



Jürgen E. Franke

Der Schrecken von Aldwic

Der Gefangene von Dunfallas

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer niedriger und mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Jürgen E. Franke

Der Schrecken von Aldwic

Anmerkungen zum Abenteuer	5
Die Hintergründe des Abenteuers	6
Ereignisse	8
Was bisher geschah	8
Nach Ankunft der Abenteurer	10
- Spuren und Spurensuche	11
- Schatzsucher	12
- Albische Gerechtigkeit	15
- Haltet die Diebe	16
- Aedberts Verhängnis	16
- Angriff der Bestie	17
- Ein gezielter Schuss	17
Das Ende	18
- Hexendank	18
- ... und Hexenzorn	19
Orte	21
Die Umgebung von Aldwic	21
Das Dorf Aldwic	25
Aeldertúr	29
Nuskus Zuflucht	33
Thaumaturgium	37
Personen	40
Die Guten	41
Die Bösen	45
Und die Fremden	49

Jürgen E. Franke

Der Gefangene von Dunfallas

Burg Dunfallas	55
Durch den Hintereingang	60



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 Prioressa 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 Abenteuers 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 an geraten, diesen Teil des Abenteuers 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 Abenteuers 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



aufzubauen, der die Handlung stetig, aber nicht zu schnell vorantreibt. Einige der Ereignisse haben nur am Rande mit dem eigentlichen Geschehen zu tun; mit ihnen kann man die Spielergruppe ablenken und bremsen, wenn sie zu schnell vorankommen. Ist das nicht der Fall, kann man sie der Abwechslung halber trotzdem einbauen oder auch weglassen.

Einige Ereignisse haben auch den Nebeneffekt, das Ansehen der Spielerfiguren bei den Dorfbewohnern zu steigern. Der Spielleiter kann daher nicht nur in der Rolle eines Aldwicens wichtige Informationen vermitteln, sondern er kann auch frei entscheiden, wann er was preisgibt, ohne dass die Logik der Handlung darunter leidet.

Der Schrecken für erfahrene Abenteurer

Das Abenteuer ist in der jetzigen Form für Spielerfiguren der Grade 3-8 gedacht, kann aber mit wenigen Änderungen auch höhergradige Gruppen unterhalten. Dafür reicht es, die Gegner passend zu den Abenteurern stärker zu machen. Im Einzelnen:

- Brogan und Trymian werden Grad 10. Bei sehr starken Gruppen kann man die Grade der beiden und den von Wilda noch höher wählen, muss dann aber Vorkehrungen treffen, dass sie nicht einfach mit *Erkennen der Aura* als finstere Zauberer entdeckt werden können.
- Waelmar war kein einfacher Novize, sondern ein älterer Mönch höheren Grades, der auch als Wiedergänger viel mehr Zauber beherrscht.
- Napharil Schareser ist nicht allein, sondern hat einige schwächere Geister (seine Gefährten) als Begleiter.
- Anstelle eines Nachtmahrs hat Wilda mehrere Nachtmahre erschaffen, mit denen die Gruppe es bei »Nächtlicher Schrecken« gleichzeitig zu tun bekommt.
- Nusku wird vom Gespenst zum Geist (ähnlich Napharil).
- Falls es zum Endkampf mit Romelda kommt, können Anzahl und/oder Stärke der Dämonen so angehoben werden, dass sie voraussichtlich der Abenteurergruppe überlegen sind.

Als Ausgleich sollte man dann auch Belohnungen wie den Schatz in Z9 dem Grad der Gruppe anpassen.

Die Hintergründe des Abenteuers

Die Gemeinschaft des Spiegels

Vor etwa drei Jahren streunte der Tagelöhner **Brogan** in der Nähe des alten Säulenheiligtums herum, als ihm ein Sonnen-

strahl ins Auge fiel, der von einem glänzenden Objekt reflektiert wurde. Ein am Tag zuvor tobendes Unwetter hatte einen alten Silberspiegel aus valianischer Zeit freigespült. Als Brogan zurück in seiner Kate den Spiegel polierte, erschien darin auf einmal das Abbild einer älteren Frau mit scharfen Gesichtszügen und hochtoupiertem blondem Haar, die ihn intensiv aus ihren schwarzen Augen anschaute. Kurz darauf hörte er eine rauchige Frauenstimme, die ihm anscheinend ins Ohr flüsterte. Erschrocken ließ er den Spiegel fallen, und die Erscheinung verschwand.

