



Melzindar - Einstieg

Übersicht

Das Abenteuer *Melzindar* eignet sich für 4 bis 8 Spielerfiguren mittleren Grades; die Gradsumme der Gruppe sollte zwischen 24 und 40 liegen. Die eigentliche Handlung beginnt im Artrossgebirge, wo eine vor allem von Zwergen gern benutzte Passstraße Ywerddon und Alba verbindet. Auf welche Weise die Spielerfiguren zum Startpunkt des Abenteuers, dem *Rasthaus am Hohlen Tobel*, kommen, bleibt dem Spielleiter überlassen. Eine Möglichkeit, wie die Gefährten aus dem Umland von Thame in diese abgelegene Gegend gelangen können, wird im Folgenden beschrieben. Der Spielleiter kann aber auch direkt mit dem Abschnitt »Auf dem Zinvitzigil« und damit mit dem eigentlichen Abenteuer beginnen. Im Rahmen einer Kampagne wäre es auch nicht unelegant, wenn der Spielleiter die Bekanntschaft mit Rondrur Flammenstich, einem fähigen, aber etwas seltsamen Gefährten, bereits in einem früheren Abenteuer anbaut. Dann können die Abenteurer die Hochalmspitze auch als seine Begleiter aufsuchen.

Schafsräuber

Die Nacht der blutigen Wolle

Es ist ein kalter Spätherbst im albischen **Weald**, der nahende Winter ist schon zu erahnen. An den Osthängen der Hochpass-Berge weiden noch Schafe des Clans Rathgar. Da kommen aus den Weiten des Heidelandes Fyrd des landlosen Clans MacTreach geschlichen. Sie sind auf eine Herde des Syre Edan MacRathgar aus, schwer von feiner Wolle und fett von der saftigen Herbst- und Sommerweide, was gutes Geld bringen soll. Die Männer sind keine gewohnheitsmäßigen Diebe, aber sie sind in diesem Jahr vom Pech verfolgt. Sturm und Sommerhagel haben die Ernte teilweise vernichtet, der alte Nachtmarder ist in den Hühnerstall eingebrochen und hat unter den Vögeln gewütet, die man nun gerne in der Suppe gesehen hätte. So bilden die Männer unter Führung von **Fingal MacTreach** eine Truppe, um in einer der letzten Weidenächte den Hirten und seinen Jungen zu überfallen

und die Schafe wegzuführen. Dabei fließt unerwartet Blut: Der Junge Duncan will die Herde seines Herrn tapfer verteidigen, und mit der Hitzigkeit der Jugend lässt er sich nicht von der Übermacht eines Besseren belehren. Einer der Fyrd erschlägt ihn im Zorn. Die Männer sind erschüttert, aber jetzt bleibt ihnen nichts anderes übrig, als auch den alten Vater schnell zu töten. Die Schafräuber wissen, dass Syre Edan diesen Mord nur mit Blut sühnen kann. So darf ihm niemand verraten, wer es vergossen hat. Auf dem Markt in Thame können die Tiere nicht mehr verkauft werden, da die Tat hier schnell die Runde machen wird. Fingal entscheidet, die Herde unverzüglich auf wilden Pfaden gen Westen in den Artross zu treiben. Die Zwerge zahlen gute Münzen für albische Wolle, und auf der abgelegenen Hochalmspitze werden die Leute vom bärtigen Volk nicht ahnen, was in den Tälern der Menschen vorgefallen ist.

Jäger und Räuber

Die Abenteurer erhalten von Edan MacRathgar, Syre in Vestnor den Auftrag, die Diebe und Mörder zu fangen. Fehlen ihnen selbst die Fähigkeiten, sich an deren Fersen zu heften und ihrer Spur zu folgen, bekommen sie einen erfahrenen Fährtensucher an die Seite gestellt. Die Strecke bis zur Hochalmspitze beträgt **ungefähr 75 km** Luftlinie. Wegen der Größe der verfolgten Gruppe fällt es den Jägern nicht schwer, der Spur der Schafe und ihrer Räuber zu folgen (+6 für *Spurenlesen*). Die Verfolger können den Weg höchstens stundenweise verlieren, bis sie ihn dann doch auf jeden Fall wiederfinden. Da Fingal MacTreach das auch weiß, setzt er seine Hoffnung auf schnelles Vorwärtstreiben und dass das stets launische Wetter in den Bergen auf seiner Seite ist und die verräterischen Spuren tilgt. Wenn ihm ein **EW: Wahrnehmung** gelingt, dann merkt er rechtzeitig, dass ihm jemand auf den Fersen ist. Dann werden aus den Dieben verzweifelte Flüchtlinge, die ihr Leben auch mit einem Hinterhalt verteidigen.

