

MIDGARD

Riss in der Zeit



Abenteuer



Rainer Nagel

Riss in der Zeit

Herausgeber und Verlag: Rainer Nagel, Effing Flying Green Pig Press, Max-Born-Str. 4, 55129 Mainz
<http://www.midgard-1880.de> ♦ EMail: info@midgard-1880.de
in Zusammenarbeit mit: Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de

copyright © 1998-2015 by Dr. Rainer Nagel, Effing Flying Green Pig Press, Mainz
Titelbild: Helmut W. Pesch, Lagepläne: Lars Böttcher
Zierleiste: Aubrey Beardsley, Ulf Lehmann
Printversion zur Unterstützung des Gratisrollenspieltages 2015

Dieses Abenteuer ist die ungewöhnliche und als Abwechslung reizvolle Kombination einer Fantasy-Handlung nach MIDGARD-Regeln mit einer Fortsetzung nach ABENTEUER 1880. Im ersten Teil des Abenteuers (Fantasy) geraten die Spielerfiguren in die Gefangenschaft eines Beschwörers, der einer mächtigen Dämonengöttin den Weg nach *Midgard* öffnen will. Sie können das Ritual zwar verhindern, werden aber durch einen Dimensionsriss in das England von 1884 gezogen und müssen in diesem Teil feststellen, dass die Bedrohung durch die Dämonengöttin noch immer akut ist. Mit dem vagen Bild eines uralten Buchs als einzigem Hinweis machen sich die „modernisierten“ Figuren auf, das 19. Jahrhundert vor einem Wesen zu retten, vor dem es sich mit seinem blassen Abglanz von Magie nicht mehr selbst schützen kann ...

Man benötigt für *Riss in der Zeit* zwei Gruppen von je fünf Spielerfiguren: eine MIDGARD-Gruppe für Teil I und möglichst ähnliche Entsprechungen (Wiedererkennungswert!) nach den Regeln von ABENTEUER 1880 für Teil II. In beiden Fällen sollten niedriggradige bzw. unerfahrene Personen benutzt werden. Für die Veröffentlichung zum Gratisrollenspieltag 2015 liefern wir zwei passende Sätze Abenteurer gleich mit.

Beim Einbau in eine Kampagne kann *Riss in der Zeit* zu einem Problem führen. Die Abenteurer verlieren bei der Gefangennahme ihre Ausrüstung, die sie im Rahmen einer Kampagne (am besten nach der Rückkehr aus der Spinnenebene) zurückerhalten sollten. Teil II des Abenteuers bietet eine gute Gelegenheit, aus einer vertrauten

Umgebung heraus eine ABENTEUER 1880-Kampagne zu beginnen. Der Spielleiter einer reinen Fantasy-Kampagne hat mehrere Möglichkeiten, das Abenteuer in der vorliegenden Form einzusetzen:

- Spielen von Teil II nach den Regeln von ABENTEUER 1880 als Intermezzo, danach Rückkehr zur Fantasy-Kampagne
- Darstellung des Abenteuerstrangs „in der Zukunft“ als Traumsequenz, die auf das weitere Fantasy-Geschehen ohne Einfluss bleibt
- Abenteuernde nach Schließung des Tors: Die Helden finden sich im Beschwörungsraum wieder; PodFol ist durch den Rückschlag der magischen Energien buchstäblich verschmort, und zwischen den Abenteurern und der Freiheit steht nur noch das *Siegel* an der Geheimtür
- oder, wagemutig aber besonders reizvoll, die Fantasy-Gruppe in die Welt des 19. Jahrhunderts zu schicken, um mit ihr Teil II durchzuspielen; dies ist regeltechnisch ohne Probleme möglich und dürfte zu einer Reihe interessanter und neuer Spielsituationen führen. Man denke an das Sprachenproblem, ungewohnte Gesellschaftsformen und Fortbewegungsmittel usw. Zur Einstimmung empfiehlt sich der Film *Die Besucher* des französischen Regisseurs Jean-Marie Poiré (1993).

Dieses Abenteuer erschien ursprünglich im Juni 1998 im RINGBOTEN 16. Horst Mark hat es auf die 5. Auflage von MIDGARD umgearbeitet, Rainer Nagel nahm die Umstellung auf die aktuellen Regeln von ABENTEUER 1880 vor. Sven Scheurer sei für Anmerkungen zu den übernatürlichen 1880-Regeln gedankt. Alexandra Velten war wie üblich die Meckerin vom Dienst.