Brogan wickelte den Spiegel vorsichtig in ein Tuch ein und brachte ihn seiner Mutter, der Hebamme **Wilda**, die schon immer gern mit Zauberei herumgespielt hatte, ohne darin geschult zu sein. Beide untersuchten das Artefakt (*Immajars Spiegel*) genauer und lernten mit der Zeit, dass man mit ihm Kontakt zu der finsternen Dämonenfürstin **Immajar** herstellen kann, der Mutter der Furcht.

Immajar ist eine unbedeutende Dämonenfürstin, die schon vor dem Krieg der Magier mit einigen Seemeistern in Kontakt stand, aber seither nur selten auf *Midgard* in Erscheinung getreten ist. Ihr bereitet es Freude, Furcht zu erregen, und sie bringt ihren Anhängern gerne entsprechende Zauberei wie *Angst* oder *Namenloses Grauen* bei. Wilda ließ sich leicht überzeugen, dass die Mutter der Furcht genau die richtige Mentorin ist, um ihr endlich die wahre Hexenkunst beizubringen. Brogan erklärte sich sofort bereit, seine Mutter zu unterstützen, da er seine eigenen Gründe hat, Angst und Schrecken unter den Bewohnern Aldwics zu verbreiten. Mit der Zeit konnten Wilda und ihr Sohn noch drei weitere Mitstreiter für die *Gemeinschaft des Spiegels* gewinnen, wie sie ihren kleinen und unbedeutenden Hexenzirkel nennen. Alle Beteiligten sind mehr oder weniger Dilettanten in der schwarzen Kunst, so dass sie noch weit davon entfernt sind, eine finstere **Aura** zu entwickeln.

Der Untergang des Klosters Dornenquell

Das Kloster **Hosburna** (*Dornenquell*) wurde vor rund 30 Jahren als Tochterkloster der großen Abtei von Prioressa auf halbem Wege zwischen Elrodstor und Murdagil gegründet. Bis vor kurzem war es die Heimat von einem Dutzend Mönchen und einer Reihe von Novizen und Laienbrüdern. Vor etwa einem Jahr wurde der Ort des Glaubens aber bei der Vidhingfahrt eines waelischen Drakars zerstört, und die meisten Bewohner des Klosters wurden niedergemacht. Die Räuber ließen sich anschließend zum Nachtlager am Strand nieder und feierten ihren „Sieg“ mit den geplünderten Le-



bensmitteln und Getränken, auch wenn die Beute an wertvollen Kultgegenständen und Münzen bei weitem nicht so reich ausgefallen war, wie sie sich erhofft hatten.

Was dann geschah, weiß keine lebende Seele mehr. Als am nächsten Tag um die Mittagszeit ein von den überlebenden Laienbrüdern alarmierter Trupp des Clans Tilion sich dem Kloster näherte, stießen die Krieger am Strand auf ein Bild des Grauens. In den Überresten des Lagers herrschte ein Chaos aus Tod und Zerstörung. Die zum Teil in Stücke gehauenen ermordeten Klosterbewohner und die Leichen ihrer Mörder lagen kreuz und quer durcheinander, wobei die Waelinger nicht den Klingen von Waffen, sondern Zähnen, Klauen und stumpfen Hieben zum Opfer gefallen zu sein schienen. Die albischen Krieger begruben die Überreste ihrer Landsleute auf dem Friedhof des Klosters, verscharrten die Vidhingfahrer am Strand und sicherten deren Schiff und Beute. Später wurde das Geschehen von Vertretern der Kirgh zum Wunder erklärt; die albischen Götter hätten ihren Dienern die Gelegenheit geboten, sich als Wiedergänger an ihren Mördern zu rächen und diese gleichzeitig unschädlich zu machen, bevor sie über die nahegelegenen, schutzlosen Fischerdörfer herfallen konnten.

