

MIDGARD

Vierzig Fässer Pfeifenkraut

Auszug

Auszug



ThK07



MIDGARD ABENTEUER

Auszug

Andreas Mätzing & Ulf Zander

Vierzig Fässer Pfeifenkraut

Wie alles beginnt	5
Die Reise	7
In der Anderswelt	11
Nachspiel	15
Anhang	16
Nichtspielerfiguren	16
Handouts	18

Heinrich Glumpler

Das Schandmal

Ein Morgen in Sodrom	22
Des Magiers trautes Heim	24
Zurück in Sodrom	26
Begegnung mit dem Gezeichneten	27
Anhang	29
Nichtspielerfiguren	29
Handout	32

»Vierzig Fässer Pfeifenkraut · Weißer Wolf und Seelenfresser · Die Haut des Bruders · Was Fürsten wollen · Das Land, das nicht sein darf«
 Diese fünf Abenteuer bilden zusammen die Karmodin-Kampagne, die sich um den moravischen Zauberwald Karmodin und seine Bewohner sowie um die Geschöpfe des Gottvampirs Camasotz dreht. Mit Ausnahme der letzten beiden Abenteuer können und sollen die Teile der Kampagne in größeren Abständen gespielt werden, damit die Spielerfiguren zwischenzeitlich an Erfahrung und Fähigkeiten wachsen. Es ist auch nicht unbedingt nötig, dass dieselbe Gruppe durch alle Abenteuer geführt wird. Der Spielleiter muss nur dafür sorgen, dass die Spieler vorab mit den nötigen Informationen versorgt werden, wenn sie sich nicht aus erster Hand erspielen konnten.

Auszug

Impressum

copyright © 1990-2008 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
 2. überarbeitete Auflage
www.midgard-online.de

Titelbild: Thorsten Kettermann (Hank Wolf)
 Illustrationen: Detlef Krämer, Andreas Mätzing
 Lagepläne und Karten: Thorsten Kettermann, Ulf Lehmann
 Zierleiste: Thomas Lamm

Vierzig Fässer Pfeifenkraut

Ein Abenteuer in Moravod
von Andreas Mätzing und Ulf Zander

Illustrationen von Andreas Mätzing
copyright © 1990, 2008 by Verlag für F&SF-Spiele

Vierzig Fässer Pfeifenkraut ist in der vorliegenden Form für Spielerfiguren ab dem 1. Grad geeignet; die Gradsumme sollte zwischen 12 und 20 liegen.

Anfangs werden die Abenteurer den Eindruck haben, dass sie einen Handelszug vor Sabotageakten und offenen Angriffen schützen sollen. Der Spielleiter kann und sollte in dieser Phase großzügig auf Pläne der Spieler eingehen - mit der eigentlichen Handlung werden sie vermutlich wenig zu tun haben. In Wahrheit wird die Gruppe in einen uralten Mythos verwickelt, was ihr aber erst langsam und bruchstückhaft enthüllt wird. Für die geheimnisvolle Atmosphäre des Abenteuers ist es wesentlich, dass der Spielleiter durch die Begleiter der Spielerfiguren und durch Reisebegegnungen die nötigen Informationen langsam, aber stetig liefert.

In grauer Vorzeit

Imgher, der Erstvater, zeugte mit seiner Frau Rahee, der Erstmutter, drei Söhne, die zu den Göttern Hruindh, Garmen und Shuyrghad heranwuchsen. Die drei Kinder liebten einander sehr. Kräftig war ihr Wuchs und scharf ihr Verstand. Was immer sie auch angingen, es gelang ihnen mit Leichtigkeit und war stets ohne Makel.

Als der Älteste von ihnen, Shuyrghad, das Mannesalter erreichte, geboten ihm Imgher und Rahee, ein Werk zu vollbringen und dieses zu ihrer Schöpfung hinzuzufügen, auf dass es die Welt bereichere und bevölkere. Da erweckte Shuyrghad das Rabenvolk. Es war wie alles, was er bisher geschaffen hatte, perfekt. Ihre Glieder waren fein, ihr Verstand weitreichend und ihre Kräfte gewaltig.

