

Logres 18 - Merkwürdiges im Mearcwold

Midgard-Regeln, 3. Edition



Die Abenteurer werden von einem Boten zu Graf Sigeward gerufen. Er bittet sie um die Erledigung einer Kundschaftermission.

Ihm ist zu Ohren gekommen, dass in einem Dorf Namens Earcolt an der äußersten Nor-Grenze seiner Grafschaft Unheimliches vorgehen soll; man spricht von Toten, die wieder auferstanden sein sollen. Er will wissen, was, bzw. wer dahinter steckt. Für die Beschaffung von Informationen gibt es eine Belohnung zwischen 200 und 1000 GS zu verdienen, je nach Qualität der Informationen und einen Bonus vom Bischof von Worryng Wardun, wenn es sich um finstere oder schwarzmagische Praktiken handelt, die von den Abenteurern ausgeschaltet werden. Sie erhalten von Sigeward für Auslagen 100 GS und Pferde geliehen.

Die Abenteurer erhalten Reitpferde, Schlachtrösser sowie 2 Packpferde sowie eine Reiseausrüstung nach ihren Wünschen (ohne Sonderwünsche). Es besteht bei jedem Reitpferd oder Schlachtross eine Möglichkeit von 10%, das es sich um einen Beißer oder Kicker oder um ein sonstwie neurotisches Pferd handelt.

Reit- oder Packpferd						In:t50	
Grad 2 15	AP15	Res+11/13/11	TR	RW60	HGW80	B48	Abwehr+12
Angriff: Hufschlag+7 (1W6)							

Schlachtross							In: t70
Grad 4 LP16	AP25	Res+12/14/12	TR	RW60	HGW90	B36	Abwehr+13
Angriff: Hufschlag+8 (1W6+1) nach vorne oder hinten, Biß+8 (1W6-1)							

Unterwegs

Earcolt liegt im Nor des Waldes Mearcwold an der Grenze zur Middanmearc. Die Abenteurer können mit einem Flussboot bis zu einem Dorf Namens Nefeorlastan bequem in einer Woche fahren. Die Fahrt vergeht ohne Ereignisse und man erfährt nichts von Belang. Von Nefeorlastan aus erreicht man das yddlich gelegene Earcolt in drei Tagen mit dem Pferd über eine schmale Straße. Die Abenteurer können jeweils gegen geringes Entgelt bei gastfreundlichen Dorfbewohnern essen und übernachten. Je näher sie sich ihrem Ziel nähern, desto mehr Gerüchte kommen ihnen zu Ohren:

- Die Earcolter benehmen sich merkwürdig
- Die Earcolter sind Heiden
- Im Mearcwold gehen Geister und gotteslästerliche Geschöpfe um.
- Die wohlhabenden Middammearcer sind mit dem Teufel im Bunde.
- Das Fahrende Volk plündert Gräber aus
- Die Earcolter opfern den Waldgeistern.
- In der Nähe von Earcolt gehen wiederauferstandene Tote um

Der Mearcwold

Der Wald ist dunkel und dicht, das Unterholz häufig verfilzt; der norliche Teil ist Jagdgebiet des Königs, der südliche Teil soll allerlei unheimliche Bewohner haben.

Bewegen sich die Abenteurer innerhalb des Waldes so besteht die Möglichkeit von 30%, dass sie auf folgendes treffen:

