



Wolfswinter

von

Dirk Richter

unter Mitarbeit von
Jürgen E. Franke

MIDGARD

AUSZUG

Einsteigerversion
ab 12 Jahren



Danksagung

Mein besonderer Dank gilt Peter Käfer für seine Vorleistungen in *Das Abenteuer beginnt*. Dank auch an Dirk Richter, der mir mit seinen wohlfeilen Schriften über die Zwerge so manche hilfreiche Anregung verschafft hat. Ebenfalls sehr hilfreich war *Alba - Für Clan und Trone!* aus der Feder von Thomas Kreutz und Ludger Fischer. Ohne die Klassiker unter den MIDGARD-Reiseabenteuern, namentlich *Die Insel des Widdergottes*, *Die Suche nach dem Regenstein*, *Vierzig Fässer Pfeifenkraut* und *Die große Salzkarawane*, hätte dieser zweite Spielband so nicht entstehen können. All den Autoren dieser vorzüglichen Abenteuer gebührt mein Dank - ihr habt mir viele nützliche Informationen für diesen Spielband beschert! Zu Dank verpflichtet bin ich noch Rainer Nagel für sein wunderbares *Das große Abenteuer der kleinen Halblinge* und Eva Molitor für ihr fleißiges Fehlerausbügeln. Ein Dankschön nicht zu letzt an Elsa und Jürgen Franke, dafür, dass sie uns MIDGARD überhaupt erst möglich gemacht haben!

- Dirk Richter -

Impressum

copyright © 2007 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
Printed in Germany 2008; 1. Auflage
<http://www.midgard-online.de>

Titelbild: Jan Patrik Krasny (© Jan Patrik Krasny, via Agentur Schlick);

Umschlaggestaltung: Ulf Lehmann

Illustrationen: Ana Luiza Koehler (via Ideenstudio Paul & Paul),

Ulf Lehmann und Rainer Nagel

Karten, Lagepläne und Zielreize: Ulf Lehmann

Lektorat: Rainer Nagel

ISBN 978-3-924714-80-2



Inhalt

Auszug

In eigener Sache	4
Der Weg ins Abenteuer	5

Teil 1: Wolfswinter

Morvill und die Umgebung	9
--------------------------------	---

Episode 1:

Zwischen den Abenteuern	12
Auf Dun Irensrod	21
In Morvill	26
Zwischenspiele	33

Episode 2:

Hatz nach den Zutaten	48
Neue Aufgaben	48
Der Hatz erster Teil	55
Der Hatz zweiter Teil	66

Episode 3:

Zwischenspiel auf der Burg	84
Wieder zurück!	84
Rätseln auf der Spur	89

Episode 4:

Suche nach der Drachenschmiede	97
Auf nach Baramzigl	99
Im Rücken der Berge	113

Episode 5:

Geheimnissen auf der Spur	122
In Baramzigli	122
Finale mit den Verfolgern	126
Rückreise und Ausblick	140
Besondere Schätze	141

Teil 2: Die Regeln

Leitfaden zum Lernen und Steigern

.....	144
Lernkosten	144
Das Erreichen neuer Grade	146
Neue Künste	148
Liste der neuen Fertigkeiten	149
Waffenfertigkeiten	152
Magischer Almanach	153
Die Zauber	155

Anhang	
Und eine Spielerfigur	166
Vorgefertigte Spielerfiguren	168
Index	174

Auszug



versehen (dem verschnörkelten Buchstaben T).

Wird der Spruchrolle behälter genau untersucht, kann man in einem doppelten Boden finden. Diese Geheimfach kann auch mit einem geheimen **EW:Wahrnehmung** zufällig entdeckt werden. Darin befindet sich aufwendig in Leder eingewickelt (damit es nicht klappert) ein großer **Rubin** im Wert von 300 GS.

Geschätzte Catriona!

Thalion entbietet Dir seinen Gruß. Der Herr über die Nebelberge wünscht ein Gespräch mit Dir. Als sein ranghöchster Mitstreiter bin ich berechtigt, mit Dir Verhandlungen zu führen. Es ist wichtig, dass wir unsere Kräfte vereinen. Teile meinem Abgesandten Deine Antwort mit, oder übergebe ihm Deine Botschaft. Er wird sie mir unverzüglich mitteilen.

