

MIDGARD

Weißer Wolf und Seelenfresser

Auszug



Auszug



MIDGARD
press

© Wolf 02

MIDGARD ABENTEUER

Auszug

Alexander Huiskes

Weißer Wolf und Seelenfresser

Sagen und Legenden	5	Ein eigennütziger Helfer	56
Seelenwolf und Weiße Fähe	6	Der Weg ins Adlivun	56
Die Reise nach Moravod	9	Der Mizqitepec	58
Zwischenspiel in Warogast	15	Zurück im Karmodin	64
Die Reise der Gefährten	20	Anhang	67
Schenila	22	Nichtspielerfiguren	67
Geisterwesen in Schenila	30	Thaumaturgium	70
Im Karmodin	34	Bestiarium	71
Auf der Suche nach dem Weg	36	Handouts	79
Der Jahreszyklus	39	Schwarzer Wolf und Weiße Fähe (Story)	84
Der Zirkel der Elemente	52		

»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 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.

Die Vorgeschichte dieses Abenteuers findet sich im Abenteuer *Vierzig Fässer Pfeifenkraut* von Andreas Mätzing und Ulf Zander. Auch die Quellentexte alter Sagen zu Seelenwolf und Rabenvolk sind daraus entnommen.

Der Abenteuerort Birka wird in der Spielhilfe *Jenseits der Hügel* von Wesley Divin, Richard Edwards und Russell Young beschrieben.

Die Kurzgeschichte *Schwarzer Wolf und Weiße Fähe* erschien 1995 im WdS-Katalog und wurde 1997 im GILDENBRIEF 42 nachgedruckt.

Danksagung: Ich möchte an dieser Stelle meinen nimmermüden Spielern danken, die schon so viele Abenteuer über sich ergehen ließen und immer noch Spaß an unseren Spielrunden haben, sowie all denen, die auf ihre Weise Anteil am Entstehen dieses Abenteuers hatten.

Impressum

copyright © 1994-2008 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
2. überarbeitete Auflage
www.midgard-online.de

Titelbild: Hank Wolf
Illustrationen: Alexander Huiskes, Ulf Lehmann
Karte: Peter Warmke
Zierleiste: Thomas Lamm

Weißer Wolf und Seelenfresser

Ein Abenteuer in Moravod
von Alexander Huiskes

Illustrationen von Alexander Huiskes und Alf Lehtinen
copyright © 1994, 2008 by Verlag für F&SF-Spiele

Weißer Wolf und Seelenfresser ist in der vorliegenden Form für 3-6 erfahrene Spielerfiguren der Grade 3 bis 7 geeignet. Mindestens ein Mitglied der Gruppe sollte ein Zauberer sein; es könnte auch nicht schaden, wenn mindestens eine der Spielerfiguren Kenntnisse in der Heilkunst besäße. Idealerweise sollte den Spielern bereits das Abenteuer *Vierzig Fässer Pfeifenkraut* bekannt sein, dessen Motive wieder aufgegriffen werden, doch kann die entsprechende Hintergrundgeschichte auch mittels einiger Gerüchte vom Spielleiter eingeführt oder von Kelroes detaillierter dargestellt werden, als dies weiter unten der Fall ist.

Das Abenteuer zerfällt in drei Teile: den Weg zum Karmodin - die Prüfungen der Naturgeister - die Reise zu Mizquitotl und die Beilegung des Konfliktes, in den die Helden wider Willen hineingezogen werden. Die Handlung lebt über weite Strecken von zwei Dingen: von der zauberischen Atmosphäre einer von Geistern bevölkerten Natur sowie von der Darstellung der Nichtspielerfiguren. Daher ist es nützlich, sich mit den einzelnen Gestalten, ihren typischen Handlungsweisen und Möglichkeiten sowie ihren Motiven vertraut zu machen, um sie während des Abenteuers glaubhaft verkörpern und auf Aktionen der Spieler angemessen reagieren zu können. Aber das ist ja nichts Neues ...