1. 2W6 aggressive Kobolde

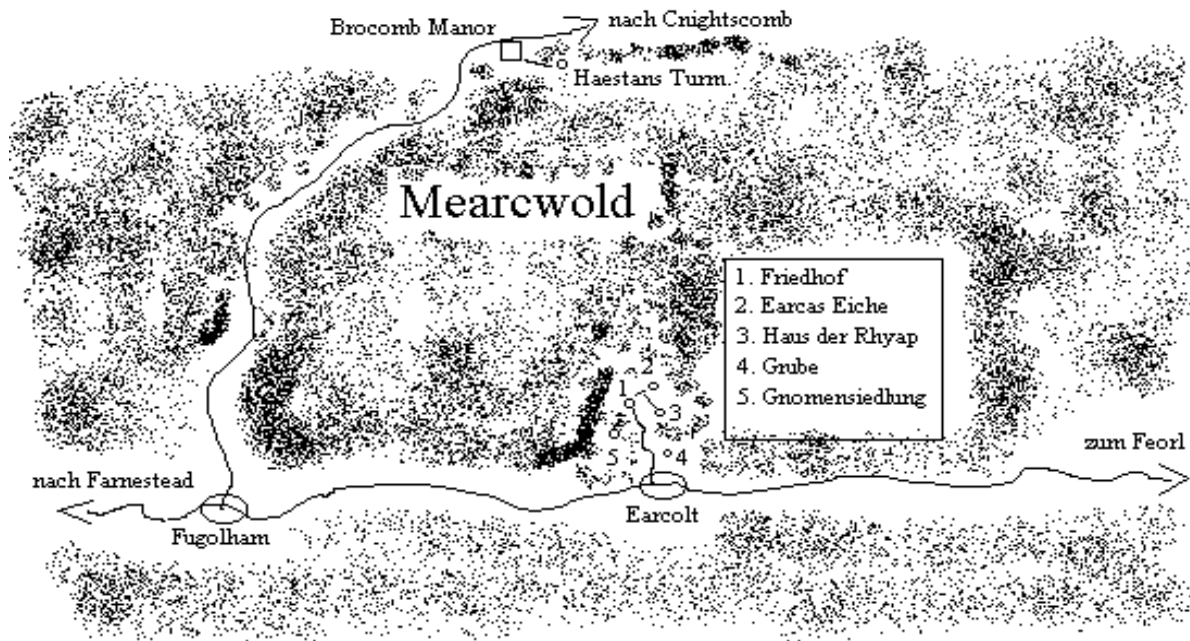
Kobold								In: m30
Grad 1	LP8	AP4	Res+10/12/10	LR	RW60	HGW30	B12	Abwehr+13
Angriff: Klauen+6 (1W6-2), Keule+5 (1W6), Wurfspeer+5 (1W6)								

2. aggressiver Bär

Bär								In: t60
Grad 5	LP15	AP25	Res+12/14/12	LR	RW40	HGW90	B24	Abwehr+13
Angriff: 2x Tatze+9 (je 1W6), im Handgemenge Biß+13 (1W6+3)								

3. 1W6 aggressive Wildschweine

Wildschwein								In: t60
Grad 3	LP12	AP15	Res+11/13/11	LR	RW30	HGW60	B24	Abwehr+12
Angriff: Hauer+7 (1W6+1)								



Das Dorf Earcolt

In Earcolt angekommen stellen die Abenteurer fest, dass sich dort gerade Fahrens Volk aufhält. Das Dorf besteht aus rund zwei Dutzend einfachen Fachwerkhäusern und hat etwa 60 Einwohner, die von Vieh- und Waldwirtschaft leben. Die Abenteurer können in dem einzigen

Gasthof „Zur Alten Eiche“ Unterkunft nehmen (die Preise sind günstig, die Qualität durchschnittlich).

Die Dorfbewohner sind zwar freundlich, reagieren auf direkte Fragen jedoch ausweichend. Man benötigt einen erfolgreichen **EW: Beredsamkeit-2** oder **EW: Verhören-2**. Hat man ihr Vertrauen, so erzählen sie von der Bauersfrau Wynburga, die behauptet, ihren verstorbenen Mann gesehen zu haben. Wynburga ist seit ihrem Erlebnis verwirrt; befragt man die Dörfler nach ihrem Friedhof, drucksen sie herum (erneuter **EW: Beredsamkeit-2** bzw. **EW: Verhören**). Die Earcolter sind nur oberflächlich cagorisiert und beten insgeheim noch zur alten Erdgöttin Earca. Der Friedhof liegt mitten im Wald und ist mit allerlei heidnischen Gegenständen versehen. Auf dem Friedhof sind zwei frische Gräber geöffnet worden, aber nur die Leiche des verstorbenen Mannes von Wynburga fehlt; der Leichnam eines Kindes wurde von den Grabschändern oberflächlich verscharrt. In der Nähe des Dorfes leben im Wald Gnome.

