

MIDGARD

Auszug SCHNECKENSGESPENST



MIDGARD ABENTEUER

Auszug von Kaspar Schreckensgespenst

Übersicht	3
Vorgeschichte	3
Von Crossing nach Twineward	4
Unterwegs nach Twineward	6
In Twineward	12
Auf ins Halfdal, das Fest ruft!	15
Am Ziel einer langen Reise	17
Das Pfeifenfest	20
Im Zehnbrotmoor	21
Auf der Suche nach dem Thursen	23
Anhang	6
Nichtspielerfiguren	

Impressum

copyright © 2011 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
1. Auflage
www.midgard-online.de

Titelbild: Thorsten Kettermann (Hank Wolf)
Illustrationen: Thorsten Kettermann; Karten: Thorsten Kettermann, Ulf Lehmann, Hank Wolf
Zierleiste: Thomas Lamm; Lektorat: Dirk Richter

Schreckensgespenst

Ein Abenteuer in Alba und dem Halfdal
von Jan Kaspar

Illustrationen von Thorsten Kettermann und Ulf Lehmann

copyright © 2011 by Verlag für F&SF-Spiele

Übersicht

Schreckensgespenst ist ein Abenteuer für 3-5 Spielerfiguren der Grade 1-4. Sprachkenntnisse in *Albisch* oder *Comentang* werden vorausgesetzt. Ein Mitglied der Gruppe sollte *Half-tan* sprechen können, oder es während der Reise von Begor Balodin lernen. Notfalls kann Fûlidoc Neglerôl als Dolmetscher fungieren, er spricht *Albisch+14*. Außerdem sollte eine der Spielerfiguren *Spurenlesen* beherrschen.

Die Geschehnisse können locker an das Abenteuer *Vierzig Fässer Pfeifenkraut* anknüpfen. In diesem Fall muss besagtes Abenteuer im Spätsommer (Schlangenmond beziehungsweise Anfang Feenmond) beginnen. Die Abenteuerer sind mit der *Schwalbe des Nordens* nach Haelgarde gereist. Die Seereise und der Weg von Haelgarde nach Crossing müssen vom Spielleiter gestaltet werden (Reisedauer: knapp über zwei Monate). Der Eingangstext und die Motivation der Spielerfiguren sind entsprechend anzupassen. Andernfalls beginnt das Abenteuer in Crossing.

Schreckensgespenst besteht grob aus zwei Teilen: Der Weg von Crossing ins Halfdal und dem Leben im Halfdal bis zu seiner „Rettung“. Das Abenteuer lebt in erster Linie davon, dass der Spielleiter Sitten und Gebräuche der Halblinge kennt und in Szene setzt. Hierbei ist es wichtig, dass der Spielleiter in die Rolle eines erzählenden Halbblings schlüpft, um eine passende Atmosphäre aufzubauen. Voraussetzung ist somit die Kenntnis vom Halfdal und seinen Bewohnern, die im Quellenband *Alba - Für Clan und Krone!* vorgestellt werden. Auch werden Charaktere und Ortschaften aus dem

Szenario *Das große Abenteuer der kleinen Halblinge* aufgegriffen.

Vorgeschichte

Heliadis Bliobleric, ein Feldhüter aus Bad Meliand, wurde vor einigen Jahren durch eine Erbschaft reich. Zusammen mit seiner Frau **Klarine** lebte er bis vor wenigen Tagen glücklich in ihrem gemeinsamen Wohnhügel. Auch in den Augen ihrer Nachbarn galt das Ehepaar als „wie füreinander geschaffen“. Durch seine zurückhaltende, nachdenkliche Art ergänzte Heliadis perfekt seine aufgeweckte und fürsorgliche, eben aber auch temperamentvolle Gemahlin.

Ein Kochwettbewerb vor vier Jahren brachte eine große Veränderung in ihr Leben. Klarine gewann damals mit ihrer vorzüglichen Blaubeertorte das Wettkochen und damit den Hauptgewinn: einen Ziergolem als kleinen „Rasenschmuck“ für den Garten. Da ihre Ehe nicht mit Kindern gesegnet war, freuten Heliadis und Klarine sich umso mehr über diesen kleinen „Familienzuwachs“, dem sie den Namen **Bromel** gaben. So verlief ihr Leben in vergleichbar geordneten Bahnen, bis Heliadis vor nicht allzu langer Zeit eine erschreckende Entdeckung machte.

Es war Triudag der ersten Trideade im Hirschmond und somit Zeit für die Pfifferlingsernte. Heliadis kannte einen besonderen Ort, den ihm einst eine der Baumhirtinnen aus Dankbarkeit gezeigt hatte; eine Stelle südwestlich der Quellweiden, an der gar köstliche Pfifferlinge wachsen. Sein „geheimer Pilzgrund“ liegt so gut hinter ein paar stacheligen, hochaufragenden Hecken versteckt, dass dieser wertvolle Platz selbst den Augen der neugierigsten Halblinge verborgen geblieben ist. Als er jedoch in diesem Jahr seinen Pilzgrund zur Ernte der Pfifferlinge aufsuchte, stieß er auf einen Jungtroll, der eine Höhle südlich des Halfdals als sein neues Zuhause auserkoren hatte. Der arme Heliadis war starr vor Schreck,

Im Text wird gelegentlich auf das MIDGARD-Regelwerk verwiesen. Dabei bedeutet:

DFR = *MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel*

ARK = *Das Arkanum*

KOM = *Das Kompendium*

BEST = *Das Bestiarium*

MDS = *Meister der Sphären*