Waelmars Geschichte

Waelmar schloss sich zwei Jahre vor dem Überfall im fortgeschrittenen Alter von 28 Jahren als Novize dem Kloster Hosburna an, nachdem er dort schon 3 Jahre als Laienbruder verbracht hatte. Trotz seines grobschlächtigen Äußeren war er hochintelligent, hatte aber große Schwierigkeiten im Umgang mit anderen Menschen. Die Mönche waren die ersten, die ihn so akzeptierten wie er war. Dennoch suchte Waelmar immer wieder die Einsamkeit und streifte in der weiteren Umgebung des Klosters umher, was ihm regelmäßig den Tadel des Abtes einbrachte.

Während einer seiner Streifzüge, der ihn an den Strand führte, stieß Waelmar auf eine verborgene Höhle in den Klippen. Darin lag das Skelett eines Mannes, das in den Händen einen merkwürdigen, 1,80 m großen Haselnusszweig hielt, der trotz der Jahreszeit mit Raureif und stellenweise mit Eis überzogen war (s. »Der Stab des Winters«). Er hatte hier vor vielen Jahrzehnten sein Ende gefunden, wie man an dem Zustand der Knochen und den spärlichen Kleidungsresten erkennen konnte. In einer ledernen Reisetruhe befand sich sein Besitz: ein wenig Geld, verrottete Kleidung und ein paar zum Teil noch brauchbare Alltagsgegenstände, aber nichts, das Rückschlüsse auf die Identität des Toten erlaubt hätte. Wa-

elmar nahm den frostigen Stab an sich und versteckte ihn in der Nähe des Klosters, bevor er seinen Fund meldete und die Mönche für das Begräbnis des Unbekannten sorgten.

Waelmar fühlte sich seit jeher zu den Geschöpfen der Natur hingezogen. Bei seinen Streifzügen in der Umgebung des Klosters versuchte er immer wieder, Kaninchen, Krähen und andere Tiere mit Futter anzulocken und an sich zu gewöhnen. Bei einigen gelang ihm das auch, so dass sie zu seinen halbzahmen Freunden wurden. Wenn einer von ihnen starb, verfiel der Novize immer tagelang in tiefe Trauer. Eines Tages, als er wieder einmal den Stab aus dem Versteck geholt hatte und mit ihm herumspielte, fand er seinen Kaninchenfreund Hopper tot in der Schlinge eines Fallenstellers. Einer Eingebung folgend, berührte er den Leichnam mit dem Stab und wünschte sich intensiv, dass das Tier wieder aufsteht - und es erhob sich! In den folgenden Monden wandte Waelmar den Zauber noch zwei Mal auf ein totes Tier an, aber er behielt das Geheimnis von den magischen Kräften des Stabs für sich.

Als die Waelinger Hosburna überfielen, kehrte Waelmar gerade von einem Botengang zu einem nahegelegenen Hof zurück und musste unter einem Busch versteckt mit ansehen, wie seine Ordensbrüder abgeschlachtet wurden. Nach Einbruch der Dunkelheit schlich er sich ins Kloster und nutzte den Stab, um alle Ermordeten von den Toten zu erheben. Sein Zorn auf die Räuber übertrug sich dabei auf die Wiedergänger, die sich gegen das Lager der Waelinger wandten und dort ohne Rücksicht auf die eigene Existenz alle umbrachten. Die Vidhingfahrer versuchten erst noch, sich zur Wehr zu setzen, aber dann suchte eine Handvoll Überlebender das Heil in der Flucht - vergeblich. Waelmar geriet aber einem von ihnen in den Weg und wurde mit einem Axthieb niedergestreckt und schwer verwundet liegen gelassen.

Waelmar konnte sich am nächsten Morgen aufraffen, den Stab in eine Stoffbahn wickeln und sich mit ihm zur Küstenstraße unweit des Klosters schleppen. Dort fand ihn ein Händler, der den Novizen auf seinen Wagen packte und mit nach Aldwic, dem nächsten Ort auf seinem Weg, nahm. Am Ziel fieberte Waelmar bereits stark und wurde von den Dorfbewohnern der Obhut Wildas, die sich noch am ehesten mit den Heilkünsten auskannte, überlassen. Ihre bescheidenen Fähigkeiten reichten aber nicht aus, die Entzündung der Wunde einzudämmen, so dass der Novize bald dem Tod nahe war. In einem klaren Moment zwischen seinen Fieberphantasien bat er um sein Bündel, wickelte den Stab aus und hielt ihn bis zu seinem letzten Atemzug in den Händen umklammert, die Spitze fest gegen seine Stirn gepresst. Sein fester Wille, weiter auf dem Boden Midgards zu wandeln, machte ihn tatsächlich zum Wiedergänger.