6 Schafdiebe (Kämpfer, Grad 1)

11 LP, 8 AP - TR - St 60, Gw 60, B 24 - MW+12, EP 1

Angriff: Dolch+7 (1W6), Keule+5 (1W6), Langbogen+5 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10



Fingal MacTreach (Clankrieger, Grad 4)

15 LP, 29 AP - KR - St 81, Gw 60, In 85, B 24 - EP 2

Angriff: Anderthalbhänder+11 (1W6+4/1W6+3), Dolch+10 (1W6+1), kleiner Schild+2; Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+13/14/12

Bes.: *Kampftaktik*+13, *Laufen*+6, *Spurenlesen*+9, *Tarnen*+8, *Wahrnehmung*+6

In der Nähe der Hochalm Spitze endet die Jagd in einem Fiasko, auch wenn die Gefährten die Diebe stellen können. In den Bergen dieser Tage gibt es noch andere, grausamere Jäger, die durch das Blöken der Schafe angezogen werden. Ein **Dunkelwolfrudel** greift überraschend ein und macht die Anstrengung der Abenteurer zunichte. Selbst wenn die Abenteurer Fingal und seine Gefährten bezwungen haben, können sie die Herde nicht retten. Die großen struppigen Tiere fallen ein und töten so viele Schafe wie möglich. Die Zweibeiner beachten sie mehr oder weniger nicht. Im Rudel kann sich aber ein **Geisterwolf** befinden, der den Abenteurern gefährlich werden kann, da er von listiger Bosheit getrieben wird. Dennoch sind die Untiere nicht gekommen, um sich von Eisen schwingenden oder Pfeile verschießenden Gegnern umbringen zu lassen. So bleiben höchstens 1-2 Wölfe auf dem Schlachtfeld liegen, bevor der Rest das Weite sucht.

10 Dunkelwölfe (Wolf, Grad 3)

12 LP, 17 AP - LR - St 60, Gw 60, B 30 - MW+19, EP 2

Angriff: Biss+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - *Kehlbiss* - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

Bes.: *Kampftaktik*+10; eventuell Gefahr von Wundinfektion durch schweren Biss

Geisterwolf (Wolf, Grad 4)

16 LP, ∞ AP - LR - St 80, Gw 60, B 30 - EP 4

Angriff: Biss+8 (1W6+1 & *Verdorren*); Raufen+7 (1W6-2) - *Kehlbiss* - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/16/12

Bes.: *Kampftaktik*+10

»**Zaubern**+15:« *Verdorren* (bei schwerem Treffer)

Weiter zur Hochalm Spitze

Bevor die Abenteurer den Rückweg antreten, taucht eine kleine Schar Zwerge auf, die die Kampfgeräusche vernommen hat und nach dem Rechten sieht. Als Holzfäller, die im Wald Bäume schlagen waren, sind sie mit Äxten bewaffnet, aber sie sind schnell bereit, den Abenteurern zu helfen. Sie bringen die Fremden zum Rasthaus auf der Hochalm Spitze: Einmal weil das wohl der angemessene Ort für Nicht-Zwerge ist, zum anderen weil sie sowieso vorhatten, heute Abend

dort hinzugehen. Von der Hochalm Spitze sollen die Abenteurer später bequem den Heimweg antreten können. Die Holzfäller kümmern sich um eventuell verletzte Abenteurer, indem sie Gliedmaßen schienen und Tragbahnen machen. Sie versuchen auch, die Getöteten aufzusammeln und mitzunehmen.

Gambrina, die Wirtin im *Rasthaus am Hohlen Tobel*, ist eine Priesterin der Zwergengöttin Lishadi. Sie kann die Fäulnis, die der Biss des Geisterwolfs verursacht hat, mit *Heilen von Krankheit* beenden; da ihr jedoch keine *Allheilung* zu Gebote steht, kann sie nicht die Wirkung des Verdorrens aufheben.

Da Abenteurer im Kampf mit den Dunkelwölfen vielleicht schwerere Verletzungen davongetragen haben, empfehlen sich ein paar Tage Aufenthalt im *Rasthaus am Hohlen Tobel* von allein. Um dies zu unterstreichen, kann der Spielleiter entscheiden, dass die Bisse der Wölfe, die sich in letzter Zeit von verwesendem Fleisch ernährten, eine Infektion verursachen können (s. DFR, S. 106). Eine andere Möglichkeit ist, dass die Zwerge den kampferprobten Fremden die Jagd auf die gefährlich gewordenen Wölfe ans Herz legen (s. »*Blutjagd*«).