Fragen die Abenteurer nach jemandem, der einen lebenden Toten gesehen hat, führt man die Abenteurer zur scheuen und leicht verwirrten Bauersfrau Wynburga. Wynburga wurde vor etwa acht Wochen Witwe. Als sie vor etwa sechs Wochen im Wald Schweine gehütet hat, hat sie ihren verstorbenen Mann auf einer Lichtung durch den Wald eilen sehen. Als sie ihn ansprach, hat er nicht reagiert, sondern ist weiter Richtung Dorf gegangen. Dann hat sie ihn aus den Augen verloren.

Versuchen die Abenteurer sie zu bewegen, ihnen den Ort zu zeigen, tut sie dies nur bei einem erfolgreichen **EW: Beredsamkeit-5**. Haben die Abenteurer das Vertrauen der Dörfler, berichten diese ihnen von der Kräuterhex Rhyap, (die eigentlich eine Earca-Priesterin ist), die ihnen vielleicht weiterhelfen kann. Den Wohnort von Rhyap ist den Dörflern unbekannt.

Der Friedhof

Der Pfad zum Friedhof ist mit Strauchwerk getarnt. Die jeweiligen Erdgräber sind mit allerlei heidnischen Gegenständen versehen wie toten Tieren und anderen Opfern. Auf dem Friedhof sind zwei Gräber erkennbar erst vor einigen Wochen angelegt worden, eines davon ist offen. Der Friedhof wird von einem Erdelementar bewacht, der versucht, alle Cagoriten durch allerlei Spuk zu vertreiben, bei Widerstand jedoch auch angreift. Kann man ihn überzeugen (**EW: Beredsamkeit-5**), dass man nichts Übles will, kann man von ihm erfahren, dass er im Auftrag Earcas den Friedhof seit rund sieben Wochen bewacht, weil dort die Totenruhe gestört wurde. Er kann jedoch nur mit **ja und nein** antworten.

Erdelementar (Dunskrat)	In: m20
Grad 5 LP- AP30 Res+15/16/13 PR RW40 HGW90 B12/48	Abwehr+14
Angriff: Faust+9 (1W6), an Abhängen Überrollen+9 (2W6; Sturz bei schwerem Treffer)	
Bes.: immun gegen Stich-, Speiß- und Schusswaffen; rollt Abhänge mit B48 hinunter ohne Schaden zu nehmen	
Zaubern+15: Erdwandlung, Macht über die belebte Natur (nur auf in der Erde lebende Tiere)	

Das Fahrende Volk

Das Fahrende Volk gilt als diebisch. Man gewinnt schnell sein Interesse. Bei dem Fahrenden Volk, das aus etwa 15 Personen samt Kindern besteht, handelt es sich im wesentlichen aus Schauspielern, die gleichzeitig auch andere Aufgaben haben:

Gulna	Wahrsagerin /Alte	Mutter von Penda, Tante von Heremias, misstrauisch, klug	sie kann mit Hilfe ihrer Kristallkugel und einer Chance von 20% vage Dinge erkennen; je nach Frage eine Krone, einen Kessel, Gnome, einen Friedhof, etc.
Heremias of Arkenstan (Gl)	Zauberer /Held	Anführer, prahlerisch, optimistisch	
Melantia	(falsches) Medium/Naive	Tochter von Heremias, hübsch, scheu	
Penda of Deorham (Ba)	Bänkelsänger /Schurke	Vetter von Heremias, Sohn von Gulna,	verrät die Abenteurer an Haestan, falls er bedroht wird
Sophia	Tänzerin /Verführerische	Frau von Zopp, hübsch, willig	
Zopp (Ba)	Gaukler/Clown	Mann von Sophia	weiß, dass man Gnome mit Musik anlocken kann