Wilda stand jetzt vor dem Problem, einen Untoten zu beherbergen. Wäre das bekannt geworden, hätte es ihrem sowieso schon angeschlagenen Ruf bei der Kirgh sicher nicht gutgetan. Daher schaffte sie Waelmar, der ihr zum Glück keinen Widerstand entgegensetzte, bei Nacht und Nebel in das Alte Turmhaus, die Überreste einer ehemaligen Festung. Dann nahm sie Kontakt mit ihrer Mentorin Immajar auf, die aber auch noch nie von einem derartigen Ereignis gehört hatte. Sie kamen beide zu der Schlussfolgerung, dass der Stab etwas damit zu tun hatte, und als die Ereignisse in Hosburna in Aldwic bekannt wurden, vermutete Wilda richtig, was sich dort ereignet hatte. In der Folgezeit spielte die Hexe unter Immajars Anleitung mit dem nekromantischen Artefakt herum, aber als sie sich endlich daran wagte, einen menschlichen Leichnam, einen erfrorenen Streuner, den Brogan in der Nähe seiner Kate auf dem Feld gefunden hatte, zum Wiedergänger zu machen, gelang ihr das nicht, stattdessen erschuf sie einen Nachtmahr, den sie zu ihrem Glück mit Hilfe des Stabs kontrollieren konnte.

Ereignisse

Das Abenteuer spielt in der beschriebenen Form im Spätsommer (Feenmond) kurz nach der Getreideernte. Mit wenigen Anpassungen kann der Spielleiter das Geschehen aber auch in eine andere Jahreszeit verlegen. Dazu muss er zum Beispiel die „Kornkreise“ durch andere auffällige und auf den ersten Blick mysteriöse Zeichen ersetzen.

Was bisher geschah

Die folgenden Informationen kennen alle Dorfbewohner - wenigstens in groben Zügen. Wie viel sie davon gegenüber den Abenteurern preisgeben, ist aber eine andere Frage (s. »Caern Dubh!«).

1: Die Probleme begannen vor **4 Monden** im Luchsmond mit einem scheinbar alltäglichen Ereignis. Am Horizont braute sich ein Unwetter zusammen, so dass es einem Schafhirten wichtiger erschien, seine Herde für die Nacht auf eine umzäunte Weide zu treiben, als sie zu zählen. Als er das Fehlen eines Tieres bemerkte, war es schon zu spät und zu dunkel, um auf die Suche zu gehen. Am nächsten Morgen zog er los und fand schnell die kläglichen Überreste - nichts als

Knochen und Hufe, die aussahen, als ob sie solange gekocht worden waren, bis das Fleisch sich von alleine von ihnen gelöst hatte.

Ab diesem Zeitpunkt verschwanden alle paar Tage nach Einbruch der Dunkelheit einzelne Schafe, Ziegen oder Schweine. Wenn man überhaupt etwas von ihnen fand, dann waren es wieder nur Hufe, Hörner und Knochen, die bestenfalls noch einige Sehnenreste aufwiesen.

2: Vor **3 Monden** änderte sich das Bild: neben den fleischlosen Überresten stießen die Hirten und Bauern jetzt auch auf Tierkadaver, die wie von gigantischen Klauen zerfetzt waren, von denen aber bestenfalls geringe Mengen an Fleisch fehlten. Vor **2 Monden** fand zum ersten Mal tagsüber ein Schaf diesen grässlichen Tod, während der Hirte sich in der Nähe zu einem kurzen Mittagsschlaf hingelegt hatte.

3: Kurz darauf tauchten mitten in den Gerstenfeldern merkwürdige Kreise auf mit verfaultem Korn im Zentrum und niedergetrampelten Halmen am Rand. Später gingen von den Kreisen manchmal acht wellenförmige Strahlen aus, so dass sich ein Sonnensymbol ergab. Seltsam war vor allem, dass es keinerlei Spuren gab, die zu den Kreisen hinführten.

4: Den Bauern der Aussiedlerhöfe fiel auf, dass ihre aggressiven Kettenhunde, die sich sonst bellend und zähnefletschend auf jeden Fremden stürzten, nachts ängstlich in dem Unterstand zusammenkauerten, der ihnen Schutz vor Regen bieten sollte, und sich morgens nur mit gutem Zureden und Futter herauslocken ließen.