Ausgangspunkt des Abenteuers ist das Zerbrechen eines mehrere Jahrhunderte alten Bannes und die damit verbundene Rückkehr eines Zauberwaldes nach Moravod, wie es in *Vierzig Fässer Pfeifenkraut* beschrieben wurde: Der Karmodin in der Gegend des heutigen Geltin. Das Abenteuer beginnt in dem noch relativ jungen Handelsposten Birka und

führt die Helden auf der Suche nach dem Zirkel der Elemente über Warogast und den kleinen Weiler Schenila direkt in den Karmodin, wo sie in den uralten Konflikt zwischen dem Seelenwolf und dem Rabenvolk verwickelt werden. Als ihr Auftrag beinahe erfüllt scheint, ändert sich ihre Situation grundlegend: Als gute Freunde müssen sie sich auf den Weg zu dem uralten Zauberer Mizquitotl im Adlivun-Gebirge machen, um einen Zauberbann des Seelenwolfs rückgängig zu machen. Doch die Abenteurer müssen sich erst der Hilfe Mizquitotls würdig erweisen. Nur dann wird der Zauberer sie in den Karmodin begleiten - und dort wird es wiederum an den Spielerfiguren liegen, die Hand des Schicksals zu lenken, wenn alle Konflikte ihrer Lösung zustreben und ein neuer und zugleich viel älterer Zwist beizulegen ist - das Zerwürfnis zwischen Weißem Wolf und Seelenfresser.

Ein Auftrag von Kelroes

Im Jahre 2380 nL wurde der Handelsposten Birka von dem Waelinger Egil Weißschopf aus dem Boden gestampft. Bis heute lebt „der Gründer“, wie er genannt wird, als faktisch unumschränkter Herrscher des Dorfes in seinem geräumigen Haus am nordwestlichen Ende Birkas. Alle wesentlichen Informationen zu Birka lassen sich dem Hintergrundband *Jenseits der Hügel* entnehmen, doch ist ihre Kenntnis für dieses Abenteuer nicht notwendig. Auftraggeber der Gruppe ist in der Sache der Gelehrte Kelroes, ein alter Valiaber, der die Kulturen der nördlichen Stämme studiert und immer auf der Suche nach völkerkundlich interessanten Gegenständen oder an Legenden und Mythen der Eingeborenen ist. Er beherrscht Dvarska, Gnomemon und Eldalyn ebenso wie sämtliche Dialekte Waelands, Moravods sowie der Bewohner der tegarischen Steppe, aber natürlich auch die Comen-tang und Vallinga.

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.

Frühlingsabend in **Birka**. Es ist wie überall in den kleinen Ortschaften der nördlichen Hemisphäre in dieser Jahreszeit zwischen Winterkälte und sommerlicher Witterung

Werden die Krosnyate von dem Flüsterer befreit, schließen sie die Rutsche und bitten plötzlich die Spielerfiguren darum, sie auch von ihrem wahren Unterdrücker zu befreien, der für seine „maskentragenden Herren“ (gemeint sind die Schwarzen Adepten KanThaiPans) die Schätze der Erde stiehlt und das Gebein der Welt auslaugt.

Der letzte Gang (4) macht einige Biegungen und führt ziemlich steil abwärts - in die Esse. Je näher die Spielerfiguren seinem Ende kommen, um so heißer wird es. Nach misslungenen **PW:Konstitution** verlieren die Abenteurer je **1W3 AP**. Der Raum, in den sich der Gang öffnet, ist gigantisch. Auf einer Empore am jenseitigen Ende sitzt eine schwächliche, schwarzgekleidete Gestalt mit einer weißen Schädelmaske, ein Mitglied des KuraiAnat. Er ist der Beschwörer und Kontrolleur des riesenhaften Wesens, das sich in diesem Raum aufhält und eigentlicher Widerpart der Spielerfiguren sein wird: Ein **BalRok** (s. *Unter dem Schirm des Jadekaisers*, S. 258 f). Der Dämon ist mit dem Einschmelzen und Gießen der durch eine Rutsche aus Raum (3) hierher gelangenden Metalle beschäftigt, während mehrere Krosnyate das Schleifen und Polieren der Edelsteine übernehmen. Sie sind an den deutlich sichtbaren Füßen (welche Erniedrigung!) gefesselt. Der BalRok, dessen Gürtel das Augensymbol PadKus trägt, wirbelt sofort zu den Abenteurern herum, sobald sie den Raum betreten, um sie mit seiner Peitsche und seinem Flammenschwert zu bekämpfen. Der Adept und die Krosnyate greifen in den Kampf nicht ein. Besiegen die Abenteurer den BalRok, verschwindet der Adept spurlos, ebenso wie die Ketten an den Füßen der Naturgeister. Versuchen die Spielerfiguren zu fliehen, verfolgt sie der BalRok durch die Gänge, wobei sich aber seine Bewegungsweite und seine Kampfwerte aufgrund des für ihn noch immer recht engen Ganges halbieren. Da der Gang von (4) zur Halle des Feenrings hin stark ansteigt, reduziert sich die Bewegungsweite der Spielerfiguren allerdings ebenfalls etwas - um ein Viertel.

