

MIDGARD

DER SCHRECKEN VON ALDWIC



Abenteuer



Der Schrecken von Aldwic

Ärger in Aldwic

Aldwic ist ein albisches Straßendorf an der Küstenstraße entlang der Waelingsee, die Elrodstor mit Vanasfarne verbindet. Seit einigen Monden werden die Dorfbewohner und die Bauern der Aussiedlerhöfe in Angst und Schrecken versetzt. Ein unheimlicher Mörder geht um und hat eine Reihe von Schafen und anderes Vieh auf grausige Art getötet. Vor einem Monat ist ihm dann der erste Mensch zum Opfer gefallen.

Die Abenteurer sollen den Ereignissen in Aldwic auf den Grund gehen. Der Spielleiter hat mehrere Möglichkeiten, wie sie diesen Auftrag erhalten, unter anderem:

- Die Abenteurer reisen zufällig durch Aldwic. Sie haben sich bei den Ereignissen um die *Steinerne Hand* (in *Mord und Hexerei*) als Helfer in der Not erwiesen. Raedwald (oder Kendrick) hielt sich damals in Waefelam auf, da er Verwandte besuchte. Er erkennt die Abenteurer wieder und bittet sie um Hilfe.
- *Der Gefangene von Dunfallas* wird vorher gespielt; dann sind die Abenteurer bekannt.
- Die für Aldwic zuständige Clanadlige, Syress Reoda, beauftragt die Abenteurer in Murdagil, Nachforschungen anzustellen.
- Laird Tankred MacMurdil lässt an seinem Stammsitz Murdagil und in anderen Siedlungen des Clans verkünden, dass eine hohe Belohnung dem winkt, der die „Bestie von Aldwic“ zur Strecke bringt. (Das lockt auch andere Abenteurer außer den Spielerfiguren an.)
- Die beunruhigenden Berichte aus Aldwic haben sich bis zur Erzabtei in Prioressen herumgesprochen. Die Mönche vermuten unheiliges Treiben und beauftragen die Abenteurer, Licht in die Finsternis zu bringen.

Überblick über das Abenteuer

Abgesehen von der Vorgeschichte besteht das Abenteuer aus drei Teilen, die alle voneinander abhängen:

Ereignisse: Hier erfährt der Spielleiter, was sich vor Ankunft der Abenteurer ereignet hat. Im Laufe der Zeit können auch

die Gefährten diese Informationen von den Dorfbewohnern erhalten. Dann folgt eine Reihe von Ereignissen, mit denen der Spielleiter die Handlung vorantreiben und weitere Informationen vermitteln kann.

Orte: Hier wird der Schauplatz des Abenteurers beschrieben - die Umgebung von Aldwic, das Dorf Aldwic und der Alte Turm, wo der Höhepunkt der Handlung stattfindet.

Personen: Hier sind die Beschreibungen der Dorfbewohner, der Gegner der Abenteurer und weiterer Nichtspielerfiguren an einer Stelle gesammelt.

Die Nichtspielerfiguren befinden sich am Ende des Textes, da der Spielleiter wiederholt auf sie zugreifen muss. Es wird dringend angeraten, diesen Teil des Abenteurers direkt nach der Vorgeschichte zu überfliegen, um die auftretenden Personen vorab kennen zu lernen. Magische Gegenstände findet man in einem kleinen »*Thaumaturgium*« vor der Beschreibung der Personen.

Hinweise für den Spielleiter

Der Schrecken von Aldwic ist ein relativ offenes Abenteuer. Es bietet den Spielern viele Möglichkeiten, Informationen zu sammeln, die Schuldigen zu identifizieren und die Hintergründe aufzudecken. Gerade anfangs haben die Abenteurer alle Freiheiten, wo und wie sie mit ihren Nachforschungen beginnen. Im Gegensatz zu anderen Geschichten, die in weitgehend vorhersehbaren Bahnen verlaufen, kommt auch ein erfahrener Spielleiter nicht um eine sehr sorgfältige Vorbereitung herum. Er muss sowohl mit den Hintergründen des Abenteurers wie auch mit den Charakteren der Nichtspielerfiguren vertraut sein, um jederzeit passend reagieren und auch improvisieren zu können.

Es wird vermutlich vorkommen, dass die Spieler einen toten Punkt erreichen, da sie nicht an den richtigen Stellen suchen und die Dorfbewohner (noch) nicht bereit sind, ihnen mit entscheidenden Informationen zu helfen. Dafür gibt es im Abschnitt »*Nach Ankunft der Abenteurer*« eine Reihe von Ereignissen, die die **Handlung weiterführen**. Wann sie passieren, entscheidet der Spielleiter. Seine Aufgabe ist es, passend zu den Aktionen der Spieler, einen Spannungsbogen



Der Gefangene von Dunfallas

Dieses kleine Abenteuer spielt ebenfalls an der Ostküste Albas, rund 150 km südlich von Aldwic. Der folgende Text geht davon aus, dass es nach dem Ende des *Schreckens von Aldwic* gespielt wird. Der Spielleiter kann aber den Zeitpunkt frei wählen und es auch mitten in die Haupthandlung einschieben. Einschließlich Hin- und Rückreise nimmt die Episode 7-10 Tage in Anspruch.

