



Inhaltsverzeichnis

Jürgen E. Franke

Die Kinder des Ogers	5
Der Beginn des Abenteuers	5
In der Höhle des Bären	6
Ein halbtoter Zwerg	8
Ein neuer Auftrag	9
Die verfallene Festung	10
Alarm in Norrenshold	18
Der Rückweg	19
Meilensteine	20

Elsa Franke

Das Hügelgrab bei Clydach	21
„Holt mir die Mondsichel aus dem Hügelgrab!“	21
Die Geschichte des Hügelgrabes	22
Der Grabhügel	23
Im Hügelgrab	25
Zwei Anmerkungen zum Schluss	35
Nachspiel	36
Meilensteine	36

Dirk Richter

Blutmond	38
Im Zeichen des Blutmondes	39
Ein Fluch aus alten Tagen	41
Erkundigungen im Umland	44
Dem Übel auf der Spur	49
Die Aktivitäten der Übeltäter	51
Das alte Hünengrab	52
Der Nebelzacken	56
Unter dem Blutmond	61
Anhang	62

Jürgen E. Franke

Die Stadt Thame	69
Städte im Rollenspiel	69
Die Umgebung von Thame	70
Bevölkerung und Sprache von Thame	70
Umgebungskarte	71
Macht und Recht in Thame	72
Die Götter von Thame	73
Der Stadtplan	73
Die Gebäude auf dem Stadtplan	73
Karte der Stadt	75
Wichtige Personen	79



Vorwort

Über dieses Buch

Dieses Buch enthält zwei Abenteuer für den Beginn einer MIDGARD-Rollenspielkampagne, die sich mit ausführlichen Erklärungen besonders an neue Spielleiter wenden. Beide Abenteuer spielen in der weiteren Umgebung der Stadt Thame, die im Anhang beschrieben wird. In dieser Ansiedlung können die Spielerfiguren nach Abschluss eines Abenteuers ihre Beute verkaufen, sich ausruhen oder neue Fertigkeiten lernen und einen höheren Grad erreichen, wenn sie genügend Erfahrung gesammelt haben.

Die Abenteuer eignen sich für 4-6 Figuren unterschiedlicher Abenteuerertypen vom Grad 1. Zur Gruppe sollte wenigstens ein Kämpfer, ersatzweise auch ein Priester als Streiter, ein Abenteuerer mit Heilfähigkeiten (Druide, Priester als Beschützer, Schamane) und eine Spielfigur, die *Spurensuche* gelernt hat, gehören. Nützlich sind auch ein Hexer oder Magier und ein Abenteuerer, der *Schlösser öffnen* und *Fallenmechanik* kann.

Das erste Abenteuer, *Die Kinder des Ogers*, ist ein besonders kurzes und einfaches Abenteuer, mit dem die Spieler mit MIDGARD vertraut gemacht werden können. Es lässt sich an einem Nachmittag oder Abend spielen, selbst wenn die Teilnehmer vorher noch nie ein Rollenspiel gespielt haben. In diesem Abenteuer lernen die Spielerfiguren auch schon den Auftraggeber für das sich anschließende Abenteuer kennen.

Das zweite Abenteuer, *Das Hügelgrab bei Clydach*, stellt schon größere Anforderungen an Spieler und Spielleiter und ist auch umfangreicher. Man sollte mit 6-8 Stunden reiner Spielzeit rechnen, die man aber problemlos auf zwei Tage verteilen kann.

Das dritte Abenteuer, *Blutmond*, ist ein Abenteuer für Spieler, die schon ein wenig Erfahrung mit Rollenspielen gesammelt haben. Die Spieler müssen einiges an Eigeninitiative entwickeln. Wenigstens ein Teil der Spielerfiguren hat einen gemeinsamen Hintergrund, d.h. sie kennen sich von früher.



Die Kinder des Ogers

Der Text des Abenteuers enthält alle notwendigen Informationen, doch solltest du als Spielleiter vorher alles in Ruhe durchlesen und die eine oder andere Regel nachschlagen, wenn du das anschließende Spiel flüssig leiten willst. Es schadet auch nichts, wenn du dir Notizen machst. Im Idealfall bist du mit dem Material so vertraut, als ob du das Abenteuer selbst entworfen hättest. Bist du dagegen kein Spielleiter, sondern **Spieler**, solltest du spätestens an dieser Stelle zu lesen aufhören, wenn du dir nicht den Spaß am Mitspielen verderben willst. Die folgenden Informationen soll deine Abenteurerfigur erst im Laufe des Spiels entdecken.