Sie haben von weiteren Vorfällen mit lebenden Toten gehört, allerdings weiter norlich in der Middanmearc. Auf **Nachfragen** können sie berichten, dass die nächste Siedlung norlich des Waldes ein Jagdschloss des Königs ist. Für 30 GS sind sie bereit, den Abenteurern zu helfen, unerkant in das Jagdschloss einzudringen.

Heremias	In: m80
Grad 3 LP10 AP15 Res+12/12/12 TR RW70 HGW50 B24 Abwehr+12	
Angriff: Kurzschwert+7 (1W6)	
Bes.: Lippenlesen+8, Etikette+10, Dichten, Verkleiden, etc.	

Penda	In: m80
Grad 2 LP11 AP12 Res+13/13/13 TR RW80 HGW60 B24 Abwehr+12	
Angriff: Kurzschwert+6 (1W6+1)	
Zaubern+13: Die Drei Zaubergesänge, Das Lied der Tapferkeit	
Bes.: Etikette+8, Musizieren, Verkleiden, etc.	

Zopp	In: m80
Grad 4 LP8 AP12 Res+14/14/14 TR RW90 HGW30 B20 Abwehr+13	
Angriff: Dolch+5 (1W6-2), Wurfmesser+12 (1W6-2)	
Zaubern+14: Die Drei Zaubergesänge, Das Lied der Tanzlust	
Bes.: Gaukler, Jonglieren, etc.	

Die Gnomensiedlung

Die Gnome versuchen, den Abenteurern aus dem Weg zu gehen. Nur bei einem **EW: Beredsamkeit-5** und bei der Anwesenheit von Gnomen und Elben und wenn man ihnen Musik vorspielt (**EW: Sagenkunde**), zeigen sie sich offen. Bei einem gewaltsamen Eindringen in ihre Siedlung wenden sie Gewalt an. Die Siedlung besteht aus 20 wehrfähigen Gnomen. Sie können berichten, dass sie einen merkwürdigen Menschen vor einigen Wochen durch den Wald haben eilen sehen. Er stürzte in eine Grube, in der er immer noch festsetzt.

Gegen ein kleines Geschenk führt ein Gnom die Abenteurer dort hin, der sich dann jedoch gleich verdrückt. Auch sind die Gnome bereit, gegen kleine Geschenke die Abenteurer zum Friedhof, zur Kräuterhexe und zum Baum der Earca zu führen.

Gnom	In: m60
Grad 2 LP8 AP10 Res+16/18/16 TR RW75 HGW30 B12 Abwehr+14	
Angriff: Kurzschwert+6 (1W6-1), Schleuder+6 (1W6)	

Das Haus der Kräuterhexe

Das Haus von Rhyap sieht aus wie ein typisches Hexenhaus. Nähern sich die Abenteurer, so werden sie von Rhyap ins Haus gebeten, ohne das sie zu sehen ist. Auf Befragen antwortet sie, dass sie die Abenteurer bereits erwartet hat. Sie berichtet von sich aus, dass sie wegen des lebenden Toten beunruhigt ist, insbesondere weil sie auch eine Vorahnung über finstere Machenschaften und eine dunkle Bedrohung hat. Sie glaubt, dass der lebende Tote noch in der Nähe ist und händigt den Abenteurern einen **magischen Pfeil an einer Schnur** aus, mit dessen Hilfe die Abenteurer den Untoten finden können. Sie selbst ist zu alt für solche Strapazen.

Die Eiche der Earca

Auf einer Lichtung steht eine gewaltige alte Eiche, die mit bunten Bändern geschmückt ist und in der Opfertagen (unter anderem auch tote Tiere) hängen. Nähern sich die Abenteurer dem Baum, so schält sich im Stamm ein Gesicht heraus.