Das kleine Zusatzabenteuer kann auch vor *Der Schrecken von Aldwic* gespielt werden, z.B. kurz nach *Die Steinerner Hand* (in *Mord und Hexerei*). Die Abenteuerer sind dann von den Einwohnern Waefelams dem Händler Manton als Problemlöser empfohlen worden, und er nimmt von sich aus Kontakt zu ihnen auf. Diese Version hat den Vorteil, dass die Gruppe bereits zu Beginn ihrer Nachforschungen in Aldwic einen einflussreichen Fürsprecher im Dorf hat.

Der Auftrag

Manton MacMurdil tritt an die Gruppe heran und bittet sie, seinen Sohn **Lyall** aus erster Ehe zu suchen. Er war südlich von Elrodstor in den Walddörfern unterwegs, um dort Verträge mit örtlichen Fallenstellern zu schließen und sich die erste Wahl unter der Pelzausbeute des kommenden Winters zu sichern. Lyall ist verschollen; sein letztes Lebenszeichen stammt aus dem Landgasthof *Zum durstigen Wolf* an dem Küstenpfad etwa eine Tagesreise südlich von Eldrodstor. Manton liefert eine genaue Beschreibung seines Sohnes, mit der die Abenteuerer ihn sofort erkennen können. Er bietet eine Belohnung von **100 GS** pro Person für Informationen über Lyalls Verbleib und noch einmal **200 GS** pro Person, wenn die Abenteuerer seinen Sohn aus einer Notlage retten. Außerdem trägt er sämtliche Unkosten.

Erkundigungen vor Ort

Der *Durstige Wolf* ist ein typischer Landgasthof, wie man ihn überall in Alba findet. Hier treffen sich Reisende mit den Waldbauern der Umgebung zum abendlichen Umtrunk. Außerdem bietet er sichere und trockene, wenn auch nicht

unbedingt komfortable Übernachtungsmöglichkeiten. Da südlich von Elrodstor keine größeren Handelswege verlaufen, hält sich die Anzahl der Fremden, die man hier trifft, in Grenzen. Vorwiegend handelt es sich um Hausierer, die die Einheimischen mit Waren versorgen, oder um Händler, vorwiegend aus Elrodstor, die ihnen ihre eigenen Produkte abkaufen.

Wegen mehrerer ungeklärter Todesfälle in der Umgebung sind der Wirt des *Durstigen Wolfes* und seine Bediensteten wie auch die einheimischen Gäste allen Fremden gegenüber misstrauisch. Mit Geduld und sozialen Fertigkeiten (*Menschenkenntnis*, *Beredsamkeit*, *Verführen*, ...) oder auch Großzügigkeit beim Spendieren von Getränken und dem Beweis eigener Trinkfestigkeit können die Abenteuerer aber im Gasthaus das Eis brechen - spätestens am zweiten Abend. Falls der Spielleiter das Sammeln von Informationen ausspielen will, findet er im Kasten eine Liste von Personen in der Gaststube. Die Spieler gewinnen die folgenden Erkenntnisse:

- Lyall MacMurdil hat sich im Gasthof eingemietet und von dort aus die Fallensteller in der Umgebung besucht, um Geschäfte mit ihnen zu machen. Manchmal ist er auch über Nacht weggeblieben.
- Vor 10 Tagen sind unverhofft die Schergen des Syre up Dunfallas, des örtlichen Adligen, erschienen. Sie haben Lyall ohne Begründung festgenommen und nach **Burg Dunfallas** verschleppt, wo er wohl jetzt noch im Verlies schmachtet.
- **Edan MacTilion**, der Burgherr von Dunfallas, ist wenig beliebt beim Volk. Er ist ein harter Mann, von dem es außerdem Gerüchte gibt, er habe sich mit unheiligen Mächten eingelassen und praktiziere die Schwarzen Künste. Außerdem sind die MacTilions seit jeher keine Freunde der MacMurdils, und es mag den Syre auch gestört haben, dass jemand den Fallenstellern einen besseren Preis für ihre Pelze geboten hat als er selbst gewöhnlich zahlt. Jedenfalls hören die Abenteuerer fast so viele Gründe für die Entführung wie der Gasthof Personal hat.
- Versuchen die Abenteuerer, weitere Informationen über den Syre und seine Burg herauszufinden, empfiehlt die Schankmaid Leola, sich an ihren Onkel **Sibbald** zu wen-