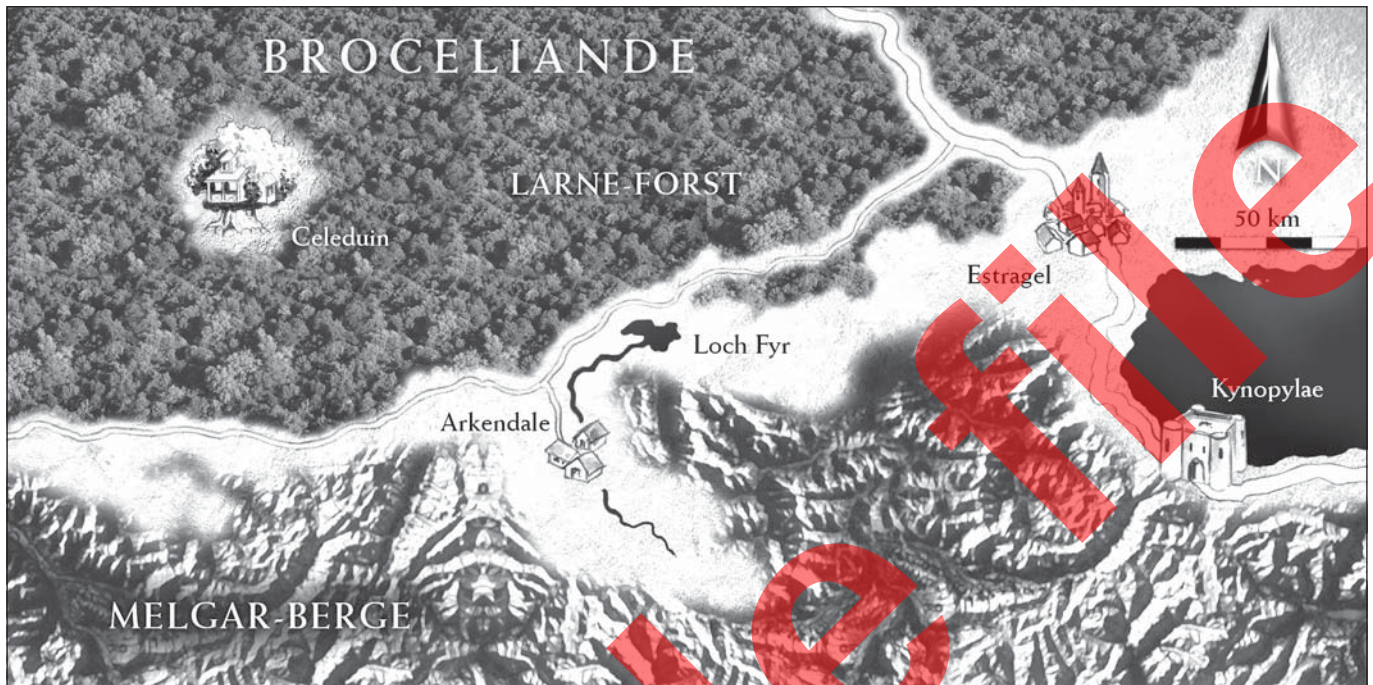
Ist dies nicht der Fall, hat der *Spielleiter* drei Möglichkeiten:

- er lässt die Abenteurer von einem albischen Nichtspielerpriester begleiten, der die passenden Zauber kann; dieser muss noch nicht einmal einen hohen Grad besitzen und sollte sich vorwiegend im Hintergrund halten, wenn es gefährlich wird. Wenn die Auftraggeber, die die Suche nach dem Stab veranlassen, aus Alba stammen, ist es durchaus sinnvoll, dass sie einen Beobachter mitschicken.
- er gibt den Spielern die Möglichkeit, sich der Hilfe der ortsansässigen Priesterin Ellamae (s. »*Persönlichkeiten*«) zu versichern, die dann doch mit in die Unterwelt geht, um den Verailôn von den guten Absichten der Gruppe zu überzeugen und die letzte Tür zu öffnen (s. 34). Dazu müssen die Abenteurer aber schon einiges geleistet und eine gute Vorstellung haben, wo genau sich der Stab befindet.
- er passt den Verschlussmechanismus der Tür von 34 nach 35 den Fähigkeiten der Gruppe an. Der Verailôn kann von Abenteurern, die keinen Bezug zur albischen Religion haben, auch ohne Probleme mit den eigenen Göttern niederkämpft werden.

