

MIDGARD

Smaskrifter



Quellenmaterial
mit Abenteuer



Smaskrifter

Vorbemerkungen

Dieses Abenteuer ist für 4-6 Spielerfiguren beliebiger Grade gedacht. Die Zusammensetzung der Abenteuerertypen sollte im Hinblick auf das Spektrum ihrer Fähigkeiten möglichst ausgewogen sein. Die Handlung spielt in der Stadt Slamohrad, die umgeben vom tiefgrünen moravischen Wald ein verunsichertes Dasein führt. Slamohrad ist den Abenteurern noch unbekannt und kommt daher beispielsweise als Heimatstadt nicht in Frage. Es ist aber erlaubt, dass einer der Abenteurer in Slamohrad bis zum 6. Lebensjahr gelebt und seine folgende Jugendzeit andernorts verbracht hat. Zur Zeit der Spielhandlung hat er aber keine Verwandten mehr in der Stadt. Für elfische Spielerfiguren hält das Abenteuer ein paar besondere Herausforderungen bereit.

Wie *Smaskrifter* zu verstehen ist

Das Anfangskapitel soll die Spieler nach Slamohrad locken und die mysteriöse Grundstimmung des Abenteuers anschlagen; außerdem erhalten sie hier schon Informationen, deren wahre Bedeutung ihnen erst später klar wird. Das zweite, umfangreichste Kapitel enthält eine Beschreibung Slamohrads. Das Kapitel III bietet eine Reihe von mit bestimmten Orten in der Stadt verknüpften Episoden, die in lockerer Abfolge die Haupthandlung vorbereiten. In den Kapiteln IV bis VII findet der Spielleiter die Hauptteile des Abenteurers, sozusagen die Zentren des Geheimnisses, das Slamohrad umgibt.

Smaskrifter ist ein „surrealistisches“ Abenteuer, das die üblichen Erwartungen der Spieler ziemlich vor den Kopf stoßen kann. Damit der Spielleiter weiß, auf was seine Spieler sich einlassen, seien einige Stichworte aus einem Lexikon zum Begriff Surrealismus angeführt:

- Vertauschung und Auflösung der normalen Dimensionen.
- Freies, schöpferisches Spiel als assoziierendes Mittel.
- Hinwendung zu Traum-, Symbol-, Märchen- und Mythenwelten.

Es ist nicht leicht, *Smaskrifter* mit einem einzigen Schlagwort zu umreißen. Verschiedene Stile wie Detektiv-, Reise-,

Stadt- und Horrorabenteuer verbinden sich zu einem flexiblen Inhalt, aus dem Spielleiter und Spieler die endgültige Handlung entwickeln. Der Text spinnt überwiegend keinen durchgängigen Handlungsfaden - dieser Band zerfällt vielmehr in Bausteine, die in freier Manier zusammengesetzt werden können. Was der Leser als Mangel empfinden kann, bietet den Spielern viele Möglichkeiten, den Handlungsablauf unmittelbar mitzugestalten. Der Spielleiter kann aus den Bausteinen aber auch eine bestimmte Handlung entwerfen, je nachdem welche Abfolge ihm schlüssiger erscheint. *Smaskrifter* soll gleichermaßen zum Improvisieren wie zum Komponieren anregen. Nur Mut!

Dem Leser wird vermutlich auffallen, dass das Abenteuer in erster Linie von einer besonderen Stimmung lebt. Hier verschwimmen die scharfen Grenzen zwischen Realem und Irrealem, Gegenwart und Vergangenheit - diese Begriffe büßen ihre uneingeschränkte Brauchbarkeit ein. In Slamohrad wirkt eine archaische Macht - ungreifbar und nebelhaft -, die aus einer Zeit stammt, welche ein anderes *Midgard* kannte, kurz gesagt: *Smaskrifter*. *Smaskrifter* ist der verdorbene Wächtergeist eines Heiligen Hains, der beim Bau der Stadt gefällt wurde und dessen Holz in den Häusern weiterlebt. *Smaskrifter* hält Slamohrad und seine Bewohner in seinem Bann. Die Spieler sollten das Gefühl bekommen, dass ihnen ständig jemand über die Schulter schaut.

Ohne Robert Graves' *Die Weiße Göttin*, das sein Autor selbst „eine historische Grammatik der Sprache des poetischen Mythos“ nennt, wäre dieses Abenteuer nicht möglich gewesen.

Wie *Smaskrifter* aufgebaut ist

Smaskrifter soll einerseits ein flexibles Abenteuer sein, andererseits gibt es einige Dinge zu beachten, die so etwas wie den kleinsten gemeinsamen Nenner für den Ablauf gewährleisten.

