

MIDGARD

DIE INSEL DES  
WIDDERGÖTTES



IZOFTA

Abenteuer



# Über den Perellion-Pass

## Vorwort

*Über den Perellion-Pass* ist für Abenteurer vom 1. bis 3. Grad geeignet, deren Grade zusammengezählt zwischen 8 und 15 liegen sollten. Eine der Figuren sollte die Fertigkeit *Wagenlenken* gelernt haben, da die Waren in einer Art Planwagen transportiert werden. Außerdem sollte wenigstens ein Gruppenmitglied zaubern können. Erfüllt die Spielergruppe diese Bedingungen nicht, so können eine oder beide der im Anhang beschriebenen Nichtspielerfiguren Finn und Edrahil die Abenteurer begleiten.

Direkt im Anschluss an die hier beschriebenen Ereignisse kann das Abenteuer *Die Insel des Widdergottes* gespielt werden, wenn die Reise kein vorzeitiges Ende findet. Der Spielleiter kann die Figuren der Spieler aber auch später unter einem anderen Vorwand nach Slioba schicken und sie dort das Anschlussabenteuer erleben lassen.

## Übersicht für den Spielleiter

Die Abenteurer befinden sich in der Stadt Indairné, wo Gwynnor ap Mannan, ein Stammeskrieger aus den Bergen im Nordwesten, sich an sie wendet. Gwynnor sucht fähige Männer und Frauen als Begleitschutz für einen Warentransport über den berühmten Perellion-Pass. Die Ladung von 20 Whisky-Fässern, die am Ziel sehnsüchtig erwartet werden, soll in einem sechsspännigen Planwagen transportiert werden. In Indairné können die Abenteurer ihre Ausrüstung ergänzen, Wagen und Pferde untersuchen und vielleicht feststellen, dass sich Krieger der feindlichen Celyddin-Sippe für die geplante Reise interessieren.

Anfangs verläuft die Reise mehr oder weniger ereignislos - bis auf gelegentliche „zufällige“ Begegnungen. Die Reisenden erreichen den kleinen Garnisonsort Caer Hedd, kehren dort im Gasthaus *Zum Schwarzen Eber* ein und verbringen einen vergnügten Abend. Der Spielleiter kann hier anhand der Beschreibung der anwesenden Gäste auf das Verhalten der Spieler reagieren. Der Celyddin-Druide Caedwysel versucht, die Abenteurer zu vergiften und mitten in der Nacht den Wagen samt Ladung zu zerstören.

Von Caer Hedd aus ist es nicht mehr weit bis zum Perellion-Pass, durch den die einzige Handelsstraße weit und breit über die Newyn-Berge führt. Im Pass warten zahlreiche Stammeskrieger in ihren Ringburgen auf Reisende, um ihnen Wegzoll oder mehr zu rauben. Zusätzlich erschweren Unwetter, Steinschlag und wilde Tiere die Reise und auch die Celyddin-Krieger lauern in einem Hinterhalt auf Gwynnor und seine Begleiter. Schließlich treffen die Abenteurer noch auf Caedwysel, der an einer gefährlichen Wegstelle die Pferde scheu macht und so dem Wagenlenker das Letzte abverlangt.