Die Geschichte von Arkendale

In den ersten Jahrhunderten nach dem Ende des Kriegs der Magier waren die Wälder Albas ein gefährlicher Ort, in dem zahlreiche Ungeheuer ihr Unwesen trieben. Besonders betroffen waren die Randgebiete des Broceliande, dessen eigene uralte Magie durch die während des Krieges freigesetzten arkanen Energien verdorben worden war. Die neuen albischen Herren des Landes machten sich daran, das Land mit Schwert und göttlicher Hilfe von dem Unheil der Vergangenheit zu säubern. Einer der größten Streiter gegen die finsternen Kreaturen war der heilige Esbern, dessen zahlreiche Wunder noch heute Stoff von Legenden sind. Eine seiner Wirkungsstätten war der Larne-Forst, ca. 150 km westlich von Estragel gelegen, der Broceliande von den Melgar-Bergen trennt. Dort errichtete Esbern in einem tief eingeschnittenen Tal einen Tempel der Dheis Albi, und von dort aus führte er zwei Jahre lang zusammen mit einer Reihe standhafter Priester den Kampf gegen Oger, Hexen, Schreckenswürmer und andere Ungeheuer. Dabei schwang der Heilige den *Stab der Drei Jahreszeiten*, einen beinahe mannshohen Haselnusszweig, den er in im Larne-Forst gebrochen hatte und der durch den Segen der Götter stets gleichzeitig Blüten, Sommerlaub und Haselnüsse trägt. Nachdem die Gegend sicher genug für menschliche Siedler war, zog Esbern weiter, hinterließ dem Tempel aber den Stab als Reliquie.

Um den Tempel herum entstanden das Kloster von **Arkendale** und die Siedlung gleichen Namens, wo tüchtige Handwerker und Krämer für die Bedürfnisse der umliegenden Wald- und Bergbauernhöfe und der wachsenden Zahl von Pilgern sorgten. Jahrhunderte später erwuchs in den Tiefen des Waldes, wohin sich nur die mutigsten Waldläufer wagten, eine neue Gefahr. **Orric MacCorin**, der Hexenmeister vom Larne-Forst, schwor einen Zirkel von Hexern und Hexen auf den Dienst an Samiel, den Grünen Jäger, ein und sammelte insgeheim eine Horde finsterner Kreaturen um sich. Sein erstes Ziel war das Kloster von Arkendale mit dem *Stab der Drei*



Jahreszeiten, dessen Macht er fürchtete. Einige Zeit vor dem Angriff sandten die albischen Götter jedoch dem damaligen **Abt Leandir** im Traum eine Warnung, aus der er die Aufforderung herauslas, die Reliquie eine Zeit lang der Öffentlichkeit zu entziehen und sie in Sicherheit zu bringen. Er verbarg den Stab im Schoß der Erde tief unter dem Kloster, ließ ihn magisch sichern und richtete dort gleichzeitig seinen Schlafraum ein, da in seinem Traum die Gefahr vor allem nachts drohte.

Der Abt hatte mit Dieben, Zauberei oder dämonischen Helfern gerechnet, nicht jedoch mit dem massiven Angriff, den die finsternen Horden des Hexenmeisters gegen die Siedlung Arkendale führten. Die wenigen Verteidiger der Siedlung und des Klosters wurden überrannt, und Leandir konnte gerade noch in die Tiefe flüchten, während die letzten Getreuen seinen Rückzug deckten. In seiner Not erzeugte er mit letzter Kraft ein magisches Erdbeben, das durch die Gnade der Götter verstärkt wurde und gewaltige Geröll- und Erdmassen von den das Tal umgebenden Hängen niedergehen ließ. Die alles vernichtende Lawine begrub Kloster und Dorf und die angreifende finstere Horde unter einer mehrere Meter hohen Schicht aus Felsen und Erde. Ob Abt Leandir und der Stab im letzten Moment von den Göttern gerettet wurden und was aus dem Hexenmeister Orric wurde, ist nicht überliefert. Sicher ist nur, dass die dunkle Macht im Larne-Forst auf lange Zeit eingedämmt war.