Cagoriten, die sich auf 5 m dem Baum nähern, werden beschimpft und von dem Baum mit Kienäpfeln beworfen, in Reichweite der Äste, von diesen geschlagen. Abenteurer, die Earca sympathisch sein könnten, d.h. einen entsprechenden Glauben haben, wird der Weg zur Kräuterhexe, zum Friedhof, zur Gnomensiedlung und zur Grube mit dem Untoten gewiesen.

Baum der Earca	In: m30
Grad 12 LP100 AP300 Res+19/19/19 KR RW10 HGW120 B0 Abwehr+9	
Angriff: 10xKienapfel werfen+9 (1W6-3 (nur AP)), 3xAst+9 (1W6)	
Zaubern+19: Pflanzenfessel, Pflanzenwand	
Bes.: empfindlich gegen Feuerschaden	

Der Lebende Leichnam

Der Untote ist in eine Grube gefallen und kann aus eigener Hilfe nicht wieder heraus. Er beantwortet keine Fragen. Befreit man ihn, geht er schnurstracks zum Friedhof und legt sich dort in sein offenes Grab. Der Zauber kann mit Austreibung des Bösen von ihm genommen werden. Er greift nur dann an, wen man ihm den Rückweg zum Friedhof versperrt.

Zombie	In: t20
Grad 2 LP9 AP- Res+11/13/11 TR RW30 HGW80 B18 Abwehr+12	
Angriff: Biss+5 (1W6), Klaue+5 (1W6+1)	

Das Jagdschloss Brocomb Manor

Das Schloss liegt in einem hübschen Flusstal inmitten einiger Weiden. Es ist von einer 3 m hohen Mauer umgeben und hat nur einen einzigen Zugang (Tor). Es besteht aus einem Herrenhaus, einem Pferdestall, einem Viehstall, einem Gesindehaus, einem Hundezwinger und einen Falknerhaus. Zu den ständigen Bewohnern zählt die Familie des Verwalters, der den Hof bewirtschaftet und drei weiteren wehrfähigen Männern (Kr 1). Zur Zeit sind dort

außerdem der zweitälteste Sohn des Königs und Graf der Middanmearc, Prinz Dreodig Ylfeting (Kr 5), sein Berater Haestan dhe Higora (Hx 7), ein Jäger (Wa 2), ein Falkner (Wa 2), die Geliebte Dreodigs, drei Diener Dreodigs sowie ein Hauptmann (Kr 4) und sechs Huscarls (Kr 2) untergebracht.

Dreodig	In: m70
KÄM Grad 5 LP 14 AP30 Res+12/14/12 LR RW70 HGW60 B24 Abwehr+13	
Angriff: Langschwert+10 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), Lanze+8(?), Bogen+8 (1W6), leichter Speer+8 (1W6+1), Wurfspeer+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+3	
Bes.: Jäger, Tarnkappe (wie „Unsichtbarkeit“, ABW15%, Wert: 1.500 GS)	

Haestan	In: m90
Hx Grad 7 LP13 AP 35 Res+17/17/17 RW80 HGW50 LR B24 Abwehr+14	
Angriff: Magierstab+8 (1W6), Dolch+8 (1W6)	
Bes.: Meucheln+8, Schleichen+6, Giftmischen+12; Amulett der Verschleierung („Wolfskopf“) (neutralisiert Aura, Wert: 200 GS; ABW 1%), Auge der Blitze (wie „Blitze schleudern“, ABW 10%, Wert: 1000 GS)	
Zaubern+17: Angst, Anziehen, Verwirren, Böser Blick, Schmerzen, Beeinflussen, Verdorren, Tiersprache, Zauberhand, Dämonenfeuer, Wahnsinn	