Gegeben und gestiegelt am Siebtage der 1. Trideade im Feenmond des Jahres 2417 nL

Thalion

Der Text dürfte die Abenteurer überraschen. Offensichtlich wird in dem Schreiben um ein Gespräch ersucht, bei dem es um eine Art von Zusammenarbeit gehen soll. **Thalion** ist ein Name, der den Gefährten aus *Klingensucher* und durch die Nachforschungen der Spieler in Morvill bekannt ist. Außerdem handelt es sich bei Thalion um genau jenen Hexen-

meister, der für den Tod von Daergals Eltern und die schöne Brandnarbe in Erwins Gesicht verantwortlich ist.

Da der Brief sozusagen am Wegesrand gefunden wurde, kann man davon ausgehen, dass er seine Empfängerin Catriona erst gar nicht erreicht hat. Der im Brief erwähnte Abgesandte dürfte hier sein Leben ausgehaucht haben, der Kopf kürzlich aufgepflockt worden sein. Wenn es die Spieler nicht schon ahnen, ja, der Rumpf gehört zum frisch gepfählten Kopf des Halborcs.

Damit die genaue **Zeitangabe** im Brief richtig eingeordnet werden kann, finden sich für dich in der Box »*Kalender und Zeitangaben*« (s. Seite 70) die nötigen Hintergrundinformationen, um zukünftig in der Sprache der Spielwelt Zeitangaben treffen zu können.

Vermutlich erreichen die Gefährten das Salach-Moor gegen Ende ihres 2. Reisetages auf der Hatz. Dies entspricht dem Zwölftag der 1. Trideade des Feenmondes. Thalions Brief ist demzufolge gerade einmal fünf Tage alt.

Myriel kann darüber hinaus auch ein paar Vermutungen zum Schreiben beisteuern:

- Thalion dürfte tatsächlich der gefährliche Hexenmeister sein, der seit mehreren Jahren vor seinem unbekanntem Versteck in den Nebelbergen aus das Umland bis zur Thame hin unsicher macht.
- Wer der im Schreiben angesprochene „Herr über die Nebelberge“ sei, weiß sie nicht. Es könnte sich dabei vielleicht



um einen mächtig gewordenen Kriegsherrn der Orcs aus den Nebelbergen handeln oder um eine noch unbekanntere Macht; jedenfalls lasse Thalions Äußerung in dem Schreiben nichts Gutes vermuten.

- Bei dem Adressaten des Schreibens, der „geschätzten Catriona“, dürfte es sich um die Moorhexe handeln, die für ihren Zirkel aus Schwarzen Hexen Teile des Salach-Moores beansprucht. Genau wegen dieser Hexe habe es Nervan für nötig befunden, dass sie gemeinsam mit den Gefährten auf die Hatz ziehe, denn in das Moor der Wycca, wie die Albai solche finsternen Hexen zu nennen pflegen, müssen sie wegen einiger Zuteile auf jeden Fall einziehen. Daher sei es allemal ratsam, das Moor besonders vorsichtig vorzugehen.

Im Gebiet der Oger

Die Oger im Salach-Moor sind nach menschlichen Maßstäben hässlich, ungeschickt, stark und brutal. Sie laufen allerdings nicht nackt herum, sondern bedecken ihre Blöße mit einem Lendenschurz aus Fell oder Lumpen. Die Anführer der Oger haben sogar eine gewisse boshafte Gerissenheit entwickelt und sichern sich ihren Führungsanspruch durch noch größere Brutalität bei zugleich leichter Reizbarkeit. Im Ergebnis machen sie damit ihre allmählich nachlassende Stärke gegenüber den Jüngeren mehr als wett.

Die Oger im Moor leben in kleinen Familienverbänden aus 2W6 Mitgliedern; sie dienen der Moorhexe **Catriona**. Wenn sie auch alle die gleiche Herrin haben und deren Autorität aufgrund ihrer Zauber-