Einige Jahrzehnte später gründeten Siedler aus dem Clan Nahar ein neues Dorf, das sie in Erinnerung an das verschüt-

tete Kloster ebenfalls Arkendale nannten. Die Einwohner lebten friedlich und zufrieden, und ihre Ruhe wurde nur gelegentlich von Glücksrittern und anderen zweifelhaften Gestalten gestört, die nach den verschütteten Schätzen des Klosters und des alten Dorfes suchten - lange Zeit vergeblich. Vor etwa vierzig Jahren heuerte jedoch eine Gruppe von Abenteurern in den Höfen der Umgebung eine große Schar von Handlangern an, um systematisch den von Esbern gegründeten Tempel auszugraben. In 5 m Tiefe stießen sie dabei auf eine steinerne Falltür, unter der eine Treppe nach unten führte. Die Abenteurer benachrichtigten den Syre von Arkendale von ihrem Fund und stiegen am nächsten Tag in die Tiefe. Sie wurden nie wieder gesehen.

In der Folge suchten eine Reihe unheimlicher Ereignisse die Siedlung heim. Menschen und Vieh verschwanden spurlos, des Nachts schlichen merkwürdige Geschöpfe um die Häuser des Dorfes, das Getreide verfaulte auf den Feldern, und zwei Frauen gebaren missgebildete Kinder, die zum Glück nicht lebensfähig waren. Alle Versuche, der Übeltäter und Ungeheuer habhaft zu werden, scheiterten. Mehrere Dorfbewohner flohen aus der Gegend, und es kehrte erst wieder Ruhe ein, als ein hochrangiger Priester der Kirgh die Fläche über dem verschütteten Kloster weihte und die Falltür in die Tiefe versiegeln und mit mächtiger Magie sichern ließ. Das Dorf hat sich von diesen Ereignissen nicht wieder erholt und hat immer noch einen schlechten Ruf, der Neusiedler abschreckt. Die Einwohner sind dafür bekannt, dass sie Fremden gegenüber schroff und unfreundlich auftreten und abge-



sehen von regelmäßig wiederkehrenden fahrenden Händlern am liebsten keine Besucher sehen möchten - eigentlich kein Wunder nach den Vorfällen vor vierzig Jahren.

Das Abenteuer beginnt

Arkendale liegt in einem Tal am nördlichen Rand der Melgar-Berge, die Alba von Chryseia trennen. Unweit des Dorfes verbindet eine lange, gewundene Straße den Westen Albas mit dem Osten. Wegen der atemberaubenden Ausblicke, den man von den Hängen der Vorberge aus auf die ausgedehnten Wälder Albas hat, wird diese Verbindung auch *erhabener Weg* oder *Lifianweg* genannt. Die Straße beginnt in Dundevenel, dem Stammsitz des Clans Nahar, der auf einer Klippe hoch über der Bucht der Bäume liegt, mit der blühenden Hafenstadt Estragel am Meer der Fünf Winde. Außer im Winter wird sie regelmäßig genutzt, aber der Verkehr ist nicht mit dem auf den Haupthandelswegen Albas zu vergleichen. Die Warenströme zwischen Albas Südwesten und Südosten fließen in erster Linie auf der Strecke Fiorinde-Beornanburgh-Estragel.

Westlich von Arkendale ist die Gegend entlang des Lifianwegs über weite Strecken dünn besiedelt, da hier der von Menschen gemiedene magische Wald von Broceliande fast bis an den Fuß des Gebirges heranreicht. Die verstreuten Dörfer und Burgen gehören zum Clan Nahar, der den nördlichen Randbereich der Melgar-Berge für Alba beansprucht. Arkendale ist einer der östlichsten Vorposten des Clangebiets. Das Gebiet östlich von Arkendale ist vor allem um Loch Fyr herum und dann in Richtung Estragel dichter besiedelt.

