

Moosruh

Ein Abenteuer für Midgard 1880, spielbar mit 3-6 Abenteurern

Das Abenteuer hat einen Plausibilitäts-Indikator von 1001, bleibt somit sogar unter dem Basisindikator von Midgard 1880

Es ist der Herbst 1883. Die Abenteurer sind zusammen mit einigen anderen Gästen in dem Hotel Moosruh. Dieses, ehemals im Besitz einer adligen Familie stehende, Gemäuer befindet sich innerhalb der Moorlandschaft um den Federsee, nicht weit entfernt von Moosburg und gehörte einst zum Königreich Württemberg.

Wie auch die anderen Gäste wollen die Abenteurer (nach den letzten Abenteuern) ein paar entspannte Tage in der herrlichen Natur und vielleicht mit einer Bootsfahrt auf dem bekannten Federsee verbringen um die letzten Sonnentage des Herbstes nutzen. Leider schlägt das Wetter um und der rasch einsetzende Regen verwandelt sämtliche Wege zu nicht gangbaren Schlammpfaden. Dies trübt jedoch die Laune nicht und bei gutem Essen, etwas Wein und der netten Gesellschaft der anderen Gäste sowie des Pensionsehepaars würde die Zeit ohne Zweifel schnell vergehen.

Dann kommt jedoch alles anders. Nachdem es eine Nacht durchregnete, findet man am nächsten Morgen den Knecht des Hauses, tot im Schlamm vor dem Haus liegend. Die Todesursache ist anhand von Verletzungen schnell als „nicht natürlich“ festzustellen, eine Zuordnung der Wunden zu einer bekannten Waffe oder Vorgehensweise erscheint jedoch mehr als schwierig. Die Stimmung in der Pension schlägt um. Zunächst düster und gedrückt, schließlich angespannt. Zuletzt ergehen sich die Personen in gegenseitigen Anschuldigungen, was den Mord betrifft.

Währenddessen haben die Abenteurer die Möglichkeit, in mehr als 60 Jahre alte Geheimnisse des Gemäuers einzudringen, denn irgendwo unter dem Haus befinden sich noch Kunstgegenstände aus dem napoleonischen Kunstraub, die einen immensen Wert darstellen und für die zumindest ein anderer Beteiligter auch vor kaltblütigem Mord nicht zurückschreckt.

Wird es den Abenteurern gelingen den Mörder zu überführen und sogar die Kunstgegenstände zu finden um sie an ihre ehemaligen Aufbewahrungsorte zurückzuführen?

Das Abenteuer erfordert von den Spielern vor allen Dingen zwischenmenschliche Interaktion, aber auch ein gewisses Maß an Kombinationsgabe sowie natürlichem Misstrauen. Verschiedene Fertigkeiten oder Vorkenntnisse der Spielerfiguren können hierbei überaus nützlich sein, sind jedoch keine Voraussetzung für die erfolgreiche Beendung des Abenteuers.

Spieldauer (je nachdem wie lange der Spielleiter die harmonische Lage vor dem ersten Mord ausspielt): 6-12 Stunden