Die Zeit verging, und Shuyrghads Volk breitete sich weiter und weiter über die Welt aus, denn sie waren unsterblich und wurden immer zahlreicher. Da geboten Imgher und Rahee ihrem Zweitgeborenen, als dieser das Mannesalter erreichte, dem Abhilfe zu schaffen. So schuf Hruindh einen Wolf, mächtig von Gestalt, verschlagen in seinem Verstand und grausam in seiner Art. Er ernährte sich von den Seelen seiner Opfer und setzte den Leben der Mitglieder des Rabenvolkes auf diese Weise ein Ende. Shuyrghad hasste den Hruindh, wie der

Seelenwolf genannt wurde, denn er zerstörte sein Werk und befleckte dessen Vollkommenheit.

Die beiden göttlichen Brüder zerstritten sich und trennten sich im Zorn. Weder Imgher noch Rahee waren bereit, dass Vollbrachte wieder ungeschehen zu machen, denn die Brüder sollten aus ihren Fehlern lernen und bei späteren Taten mit mehr Bedacht ans Werk gehen.

Ihren Schöpfern gleich bekriegten sich das Rabenvolk und der Hruindh unerbittlich. Keiner der beiden Gegner vermochte über den Widersacher zu triumphieren. Das Rabenvolk vermehrte sich zu rasch, als dass der Seelenwolf alle reißen konnte, und dem Hruindh vermochte keine Macht der Welt etwas anzuhaben.

Später schuf Garmen, der Jüngsten der drei Brüder, als seine Zeit gekommen war, das Volk der Menschen.

- Aus den überlieferten Erzählungen des Rabenvolks -

Vor sehr langer Zeit

Nie fügte sich der Mensch in die Schöpfung der Welt und der Natur. Immer stellte er sich selbst über den Rest der Götter Werk: er erdachte Wege, dem Land Erträge abzurufen, anstatt in den Wäldern Nahrung zu suchen, wie es die Tiere tun. Er suchte in den Bergen nach Erzen, statt sie an ihren weitverstreuten Orten zu lassen. Er errichtete Städte und Burgen, statt sich mit den natürlichen Wohnstätten zufriedenzulassen.

Nie lernte der Mensch, die Natur zu schätzen und im Einklang mit ihr und ihren Geheimnissen zu leben. Immer fürchtete er sie, wo er sie nicht begreifen konnte, und so versuchte er stets, sie zu überwinden, noch ehe ihm das Verborgene zum Verhängnis werden konnte.

So ist es kaum verwunderlich, dass der Mensch auch mit dem Rabenvolk und dem Seelenwolf in Konflikt geriet. Sie waren ihm unlösbare Rätsel im Geflecht der Welt, dessen

Das Schandmal

Ein Abenteuer in Moravod
von Heinrich Glumpler

Illustrationen von Detlef Krämer, Lageplan von Jürgen B. Hermann, Karte von Ulf Lehmann

copyright © 1990, 2008 by Verlag für F&SF-Spiele

AUSZUG

Das Schandmal ist ein kleines Rollenspielabenteuer, das Spielleiter als Episode in ihre Kampagne einbauen können. Die Spielerfiguren sind auf Informationen oder anderweitige Hilfe einer Person angewiesen, die überraschend verschwunden ist und im Laufe des Abenteuers aufgespürt werden muss.

In der vorliegenden Form ist die Handlung für eine kleine Gruppe von Abenteurern des 1.-4. Grades (mit einer Gradsumme von ca. 12) geeignet. Ändert man die Stärke der Gegenspieler (Ursabal und seine Bande), kann das Abenteuer leicht fähigeren Abenteurergruppen angepasst werden.