Fingal MacTreach

Was Fingal MacTreachs weiteres Schicksal betrifft, so hat der Spielleiter verschiedene Möglichkeiten. Der Clankrieger könnte sich davongemacht haben, um in den Tiefen des alpbischen Waldes oder den Tälern der Gwinel-Berge unterzutauchen, so dass die Abenteurer vergeblich nach ihm suchen. Er könnte aber auch die Hochalm Spitze noch nicht verlassen haben - sei es, weil er sich hier erst einmal sicherer fühlt als auf heimatlichem Boden, sei es, weil ihn eine brandige Bisswunde am Fuß und Fieber hier festhalten. Ein kürzlich erloschenes Lagerfeuer, ein abgezogenes Hasenfell oder ein über ein gestohlenen Brot erzürnter Bergbewohner können die Gefährten auf Fingals Spur bringen. Wenn ihm ein **EW: Wahrnehmung** gelingt, bemerkt er seine Verfolger so rechtzeitig, dass er sich tarnen oder unverzüglich die Beine in die Hände nehmen kann. Er verteidigt seine Freiheit und versucht, einen einzelnen Abenteurer überraschend aus einem Versteck heraus zu überwältigen, um sich mit dessen Leben freien Abzug zu erpressen.



Auf dem Zinvitzgil

Die Spielerfiguren befinden sich zu Beginn dieser Geschichte auf der *Hochalmspitze (Zinvitzgil auf Dvarska)*, einem 2600 m hohen Berg im großen nördlichen Gebirgszug des Artross-Massivs. Der Artross und seine Gipfel sind eher keine Gegenden, in die es Reisende rein zufällig verschlägt - es sei denn, sie sind albische Zwerge. Unabhängig davon, wie der Spielleiter seine Gruppe an diesen Ort gebracht hat, finden sich die Abenteurer im *Rasthaus zum Hohlen Tobel* wieder. Es ist später **Herbst**, und der kommende Einbruch des Winters gibt dem Abenteurer seine eigene Note. Der Spielleiter sollte seinen Spielern ein wenig Zeit und Anlass geben, die Zwerge im Rasthaus näher kennen zu lernen, damit sie eher einen Grund haben, ihnen zu helfen.

Das Rasthaus am Hohlen Tobel

Wenn die Gefährten die Hochalmspitze erstmals betreten, können sie früher oder später an Rauchsäulen von Hütten und den Geräuschen von Äxten, die sich in Holz graben, erkennen, dass fleißige Bergbewohner in der Nähe sein müssen. Eine kleine Schar Zwerge taucht auf, die im Wald Bäume geschlagen haben. Sie empfehlen den Fremden das Rasthaus auf der Hochalmspitze: Einmal weil das wohl der angemessene Ort für Nicht-Zwerge ist, zum anderen weil sie sowieso vorhatten, heute Abend selbst dort hinzugehen.

Ihr seid zu Gast in einem Rasthaus, das hoch oben auf dem Berg an einer Waldschlucht liegt. Es ist ein großes, langgestrecktes Haus, das vielen reisenden Zwergen aus

dem Artross und dem Pengannion Obdach bietet. Das untere Geschoss besteht aus Steinmauern, die sehr dick aussehen. Das darauf hockende Wohngeschoss mit Stube, Küche und Kammern ist aus Holzbalken gebaut und trägt ein flachgeneigtes Dach aus Holzschindeln, die mit Steinen beschwert sind. Neben dem Haus steigt leicht ein geröllübersäter Hang in die Höhe, auf dem nur Gräser und einige Büsche wachsen. Eure Führer zeigen euch eine alte Runeninschrift auf dem Balken über der Eingangstür: *Muzuk Gagaptumt*. In eurer Sprache bedeutet das so viel wie „*Das Rasthaus am Hohlen Tobel oder Das Rasthaus an der Hohlschlucht*“.

Das Rasthaus steht genau am Eingang einer engen, tiefen Waldschlucht, die sich auf der Nordseite des Berges hinab zieht. Durch diese Schlucht läuft der Hauptweg der Zwerge zwischen dem Artross und dem Pengannion. Im Winter bleibt das Rasthaus offen, auch wenn zu dieser Jahreszeit tagelang keine Reisenden erscheinen, und die Bewohner kommen mit eingelagerten Nahrungsmitteln über die Runden.

Das Rasthaus ist schlicht und robust gebaut, aber großzügig. Die Stube ist geräumig, so dass hier ohne Weiteres zwei Dutzend Gäste gleichzeitig verköstigt werden können. Zwei gekachelte Holzöfen wärmen die Stube. Unter der Küche dürfen Menschen sich keinen Quell großartiger Genüsse vorstellen: Die meisten Mahlzeiten bestehen aus Käse, Brot, geräucherten Würsten und - wenn es etwas Besonderes sein soll - einer warmen Käsesuppe. Da die Hochalmspitze ein Knotenpunkt vieler verborgener Gebirgspässe der Zwerge ist, besitzt das Rasthaus eine große Anzahl Schlafkammern, die alle mit vier hölzernen, mit Stroh und Heu gefüllten Schlafkästen versehen sind. Zwei dieser einfachen Betten sind jeweils platzsparend aufeinandergesetzt. Das steinerne Untergeschoß enthält neben den Vorratsräumen und einer Brauerei auch Ställe für Esel und Maultiere sowie Lager Räume für Handelsgüter. Ein kleines Nebengebäude aus Stein dient als Schutzstall für Kühe und Schafe, aber auch als Backhaus.