

MIDGARD

# MORD UND HEXEREI



Abenteuer



# Die steinerne Hand

Das vorliegende Abenteuer eignet sich für 3-6 Abenteurer der Grade 1-3. Das Abenteuer ist aber auch für höhergradige Spielerfiguren interessant; der Spielleiter muss dafür nur die Dämonen und Fallen im Janla-Tempel stärker machen, was ohne viel Aufwand möglich ist.

## Überblick für den Spielleiter

Das Abenteuer beginnt in einem kleinen Dorf an der albi-schen Küste nordöstlich der Hafenstadt Elrodstor. Fünf Kinder des Dorfes leiden unter einer geheimnisvollen Krankheit oder Vergiftung. Die Abenteurer werden - falls ihr Mitgefühl allein nicht ausreicht - von Burgherrn Gilward MacTilion angeheuert, ein Heilmittel zu beschaffen. Ihre Nachforschungen führen sie vermutlich zunächst zur nahegelegenen Erzabtei von Prioressa, einem Ort der Gelehrsamkeit, wo sie erfahren, dass diese Krankheit vor etwa 120 Jahren schon einmal in der Umgebung des Dorfes, genauer gesagt in einem nahegelegenen Kloster, aufgetreten ist und damals zum Tode der Nonnen führte.

Wieder im Dorf gilt es, die Ruine des Klosters nach Hinweisen abzusuchen. Dort finden die Abenteurer die abgebrochene und mit einer schwarzen Paste bestrichene Hand einer Statue und entdecken geheime Kellerräume mit einer seit über 250 Jahren verlassenen alchimistischen Werkstatt. Hier erfahren sie schließlich den Namen des Kontaktgiftes.

Ein Besuch der Bibliothek der Königlichen Akademie zu Cambryg lässt die Abenteurer auf ein Gegenmittel stoßen. Nun müssen noch die Zutaten für diesen Heiltrank beschafft werden - all das natürlich unter großem Zeitdruck - bevor im letzten Moment die Kinder gerettet werden können.

## Das Dorf Waefelam

Waefelam ist ein unbedeutendes kleines Fischerdorf an der albischen Ostküste. Es liegt an einer nicht sehr tief eingeschnittenen Bucht. Die etwa 20 Häuser stehen nur einen Steinwurf von der Steilküste entfernt in einem engen Tal und

schmiegen sich dicht aneinander. Ein steiler Pfad führt das Kliff hinunter zu einem schmalen Sandstrand, wo die Boote der Fischer liegen. Zum Dorf gehören auch noch ein paar Schweinepferche, Gemüseärten und eine Gaststube.

Die umliegende Gegend ist hügelig, und der Waldrand ist nicht fern. Eine Straße, die kaum mehr als ein Pfad ist, führt von Norden her an einer Hochmottenfestung und einigen Weiden vorbei durch das Dorf und in südlicher Richtung zum etwa 8 km entfernten Nachbardorf Waefegard. Etwa auf halbem Wege zwischen den Dörfern thront auf der Kuppe einer besonders hohen, in die Bucht hineinragenden Felsklippe eine alte verfallene Ruine mit geschwärzten Mauern. 7 km südlich von Waefegard trifft der Weg auf die große Küstenstraße, die hier einige Kilometer weit im Landesinneren verläuft. Sie verbindet Elrodstor mit Byrne und Haelgarde im Norden Albas und wird im Abstand von jeweils einer Tagesreise von Gasthäusern und einfachen Festungen gesäumt. Folgt man der Straße Richtung Süden, so gabelt sie sich nach weiteren 7 km bei der Erzabtei Prioressa: nach Süden zu erreicht man nach 40 km Elrodstor, während die Straße nach Westen durch den Wald zur Hauptstadt Beornanburgh führt.

Im Dorf leben, wenn man Greise und Kinder mitzählt, etwa 150 Menschen. Es handelt sich also um eine kleine Gemeinde, zu klein, als dass der ständige Aufenthalt eines Priesters notwendig wäre. Dementsprechend hat Waefelam keinen Tempel, sondern nur einen kleinen überdachten Schrein für die Dheis Albi, an dem gebetet werden kann. Am Strand, bei den Booten, ist eine Nische in die Felsklippe geschlagen, von der aus eine kleine Dwyllanstatue aufs Meer hinausblickt.

Die Bewohner von Waefelam sind hart arbeitende Leute. Die meisten von ihnen sind nicht nur Fischer, sondern zusätzlich Handwerker oder Schaf- und Schweinezüchter, je nach Jahreszeit und Bedarf. Das Dorf lebt in bescheidenem Wohlstand, und die Menschen sind nicht unzufrieden, auch wenn ihnen die Angst vor waelischen Piratenüberfällen seit Generationen in den Knochen sitzt.