Die umrahmten Teile des Textes kannst du als Spielleiter den Spielern weitgehend unverändert vorlesen, wenn die Abenteurer die entsprechende Stelle im Spiel erreicht haben. Du kannst sie aber auch umformulieren. Hier stehen die Informationen, die man auf einen Blick sieht, noch bevor etwas Wesentliches passiert. Im Anschluss an den Rahmentext folgen die Informationen, die vorerst nur du als Spielleiter kennst und die die Spieler nur erhalten, wenn sich ihre Figuren näher mit dem Ort beschäftigen. Ob sie gewisse Dinge überhaupt erfahren, hängt von ihrer Vorgehensweise ab. In diesem ersten Abenteuer findest du auch Hinweise, was du als Spielleiter wann zu tun hast. Bei späteren Abenteuern ist das nicht mehr nötig, da du ja dann schon selbst erfahren hast, wie ein Rollenspiel abläuft. Zum Schluss jedes Abschnitts findest du die Spieldaten der Nichtspielerfiguren, mit denen die Abenteurer sich auseinandersetzen müssen.

Manchmal musst du geheime Erfolgs- oder Widerstandswürfe für die Abenteurer würfeln, von denen die Spieler nichts merken sollen. Wenn du sie dann nach den Fertigkeitswerten fragst, fällt das natürlich auf. Daher machst du dir am besten vor Spielbeginn eine Liste mit den folgenden Angaben für jede Spielerfigur:

- Intelligenz und Zaubertalent für geheime Prüfwürfe, ob der Abenteurer sich an etwas erinnert oder ob er einen magischen Einfluss spürt;
- die beiden Resistenzwerte für geheime Erfolgs- und Widerstandswürfe gegen Zauberei;
- Fertigkeitswerte der Entdeckungsfertigkeiten *Fallen entdecken*, *Spurensuche* und *Wahrnehmung* und aller Wissensfertigkeiten, die die Figur gelernt hat, für geheime Erfolgswürfe, ob dem Abenteurer etwas auffällt.

Der Beginn des Abenteuers

Die Geschichte dieses Abenteuers geht davon aus, dass die Spielerfiguren sich schon ein paar Tage lang kennen und einen Auftrag als Begleitschutz eines Händlers angenommen haben. Diese Aufgabe haben sie gerade erfolgreich hinter sich gebracht und dabei etwas Geld verdient, ohne dass etwas Aufregendes passiert wäre. So wird das Problem umgangen, wie sich die einander fremden Abenteurer kennenlernen und warum sie einander vertrauen sollten. Stellen die Spieler sofort oder später Fragen, wann und wie ihre Figuren sich begegnet sind, so sage ihnen, dass jeder der Abenteurer seinen besonderen Grund hatte, seine Heimat zu verlassen und sein Glück in der Stadt Thame im wilden Grenzland Albas zu suchen. Dort haben die Spielerfiguren nach einer Gelegenheit gesucht, etwas Geld zu verdienen, denn schließlich müssen sie ja von etwas leben. Da kam ihnen der Aufruf des Händlers Philas gerade recht, der fähige Leute als Begleiter bei einer Reise zur Grenze suchte. Unabhängig voneinander haben die Spielerfiguren sich um diesen Job bemüht, und sie sind alle angeheuert worden. Auf der Reise haben sie sich näher kennengelernt und gemerkt, dass sie ganz gut miteinander auskommen.

Nachdem sich jeder Spieler eine Figur ausgewürfelt und sein Datenblatt vor sich liegen hat, gib den Spielern noch Gelegenheit, Fragen zu den Regeln und vor allem zu den Angaben auf den Datenblättern zu stellen. Wenn alle sich mit ihren Abenteuern und deren Fähigkeiten vertraut gemacht haben, teile ihnen mit, dass die Abenteurer sich auf einer Reise befinden und sich dafür ausgerüstet haben. Sie besitzen zusätzlich zur ihrer Startausrüstung die folgenden Gegenstände:

- 3 Wasserschläuche (je 5 l Fassungsvermögen),
- 1 Seil (20 m),
- 10 Fackeln,
- 1 Laterne und 4 l Lampenöl,
- außerdem pro Person 3 Tagesrationen Verpflegung.

Teile die Ausrüstung einigermaßen gleichmäßig auf die Spielerfiguren auf. Die Spieler tragen die Gegenstände auf ihren Datenblättern ein. Dann beginnt das eigentliche Abenteuer, indem du den folgenden Text vorliest.