Nach dem Vorspiel des ersten Kapitels, das die Abenteurer noch außerhalb Slamohrads erleben, geht es in den Episoden des Kapitels III darum, in der Stadt achtzehn geheime Überlieferungen aufzuspüren, **Überlieferungsfragmente** ge-



nannt, die einen Querschnitt durch die Geschichte Slamohrads darstellen und Spuren des Wirkens von Smaskriftern sind. Diese Fragmente sind also Zeugnisse, die Smaskriftern nicht ganz unterdrücken, aber zumindest mit je einem besonderen **Fluch** belegen konnte. Die Flüche treffen die Spielerfiguren nach und nach und verwickeln sie immer mehr in das hinter

Übersicht Überlieferungsfragmente

Die Reihenfolge, in der die Spielerfiguren die Überlieferungsfragmente sammeln können, ist beliebig. Nur der *Mitternachtsball* liegt an letzter Stelle. Örtlichkeiten, an denen ein Überlieferungsfragment aufgespürt werden kann, sind in der Stadtbeschreibung mit **Ü1-Ü11** markiert.

Bildergeschichte von der Nachtmähre (Ü1: Vlastimils Kramladen).

Gedenktafel (Ü2: Das alte Waisenhaus).

Rabenbuchschieße

Über die Kontinuität des Raums und der Zeit (Ü3: Kristor Belisardon, der Älteste der Magier).

Der betrogene König (Ü4: Die Glasharfnier).

Rabenbuchschieße

Vargstökur Saga (Ü5: Hrokkinskinna).

Testament Huldriks, des Magiers (Ü6: Der Mäuseturm).

Rabenbuchschieße

Traumreise (Caput III)

Dreiheit der Druiden (Ü7: Wieljand, der Schmied).

Jenufas Liebesbrief (Ü8: Geister, die poltern).

Rabenbuchschieße

Druidische Inschrift (Ü9: Das Hünengrab).

Geständnis des Schwurbrechers (Ü10: Zum Schwurbecher).

Rabenbuchschieße

Smaskrifters Bannspruch (Ü11: Mühle).

Dunkelmannbrief I.

Rabenbuchschieße

Traumgruben (Caput III)

Dunkelmannbrief II.

Dunkelmannbrief III.

Rabenbuchschieße

Dunkelmannbrief IV.

Dunkelmannbrief V.

Rabenbuchschieße

Dunkelmannbrief VI.

Mitternachtsball (Ü12: Magistratshaus).

Rabenbuchschieße

Der Verschollene Pfad (Caput VI)

den Kulissen der Stadt ablaufende Geschehen. Mehr zu den Flüchen findet sich im Prolog (*»Vom Verfluchtwerden«*).

Mit jedem **zweiten** Überlieferungsfragment erhalten die Abenteurer außerdem eine **Buchschieße**, die wie ein Rabe geformt ist. Aus den zusammengenommen neun Buchschießen entsteht *Das Weiße Buch von Kalwenkor* (s. Caput VI), dem die Spielerfiguren Hinweise und Hilfsmittel für die ihnen bevorstehende Auseinandersetzung mit Smaskriftern entnehmen können. Die Rabenbuchschießen sind Zeugnisse von **Huldrik**, dem Zauberer, welche er vor der alten Macht in Slamohrad für die Nachwelt bewahren konnte.

Sobald die Abenteurer **6 Überlieferungsfragmente** aufgefunden haben, fängt eine Serie von Träumen an (s. Caput III, *»Die aufgestoßene Tür«*), in denen sie auf einem Drachenschiff zu dem waelischen Fischerdorf Inrim fahren. Sie kommen dort an, wenn sie in der Wachwelt **12 Überlieferungsfragmente** zusammengelesen haben. Von diesem Zeitpunkt an findet die Handlung auf zwei Ebenen statt: in der Welt des **Traums** (s. Caput III, *»Die Traumgruben«*) und auf dem realen Boden *Midgards*.

Zugleich begeben sich in Slamohrad Ereignisse, die aus der Überlappung von Gegenwart und Vergangenheit folgen. Zu dieser Erkenntnis gelangen die Abenteurer nach und nach.

Wenn die Gefährten während des Mitternachtsballs (s. Caput II, *»Der Mitternachtsball«*) das 18. und **letzte Überlieferungsfragment** entdecken, leitet die Handlung in einen Schluss mit geschichteten Spielebenen über, nämlich einer im Traum erlebten Bergbesteigung (s. Caput VI, *»Der verschollene Pfad«*), durchsetzt mit Ereignissen in der Vergangenheit und Aufgaben in der Gegenwart, die im Finale gipfeln (s. Caput VII, *»Tanz auf dem Spiegel«* und *»Der königliche Baum«*). Diese drei Ebenen finden gleichzeitig statt. Keine leichte Aufgabe für den Spielleiter, hoffentlich aber eine lohnende!

Smaskriftern ist ein dichtgewebtes Abenteuer, in dem alles mit allem zusammenhängt und mehr noch zusammenzuhängen scheint. Dennoch könnte es dem Spielleiter gefallen, zwischen das Sammeln der Überlieferungsfragmente andere Einfälle oder sogar ganze Abenteuer einzuschieben, die ebenfalls in Moravod stattfinden. Die Spieler sollten dann einen Grund haben, sich eine Zeitlang in Slamohrad niederzulassen und auch später wieder zurückzukehren. Smaskriftern kann warten, und der Spielleiter kann sich mit dem Ausspielen der Überlieferungsfragmente ebenfalls Zeit lassen. Nur der Schluss nach dem 18. Fragment erlaubt keine Unterbrechung mehr.