Zu Beginn der Geschichte erhalten die Abenteuer den Auftrag, in Arkendale nach dem Verbleib des Stabs der Drei Jahreszeiten zu forschen und ihn möglichst zu finden, damit er an einer anderen Stelle gegen die Mächte des Bösen eingesetzt werden kann. Auftraggeber können ein albischer Fürst, die albische Kirgh, ein clanngadarnischer Hochdruide, die Götter selbst (nicht unbedingt nur die albischen) oder eine andere einflussreiche Person sein, in deren Diensten die Abenteuer sich in der Vergangenheit bewährt haben. Der Spielleiter weiß bei hochgradigen Abenteuern selbst am besten, was zu ihrer Vorgeschichte passt und womit er sie motivieren kann. Der Auftraggeber sollte allerdings den herrschenden Mächten Albas freundschaftlich verbunden sein oder ihnen wenigstens neutral gegenüber stehen (s. »Und wenn sie nicht gestorben sind ...«).

Als Hintergrundinformationen erhalten die Abenteuer zuerst die *Geschichte von Arkendale*, die der Spielleiter ihnen vorlesen oder als Handout, d.h. als Abschrift aus einer Chronik, in die Hand geben kann.

Die **Anreise** nach Arkendale beginnt vermutlich in Estragel (Straßenentfernung ca. 200 km) im Osten oder in Dundevenel (Straßenentfernung ca. 400 km) im Westen des Dorfes. Dort und unterwegs können die Abenteuer noch die folgenden Informationen erhalten, die zum Teil falsch, zum Teil richtig sind:

Information 1: Die Herrin von Arkendale und Umgebung ist seit acht Jahren die Syress Lilid NiNahar. Sie ist fähig, zuverlässig und gerecht und macht das Beste aus der Situation (richtig).

Information 2: Im Larne-Forst gibt es wieder einen Zirkel schwarzer Hexer und Hexen, die dem Grünen Jäger dienen. (Halb richtig: der Zirkel sitzt in Arkendale).

Information 3: Die Syress von Arkendale hat vor einiger Zeit einen Boten an Laird Aelfrod MacNahar mit der Bitte geschickt, ihr eine kleine Gruppe zuverlässiger Clansmänner zu schicken, da sie befürchtet, Arkendale könne eine neue Gefahr drohen (richtig).

Information 4: In Neumondnächten wagen sich finstere Kreaturen aus den Melgar-Bergen nach Arkendale hinein und reißen jeden, der die Sicherheit der Häuser verlässt, in Stücke (falsch).

Information 5: Vor kurzem ist auf einem Feld in der Nähe Arkendales der Leichnam einer Frau gefunden worden. Sie war so fürchterlich zugerichtet, dass sie nicht identifiziert werden konnte (richtig - s. A).

Information 6: In der Umgebung von Arkendale kommen immer wieder abscheuliche Missgeburten beim Vieh vor, z.B. zweiköpfige Gänse, achtbeinige Ferkel oder augenlose Lämmer mit Beinen, die nicht länger als die eines Huhn sind (richtig - s. 16).

Information 7: In letzter Zeit haben unerklärliche Todesfälle unter dem Vieh die Bauern verängstigt (richtig - s. 16).

Information 8: Eine junge Nonne war mit einigen Mitschwestern auf dem Weg von Estragel zum Kloster der Heiligen Albiona, das auf einer Insel im Loch Fyr liegt. Bei einem Nachtlager wurde sie von hinten bewusstlos geschlagen, als sie sich hinter einem Busch erleichtern wollte, und



entführt. 14 Tage später tauchte sie mit zeretzter Kleidung, halb verhungert und völlig verwirrt wieder auf und erzählte wilde Geschichten von tierköpfigen Dämonen, die sie mitten im Wald nackt auf einen Altarstein gekettet und geschändet hätten (Halb richtig: sie war während einer Kulthandlung in Samiels Schrein 12 und wurde anschließend unter der Wirkung halluzinogener Kräuter im Wald ausgesetzt).