Es ist Frühsommer, und ihr befindet euch im Norden des Königreichs Alba auf dem Kontinent Vesternesse. Vor drei Tagen habt ihr das Angebot des Händlers Philas Oikoneon angenommen, ihn auf einer Reise zur Grenze zwischen Alba und dem Nachbarland Clanngadarn zu begleiten und dabei ihn und seine Waren zu beschützen.

Ihr seid in der nordalbischen Stadt Thame aufgebrochen und dem Lauf des kleinen Fluss Amber gefolgt. Bis auf störrische Maultiere und das unermüdliche Geplapper eures Auftraggebers hat nichts die angenehme Reise gestört. Ihr fragt euch schon, ob die Geschichten, die ihr daheim über das wilde Grenzland gehört habt, nicht völlig übertrieben waren. Von wegen räuberische Barbaren, mörderische Orc-Horden, grimmige Bären oder gar menschenfressende Oger, feuerspeiende Drachen und Flüche schleudernde Druiden! Das Wildeste, das ihr bisher in der kargen Hügellandschaft gesehen habt, waren Kaninchen.

Jetzt seid ihr am Ziel und steht mit Philas und seinen Maultieren am Ufer des Loch Graene, einem schmalen tiefen See, in den der Amber mündet und der hier die Grenze zwischen Alba und Clanngadarn bildet. Gerade ist ein breiter Kahn angekommen, auf dem der Händler über den See setzen wird. Er wird von barbarischen Stammeskriegern gerudert, die von jetzt an den Schutz des Handelszugs übernehmen. Sie sehen ja schon wild aus, diese Twyneddin, mit ihren schwellenden Muskeln, ihren Tätowierungen und ihren steif vom Kopf abstehenden Haarmähnen. Aber keiner von ihnen trägt den Schädel eines Feindes am Gürtel, und sie scheinen auch im Großen und Ganzen umgänglich zu sein. Philas begrüßt sie jedenfalls als alte Bekannte und hat offensichtlich keine Angst vor ihnen. Er zahlt jedem von euch den vereinbarten Lohn von **50 Goldstücken** und verabschiedet sich wortreich. Euch bleibt nichts anderes übrig, als euch langsam wieder auf den Rückweg nach Thame zu machen.

Die Sonne geht in etwa drei Stunden unter. Ihr habt also noch genug Zeit, ein Stück des Heimweges hinter euch zu bringen. Allerdings sind dunkle Wolken aufgezogen, und es sieht ganz nach einem drohenden Wolkenbruch aus. Etwa eine halbe Stunde, bevor ihr das Seeufer erreicht habt, habt ihr nur ein kurzes Stück von der Straße entfernt eine Höhle gesehen, wo ihr euch unterstellen und übernachten könnt. Wollt ihr zu dieser Höhle gehen, oder lieber das Tageslicht ausnutzen, um noch ein paar Meilen hinter euch zu bringen?

Warte jetzt, wofür sich die Spieler entscheiden. Vermutlich müssen sie erst ausdiskutieren, was die richtige Vorgehensweise ist. Entschließen sich die Spieler, in der Höhle zu übernachten, so fahre mit dem Abschnitt »In der Höhle des Bären« fort. Wollen die Spieler lieber weiterziehen, erhalten sie noch eine zweite Chance. Lies ihnen den folgenden Text vor.

Ihr seid jetzt eine halbe Stunde unterwegs, und inzwischen gießt es in Strömen. Rechts muss jetzt irgendwo die Höhle sein, aber vor lauter Regen könnt ihr sie nicht sehen. Versucht ihr, die Höhle zu finden und euch unterzustellen, oder zieht ihr weiter?

Wollen die Spieler jetzt doch lieber ins Trockene, so finden ihre Figuren die Höhle nach kurzer Suche - weiter bei »In der Höhle des Bären«. Stapfen sie dagegen stur durch den Regen, dann lass sie und lies den folgenden Text vor.

Nach einer weiteren Stunde ist es so dunkel, dass ihr noch nicht einmal mehr die Straße erkennt. Es bleibt euch nichts anderes übrig, als am Wegesrand zu übernachten. An ein Feuer ist nicht zu denken, da es weiter stark regnet, und an Schlaf auch nicht, da ihr kein einigermaßen trockenes Plätzchen findet. Wenigstens braucht ihr euch nicht streiten, wer zuerst Wache hält. Am nächsten Morgen hört der Regen auf. Ihr seid aber durchnässt und übermüdet, so dass jeder erst einmal die Hälfte seiner Ausdauerpunkte (abgerundet) verliert.