Waldläufer	In: m60
Grad 3 LP16 AP20 Res+12/13/11 RW80 HGW70 B28 LR Abwehr+12	
Angriff: Bogen+8 (1W6), Leichter Speer+8 (1W6+1), Wurfspeer+8 (1W6+1)	
Bes.: Jäger	

Hauptmann	In: m60
Grad 3 LP16 AP25 Res+11/13/11 RW60 HGW80 KR B21 Abwehr+13	
Angriff: Langschwert+8 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), Lanze+8(?), leichter Speer+8 (1W6+1), Wurfspeer+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+3	

Huscarls	In: m50
Grad 2 LP16 AP12 Res+10/12/10 RW60 HGW80 KR B21 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), leichter Speer+7 (1W6+1), Wurfspeer+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+2	

Verwalter und Söhne	In: m50
Grad 0 LP12 AP8 Res+10/10/10 RW50 HGW60 TR B24 Abwehr+11	
Angriff: Kampfstab+5 (1W6+1), Dolch+5 (1W6)	

Zivilisten	In: m50
Grad 0 LP10 AP4 Res+10/10/10 RW40 HGW40 TR B24 Abwehr+10	
Angriff: Knüppel+4 (1W6-2)	

Folgende Informationen können die Abenteurer erhalten:

- Von den Bewohnern des Gutes kann man erfahren, dass diese erbost sind, dass sie bereits einen Ochsen und zwei Schweine schlachten mussten. Und sie wundern sich darüber, dass

sie das Blut unter der Aufsicht von Haestan in einer Tonne auffangen sollten. Haestan selbst hat die Tonne mit einem Karren fortgebracht.

- Die Krieger und Waldläufer sowie die Diener und Dreodigs Geliebte Laurelinde sind absolut loyal ggü. ihrem Herrn, finden Haestan und seine Begleiter jedoch unheimlich. Außerdem wirkt der Prinz in letzter Zeit kränklich.
- Haestan hat drei unheimliche Diener mitgebracht, die jedoch bei der Ankunft des Prinzen mit Haestan im Wald verschwunden sind und nicht mehr wiederkamen.
- Etwa eine halbe Stunde entfernt liegt im Wald ein alter verlassener Wehrturm.
- Haestan interessiert sich für alle Abenteurer, die Ungewöhnliches an sich haben. Er ist sehr misstrauisch.
- Seit kurzem treiben in der Nähe drei große Wölfe ihr Unwesen; der Prinz hat jedoch dem Verwalter verboten, diese zu jagen.
- Wenn die Abenteurer es darauf anlegen, können sie ein Gespräch zwischen Dreodig und Haestan belauschen, in dem Haestan über die Fortschritte seiner Experimente berichtet, in dem Dreodigs Wunsch nach der Krone erkennbar wird und in dem von einem „Großen Plan“ gesprochen wird. Ist Haestan der Ansicht, dass die Abenteurer oder das Fahrende Volk eine Gefahr darstellen, wird er Dreodig überzeugen, diese zu eliminieren.

Das Herrenhaus besteht aus der großen Halle in der Mitte und aus je zwei Räumen links und rechts davon übereinander.

1. Große Halle (hier schlafen die Diener)
2. Schlafräum von Haestan
3. Schlafräum von Dreodig und seiner Geliebten
4. Schlafräum des Hauptmanns
5. Gesindehaus (hier schlafen der Verwalter und seine Familie)
6. Pferdestall (hier schlafen die Huscarls und die Waldläufer)
7. Falknerhaus
8. Hundezwinger
9. Viehstall

Dreodig geht jeden Tag auf Jagd und bringt alles um, was ihm an Tieren (und anderen Wesen, z.B. Gnome) begegnet. Er benimmt sich auch im übrigen wie ein Arschloch. Haestan begleitet ihn manchmal auf die Jagd. Haestan experimentiert vornehmlich in den Abendstunden.