Haben die Abenteurer den Pass erst einmal hinter sich gelassen, so sind sie bald am Ziel - im Feldlager der Mannan. Jetzt verrät Gwynnor ihnen, dass eines der Fässer keinen Whisky, sondern eine viel wertvollere Flüssigkeit, einen Heiltrunk, enthält. Mit Hilfe dieses Zaubers willen die Mannan-Krieger ohne große Verluste eine Festung der Celyddin stürmen. Der Kampf findet am folgenden Tag statt, und am Abend sind die Abenteurer Ehrengäste bei der Siegesfeier. Nach einem sorgenfreien Nachtschlaf erwartet sie aber ein böses Erwachen. Der Heiltrunk erweist sich als eine Fälschung mit nur begrenzter Wirkungsdauer. Wunden brechen erneut auf, und zahlreiche Mannan sterben. In ihrem Schock machen die Überlebenden die Überbringer des Tranks für das Geschehen verantwortlich. Das Gastrecht rettet die Abenteurer vor einem schnellen Tod, und mit Gwynnors Hilfe können sie fliehen. Der Rückweg über den Pass bleibt ihnen aber verwehrt, da sie dort ein leichtes Opfer der Verfolger wären. Auf Gwynnors Rat wenden sie sich stattdessen nach Westen zum Meer hin. Unterwegs stoßen die Fliehenden auf einen ihnen bekannten Händler, der sie mit in den kleinen Fischerort Slioba nimmt - zur *Insel des Widdergottes*.

## Der Beginn des Abenteurers

Warm scheint die Frühlingssonne auf den Marktplatz von Indairné und lässt die letzten Schneereste des vergangenen Winters dahin schmelzen. Die ersten reisenden Händler des Jahres haben sich eingefunden und sorgen dafür,



# Die Insel des Widdergottes

## Vorwort

*Die Insel des Widdergottes* ist für Abenteurer vom 2. bis 5. Grad geeignet, deren Grade zusammengezählt zwischen 10 und 16 liegen sollten. Es kann direkt im Anschluss an das Abenteuer *Über den Perellion-Pass* gespielt werden, das die Spielerfiguren in Begleitung des ihnen flüchtig bekannten Händlers Oikonomos nach Slioba führt. Das Abenteuer kann aber problemlos unabhängig eingesetzt werden und auch in andere Gegenden *Midgards* verpflanzt werden.

## Der Beginn des Abenteuers

Slioba ist eine kleine Ansiedlung an der Grünfeuerbucht, deren Bevölkerung von Fischfang, Viehzucht und ein wenig Ackerbau lebt. Eure Reisegesellschaft wird von **Connla**, dem Sohn des Dorfhäuptlings, empfangen. Dieser berichtet, dass sein Vater **Bran Rabenhaar** tags zuvor das Dorf verlassen hat, mit seiner Rückkehr aber bald zu rechnen ist. Connla bietet den Händlern und ihren Begleitern, also auch euch, an, die Wartezeit bis zur Ankunft des Handelsschiffes als seine Gäste in der geräumigen Festhalle des Dorfes zu verbringen.

**Oikonomos**, der sich schon mehrfach in diesem Dorf aufgehalten hat, fällt sofort auf, dass die meisten Männer des Dorfes abwesend sind und dass die verbliebene Bevölkerung seltsam bedrückt erscheint. Als er nach dem abendlichen Mahl das Gespräch auf dieses Thema bringt, erzählt der Sohn des Häuptlings, welch seltsames Geschick Slioba befallen hat:

„In Slioba lebte bis vor kurzem die alte Kräuterhexe **Driona** mit ihrem buckligen und schwachsinnigen Diener **Grugach** als einziger Gesellschaft. Die Dorfbewohner mieden die beiden, da sie das Gefühl hatten, Driona gebe sich zu sehr mit den Kräften der Finsternis ab. Nur selten suchte jemand Hilfe bei der Hexe. Nun gebar aber Driona trotz ihres fortgeschrittenen Alters einen Sohn, gezeugt von dem buckligen Grugach, und sie nannte ihn **Madran**.

Madran mit dem weißen Auge, wie er bald von allen genannt wurde, wuchs rasch heran, von ebenmäßigem Wuchs und gefälligem Antlitz, doch verschlagen und falsch, voll böser Gedanken und Taten. Überall im Dorf wurde er mit hasserfüllten Blicken bedacht, doch wagte es kaum einer, die Hand gegen ihn zu erheben, denn man fürchtete den Fluch der alten Driona und den starken Arm Grugachs. Als aber Madran in das Alter kam, den Mädchen des Dorfes nachzusteigen, ließ sich der Ausbruch des schwelenden Konfliktes nicht länger vermeiden. Eines unheilvollen Tages belästigte Madran ein junges Mädchen, an dem das Herz des Fischers Olcinn hing, und dieser erschlug im Zweikampf Drionas Sohn.