Nachdem die Spieler auf ihrem Datenblatt ihren neuen AP-Stand eingetragen haben, kann die Gruppe weiter Richtung Thame ziehen. Überspring den Abschnitt »In der Höhle des Bären« und fahre mit der Szene »Ein halbtoter Zwerg« fort.

Als Spielleiter kannst du zwar versuchen, deine Gruppe zu den Orten zu steuern, wo etwas passiert, aber wenn sie unbedingt woanders hinlaufen wollen, dann zwing sie nicht, auch wenn dadurch eine Szene, die du mit viel Mühe vorbereitet hast, nicht gespielt wird. Du kannst sie ja später in ein anderes Abenteuer einbauen, so dass die Arbeit nicht umsonst war.

In der Höhle des Bären

Der Höhleneingang ist etwa 5 m breit und hoch. Dahinter kommt ihr in einen großen Raum (etwa 8 m × 15 m),



dessen Decke bis zu 8 m hoch ist. Abgesehen davon, dass es etwas merkwürdig riecht, sieht es ganz gemütlich aus. Jetzt fehlt nur noch ein Lagerfeuer, aber leider werdet ihr draußen kaum trockenes Holz finden.

Kann einer der **Abenteurer Naturkunde**, fordere den Spieler auf, einen Erfolgswurf für diese Fertigkeit zu machen. Hat er Glück, so sage ihm, dass seine Figur daran denkt, dass unter Büschen oder überhängenden Felsen noch trockenes Holz zu finden ist. Es regnet noch nicht lange genug, dass das Wasser durch dichtes Laub bis zum Boden hin durchgedrungen ist. Die **Abenteurer** können noch genug Holz für ein Lagerfeuer sammeln.

Kann eine der Spielerfiguren **Tierkunde**, so lass den Spieler einen **EW: Tierkunde** würfeln. Gelingt der Wurf, so merkt er, dass der Geruch in der Höhle ihn an ein Raubtier erinnert. Beherrschen mehrere **Abenteurer Tierkunde**, so hat jeder eine Chance, sich diese Information zu erwürfeln.

Frage die Spieler jetzt, was sie machen wollen. Es wäre zum Beispiel sinnvoll, die Höhle genau zu untersuchen. Wenn

die **Abenteurer** auf diese Idee kommen, würfelle für jeden an der Suche Beteiligten **verdeckt** einen Erfolgswurf für *Spurensuche*, denn die Spieler können ja nicht wissen, ob es etwas zu finden gibt. Gelingt einer der Würfe, stößt der **Abenteurer** auf ein **Fellbüschel**, das mit einem gelungenen **EW: Tierkunde** als Bärenfell identifiziert werden kann.

Die **Abenteurer** können sich jetzt in der Höhle einrichten, eventuell ein Feuer anzünden und etwas essen. Frage die Spieler, welcher **Abenteurer** sich wo niederlässt. Du kannst die Position auf einem Blatt Papier skizzieren oder mit irgendwelchen Spielsteinen auf dem Tisch nachstellen. Wenn ihr Spaß am Rollenspiel findet, ist es besonders reizvoll, wenn sich die Spieler passende Miniaturen aus Zinn oder Kunststoff für ihre **Abenteurer** zulegen, mit denen dann immer die Marschordnung oder die Kampfaufstellung nachgestellt werden kann. Im Fachhandel gibt es eine reiche Auswahl an Miniaturkämpfern und -zauberern. Vielleicht haben die **Abenteurer** ja eine Wache am Höhleneingang aufgestellt? Die merkt dann natürlich als erste, was auf die Gruppe zukommt.

Nachdem ihr etwa eine Stunde in der Höhle ausgeruht habt und es draußen schon fast finster ist, taucht aus der Dunkelheit plötzlich ein großer Schatten auf. Es ist ein nasser Bär, der offensichtlich nicht glücklich darüber ist, dass jemand seinen Schlafplatz besetzt. Er richtet sich auf die Hinterbeine auf, brummt wütend und nähert sich bedrohlich.