Außerhalb des Geländes mitten im Wald befindet sich auf einem kleinen Hügel in einem alten, steinernen Wehrturm, der vor kurzem wieder hergerichtet wurde, Haestans Labor. Die einzige Tür ist magisch gesichert („Zauberschloss“, EW+17); sie sieht aus, als ob sie nach einer Beschädigung repariert wurde. Man kann schwachen Verwesungsgeruch riechen. Der Turm wird bewacht von drei Wolfsmenschen, die ein uns ausgehen können. Das Innere hat drei Stockwerke:

1. Erdgeschoss (hier stehen zwei Säрге mit frisch verstorbenen Leichnamen sowie einen Karren und Grabwerkzeug)
2. 1 Stock (hier befindet sich einiges Gerümpel, ein kleiner Ofen, eine große Kochstelle, ein stabiler großer Metallkäfig und der große Kessel des Fionn sowie ein Fass mit Blutflecken)
3. 2. Stock (zwei Schemel, ein großer Tisch, Bücher, Schriftrollen (darunter „Blendwerk“, Wert: 200 GS, „Entfesseln“, Wert: 24 GS; „Schattenbruder“, Wert: 150 GS), Geräte und Ingredienzien zum Giftmischen, Wert: 250 GS)
4. 3. Stock (Dach, Taubenschlag mit vier Brieftauben)

Wolfsmensch	In: m30
Grad 3 LP13 AP16 Res+11/13/11 LR RW50 HGW70 B24 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+6 (1W6+3)	
Zaubern+15: Angst (auf Menschen Grad 0)	
Bes.: verwandelt sich nach Sonnenuntergang in einen Dunkelwolf	
Dunkelwolf	In: t80
Grad 3 LP13 AP16 Res+11/13/11 LR RW60 HGW70 B30 Abwehr+13	
Angriff: Biss+8 (1W6+2)	

Der Kessel des Fionn

Er hat eine göttlich-finstere Aura und ist große Magie. Man kann nicht einmal einen Kratzer in ihn hinein machen. Er ist so groß, dass ein hockender Mensch Platz in ihm findet. Er wurde vor über 300 Jahren von einem lordaglinischen Druidenzirkel hergestellt. Füllt man ihn mit Blut und legt einen Toten in ihn hinein, so wird dieser zum Zombie. Dieser Zombie ist beseelt von seinem letzten Willen, den er als Lebender noch hatte und kann nicht gelenkt werden. Der ursprüngliche Zweck des Kessels lag darin, in der Schlacht gefallene Krieger wieder zu beleben, um sie gleich wieder in den Kampf zu schicken. Da die Zombies jedoch nicht zu lenken waren, wurden diese zur Gefahr, in dem sie z.B. nach einem gewonnenen Kampf sich gegen ihre eigenen Leute richteten. Daher wurde der Kessel des Fionn von den Druiden versteckt und magisch gesichert. In Lordaglin kennt jeder die Geschichte des Kessels. Der Dunkle Adept Geraint MacRhedred fand den Kessel, umging die magischen Fallen und brachte den Kessel nach Logres zu Haestan. Haestan sollte den Kessel zum Meister bringen. Dieser hat jedoch in seinem brennenden Ehrgeiz damit begonnen, mit dem Kessel zu experimentieren.

Die Rückkehr

Die Abenteurer können nach Worryng Wardun zurückkehren, wann sie wollen. Je mehr sie erreicht haben, desto größer ist die Belohnung. Haben sie den Kessel in ihren Besitz gebracht, bekommen sie weitere 1.000 GS und ein großes Haus mit Dienern zur Verfügung gestellt. Berichten die Abenteurer von den Plänen Dreodigs und Haestans, so werden sie vom herbeigerufenen Priester der Kathedrale mit dem Zauber „Geas“ belegt. Außerdem wird der Bischof außen vor gelassen, da im Graf Sigeward nicht traut. Ohne die Informationen über Dreodig und Haestan, wird der Kessel des Fionn dem Bischof von Worryng Wardun ausgeliefert, den dieser an Herzog Aelmer Corwyn weiterreicht.