Das Geheimnis von Arkendale

Zu der Abenteurergruppe, die vor vierzig Jahren den Zugang zum unter der Erde begrabenen alten Arkendale fand, gehörte **Myrwaine NiNahar**, die ohne Wissen ihrer Gefährten dem Grünen Jäger als Schwarze Hexe diente. Zusammen mit **Orric MacCorin** (s. 4) gelang es ihr, ihre Begleiter zu überwältigen. Auf Befehl ihres Mentors ließ sie sich in den Höhlen unter Arkendale nieder, um die Reliquie, die Samiel hier spürte, die aber seinem Zugriff entzogen war, zu bewachen. In den folgenden Jahrzehnten sammelte sie eine Reihe von Dorfbewohnern und Bauern als Hexenkreis um sich, zum Teil geködert mit Versprechungen von Macht und Reichtum, zum Teil erpresst mit Drohungen, die dunklen Mächte gegen sie und ihre Familien zu entfesseln. Mit ihrer Hilfe und mit der Arbeit von Sklaven, die sie insgeheim in ihr unterirdisches Reich schaffen ließ, grub sie einige Gebäude des Klosters und des alten Dorfes aus und errichtete hier eine Kultstätte für den Grünen Jäger.

Zum **Larnezirkel**, dem Hexenkreis von Arkendale, gehören neben Myrwaine und Orric auch eine Reihe normaler Menschen, die nicht zaubern können, sondern nur bei den dunklen Ritualen und bei der Verschleierung der Aktivitäten der Anhänger Samiels helfen. In den vergangenen Jahren sind aber auch einige andere Zauberer auf Anweisung des Grünen Jägers nach Arkendale gezogen, um Myrwaine zu unterstützen.

Wenn die Abenteurer in Arkendale auftauchen, halten die Mitglieder des Hexenzirkels sie erst einmal für normale Schatzsucher, wie sie hier alle paar Jahre von den Legenden des Ortes angelockt auftauchen. Die meisten zogen unverrichteter Dinge weiter, wenn sie nicht in die Unterwelt des Dorfes eindringen konnten. Die wenigen, die die Sicherheitsvorkehrungen des Zirkels überwinden konnten, wurden ein Opfer der Fallen und der Anhänger Samiels. Solange die Abenteurer nicht den Eindruck erwecken, dass sie gezielt nach Hexen suchen oder dass sie speziell auf der Suche nach dem *Stab der Drei Jahreszeiten* sind, lässt man sie gewähren. Myrwaine ist bestrebt, unnötige Morde direkt im

Zentrum ihrer Macht zu vermeiden, um keine unerwünschte Aufmerksamkeit auf Arkendale zu lenken.

Das Dorf

Arkendale liegt in den nördlichen Ausläufern der Melgar-Berge am Ausgang eines engen Tals mit bewaldeten Hängen. Etwa 2 km oberhalb der Siedlung verschwindet der **Murmelbach**, ein wasserreicher Gebirgsbach, unter der Erde und tritt etwa 500 m unterhalb des Dorfes aus einem Steilhang wieder zu Tage. Weitere 2 km weiter weitet sich das Tal zu einer sanften Hügellandschaft, die von den Bäumen des Larne-Forstes bedeckt ist. Der Bach verlief ursprünglich oberirdisch, wurde aber durch das von Abt Leandir beschworene Erdbeben in sein neues Bett unter der Erde gezwungen. Der Dorfbrunnen (b) bezieht sein Wasser aus dem unterirdischen Wasserlauf. Mehrere Häuser des Dorfes sind nur noch Ruinen (R) mit eingestürzten Dächern; sie gehörten Familien, die vor vierzig Jahren aus Arkendale flohen und nie wieder zurückkehrten.