Die Spieler müssen nun ihren ersten Kampf bestehen. Haben sie keine Wache aufgestellt, sind sie **überrascht** (*Der Kodex*, S. 61), als der Bär plötzlich am Höhleneingang auftaucht und dann auch gleich zum Angriff auf den nächsten **Abenteurer** übergeht. Eine Wache am Höhleneingang entdeckt den Bär rechtzeitig, so dass die **Bestimmung der Initiative** (*Der Kodex*, S. 59f) darüber entscheidet, wer zuerst handeln darf. Dafür ist die Wache auch Ziel des Bärenangriffs. Jetzt wird der Kampf wie im *Kodex* (s. 69ff) beschrieben abgewickelt. Hat der Bär keine AP mehr oder nur noch 6 LP und weniger, so flieht er aus der Höhle. Die **Abenteurer**, die mit ihm kämpfen, können ihm dann einen letzten Hieb in den Rücken verpassen. Wenn sie ihm wirklich folgen wollen, verlieren sie ihn allerdings schnell in der stockfinsternen Nacht. Haben die **Abenteurer** übrigens ein **Lagerfeuer** entfacht, so kann einer von ihnen einen brennenden Ast herausziehen und den Bären, der Angst vor Feuer hat, auf Abstand halten. Setzen seine Gefährten dem Tier dann mit Zaubersprüchen und Geschossen zu, verliert es schnell die Lust am Kampf und sucht das Weite.



Junger Bär (Bär, Grad 4, Gf 12)

12 LP, 32 AP - LR - St 80, Gw 40, In t50, B 24

Angriff: 2×Tatze+8 (je 1W6-1), im Handgemenge Biss+12 (1W6+2); Raufen+6 (1W6-1) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14

Frage die Abenteurer jetzt wieder, was sie machen. Eventuell müssen Wunden mit *Erster Hilfe* und Magie versorgt werden. Anschließend kehrt Nachtruhe ein. Frage nach, ob Wachen aufgestellt werden und wer wann auf seinen Schlaf verzichtet. Das wirkt sich eventuell auf die AP aus, die die einzelnen Spielerfiguren bis zum Morgen zurückerhalten (*Der Kodex*, S. 68).

Ein halbtoter Zwerg

Am nächsten Morgen brechen die Abenteurer hoffentlich erholt wieder auf. Fordere die Spieler auf, eine Marschordnung festzulegen, damit ein für alle Mal feststeht, wer vorne geht und auftauchenden Gefahren die Stirn bietet. Solange die Spieler nichts anderes sagen, gilt diese Aufstellung für den Rest des Spielabends.

Ihr seid seit etwa einer Stunde wieder unterwegs. Zum Glück hat es kurz vor Morgengrauen aufgehört zu regnen, und jetzt reißt sogar die Wolkendecke auf. Während ihr gutgelaunt dahinschreitet, hört ihr auf einmal aus den Büschen am Wegesrand ein Stöhnen. Was macht ihr?

Vermutlich schauen die Abenteurer vorsichtig nach. Dabei stoßen sie auf die folgende Szene.

Unter einem Busch liegt ein erbärmlich aussehender Zwerg. Er ist grün und blau geschlagen, sein Plattenpanzer ist überall verbeult, sein Haar ist am Hinterkopf von Blut durchtränkt, und sein Bart, der Stolz jeden Zwergmannes, ist offensichtlich mit einer schartigen Klinge halb abgesäbelt, halb abgerissen worden.

In seiner jetzigen Verfassung ist der halbtote Zwerg (0 LP, 0 AP) nicht ansprechbar. Die Abenteurer können ihn durchsuchen, finden aber nichts von Bedeutung. Anscheinend wurde er auch ausgeraubt. Bevor die Spielerfiguren mehr Informationen erhalten, müssen sie den Zwerg erst mit *Erster Hilfe* oder mit *Heilen von Wunden* versorgen. Der Abenteurer, der als erster auf diese Idee kommt, und jeder Abenteurer, der sich an der Heilung des Zwerges beteiligt, erhält dafür **5 Erfahrungspunkte**. Teile das den Spielern jetzt noch nicht mit, sondern vermerke es für die Endabrechnung auf einem dafür

reservierten Zettel. Hier kannst du dir auch andere Notizen über besondere Leistungen von Spielerfiguren machen. Anschließend berichtet der Zwerg seinen Rettern das folgende - du schlüpfst jetzt als Spielleiter in seine Rolle.

