

MIDGARD

MELZINDAR



DEAN SPENCER

ABENTEUER



Melzindar

Übersicht

Dieser Abenteuer eignet sich für 3 bis 6 Spielerfiguren mittleren Grades; die Gradsumme der Gruppe sollte zwischen 15 und 25 liegen. Die Handlung beginnt im Artrossgebirge im *Rasthaus am Hohen Tobel*, wo eine vor allem von Zwergen gern benutzte Passstraße Ywerddon und Alba verbindet. Die Gefährten werden im Abschnitt »*Schafräuber*« aus dem Umland von Thame in diese abgelegene Gegend geführt. Der Spielleiter kann aber auch direkt mit dem Abschnitt »*Auf dem Zinvitzigil*« beginnen. Im Rahmen einer Kampagne wäre es auch nicht unelegant, wenn der Spielleiter die Bekanntschaft mit Rondur Flammenstich, einem fähigen, aber etwas seltsamen Gefährten, bereits in einem früheren Abenteuer anbahnt. Dann können die Abenteurer die Hochalmspitze als seine Begleiter aufsuchen.

Im ersten Teil der Geschichte haben die Abenteurer Gelegenheit, sich mit den Bewohnern des Rasthauses und der Umgebung vertraut zu machen. Dabei werden sie Zeuge, wie sich die Wirtstochter in Trance von ihrem Bräutigam Mhodi einen verschollenen magischen Schatz als Brautgeschenk ausbedingt: den Melzindar, einen vergoldeten Feuerbock, in dem ein den Zwergengöttern geweihtes Feuer entfacht werden konnte. Dabei fällt auch ein Hinweis, wo dieses legendäre Artefakt zu finden ist: in einem vor Jahrhunderten aufgegebenen Bergwerk, das in gefährlicher Nähe der Nebelberge und jenseits des heutzutage von den Artross-Zwergen kontrollierten Gebietes liegt.

Gemeinsam mit Mhodi machen sich die Abenteurer auf die Reise, während der sie einiges über die Lebensweise und die Mythen des Zwergenvolkes erfahren. Am Ziel werden sie mit den Folgen des Fluchs konfrontiert, der einst das Bergwerk getroffen hat, und mit dunklen Mächten, die sich in diesem Ödland versammelt haben und eine Gefahr für die Zwerge und ganz Alba darstellen könnten. Nachdem sie tatsächlich den Melzindar in ihren Besitz bringen und sicher in das Rasthaus bringen konnten, steht der Hochzeit und einem glücklichen Ende des Abenteuers scheinbar nichts mehr im Wege ... aber wer hat schon daran geglaubt, dass hinter dem extravaganten Verlangen der Braut nichts anderes steckt, als den schüchternen Mhodi aus der Reserve zu locken und beweisen zu lassen, was für ein Zwerg in ihm steckt?

Schafräuber

Die Nacht der blutigen Wolle

Es ist ein kalter Spätherbst im albischen **Weald**, der nahende Winter ist schon zu erahnen. An den Osthängen der Hochpass-Berge weiden noch Schafe des Clans Rathgar. Da kommen aus den Weiten des Heidelandes Fyrd des landlosen Clans MacTreach geschlichen. Sie sind auf eine Herde des Syre Edan MacRathgar aus, schwer von feiner Wolle und fett von der saftigen Herbst- und Sommerweide, was gutes Geld bringen soll. Die Männer sind keine gewohnheitsmäßigen Diebe, aber sie sind in diesem Jahr vom Pech verfolgt. Sturm und Sommerhagel haben die Ernte teilweise vernichtet, der alte Nachtmarder ist in den Hühnerstall eingebrochen und hat unter den Vögeln gewütet, die man nun gerne in der Suppe gesehen hätte. So bilden die Männer unter Führung von **Fingal MacTreach** eine Truppe, um in einer der letzten Weidenächte den Hirten und seinen Jungen zu überfallen und die Schafe wegzuführen. Dabei fließt unerwartet Blut: Der Junge Duncan will die Herde seines Herrn tapfer verteidigen, und mit der Hitzigkeit der Jugend lässt er sich nicht von der Übermacht eines Besseren belehren. Einer der Fyrd erschlägt ihn im Zorn. Die Männer sind erschüttert, aber jetzt bleibt ihnen nichts anderes übrig, als auch den alten Vater schnell zu töten. Die Schafräuber wissen, dass Syre Edan diesen Mord nur mit Blut sühnen kann. So darf ihm niemand verraten, wer es vergossen hat. Auf dem Markt in Thame können die Tiere nicht mehr verkauft werden, da die Tat hier schnell die Runde machen wird. Fingal entscheidet, die Herde unverzüglich auf wilden Pfaden gen Westen in den Artross zu treiben. Die Zwerge zahlen gute Münzen für albische Wolle, und auf der abgelegenen Hochalmspitze werden die Leute vom bärtigen Volk nicht ahnen, was in den Tälern der Menschen vorgefallen ist.

Jäger und Räuber

Die Abenteurer erhalten von Edan MacRathgar, Syre in Vestnor den Auftrag, die Diebe und Mörder zu fangen. Fehlen ihnen selbst die Fähigkeiten, sich an deren Fersen