Mitglieder des Larnezirkels sind in der folgenden Dorfbeschreibung mit »LZ« markiert. Mit »DA« markierte Dorfbewohner sind noch treue Anhänger der Dheis Albi und nehmen an den Riten teil, während der Rest verängstigt oder gleichgültig ist. Spieldaten werden nur für die Personen geliefert, mit denen die Abenteurer eventuell aneinander geraten oder die sie unterstützen können. Für die übrigen Dorfbewohner kann der Spielleiter bei Bedarf die folgenden Daten benutzen:

Dorfbewohner (Normaler Mensch, Grad 0)

11 LP, 4 AP - OR - St 50, Gw 50, In 50, B 24

Angriff: Nahkampfwaffe+4 (1W6); Raufen+5 (1W6-4) - **Abwehr**+10, **RESISTENZ**+10/10

Die meisten Dorfbewohner gehören zum Hexenkreis oder haben Angst. Einige wenige Personen würden die Abenteurer gegen den Jünger Samiels unterstützen, wenn sie hieb- und stichfeste Beweise vorlegen können. Sie sind mit »DA*« markiert. Außer Wulfric, der selbst ein Fremder ist, wird aber keiner die Gruppe in die Unterwelt Arkendales begleiten.

Die hochrangigen Mitglieder des Larnezirkels posieren als normale Bürger, die ihrem Handwerk oder Gewerbe nachgehen und keine besonderen Eigenschaften haben. Die einzige Ausnahme ist der Barde Morley (G).



Normale Dorfbewohner, die im folgenden Text nicht namentlich erwähnt werden, gehören mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% zu den Gefolgsleuten des Larnezirkels, mit 30% sind sie treue Anhänger der albischen Götter und mit den verbleibenden 60% sind sie eingeschüchtert oder gleichgültig. Handfeste Unterstützung gegen den Larnezirkel finden die Abenteurer bei diesen einfachen Leuten allerdings nicht.

Was geschah damals wirklich?

Es gibt noch eine Reihe von Dorfbewohnern, die die Ereignisse vor 40 Jahren bewusst miterlebt haben und jetzt im Alter von 50 bis 80 Jahren sind. Man trifft sie abends im Wirtshaus, bei schönem Wetter auf einer Bank vor ihrem Haus sitzend oder bei der Arbeit auf dem Feld oder im Wald. Interessieren sich die Abenteurer für die Einzelheiten, so wird ihre Wissbegier erst einmal enttäuscht. Die Arkendaler sind Fremden gegenüber normalerweise schon schroff und unfreundlich, aber ihre ganz besondere Abneigung haben sie für Neugierige reserviert, die mit ihren Fragen in den immer noch schmerzenden Wunden herumstochern, die die damaligen Ereignisse und der anschließende Niedergang des Dorfes im Gemüt der Ortsansässigen verursacht haben. Anhänger des Larnezirkels und die Dörfler, die schon von ihm eingeschüchtert worden sind, haben noch einen weiteren Grund, schweigsam zu sein. So finden die Abenteurer nur wenig Unterstützung bei ihren Nachforschungen. Bevor sie das Vertrauen eines Dorfbewohners gewinnen, der zum Reden bereit wäre, dürfte das Abenteuer fast vorüber und vor allem die Macht der Hexen gebrochen sein.

Sollten die Abenteurer es - dank des Eingehens des Spielleiters auf gezielte Aktivitäten - schaffen, sich einen der älteren Arkendaler zum Dank zu verpflichten, z.B. indem sie ihn von einer schweren Krankheit heilen, einem seiner Enkel das Leben retten usw., und erwecken sie gleichzeitig den Eindruck, sie könnten ihn und die anderen braven Dörfler vor allem Unheil, das da kommen mag, schützen, so erhalten sie - als Teil einer weitschweifigen und offensichtlich durch die lange Zeit phantastisch ausgeschmückten Erzählung - die folgenden Informationen:

Bei den Fremden, die damals nach Arkendale kamen und bei ihren Ausgrabungen auf „das Böse“ stießen, handelte es sich um zwei Männer und zwei Frauen. Da auch eine Priesterin der Kirgh unter ihnen war, fassten die Dörfler Vertrauen zu ihnen. Dann begannen die Fremden, das Gelände nordwestlich des Dorfes zu durchwühlen. Dazu heu-