„Mein Name ist Baldur Gnomenfreund. Ich bin ein Bote des Zwergenkönigs von Dvarnaut in den Pengannion-Bergen. Ich sollte unseren Brüdern im Artross-Gebirge eine wichtige und eilige Nachricht überbringen. Ich habe den kurzen direkten Weg gewählt, statt den Handelsstraßen der Langbeiner zu folgen. Bis hierhin ging auch alles gut, aber so kurz vor dem Ziel bin ich wohl unvorsichtig geworden. Statt mir gestern Abend einen sicheren Platz zum Schlafen zu suchen, wollte ich mein Zelt gleich hier noch schnell vor dem Regen aufbauen. Wenigstens habe ich in Rüstung geschlafen. Das hat mir wohl das Leben gerettet, als im Morgengrauen plötzlich das Zelt über mir zusammenbrach und dann von außen kräftige Hiebe darauf niederprasselten. Ich konnte noch meine Axt packen und mich irgendwie aus dem Zelt herauswinden, doch war ich schon ziemlich geschwächt. Sonst wäre der Oger, der draußen über mir aufragte, kein Problem für mich gewesen. Halb benommen schwang ich meine Axt gegen ihn und übersah dabei den zweiten Gegner, wahrscheinlich noch einer dieser Unholde, der seine Keule von hinten auf meinen Helm niederkrachen ließ. Das gab mir den Rest. Ich muss wohl eine Zeit lang bewusstlos gewesen sein. Als ich wieder zu mir kam, waren die Bestien gerade dabei, meine Sachen zusammenzuraffen. Als einer von ihnen mit einem großen Messer auf mich zukam, sah ich mich schon im Magen eines Ogers enden. Anscheinend hatten sie aber keinen Appetit auf einen zähen alten Zwerg. Komischerweise schnitt der Kerl mir nicht die Kehle durch, sondern nur meinen Bart ab. Eine Schande ist das! Na, im Gegensatz zum Kopf wächst der Bart wenigstens wieder nach. Dann ließen die Oger mich für tot liegen und trollten sich davon.“

An mehr kann Baldur sich im Moment nicht erinnern. Er kann nicht laufen, da ein Bein und auch mehrere andere Knochen gebrochen sind. Er bittet die Abenteurer, ihn nach Thame in den **Zwergenhof** zu bringen, da er so am schnellsten in die Obhut von Zwergenpriestern kommt, die vielleicht etwas mehr für seine Verletzungen tun können. Falls die Spieler nicht von alleine darauf kommen, schlägt er vor, eine Trage aus Ästen und Zweigen zu bauen, auf der er transportiert werden kann. Im Notfall bietet er den Abenteurern auch eine Belohnung, wenn sie ihn nicht aus reiner Zwergenfreundlichkeit mitnehmen wollen. Während der ganzen



Unterhaltung spielen Sie als Spielleiter die Rolle Baldurs. Er ist ein erfahrener Zwergenkrieger (Grad 6), der gegenwärtig nur ein Ziel hat: so schnell wie möglich zu anderen Zwergen gebracht zu werden, damit diese sich um die geraubte Botschaft kümmern können.

Da Baldur während dieses Abenteuers nicht mehr zum Einsatz kommen kann, brauchst du keine Spieldaten für ihn. Wenn du ihn in einem späteren Abenteuer, das du dann selbst entworfen hast, einsetzen willst, kannst du seine Spielwerte selbst festlegen (s. *Der Kodex*, S. 196). Für die Spieler ist es immer schön, Bekannten aus früheren Abenteuern zu begegnen, seien es Freunde wie Baldur, auf deren Hilfe man zählen kann, oder Feinde, die einem einst entwischt sind.

Es kann übrigens sein, dass die Spieler den Ogern gleich folgen wollen. Lass es sie ruhig versuchen. Wenn ein **EW:Spurensuche** mit einem Zuschlag von +4 wegen des nassen Bodens gelingt, der kann die Spur aufnehmen. Er sieht Abdrücke von großen Füßen, von nicht ganz so großen Füßen und von den Hufen des Maultiers, das Baldur dabei gehabt hat. Folgen die Abenteuerer der Spur, die nach Südwesten führt, ist nach einer Stunde ein weiterer **EW:Spurensuche** nötig, diesmal ohne Zuschläge, da der Boden jetzt ziemlich felsig geworden ist. Scheitert der Erfolgswurf, verlieren die Abenteuerer die Spur und müssen unverrichteter Dinge umkehren. Gelingen ihnen anschließend noch **4 EW:Spurensuche**, dann finden sie nach insgesamt 5 Stunden Marsch tatsächlich den Schlupfwinkel der Unholde, die Baldur überfallen haben. Du kannst dann mit dem Spiel bei »Die verfallene Festung« weitermachen. Es ist aber eher unwahrscheinlich, dass Spielerfiguren vom 1. Grad so viele Erfolgswürfe hintereinander schaffen.