BalRok (Dämon, Grad 9)

* LP, 68 AP - LR - St 120, Gw 80, B 30/60

Angriff: Peitsche+13 (1W6+5 oder Entwaffnen), Flammenschwert+9 (1W6+3 Feuerschaden); Raufen+10 (1W6+3) - ABWEHR+15, RESISTENZ+16/16/16

Bes.: immun gegen natürliche Feuer und halber Schaden durch Feuerzauber

»**Zaubern+17:**« *Namenloses Grauen* auf Wesen bis zum 3. Grad, *Angst* auf Gegner vom 4. bis 6. Grad



Kehren die Abenteurer zum Feenring zurück, fragt sie der Krosnyat mit steinerner Miene und unerschütterlicher Ruhe (selbst angesichts eines angreifenden BalRok) nach ihrem nächsten Zielort und befördert sie ohne Umschweife dorthin. Die Prüfung selbst bestand natürlich darin, diesmal nicht vermittelnd einzugreifen, sondern sich nachdrücklich gegen die rücksichtslose Ausbeutung der Erzvorkommen und Versklavung der Naturgeister und gegen die Schwarzen Adepten zu stellen. Die Prüfung gilt als bestanden, wenn die Abenteurer dies versucht haben, selbst, wenn sie schließlich vor dem BalRok fliehen mussten.

Herbst: Mögliche Zukunft / Wasser

Der Feenring, in dem ihr diesmal herauskommt, befindet sich auf einer kleinen, sumpfigen Insel inmitten eines Waldsees. Die Büsche ringsum haben sich bereits in ihren roten Tönen verweilt, und auch der Boden schimmert nun in herrlichen Herbstfarben. Am Ufer des Sees könnt ihr eine kleine Hütte erkennen, aus deren Schornstein Rauch hervorquillt. Der Hüter dieses Feenrings ist nicht zu sehen.

Der Hüter des Feenrings lässt sich mit gutem Grund nicht sehen: Der Bewohner der kleinen Hütte ist nämlich ebenfalls ein Feenwesen, und es besteht immerhin die Möglichkeit, dass die Spielerfiguren die beiden verwechseln, zumal der verrückte Alchemist nicht direkt zugeben wird, dass er **nicht** mit dem Hüter identisch ist. Die Prüfung der Abenteurer

Schwarzer Wolf und Weiße Fähe

Die Legende von der unsterblichen Liebe von Alexander Huiskes

Illustration von ... Leh...

copyright © 1994, 2008 by Verlag für F&SF-Spiele

AUSZUG

Huilocotl 1.