erten sie Arbeitskräfte aus dem Dorf und den umliegenden Gehöften an, und die gute Bezahlung lockte auch ein paar Männer von weiter her nach Arkendale, die sich in Zelten am Rande der Ausgrabung einquartierten. Einige Wochen lang ging alles gut; es kam zwar zu zwei Todesfällen, aber damit musste man bei der Arbeit unter Tage rechnen. Die Hilfskräfte waren zur Verschwiegenheit verpflichtet, aber das gute Bier im *Doppelten Widder* löste ihre Zungen doch, und so wusste man im Dorf, dass sie Suchgänge unter der Erde gruben und dabei gelegentlich auf alte Gebäude des verschütteten Dorfes und Klosters stießen. Sie fanden auch einiges an wertvollen Waffen, Geschirr und Schmuck, und da ihnen ein geringer Anteil an allen Funden versprochen worden war, gruben sie mit umso größerer Energie weiter. Den großen Schatz, auf den die Fremden hofften, hatten sie noch nicht gefunden, als das Unheil hereinbrach.

Zuerst kehrten drei der Fremden und einige Helfer nach vollbrachtem Tageswerk nicht wieder zurück. Der zurückgebliebene Abenteurer machte sich mit einigen Ausgräbern, die ihre Schicht bereits hinter sich hatten, auf die Suche. Nachdem sie ebenfalls nicht wieder gesehen wurde, traute sich keiner der verbliebenen Dörfler mehr in die unterirdischen Gänge. Der damalige Syre sandte einen Boten zu seinem Laird mit der Bitte um Hilfe.

Das Leben im Dorf ging tagsüber seinen normalen Gang, aber nachts herrschten Angst und Schrecken. Der Friedhof des Dorfes wurde geschändet, Gräber wurden ausgegraben und Leichenteile verstreut (Ghule, die Jahrhunderte unter Arkendale gefangen waren), Vieh verschwand von der Weide (Myrwaine und Orric hatten den größten Teil der Helfer gefangen und brauchten Nahrung; einige der Ausgräber verschrieben sich dem Grünen Jäger, die anderen wurden versklavt), merkwürdige Geschöpfe schlichen um die Häuser (die hungrigen Ghule) und zwei späte Gäste des *Doppelten Widders* wurden auf dem Heimweg umgebracht und fürchterlich zugerichtet (wieder die Ghule). Nachdem niemand sich mehr nach Einbruch der Dunkelheit vor die Tür traute, verschwanden drei Familien aus ihren Häusern, ohne eine Spur zu hinterlassen und ohne dass Zeichen eines Kampfes zu sehen waren (Myrwaine brauchte mehr Sklaven). Das Getreide verfaulte auf den Feldern, und zwei Frauen gebaren missgebildete Kinder (Zufall, aber damals wurde natürlich jedes Unglück im größeren Zusammenhang gesehen). Nach wiederholten dringenden Hilfsersuchen kümmerten der Laird Nahar und die Kirgh sich um die Lage in Arkendale; die Monster (die Ghule) wurden gejagt und vernichtet, und der Zugang in die Unterwelt wurde versiegelt.



Ein Dorf voller Zauberei

Fast jeder zweite Dorfbewohner trägt einen wirksamen **Talisman+1** gegen Geisteszauber oder gegen Körperzauber, und die meisten anderen tragen wirkungslosen Tand, den sie für echte Talismane oder Amulette halten. Angesichts der Geschichte des Dorfes sollte das Bedürfnis, sich gegen übernatürliche Mächte zu schützen, nicht verwundern. Als Nebeneffekt spricht *Erkennen von Zauberei* bei so vielen Personen an, dass die hochgradigen Zauberer im Dorf nicht durch ihre magischen Besitztümer auffallen.

Die Talismane werden von Osmond, „dem Gerber“ hergestellt und auch wieder aufgeladen - für Mitglieder des Larnezirkels kostenlos. Uneingeweihte beziehen die Artefakte allerdings offiziell über die Krämer Morley und Eswen (**G**), die sie angeblich aus Estragel von einem Thaumaturgen besorgen. „Zufällig“ ist Osmond bei der Übergabe immer im Krämerladen anwesend und geht, hilfsbereit wie er halt ist, den Krämern bei der Anpassung zur Hand. Thaumaturgen, die selbst Talismane herstellen können, und andere misstrauische Abenteurer, denen ein **EW:Zauberkunde** gelingt, merken, dass die Geschichte nicht stimmen kann, da solche Artefakte persönlich angepasst werden müssen. Kommen sie so Osmond auf die Spur, gibt er zu, einige elementare thaumaturgische Fähigkeiten zu besitzen, die er als Zugezogener wegen des Aberglaubens der Einheimischen lieber nicht an die große Glocke hängen will.