Waefelam und Waefegard liegen im Gebiet des Clans Tilion, gehören aber der Erzabtei Prioressa. Beschützt werden sie von Syre Gilward MacTilion, dem Herrn der nahegelegenen Festung, und seinen Kriegern. Auch wenn seit vielen Jahren



# Hexerjagd

*Hexerjagd* verwickelt die Abenteurer rein zufällig in die verbrecherischen Umtriebe eines Zauberers und in eine Zusammenkunft von Zauberern in der albischen Hauptstadt Beornanburgh. Allmählich schält sich die Absicht des finsternen Gesellen heraus: er will so schnell wie möglich ein Todloser werden!

Die Zusammenkunft der Zauberer in Beornanburgh ist eine gute Gelegenheit, alte Bekannte wieder auftreten zu lassen. Im Text geben *Des Zaubermeisters Erben* (Balthasar, Mum-pitz, Babajaga, Furunkel) aus dem gleichnamigen Abenteuer ein Gastspiel, aber der Spielleiter kann auch für ein Wiedersehen mit anderen Zauberern aus seiner eigenen Kampagne sorgen.

## Bryan Boldryme

Bryan Boldryme studierte im Kolleg des Heiligen Camber an der Königlichen Akademie zu Cambryg. Er war ein sehr ehrgeiziger Zauberlehrling und arbeitete hart, um der Beste in seiner Zunft zu werden. Mit der Zeit wurde er ein sehr gefragter Meister der Magie des Veränderns und des Formens wie auch der Thaumaturgie. Die Reichen und Mächtigen Albas riefen ihn öfter als seine Kollegen zu sich, um seine Dienste in Anspruch zu nehmen oder sich mit Proben seiner Zauberei unterhalten zu lassen. Der ehrgeizige Magier ärgerte sich aber über diese Art der Zeitverschwendung, denn er wollte etwas gänzlich Neues in der Zauberei entdecken und unsterblichen Ruhm erwerben. Er lehnte hinfort alle Einladungen ab und hob seine Nase gar nicht mehr aus den Büchern, bis die Leute ihn mit der Zeit für einen verschrobene alten Gelehrten hielten. So brachte er es zum angesehenen Mitglied der *Gilde der Lichtsucher* und sogar zum Magister im Königlich-Albischen Kolleg zu Beornanburgh, in dem neben den anderen Wissenschaften auch die der Zauberei gepflegt wird. Etwas wahrhaft Neues wollte ihm aber nicht gelingen, wie viele Zweige der Zauberei er auch studieren mochte. So kam ihm ein tevarrischer Zaubermeister aus Tura gerade recht, der auf der Durchreise für ein paar Tage bei ihm Unterkunft fand, da die Gästezimmer des Beornanburgher Gildehauses alle besetzt waren. Von ihm ließ der Magister sich überreden, einen Pakt mit dem Dämonenfürsten

Mestoffelyzh (*Arkanum*, S. 44) einzugehen, der den wissbegierigen Zauberer schon lange vorher als willkommene Beute auserkoren hatte.

Bryan Boldryme, so der Name dieses Finsternmagiers, wurde vor drei Wochen von seinen engsten Schülern der verbrecherischen Ausübung Schwarzer Magie angeklagt und vom königlichen Gericht in für die Dauer der Untersuchung in Haft genommen. Ein Beweis konnte jedoch nicht gegen ihn erbracht werden. Niemand hat auch nur eine Ahnung davon, wie tief er tatsächlich in finstere Machenschaften verstrickt ist. Am Morgen des heutigen Tages, an dem die Geschichte beginnt und die Abenteurer sich gerade in der Schänke *Zum Wilden Mann* einfinden, ist Bryan wieder auf freien Fuß gesetzt worden ...

## Überblick für den Spielleiter

Kurz vor dem Beginn des **Sorelsmot**, der Zusammenkunft der Zauberer, das vom Königlich-Albischen Kolleg zu Beornanburgh unter Mitwirkung der örtlichen Magiergilde veranstaltet wird, findet in der Nähe oder gar vor den Augen der Abenteurer ein arkaner Mord statt. Das Opfer scheint der gerade von der Anklage der Ausübung Schwarzer Magie freigesprochene Bryan Boldryme zu sein, doch der oberste Ermittlungsbeamte des Königshofes hat seine Zweifel. Er beauftragt die Abenteurer, unauffällig Nachforschungen anzustellen. Im Laufe der Ermittlungen stellt sich heraus, dass Bryan Boldryme doch ein **Finsternmagier**, d.h. ein Magier im Bund mit finsternen dämonischen Mächten, ist und dass er noch lebt!

Verschiedene Anzeichen deuten darauf hin, dass Bryan den Trubel der Zusammenkunft der Zauberer nutzen will, um sich an Gildemeister Melvin Mandragorius zu rächen, der seine Verurteilung unterstützt hat. Die Abenteurer versuchen dies zu verhindern, wobei sie anfangs nicht wissen, dass Bryan sich mit *Bannen des Todes* (s. »Bryans Plan«) verjüngt hat und dass niemand weiß, wie er jetzt aussieht. Wie der Anschlag auf den Gildemeister auch ausgehen mag - Bryan wird die gut vorbereitete Flucht aus Beornanburgh vermutlich gelingen.