

22 Das Geheimnis der Fremden

Midgard-Regeln, 3. Edition



Die Abenteurer erholen sich in Worryng Wardun. Der Dunkle Adept Bruinan MacRhedred hat Abenteurer angeheuert, die die Abenteurer ausspionieren, sabotieren und – insbesondere bei Graf Sigeward - in Verruf bringen sollen.

Es handelt sich um ein freies Stadtabenteuer. Die Abenteurer werden lediglich befragt, was sie gerade tun oder zu tun beabsichtigen.

In Worryng Wardun haben sich inzwischen zahlreiche Söldner, Abenteurer und Geschäftemacher eingefunden, u.a. ein Thaumaturg aus Benelano mit einem Schiff voller magischer Artefakte namens Smyros Eumelidas.

Bruinans Abenteurer erhalten eigene Charakterbögen. Sie haben sich in verschiedenen Gasthöfen einquartiert und treffen sich regelmäßig zweimal täglich an zwei verschiedenen Orten, wo sie jeweils für den nächsten Tag zwei neue Orte ausmachen.

Bruinans Abenteurer sind: der logrische Straßenräuber Clim of Clogh, die benelanische Diebin Piccolina, der lordaglinische Hexer Bancogh MacRhedred, die zardische Dämonen-Beschwörerin Monassalara, die logrische Vogelfreie Heather of Hamforc und der lordaglinische Nordland-Barbar Dryffed MacMhorran.

Von Bruinans Abenteurern könnten die Abenteurer erfahren, dass diese Prinzessin Florindel von Harcild Halla nach Farnestead gebracht haben, wo sie in der Burg gefangen gehalten wird.

Bruinans Abenteurer werden Graf Sigewards Abenteurer erst ausspionieren, dann bestehlen und dann danach trachten, sie durch gezielte Gerüchte, das Anhängen einer Straftat oder ähnliches bei Graf Sigeward in Verruf zu bringen.

Sie werden dies eine Woche lang tun und dann nach Farnestead – wo sich Bruinan aufhält - zurück reisen, um Bericht zu erstatten.

Sollten sich die Abenteurer nach Farnestead begeben, können auf dem Weg dahin (dauert ca. eine Woche) folgende Zufallsereignisse eintreten:

Patrouille von Prinz Dreodigs Huscarls (1W6+2, zu Pferd) Grad 2 LP16 AP12 Res+10/12/10 RW60 HGW80 KR B21 Abwehr+12 Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), leichter Speer+7 (1W6+1), Wurfspeer+7 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), großer Schild+2

wütender Keiler In: t40 Grad 3 LP11 AP17 Res+11/13/11 LR RW60 HGW60 B30 Abwehr+12 Angriff: Hauer+8 (2W6)

20 Kobolde (nur nachts) In: m30 Grad 1 LP7 AP3 Res+10/12/10 LR RW60 HGW30 B12 Abwehr+13 Angriff: Klauen+6 (1W6-2), leichter Speer+6 (1W6-1), Wurfspeer+6 (1W6-1) Bes.: Infrarotsicht
--