Die Örtlichkeiten

Viele Häuser im Dorf tragen keine Buchstabenkennung. Hier wohnen normale Arkendaler, die ihren Lebensunterhalt als Waldarbeiter oder Schäfer bestreiten. Die Schafhirten sind oft mit ihren Herden unterwegs, und auch die Waldarbeiter kampieren manchmal am Waldrand, wenn ihr Arbeitsplatz weit vom Dorf entfernt liegt. Ihre Frauen und Kinder und eventuell ältere Familienmitglieder leben aber dauerhaft im Dorf.

Auf die meisten dieser normalen Dorfbewohner wird in der folgenden Beschreibung nicht eigens eingegangen. Wenn die Abenteurer ein Gespräch mit einem von ihnen beginnen, kann der Spielleiter aus der Liste im Kasten einen passenden Namen aussuchen. Wie bereits erwähnt, sind die Einwohner von Arkendale Fremden gegenüber wortkarg und rücken nur schwer mit Informationen heraus, wenn sie denn welche haben. Allerdings sollte der Spielleiter den Aben-

Wohnhäuser in Arkendale

(C, E, H, J, M-P und unmarkierte Häuser)

Die Häuser der einfachen Leute in Arkendale haben Mauern aus Bruchsteinen, die es hier im Vorgebirge reichlich gibt, und Dächer, die mit Grassoden gedeckt sind. Ein oder zwei Fenster, die von innen mit Holzläden verschlossen werden können, und die Tür, die während der Anwesenheit der Bewohner tagsüber meist offen steht, sorgen für ein wenig Licht. Im Innern gibt es nur einen Raum ohne Zwischenwände. In einem Teil des Raumes ist oft ein hölzerner Zwischenboden eingezogen, den man mit einer Leiter erreichen kann. Dort lagern Vorräte, Kleidung, Werkzeug und andere Habseligkeiten, die nicht täglich benötigt werden. In dem niedrigen Bereich unter dem Boden befinden sich die Schlafstätten der Bewohner. Gekocht und geheizt wird im vorderen Raum an einer offenen Feuerstelle; der Rauch zieht mehr schlecht als recht durch das luftdurchlässige Dach ab. Als Brennmaterial dienen Holz und Holzkohle aus dem Larneforst. In diesem vorderen Raum findet nachts auch das Kleinvieh (Hühner und manchmal ein Schwein oder eine Ziege) Unterschlupf vor der Witterung und zwei- oder vierbeinigem Raubzeug.

Ein Teil der Häuser (etwa **20%**) besitzt auch einen kleinen Kellerraum, der bestenfalls 2 m × 2 m misst und über eine Falltür im Boden und eine Leiter erreicht werden kann. Hier lagern Lebensmittel, die eine gleichmäßige Temperatur brauchen, aber auch Gerümpel. Handwerker wie der Töpfer und der Schmied verfügen noch über eine Werkstatt, die an das Haus angebaut ist.

teuern entgegen kommen, wenn sie sich anstrengen, das Vertrauen einiger Arkendaler zu gewinnen. Bei den Anhängern des Larnezirkels haben sie allerdings damit keinerlei Aussichten auf Erfolg.

Zum Dorf gehören eine Reihe von **Aussiedlerhöfen**, die über das Tal oberhalb und unterhalb Arkendales bis zum Larneforst hin verstreut liegen, sowie eine Reihe von Köhler- und Waldarbeiterfamilien, deren Hütten in den Randgebieten des Waldes stehen. Auch der **Friedhof** liegt abseits etwa 500m östlich der Siedlung. Während des Sommers leben einige Angehörige der Bauernfamilien mit ihren Rindern auf Almen, die sich weiter oben in den Melgar-Bergen befinden. Dorthin treiben auch die Schäfer während der schönen Jahreszeit ihre Tiere.