Hintergrund

Die Geschichte spielt an der Nordostküste des Meeres der Fünf Winde in der Nähe eines kleinen Dorfes namens **Sodrom** in Moravod. Die Abenteurer sind auf der Suche nach einem Zauberer, z. B. um für ein anderes Abenteuer nützliche Informationen zu bekommen oder um von einem Fluch erlöst zu werden. Oder sie sind von einer anderen Person beauftragt worden, diesen Zauberer aufzusuchen. Dummerweise ist der Gesuchte aber entführt worden, und die Gefährten müssen ihn zuerst befreien, um ihr ursprüngliches Ziel zu erreichen.

Der Zauberer, den die Abenteurer suchen, heißt **Mojmir** und lebt in der Nähe von Sodrom. Der abenteuerlustige Mojmir ging in jungen Jahren nach Candranor, dem Zentrum von Handel und Gelehrsamkeit, wo er in einer angesehenen Magiergilde, der *Gilde der Mondschwinge*, Aufnahme fand. Auf Dauer schreckten ihn aber die Intrigen der valianischen Hauptstadt, und er sehnte sich nach dem einfachen Leben in seiner Heimat. Er zog sich nach Sodrom zurück, kaufte sich dort von den wenigen Reichtümern, die er im Dienst seiner Gilde erworben hatte, ein kleines Haus und gewann vor kurzem die liebeliche Jelena als Gefährtin. Seit einigen Jahren genießt er ein ruhiges Leben, ein friedliches Heim und regelmäßige, warme Mahlzeiten.

Jetzt hat ihn aber die Vergangenheit in Gestalt seines alten Bekannten Ursabal eingeholt. Dieser Zauberer verbrachte seine Lehrjahre ebenfalls in der *Gilde der Mondschwinge*, wurde aber von Mojmir dabei ertappt, wie er einer jungen Frau mit Hilfe seiner Zauberkräfte Gewalt antat. Für diese ruchlose Tat wurde Ursabal aus der Gilde ausgeschlossen. Auf seiner linken Hand wurde ihm das **Ectu-Zeichen** eingebrannt, das valianische Zeichen der aus ihrer Gilde verstoßenen Magier. Nach einigen an Abenteuern reichen Jahren in fremden Ländern, wo Ursabal den Weg des Hexers einschlug, wagte er es, nach Candranor zurückzukehren. Dort erfuhr er durch Zufall, dass sein alter Gegner allein und ungeschützt in seiner moravischen Heimat lebt. Um seine langgehegten Rachepläne auszuführen, reiste er mit der Bande, die er in seinen Abenteurerjahren um sich geschart hatte, nach Moravod, wählte sich einen Stützpunkt unweit des Dorfes **Grub** östlich von Sodrom und entführte schließlich Mojmir und dessen Gefährtin. Ursabal plant, den Magier zu zwingen, ihn bei seinen kriminellen Aktivitäten zu unterstützen, indem er Jelena Gewalt androht.

Der Beginn des Abenteuers

Die Abenteurer befinden sich in der Hafenstadt Geltin, dem Sitz des moravischen Großfürsten. Dort erfahren sie, dass in dem nahegelegenen Dorf Sodrom ein Magier im Ruhestand lebt, der ihnen in einer wichtigen Angelegenheit (Entscheidung des Spielers passend zur Kampagne) weiterhelfen kann.

Nachdem sie ihre Geschäfte in Geltin abgeschlossen haben, befinden sich die Abenteurer einige Zeit später auf dem Weg nach Sodrom. Nach etwa 8 Stunden erreichen sie das Straßengasthaus *An der Kreuzung*. Von dort aus brauchen sie noch eine weitere Stunde zu ihrem Ziel. Sind die Helden beritten, halbieren sich die Reisezeiten.

Eine Stunde, bevor die Gruppe das Gasthaus erreicht, überquert sie auf einer steinernen Brücke den Bach, der hier noch