5: Zwischenzeitlich wurde die erste tote Kuh aufgefunden. Sie hatte nachts auf einer Außenweide gestanden, und am nächsten Morgen fand man die Beine, den Kopf und vom restlichen Körper nur die Knochen vor. Die Oberschenkelknochen und die Halswirbelsäule schienen wie von einer Axt durchtrennt.

6: Schließlich gab es vor **1 Mond** das erste menschliche Opfer. Der Bauer Hereward hörte nach Einbruch der Dunkelheit das panische Muhen seiner besten Milchkuh. Er packte beherzt seine Mistgabel, forderte seine Frau Hildred und ihre Magd auf, die Tür hinter ihm zu verriegeln, und rannte nach draußen. Am nächsten Morgen fanden sie die Kuh unversehrt in ihrem Stall. Von Hereward waren aber nur noch Knochen, Gewandspange und Kiltknädeln, sein Messer, ein Armreif und ein Ring sowie die Mistgabel übrig.

Seit jenem Tag werden die Häuser in Aldwic und den zugehörigen Aussiedlerhöfen nach Einbruch der Dunkelheit verammelt. Wer beim Bier in der Kneipe vom Sonnenun-



tergang überrascht wird, übernachtet lieber dort auf dem Boden, als nach Hause zu gehen. Die wertvollen Colliers, die sonst immer die Nacht draußen bei den Schafherden verbrachten, schlafen jetzt in den Häusern ihrer Besitzer. Tagsüber sind Bauern und Hirten außerhalb des Dorfes nur noch mindestens zu zweit unterwegs, und alle tragen ihre Waffen. Kinder dürfen sich nicht aus der Sichtweite ihres Heimes entfernen.

7: Drei Nächte nach Herewards Tod wurde von unbekannter Hand ein toter Dachs (das Wappentier des Clans Murdil) mit einem rostigen Speer an die Linde auf dem Dorfplatz gespießt.

8: Vor **zwei Wochen** brach dann die aufgestaute Furcht und Wut der Dörfler aus. Das Fass zum Überlaufen brachte das Verschwinden der Dorfschönheit Lynna, der Tochter des Bauern Raedwald. Sie kam nicht wie an den Abenden vorher vor Sonnenuntergang heim. Als sie auch eine Stunde später noch nicht aufgetaucht war, suchten Raedwald und ein Knecht die Nachbarn auf, um herauszufinden, ob sie bei einem von ihnen Unterschlupf gefunden hatte. Einige von ihnen schlossen sich an, so dass der Trupp auf mehr als ein Dutzend Männer angewachsen war, als er schließlich gegen Mitternacht das Dorf erreichte, wo sich ihm schnell noch mehr Männer und auch einige Frauen anschlossen. Unschlüssig über das weitere Vorgehen versammelte man sich im Wirtshaus und holte den Wirt aus dem Bett, um sich erst einmal mit einem Bier oder einem Apfelwein zu stärken. Bei der Beratung kam schnell zur Sprache, dass Lynna in der letzten Zeit auffallend oft mit dem Beornanburgher Barden Aidan gesehen worden war. Als dann der Händler Manton verkündete, er habe ein paar Tage vorher von einem Reisenden gehört, dass





Aidan ein Mann des verfeindeten Clans Rochall sei, machten sich sofort mehr als zwei Dutzend Männer auf, um Aidans Kate mit Fackeln und Mistgabeln einen Besuch abzustatten - auch in der Hoffnung, dort Lynna zu retten. Vor Ort brachen sie die Tür auf, fanden aber niemanden. Eine genauere Suche im einzigen Raum der Hütte brachte aber - scheinbar hastig zwischen einer Truhe und der Wand versteckt - ein blutiges Wams und eine ebenfalls blutige Hose zum Vorschein, die eindeutig als Aidans Eigentum erkannt wurden.

