

Kisten, Kjuldren und Kalamitäten

von David Bakker

Kisten, Kjuldren und Kalamitäten ist ein kurzes MIDGARD-Abenteuer für 3 bis 6 niedriggradige Figuren.

Haelgarde, Alba, später Herbst, der erste Schnee ist bereits gefallen. Neela von der örtlichen Magiergilde, der Phönixgilde bittet die Abenteurer zu sich ins Gildengebäude ein. Sobald die Abenteurer eingetroffen sind, kommt sie schnell zum Punkt:

„Im Osten gibt es ein Land, in dem Zauberer unserer Unterstützung bedürfen. Sind Euch die ‚Kjuldren‘ ein Begriff? Hexer in Waeland, benannt nach ihrem Mentor, dem Gott Kjull. Und damit die einige der wenigen Leute, die in Waeland Magie nutzen. Wir suchen Leute, die Zaubermaterial nach Waeland bringen.

Schmuggel? Für die Waelinger vielleicht. Für uns ist es ein Warentransport. Wir werden die Lieferung tarnen. Früher sind wir nach Usegorm gefahren, aber da schöpfen die dort Verantwortlichen langsam Verdacht. Daher möchten wir die Flucht nach vorne an: Wagt Euch in das Herz Waelands: Runenburg oder Runsgard, wie es in der Sprache der Waelinger heißt.

Die eigentliche Schiffs-Überfahrt wird der Kapitän Gunnar erledigen. Er weiß Bescheid. Seine Mannschaft nicht, für die seid Ihr Passagiere, die aus irgendeinem Grund zusammen mit Gunnar nach Runenburg müssen.

Gunnar wird Euch nach Runenburg lassen und einen Pferdewagen organisieren. Danach seid Ihr auf Euch allein gestellt. Ihr müsst die Kisten mit einem Pferdewagen aus der Stadt rausbekommen und ins Gasthaus „Zum Strohmänn“ in der Nähe des Dorfes Storjord bringen, etwa drei Stunden Wagenfahrt entfernt. Gunnar will nicht mehr als nötig damit zu tun haben, die eigentliche Wagenfahrt müsstet ihr alleine durchziehen. Geld von den Kjuldren kassieren müsst Ihr nicht.“

Neela bietet 800 GS pro Person an, 100 GS im Voraus. Alternativ kann man kostenlos („Lernen als Belohnung“, d. h. kein Gold und halber EP-Bedarf) bei der Gilde *Sprache:Waelska+8* lernen.

Die Überfahrt von Haelgarde nach Runsgard

Die Überfahrt bei Gunnar und den Waelingern verläuft entspannt. Die Seeleute sind zurückhaltend. Gunnar stellt die Abenteurer als Passagiere vor, wie vereinbart. Die Ladung besteht aus den Kisten für die Kjuldren sowie aus mehreren gleichartigen Kisten mit Fisch. Diese sollen als Tarnung dienen.

Auf See passiert nichts Aufregendes. Die Fahrt ist entspannt.*

Kurz vor Ankunft wird Gunnar konkret: Er sagt (falls nicht schon bekannt), dass nach Runsgard Fremde nur mit Begleitung hineindürfen. Er muss daher bitten, die Sache möglichst schnell und diskret durchzuführen.

Die Ankunft ins Runsgard

Es ist früher Nachmittag. Gunnar sagt: „Ich werde die Formalitäten erledigen. Das sollte maximal eine Stunde dauern. Macht Euch bereit, die Kisten danach umzuladen.“

Zwei Stunden vergehen, nichts passiert. Falls die Abenteurer sich eigenständig am Hafen umgucken und/oder noch eine Stunde warten, erfahren sie den Grund: Gunnar hat Probleme, die Ware freigegeben zu lassen. Vom Hafen runter kommen sie ohne weiteres nicht – ist verboten und wird kontrolliert.