Ein neuer Auftrag

Die Rückreise nach Thame verläuft ohne weiteren Zwischenfall. Am nördlichen Stadttor fragt ihr nach dem Weg zum Zwergenhof. Das große Gelände ist nicht zu verfehlen, und ihr lasst Baldur dort in der Obhut der heilkundigen Priesterin Ismelda, die der Zwergengöttin Lishadi dient, zurück. Sie lässt sich von euch einen Ort nennen, wo sie euch erreichen kann, denn sie nimmt an, dass der Meister des Zwergenhofes Glarn Rabenbart sich noch persönlich bei euch bedanken will. Ihr nennt die Kneipe *Der einbeinige Kobold*, einen bekannten Treff für Abenteuerer, wo ihr eure Abende verbringt, wenn ihr nichts Besseres zu tun habt.

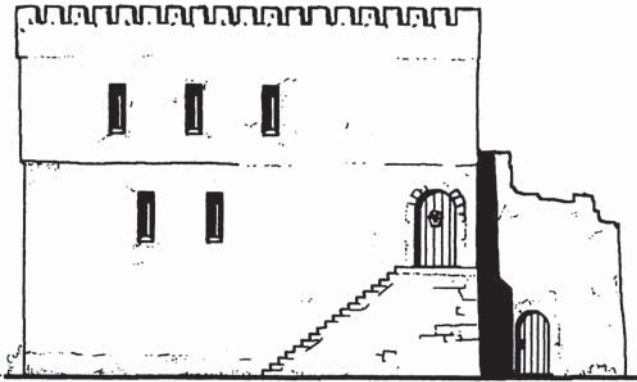
Noch am gleichen Abend überbringt euch ein Straßenjunge die Bitte, sofort zum Zwergenhof zu kommen. Dort angekommen, werdet ihr zu Meister Glarn, einem reich gekleideten Zwerg mit einem eindrucksvollen schwarzen Bart, gebracht. Er überreicht jedem von euch einen Beutel mit **20 Gold- und 100 Silbermünzen** als kleine Anerkennung, dass ihr Baldur nach Thame gebracht habt. Dann fragt er euch mit ernstem Gesicht, ob ihr bereit seid, in seinem Auftrag die Unholde aufzuspüren, die den Boten aus Dvernaut überfallen haben, und ihm vor allem die Nachricht des Zwergenkönigs der Pengannion-Berge zu bringen. Sie befindet sich in den Satteltaschen, die zusammen mit Baldurs Maultier und seinem übrigen Besitz geraubt worden sind.

Meister Glarn bietet von sich aus eine Belohnung von **insgesamt 200 Goldstücken** für die Botschaft an. Er ist aber bereit, sie bis zu **400 Goldstücken** zu erhöhen, wenn die Spieler nicht zufrieden sind. Feilschen um den Lohn gehört zum Rollenspiel, und Zwerge versuchen zu sparen, wo sie nur können. Fragen die Spieler, warum gerade sie losziehen sollen, erklärt ihnen der Zwerg, dass die Stadtwache von Thame nur in der allernächsten Umgebung der Stadt aktiv wird und es zu lange dauern würde, Truppen aus Gimil-dum zu holen. Die Angelegenheit ist dringend, denn wer weiß, wie lange die räuberischen Unholde noch in der Nähe bleiben. Natürlich könnte Glarn die Ordenskrieger von Thame um Hilfe bitten, aber er weiß nicht, was in der Botschaft steht, und er würde es daher nicht gerne sehen, wenn sie in die Hände der menschlichen Obrigkeit fällt. Dies sagt er den Abenteuerern allerdings nicht. Nur, wenn ein Zwerg unter ihnen ist, nimmt er ihn zur Seite und bittet ihn, dafür zu sorgen, dass seine menschlichen Gefährten nichts vom Inhalt des Briefes erfahren.

Haben die Abenteuerer den Auftrag angenommen, ist Glarn Rabenbart bereit, ihnen mitzuteilen, an was sich der Bote Baldur inzwischen noch erinnern konnte und was er selbst herausgefunden hat. Wichtig sind vor allem die drei folgenden Informationen.

1. Die beiden Unholde haben seltsamerweise Albisch miteinander gesprochen. Es ist daher nicht sicher, ob beide Oger waren. Baldur hat ja nur einen deutlich gesehen.
2. Baldur hat mitbekommen, dass die Räuber „zurück zur alten Motte“ aufbrechen wollten. Damit muss eine Hochmotte gemeint gewesen sein, eine einfache Art von albi-scher Burg. Glarn Rabenbart hat nachgeforscht und nur eine einzige von den Menschen aufgegebene Festung in der Umgebung des Überfalls gefunden: die seit mehr

Ansicht von Süden



als 50 Jahren verlassene **Burg Norrenshold**, wo sich die Unholde vermutlich eingenistet haben. Er kann den Abenteurern eine genaue Wegbeschreibung mitgeben.

