

MIDGARD

Eine verhängnisvolle
Erbschaft



Abenteuer

2/19



Eine verhängnisvolle Erbschaft

Vorbemerkung

Eine *verhängnisvolle Erbschaft* ist ein Rollenspiel-Abenteuer für 3-5 Abenteurer, deren aufsummierte Grade zwischen 16 und 25 liegen sollte. Schauplatz ist das Grenzland zwischen Alba und Clanngadarn. Die Spielhandlung wird besonders reizvoll, wenn eine Spielerfigur aus diesem Kulturkreis stammt und die Rolle des **Erben** übernehmen kann. Dafür kann im Notfall der Clan Turon auch durch den Clan eines Abenteurers ersetzt werden. Ist dies nicht möglich, kann der Spielleiter das Abenteuer entweder in einer anderen Gegend ansiedeln (wobei alle Namen anzupassen sind), oder er muss den Erben als Nichtspieler-Auftraggeber *Aelfred MacTuron* ins Spiel bringen. Der folgende Text geht davon aus, dass eine Spielerfigur der „glückliche“ Erbe ist. Der Spielleiter muss für die Bezeichnung »Erbe« jeweils den Namen des Helden oder *Aelfred MacTuron* einsetzen.

Der »Erbe« kann in Alba eine Frau sein, wenn diese sich als *eagrel*, d.h. als in allen Rechten und Pflichten einem Mann gleichgestellt, erklärt hat. Dadurch verliert sie alle Beschränkungen und alle Vorrechte, die Frauen nach albischem Recht genießen. Unter anderem wird sie erbberechtigt, verliert aber den Anspruch auf eine Mitgift. Bei Abenteurerinnen aus Alba kann man davon ausgehen, dass sie vor einem Priester des Xan diese unwiderrufliche Erklärung abgegeben haben. Ihr Titel als Herrin von Vestertor wäre dann „Syress“.

Eine unverhoffte Nachricht

Eines schönen Tages, an dem der »Erbe« sich an seinem Wohnort aufhält, überbringt ihm ein reitender Bote eine Briefrolle.

Der »Erbe« ist ein Großneffe 2. Grades des Verstorbenen. Seine Urgroßmutter und Donuills Vater waren Geschwister. Ob der Abenteurer dies weiß, ist fraglich; er könnte es in Turonsburgh erfahren. Was Dagelrod verschweigt: Er hat das Clanlehen schon drei anderen Verwandten angeboten, die alle dankend abgelehnt haben. Der Verweis auf den Priester dient allein zur Beruhigung des »Erben«, der sich sonst fragen könnte, warum gerade er ausgewählt worden ist.

Der »Erbe« und seine Freunde, die die Aussicht auf ein eigenes Lehen auch locken dürfte, haben drei mögliche Ziele:

- sie können sich in Deorstead über den Verstorbenen erkundigen,
- sie können gleich zu dem drei Tagesmärsche von Twine-ward entfernten Lehen ziehen,
- oder sie können erst in Turonsburgh, der eine Tagesreise von Twine-ward gelegenen Stamm- burg des Clan Turon, vorbeischa- uen und Laird Dagelrod ihre Aufwartung machen.

Zieht der Spielleiter eine Nichtspielerfigur als »Erben« vor, so ist Aelfred MacTuron ein stiller, zurückgezogen lebender Gelehrter, der erst durch den Brief von seinem Glück erfahren hat. Die Reise ins raue Grenzland schreckt ihn, und er sucht nach Begleitschutz

Der Gruß des Laird Turon voran!

Am zweiten Daradag des Rabenmondes hat Ylathor zu Deorstead seinen schwarzen Mantel über Donuill MacTuron gebreitet. Er ging von dieser Welt, ohne Söhne und Töchter gezeugt und ohne einen Nachfolger bestimmt zu haben. Nach dem Recht des Königs und des Clans geht sein Besitz auf Blutsverwandte über. Der Priester des Xan befragte die Götter, und Du wardst bestimmt zum zukünftigen Syre up Vestertor, dem Herrn über Burg Vestertor, das Dorf Elderbog und das umliegende Land.

Begib Dich denn zu Deinem Lehen und stelle Dich der Verantwortung für die Dir Anbefohlenen. Versäum es nicht, zur Xanstid vor mir zu erscheinen und den Gefolgschaftseid zu erneuern.



Dagelrod MacTuron
Laird Turon zu Turonsburgh