Jammernd, Olcinn und das ganze Dorf verfluchend, schleppten Driona und Grugach die Leiche ihres Sohnes fort. Zwei Fischer behaupteten, das Paar dabei beobachtet zu haben, wie es in einem alten Kahn zur kleinen, dem Festland vorgelagerten Insel gerudert sei. Ihren Worten schenkte man aber keinen Glauben. Die meisten Leute aus Slioba zweifelten daran, dass selbst Driona in all ihrer Verderbtheit sich an diesen Ort wagen würde, von dem in nur mit Flüsterstimme erzählten Geschichten berichtet wird, dort habe vor einigen Generationen ein verderbter Kult seinem dunklen Gott Menschenopfer dargebracht.

Ein paar Nächte nach Drionas und Grugachs Verschwinden entluden sich grelle Blitze über der Insel, schwarze Wolken verbargen den Mond, und ein schwerer Sturm peitschte das Meer. Markerschütterndes Gekreische dunkler Kreaturen, deren unheilige Namen besser ungenannt bleiben, gellten über die Insel. Manch hartgesotterer Fischersmann dachte in dieser Nacht, die Mächte der Finsternis würden zu einem Sturm auf die Reiche der Menschen antreten.

Der folgende Morgen bescherte Slioba wieder einen klaren Himmel, und so atmeten die Einwohner auf - doch nur für kurze Zeit, denn bald trugen sich seltsame Ereignisse zu. Eben noch friedliche Männer befiel urplötzlich die Berserkerwut, und sie erschlugen ihre Freunde, Frauen und Kinder, bis sie selbst getötet werden konnten. Nach-

## Kyndall ap Maelwas Barbar aus dem hohen Norden



Alter	31 Jahre
Größe	176 cm
Gewicht	75 kg
Gestalt	mittelgroß/normal
Heimat	Fuardain
Stand	Volk
Glaube	schamanistisch
Händigkeit	rechts
Spezialisierung	Barbarenstreitaxt

Kyndall ap Maelwas ist ein ganz normaler Barbar aus Fuardain. Schon als Kind war er einer der Stärksten unter seinen Altersgenossen. Sogar die Älteren verloren häufiger beim Ringen gegen ihn.

Irgendwann packte Kyndall die Abenteuerlust und er verließ seine Heimat, um andere Länder kennenzulernen, die er bisher nur aus den Geschichten der Stammesmitglieder kannte. Zuerst verschlug es ihn nach Süden in die albischen Städte und Wälder, danach reiste er nach Erainn. Je weiter er sich von seiner Heimat entfernte, desto weniger freundlich wurde er behandelt. Die Albai sehen in ihm nur einen von denen, die den Norden ihres Landes regelmäßig überfallen und ihnen ihr Gebiet streitig machen wollen, und behandelten ihn dementsprechend abweisend. In Erainn sah man in ihm

nur den rohen Wilden, der schon fast mehr Gemeinsamkeiten mit einem Tier als einem Menschen hat. Diese Unfreundlichkeit gefiel dem Barbaren gar nicht. Auch mit der Art, auf die vor allem die feinen Leute einander behandelten, konnte er nicht viel anfangen. Deshalb hat er sich nun wieder auf den Heimweg gemacht, um von dort aus auf dem Seeweg die anderen nördlichen Länder Midgards zu erkunden, wo er hofft, mehr Menschen seines Kalibers zu finden.

Er ist ein Raubein, trinkt mit großer Begeisterung und benutzt sein dreckiges Lachen sehr gerne. Er ist zwar nicht der Hellste, doch er hat immer einen frechen Spruch auf den Lippen und besitzt große Durchschlagskraft, wenn es zu einem Kampf kommt.