3. Die Tatsache, dass der Oger Baldurs Bart abgeschnitten und mitgenommen hat, hat böse Erinnerungen an ein fürchterliches Monster geweckt, dass vor Jahren die Gegend unsicher gemacht hat: der **Oger von Thame**.

Glarn Rabenbart bittet die Abenteurer, gleich am nächsten Morgen aufzubrechen und vorsichtig zu sein. Damit sie für alles gewappnet sind, schenkt er ihnen **drei Heiltrünke**, die einem Verwundeten je 1W6 LP und AP zurückgeben. Die Spieler können ihren Auftraggeber noch ausfragen, aber er kann ihnen außer einer generellen Beschreibung von Ogern (s. das *Bestiarium* im *Kodex*) oder einer Hochmotte (s. *Die verfallene Festung*) nichts mehr sagen, was ihnen noch bei ihrem Auftrag helfen könnte.

Der Oger von Thame war ein ausgesprochen großes und hässliches Exemplar seiner Art. Er hauste in den Vorbergen des Artross über Thame und überfiel regelmäßig Reisende zwischen der Stadt und der Zwergenfestung Gimil-dum. Er trug einen Kittel aus den Bärten von 20 Zwergen, die er eigenhändig erschlagen hatte. Dank einer schwarzen Hexe aus dem Wald von Tureliand, der der Unhold gelegentlich zu Diensten war, verlieh das Gewand ihm zusätzliche Riesenkräfte, wenn er im Kampf zu unterliegen drohte. Dies half ihm allerdings nichts gegen den albischnen Recken Beornwulf Mac-Beorn, der den Oger vor nunmehr 14 Jahren erschlug. Was aus dem Kittel geworden ist, weiß niemand.

Bevor die Spieler losziehen, haben sie noch Gelegenheit, weitere Ausrüstungsgegenstände zu kaufen. Als Spielleiter solltest du sie darauf aufmerksam machen. Geld genug haben sie ja: allein 80 GS pro Kopf von Philas Oikoneon und Glarn Rabenbart. Die anschließende Anreise zur alten Burg Norrenshold verläuft ohne Zwischenfälle, damit die Spielerfiguren frisch und ausgeruht am Schauplatz ihres ersten Abenteuers ankommen.

Die verfallene Festung

Burg Norrenshold ist auf der Karte der Umgebung von Thame eingezeichnet (s. S. 39). Um diesen Ort zu erreichen, nehmen die Abenteurer die ihnen bereits bekannte kleine Straße Richtung Loch Graene, von der ein kaum noch erkennbarer, mit Büschen überwachsener Weg abzweigt. Nach dreieinhalb Tagesreisen stehen sie auf einem Pass und sehen aus Richtung Süden auf die Burgruine herab. Dabei bietet sich ihnen das folgende Bild.

Ihr blickt von der Passhöhe in ein kleines Hochtal herab, durch das sich der Weg, den ihr gekommen seid, schlängelt. Etwa in der Mitte erhebt sich ein kleiner, von einem tiefen Graben umgebener Hügel, dessen Flanken offensichtlich bearbeitet worden sind, um sie steiler und nur unter großen Schwierigkeiten begehbar zu machen. Auf dem Hügel stehen die Überreste von Burg Norrenshold, zu der eine Rampe mit breiten Stufen hochführt. Die Festung ist eine der hier im Grenzland üblichen Hochmotten und besteht aus nicht viel mehr als einem massiven Steinhaus auf der Hügelkuppe. Es war von Holzpalisaden umgeben, von denen aber nur noch wenige Reste zu sehen sind. Wie ihr von eurem erhöhten Standpunkt aus erkennen könnt, ist das Flachdach des Festungshauses teilweise eingestürzt. Von den Wirtschaftsgebäuden, die zur Burg gehörten, sind am Fuß des Hügels nur noch einige Mauerreste zu erkennen. Vermutlich waren dies die üblichen, zu einer solchen Festung gehörenden Häuser: Stallungen, Scheunen, Schmiede, Wohnräume für die Waffenknechte und das Gesinde. Das Tal und die Ruine liegen ruhig da. Außer einem am Himmel kreisenden Adler rührt sich nichts.

Du kannst den Spielern jetzt die Außenansicht der Hochmotte hier auf S. 10 zeigen, wie sie sie von ihrem Standpunkt aus sehen. Vermutlich fragen die Spieler, ob sie sich ungesehen an das Festungshaus heranschleichen können. Du kannst ihnen dann mitteilen, dass dies für die Gruppe als Ganzes prak-