Am späten Nachmittag – es dämmt bereits sichtbar – klappt es dann doch: Gunnar kehrt zurück und bringt direkt den Wagen mit. Er macht Druck: „Nun seht zu, dass Ihr die Kisten auf den Wagen und dann hier weg bekommt.“ Falls die Abenteurer (zu Recht) die fortgeschrittene Zeit anmerken und eine Verschiebung der Fahrt auf den Folgetag vorschlagen, wird Gunnar ohne Diskussion ablehnen: „Seid Ihr wahnsinnig? Seht zu, dass der Kram hier wegkommt. Ich hab keine Lust, noch mehr Fragen für Euch zu beantworten.“

Ein *EW:Naturkunde* verrät: In drei Stunden ist es abends. Die Fahrt heute noch zu erledigen ist schwierig, aber möglich. Die Beladung des Wagens dauert eine halbe Stunde. Wenn der Spielleiter will, kann er Stärkeproben würfeln lassen. Falls diese nicht gelingen, wird Gunnar selbst mithelfen – spätestens dann sollte jedem klar sein, dass es ihm ernst ist.

Am Stadttor und dahinter

Gunnar ist nicht mehr dabei. Die Fahrt aus Runsgard erfolgt auf einem Transitweg vom Hafen aus der Stadt, diesen dürfen auch Fremde und Unfreie befahren. Die Torwachen, zwei Personen, sind misstrauisch („Heute noch? Hat das nicht Zeit bis morgen? Warum nicht?“) und fragt kritisch nach. Die Abenteurer sollten irgendwie an den Wachen vorbei kommen, ohne viel Zeit zu verlieren. Ein *EW:Beredsamkeit* kann funktionieren, andere Möglichkeiten sind ebenfalls denkbar. Gewalt ist indes keine gute Idee – Runsgard ist eine große Stadt mit vielen wichtigen Waelinger-Stätten, da sind die Abenteurer definitiv in der Unterzahl.

Falls es die Abenteurer nicht schaffen, werden sie erst nach einer halben Stunde durchgelassen: „Na gut, wenn ihr meint.“ Die Fahrt verläuft ereignisarm*. Es fängt auf halbem Weg an zu regnen, was die Reisegeschwindigkeit verlangsamt. Ein *EW:Wagenlenken* gleicht dies aus.

* Natürlich kann der Spielleiter während der Fahrten noch Zufallsbegegnungen einstreuen – oder die typischen Ansa-gen wie „<Beliebiger Abenteurer> fühlt sich beobachtet.“ anbringen.

Kisten, Kjuldren und Kalamitäten

von David Bakker

Am Gasthaus

Der Wagen erreicht das Ziel schließlich. Das Gasthaus liegt am Weg, etwas abseits von Storjord. Überraschenderweise ist das Gasthaus leer – bis auf das Paar Ragnar und Hedda. Diese begrüßen die Abenteurer: „*Habt Ihr die Ware? Kjull sei Dank.*“ Hedda und Ragnar sind Kjuldren, die ihr Gasthaus an diesem Abend unter einem Vorwand geschlossen haben, um die Lieferung zu empfangen.

Die Ware wird abgeladen und in eine unauffällige schneegekühlte Abstellkammer gebracht. Ragnar und Hedda erzählen ein wenig von den Aktivitäten der Kjuldren in der Gegend.

Auf einmal steht ein weiterer Mann im Zimmer: ein breit gebauter Waelinger. Ragnar fragt: „*Was wollt Ihr hier?*“ Aber der Mann schafft Fakten: „*Mein Name ist Magnus. Ich bin der Kommitteret von Storjord. Was ist in den Kisten?*“ Ragnar ist perplex und sagt unsicher: „*Fisch...*“

„*Fisch? Als Lieferung? Weil wir hier ja keinen haben, was?*“ Er fragt auch die Spieler, was in den Kisten drin ist. Währenddessen tauchen Magnus' Begleiter, junge Männer, auf (Anzahl = Spielerzahl-3). Auch ein Hund betritt den Raum.

Magnus kommt zum Punkt: „*Was dagegen, wenn wir kontrollieren?*“ – Ragnar wird sagen: „*Ja, die Kisten dürfen nicht geöffnet werden. Der Fisch verdirbt sonst.*“ Darauf kommt von Magnus nur: „*Jaja, der Fisch, ne? Naja, ist auch gar nicht nötig.*“ Ragnar überlässt das Reden aber sonst auch gerne den Abenteurern.

Magnus schickt seinen Hund los und lässt ihn die Kisten beschnuppern. Der Hund darauf konditioniert, bestimmte Zaubermaterialien zu riechen. Nach einer Minute schlägt er an (falls er nicht gehindert wird).

