

MIDGARD

# Schattenspiele



Abenteuer



# Schattenspiele

## Anmerkungen

Das Abenteuer ist für Spielerfiguren der Grade 5 bis 15 gedacht, die in der westalbischen Grenzstadt Thame mit einem ungewöhnlichen Kriminalfall konfrontiert werden. Daher werden bevorzugt entsprechende Fertigkeiten aus der Halb- und Unterwelt benötigt. Eine kleine Reiseepisode mit einem harten Kampf sorgt für ein wenig Abwechslung.

Für die Handlung wäre es von Vorteil, wenn sich die Spielerfiguren im Laufe ihrer Abenteuerlaufbahn noch keine guten Beziehungen zum Clan Conuilh im Allgemeinen oder zum Laird und Fürsten Donuilh MacConuilh im Besonderen geknüpft haben. Auch eine allzu gute Vernetzung in der Thamer Stadtgesellschaft könnte an der einen oder anderen Stelle zu kleineren Schwierigkeiten führen, die der Spielleiter im Zweifelsfall individuell zu lösen hat.

Das vorliegende Abenteuer stützt sich in erheblichem Maße auf die Stadtbeschreibung von Thame, die im Sammelband *Start ins Abenteuer* (s. elektronisches Zusatzmaterial zum *Kodex*) enthalten ist. Sämtliche, in Klammern beigefügte Ortsangaben (z. B. **T5**) beziehen sich auf diese Ausarbeitung.

## Die Vorgeschichte

Seit vielen Jahren herrscht **Colbran de Soël** als Ordensmeister über die Ordensritterburg zu Thame, von wo aus die Krieger des Sonnengottes Xan über die Stadt sowie das umliegende Grenzland wachen. Dabei ist es ein offenes Geheimnis, dass der gleichwohl erfahrene wie auch umsichtige Ordenskrieger nicht nur die Feinde Albas in Schach halten, sondern auch als verlängerter Arm des albischen Königsclans dienen soll, handelt es sich bei ihm doch um einen Onkel des amtierenden Königs Beren MacBeorn, der wie andere einflussreiche Mitglieder des Sonnenordens seine Clanloyalitäten nie ganz abgelegt hat. Hier im Westen des Reiches, wo der Königsclan nur wenige Unterstützer aufweisen kann, sind zwei mächtige Clans tonangebend, die seit jeher politische Gegenspieler der MacBeorns im Ringen um die Macht in Alba sind: die MacRathgars und die MacConuिल्s. Wäh-

rend die Rathgars in den weiter nördlich angrenzenden Landstrichen ihre traditionellen Stammgebiete haben, liegt Thame unmittelbar im Fürstentum Conuilhnor, wo **Donuilh MacConuilh**, der ehrgeizige und ambitionierte Fürst und zugleich Laird seines Clans, das Sagen hat. Zwar hat er innerhalb der eigentlichen Stadtmauern nur noch eingeschränkte Vorrechte, nachdem sich Thame mit anderen Städten des Westens zum Städtebund des Weald zusammengeschlossen hat, doch lässt sich der Fürst die größeren Freiheiten von den Bürgern Thames teuer bezahlen, womit Donuilh unter anderem seine alles andere als bescheidene Hofhaltung finanziert. Die starke Ordensburg unter Führung eines Beorn-Ordensmeisters ist ihm ein Dorn im Auge, da sie zur Unabhängigkeit Thames von der militärischen Stärke der MacConuिल्s beiträgt.

Seit vielen Jahren pflegen die beiden Männer ihre Rivalität, auch wenn sie nicht offen feindselig gegeneinander agieren. Es ist allgemein bekannt, dass sich beide Widersacher nicht sonderlich mögen und nur ungern eine Chance verstreichen lassen, den jeweils anderen in ein politisch ungünstiges Licht zu rücken. In den letzten Jahren ist es Colbran gelungen, Donuilh als einen nur den eigenen Interessen verpflichteten Mann hinzustellen, der sich nur wenig für die Bevölkerung der Grenzlande und erst recht nicht für die Städte von Thame einsetzt. Dank der zögerlichen Reaktion des überraschten Fürsten auf den letzten massiven Angriff der Orcs der Nebelberge und seines geringen Einsatzes für den anschließenden Wiederaufbau fiel es den vom Ordensmeister bezahlten Gerüchteschmieden in Thame leicht, den Ruf Donuिल्s zu schädigen. Der erboste Fürst sann über einen Plan nach, um sich an Colbran zu rächen, und dabei erinnerte er sich an die Gnomin **Tilda Tiefenblick**, eine ihm verpflichtete Schattenweberin. Diese sollte heimlich in die Ordensritterburg eindringen und kompromittierendes Material entwenden, um damit den Ordensmeister in Bedrängnis zu bringen. Mittlerweile geht es Fürst Donuilh nicht mehr nur darum, einen politischen Gegner in Schach zu halten, sondern es ist ihm eine persönliche Angelegenheit, dem alten Bären seine Grenzen aufzuzeigen und dafür Sorge zu tragen, dass dieser sein Amt als Ordensmeister abgeben muss.

Die Schattenweberin erledigte den Auftrag zur vollsten Zufriedenheit ihres Herrn, gelang es ihr doch, nicht nur Baupläne der Burg zu entwenden, sondern sogar Aufzeichnungen