Vorsichtig berührte Huilocotls Pfote die glitzernde Fläche aus Schnee und Eis. Der Frühling war zwar bereits nach Moravod gekommen, doch vielerorts hielten sich noch solche Gebiete als letzte Grüße der kalten Jahreszeit. Dieser Schnee aber war möglicherweise auch mehr als nur ein Bote des Winters, dessen Rückzug hier oben niemals von Dauer war. Witternd hob Huilocotl seine Schnauze in den Wind. Er war in der Nähe. Der große schwarzbraune Wolf spürte es mehr mit seinen überscharfen Sinnen, als dass er es wirklich roch, wie ein wirklicher Wolf es getan hätte, aber es konnte kein Zweifel bestehen. Hruindhyr war da. Irgendwo. Und er wartete. Kampflustig ließ Huilocotl das Geheul hören, das ihm in seinen wölfischen Jahren Teil seiner zweiten Natur geworden war. Er war mindestens ebenso mächtig wie der Seelenwolf. So wie Hruindhyr seine Macht von Hruindh, dem nordischen Götzen, bezog, so waren die Kräfte des Gottvampirs Camasotz in Huilocotl gefahren, Kräfte, die über das Maß der Sterblichen weit hinausgingen.

Vergangenheit 1.

Huilocotl erhob sich vom leblosen Körper der jungen Frau. Ohne zu zögern, verwandelte er sich in einen weißen Nebelstreif und schwebte im Licht des frühen Morgens über den See, ließ sich davontreiben von den heißen Sommerwinden Nahuatlans, über die weißen Gebäude der Sterblichen, zu denen auch er einmal gehört hatte. Er tanzte mit dem Himmelshauch bis zur Mittagsstunde, bis er irgendwo inmitten des Gebirgsmassivs angelangt war, das man Chimallicua nannte und wo er sich von der aufkommenden Nacht erholen wollte. Huilocotl war ein Vampir - oder zumindest war das die Bezeichnung, die man eines Tages für seine Nachfahren prägen würde. Doch etwas war anders. Camasotz selbst hatte ihn und seine sechs Brüder berührt und bereits zu ihren Lebzeiten zu seinen Sieben Statthaltern gemacht. Daher trug Huilocotl zwar den Keim des Gottvampirs in sich, aber er war kein Untoter. Noch nicht. Denn Camasotz nährte

sich nicht von Sterblichen, sondern von Göttern, und so hatten sie überlebt.

Für eine kurze Weile.

Oh, wie stolz und mächtig waren sie gewesen! Damals.

Zwei Jahrzehnte war das nun beinahe her.

Huilocotl nahm menschliche Gestalt an und legte sich auf die sonnendurchglühten Felsen. Zwei Jahrzehnte. Seither hatte sich vieles verändert: Die Sieben Statthalter hatten sich über aller Herren Länder verteilt. Nur er als Jüngster war mit dem ältesten und mächtigsten der sieben Brüder hiergeblieben, in der Heimat, wo sie Camasotz nahe waren. Heute war er einer der letzten Überlebenden. Selbst das Leben von seinesgleichen war so unbestimmt wie die Form der Wolken am Himmel. Huilocotl schloss die Lider und ließ seinen Geist schweifen, tauchte ein in die Macht, die ihm verliehen worden war und floss entlang des geistigen Bandes, das ihn mit seinen Brüdern verband.

In diesem Augenblick hörte - spürte - er den RUF.

Von fern, aus dem Osten, am entgegengesetzten Ende *Midgards*, erklang der RUF, der Hilferuf seines Bruders Tzakhaxa. Huilocotl krümmte sich vor Schmerz zusammen, als er Tzakhaxas RUF vernahm, voll Angst und Pein und Schmerz. Dies war das Geheimnis des geistigen Bandes, das die Sieben Statthalter untereinander verknüpfte: Sie durchlebten die Leiden anderer enger, als sie es sich jemals vorstellen vermocht hatten. Viermal bereits hatte Huilocotl durch den Tod miterleben müssen; jedes Mal, wenn einer seiner Brüder getötet worden war, und niemals hatte er etwas dagegen unternehmen können, und jedes Mal riss der Verlust eine neue, furchtbare, klaffende Wunde. Sie hatten das Angesicht des Gottes geschaut und überlebt. Sie waren Wesen geworden, die sich von der Lebenskraft anderer ernährten, aber sie waren im Innersten noch immer Menschen geblieben. Menschen, die den Tod als das Ende all dessen fürchteten, was sie gewesen waren, was sie erlebt, geliebt und durchlitten hatten.

AUSZUG