Seither steht für die Dorfbewohner fest, dass Aidan nicht nur hinter Lynnas Verschwinden, sondern auch hinter allem anderen Unheil steckt. Sie glauben, dass er sich irgendwo in der Nähe des Dorfes verbirgt, um weiter zu morden und Angst und Schrecken zu verbreiten. Manche halten ihn einfach für wahnsinnig, andere für einen verderbten Anhänger finsterner Mächte, aber die meisten glauben, dass Aidan im Dienste der Clans Rochall oder Tilion versucht, die Bewohner von Aldwic aus ihrer Heimat zu vertreiben, damit diese sich leichter die küstennahen Grenzgebiete des Mordillandes unter den Nagel reißen können. Einige Dörfler halten Aidan zwar für unschuldig, halten sich aber bedeckt, um Streit mit ihren Mitbürgern zu vermeiden. Außerdem ist es für viele leichter, daran zu glauben, dass ein Mensch, mit dem man fertig werden kann, hinter allem steckt, als dass sich vor ihrer Haustür unheilvolle Mächte austoben.

Seit kurzem ist der Laird des Clans Mordil über die unheimlichen Ereignisse in Aldwic informiert und hat eine Belohnung für die **Aufklärung** ausgeschrieben. Seither wurden eine Reihe von Fremden im Dorf gesehen, die sich das Geld verdienen wollten. Sie haben aber angesichts der Verschlossenheit der Dorfbewohner und dem Fehlen offensichtlicher Hinweise schnell wieder aufgegeben. Bei Ankunft der Abenteurer sind nur noch **Aedberts Recken** vor Ort, die besonders hartnäckig sind.

Die Schuldigen

In diesem Abschnitt werden die oben beschriebenen Ereignisse für den Spielleiter aufgeklärt. Die Abenteurer können nur mit **großen Anstrengungen** an diese Informationen gelangen - **wenn überhaupt**.

1: Der Nachtmahr sucht sich unter dem Vieh von Aldwic seine Nahrung.

2: Brogan zerfleischt Tiere mit zwei Hippen (Haumesser mit gebogener Klinge), um weitere monströse Tiermorde vor-

zutäuschen und die Dorfbewohner noch mehr in Angst und Schrecken zu versetzen.

3: Wilda betritt und verlässt mit *Wandeln wie der Wind* die Kornfelder, ohne Spuren zu hinterlassen. In der Mitte der Felder lässt sie mit *Böser Blick* das Korn verfaulen und trampelt ringsherum die Halme nieder.

4: Die zauberkundigen Mitglieder der *Gemeinschaft des Spiegels* versetzen die Hunde mit Hilfe ihrer Zeichen der Mutter in Angst mit verlängerter Wirkungsdauer.

5: Rinder sind zu groß, um von einem Nachtmahr verschlungen zu werden. Um das **Monster** größere Beute machen zu lassen und so weitere Panik zu erzeugen, erschlägt Brogan das Tier und teilt es in für den **Untoten** verdauliche Stücke.

6: Der **Nachtmahr** streift über den nächtlichen Hof und interessiert sich für den Stall, kann aber mit der Kuh nichts anfangen. Hereward hat da schon eine passendere Größe.

7: Ein Zeichen von Brogan für die Dorfbewohner.

8: Wilda veranlasst die Entführung Lynnas mit dem Hintergedanken, sie später als Sklavin oder Opfer zu benutzen. Zuerst aber geht es ihr darum, mit Aidan einen Sündenbock zu präsentieren, der die Schnüffler ablenkt, die auf die Belohnung des Lairds aus sind.

Nach Ankunft der Abenteurer

Bisher sind alle Fremden, die von der Belohnung nach Aldwic gelockt worden sind, an der Sturheit der Aldwicer und ihrer eigenen Ungeduld gescheitert. Da Wilda und ihre Gefolgsleute sich vorerst bedeckt halten und auf weitere Aktionen verzichten, solange „Schnüffler“ Nachforschungen anstellen, sind diese bisher immer nach wenigen Tagen unverrichteter Dinge davongezogen. Eine Ausnahme bilden nur Aedberts Recken, die sich schon länger vor Ort aufhalten als alle anderen Gruppen.

Sobald die Abenteurer Aldwic erreicht haben, kann der Spielleiter den Spielern zur Orientierung die **unbeschrifteten Karten** von Aldwic und von Aldwics Umgebung aushändigen, die man auf www.midgard-online.de (Spielhilfen - Handouts) herunterladen kann. So viel sehen sie bei der Anreise bzw. haben sie - was die Lage von Brokestorr und der Dörfer angeht - von ihrem Auftraggeber erfahren. Die