„*Sofort die Kiste aufmachen!*“

Was dann passiert, ist variabel. Wenn die Kiste kontrolliert wird, sind Ragnar und Hedda enttarnt und müssen fliehen. Der Auftrag der Abenteurer ist dann natürlich gescheitert.

In einem möglichen Kampf geben alle Nichtspielerfiguren auf, wenn sie 0 AP haben, der Moralwert ist nur +12; eine blutige Auseinandersetzung ist nicht gewollt.

Wenn Magnus den Zusammenstoß überlebt, könnte er davon überzeugt werden, die Sache zu vergessen. Ein *EW:Menschenkenntnis* zeigt, dass er selbst sehr unsicher ist und vor den „*Seidwirkern*“ mehr Angst hat als umgekehrt. Seine Handlanger sind dann gefahrlos, denen wird nicht geglaubt. Falls Magnus stirbt, müssen sich die Abenteurer etwas einfallen lassen, um die Situation zu retten.

Die Abenteurer können im Gasthaus übernachten und am nächsten Tag zurückreisen. Sie erhalten von Ragnar und Hedda ein Schriftstück mit Geheimzeichen als Beweis. Gunnar wartet bereits und sticht am gleichen Tag wieder in Richtung Alba in See. In Haelgarde bedankt sich Neela für

die Hilfe und zahlt die Belohnung. Bedenken ob der zahlreichen Probleme äußert sie mit unsicherem Erstaunen. (Spätestens jetzt ist klar, dass sie absolut keine Ahnung von Schmuggel hat.)

Erfahrungspunkte:

- üblicher Satz für Spielzeit
- 30 EP pro Person, wenn Magnus gewaltfrei überzeugt wird
- 20 EP pro Person, wenn von der Bürgerwehr niemand ernsthaft verletzt wird (maximal 3 LP pro Person)

Magnus (Kommitteret, Grad 4)

15 LP, 24 AP – St 80, Gs 40, Gw 40, In 50, Ko 53, Zt 69, B 24

Angriff: Streitaxt+11(1W6+3) – ABWEHR+12, RESISTENZ+12/13

Magnus' Gruppe ist mit einer Art Bürgerwehr vergleichbar, mit ihm als Anführer. Eine richtige Stadtwache gibt es in dem Dorf Storjord nicht, die Postenbezeichnung „*Kommitteret*“ ist von ihm selbst gewählt. Seine Begleiter sind junge Männer, die sich ein wenig profilieren möchten.

Magnus ist im Dorf geachtet, auch wenn manche hinter vorgehaltener Hand spotten, er gehe in seinem Posten zu sehr auf und würde sich wichtiger machen als er ist.

Magnus ist vor einiger Zeit aufgefallen, dass Hedda und Ragnar in letzter Zeit häufig größere Lieferungen erhalten haben.

Magnus' Begleiter (Gehilfen, Grad 1)

11 LP, 10 AP – St 40, Gs 50, Gw 20, In 20, Ko 40, Zt 20, B 24

Angriff: Dolch+7 – ABWEHR+11, RESISTENZ+12/13

Diensthund (Hund, Grad 1)

8 LP, 5 AP – St 50, Gw 60, In t60, B 30

Angriff: Biss+7 (1W6-1), Raufen+5 (1W6-4) – ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12

Bes: Der Hund ist konkret darauf abgerichtet, Fliegenpilze zu erschnüffeln. Der Hund wird im Kampf selbstständig seine menschlichen Begleiter schützen. EW:Abrichten o. ä. sind nicht nötig.

Ragnar (Hexer, Grad 4)

15 LP, 21 AP – St 50, Gs 50, Gw 80, In 75, Ko 59, Zt 69, B 24

Angriff: Handaxt+6 – ABWEHR+12, RESISTENZ+14/15

Zaubern+13: Verwünschen, Schwäche

Hedda (Hexe, Grad 4)

15 LP, 18 AP – St 30, Gs 60, Gw 70, In 80, Ko 53, Zt 69, B 24

Angriff: Handaxt+6 – ABWEHR+12, RESISTENZ+14/15

Zaubern+13: Verwünschen, Verwirren, Stärke

Es sind nur Zauber angegeben, die kampfrelevant sind. Bei Bedarf können sie auch niedrigstufige zivile Zauber, die für Hexer typisch sind, beherrschen.