



Gasthaus Zur Letzten Laterne

Ein inoffizieller Schauplatz für
MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel

GASTHAUS ZUR LETZTEN LATERNE - ONLINE-VERSION



IMPRESSUM

Text: Mirco Sadrinna, **Korrektur:** Andrea Kerlen, **Illustrationen:** FeyTiane, Martin „Vidovic Art“ Grundt, **Sensitivity Reading:** Andrea Kerlen, **Layout:** Mirco Sadrinna, **Webseite:** <https://steamtinkerer.de>

Das „Gasthaus Zur Letzten Laterne“ erschien ursprünglich im **Gildenbrief 57**. Es handelt sich um einen Schauplatz für MIDGARD und wurde regeltechnisch an die 5. Edition sowie textlich angepasst. Vielen Dank an den Verlag für F&SF-Spiele, der die Zustimmung erteilt hat, dass das „Gasthaus Zur Letzten Laterne“ überarbeitet und als kostenloser Download zur Verfügung gestellt werden konnte.

© 2009 - 2024 by Mirco Sadrinna. Alle Rechte vorbehalten!

Dies ist ein inoffizieller Schauplatz für MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel. Die 5. Edition erscheint im Verlag für F&SF-Spiele. Die Verwendung des MIDGARD-Fan-Logos erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags. Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Nachdruck, auch auszugsweise, fotomechanisch oder anderen Medien ist verboten bedarf der schriftlichen Genehmigung des Autors.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Die Geschichte	6
Besondere Vorkommnisse	7
Die geheimnisvolle Schatzkarte	7
Die Räumlichkeiten	9
Die Bewohner	11
Ethelbert MacGrimmond	11
<i>Spielwerte</i>	12
Inga NiGrimmond	12
<i>Spielwerte</i>	13
Wilbur MacGrimmond	13
<i>Spielwerte</i>	14
Alwin MacGrimmond	14
<i>Spielwerte</i>	15
Der Alltag	14
Support und höhere Auflösung	16

Vorwort

Im Frühjahr 2009 erschien der **Gildenbrief 57**. Zu jener Zeit war diese Ausgabe für mich eine ganz besondere! Erstmals hatte ich mit dem „**Gasthaus Zur Letzten Laterne**“ einen Artikel beigesteuert und damit war zugleich mein erster Artikel für Pen-&-Paper-Rollenspiele überhaupt in einem Rollenspiel-Magazin veröffentlicht worden. Ein toller Moment, nur leider machte ich aus dem Schauplatz nichts weiter, sodass es lediglich bei der Beschreibung blieb.

Bereits 2020 spielte ich mit der Idee, das „**Gasthaus Zur Letzten Laterne**“ überarbeiten zu wollen. Textlich sowie regeltechnisch anzupassen, aber auch die Geschichte bis **2.427 nL** weiterzuspinnen. Das Ganze sollte anschließend gelayoutet und der **MIDGARD-Community** zur Verfügung gestellt werden. Das war zumindest mein Plan. Allerdings war das nicht so ohne Weiteres nicht möglich. Sicherlich, die Idee sowie die Texte zum „**Gasthaus Zur Letzten Laterne**“ sind aus meiner Feder, dennoch wollte ich vorab mein Vorhaben mit dem **Verlag für F&SF-Spiele** besprechen. Schließlich wurde der Artikel ursprünglich im besagten Gildenbrief, dem eins-

tigen offiziellen **MIDGARD-Magazin**, veröffentlicht.

Der Verlag stimmte meinem Vorhaben zu und so war der Weg frei für die Überarbeitung des „**Gasthauses Zur Letzten Laterne**“. Nach zwölf Jahren! Und jetzt ist das Werk vollendet und freue mich, euch dieses, liebe **MIDGARD-Community**, präsentieren zu dürfen. Ich wünsche euch viel Spaß mit diesem Schauplatz. Auf dass er einen Einsatz in euren Spielrunden findet!

Mirco Sadrinna

An einem kühlen Wintertag Anfang 2021

Dies ist Version 1.5!

Die aktualisierte Beschreibung dieses Schauplatzes erschien erstmals 2021. Mittlerweile schreiben wir das Jahr 2024. Trotz dieser recht kurzen Zeitspanne, war es der richtige Moment, dem Gasthaus „Zur Letzten Laterne“ einer Überarbeitung zu unterziehen. Denn besonders das Layout wirkte, wie „aus der Zeit gefallen“. Neben einigen Korrekturen und der Überarbeitung des Layouts, sind den Nichtspielfiguren Spielwerte verliehen worden. Herausgekommen ist dadurch die Version 1.5 dieses Schauplatzes.

Danksagung

Mein Dank geht an folgende Personen: FeyTiane und Martin Grundt (Vidovic Art), deren Zeichnungen den Schauplatz deutlich bereichern und somit auch etwas für das Auge bieten. Andrea Kerlen, die sich die Mühe gemacht hat, den Text zu korrigieren sowie das Sensitivity Reading durchzuführen. Elsa Franke und dem Verlag für F&SF-Spiele, dass ich den ursprünglichen Text überarbeiten und der MIDGARD-Community zur Verfügung stellen darf. Ein ganz besonderer Dank geht an Thomas Losleben, dem ehemaligen Chefredakteur des Gildenbriefs, der den ursprünglichen Text damals auf Herz und Nieren überprüfte.

Das Leben von Reisenden ist in Alba nicht immer leicht. Gerade im albi-schen Hochland lauern viele Gefahren. Seien es eisige Winde, wilde Tiere oder herumstreifende Twyneddin. Umso angenehmer ist doch da der Gedanke, die durch die Reise geschundenen Füße schonen und sich selbst ein wenig Ruhe gönnen zu können. Dabei vielleicht vor einem warmen Kamin Platz nehmen, etwas zu trinken genießen und sich vor allem in Sicherheit zu wiegen. Das Gasthaus „Zur Letzten Laterne“ ist genau einer dieser Orte, der auf den folgenden Seiten beschrieben wird.

Die Geschichte

Mit seiner Errichtung im Jahre 2.054 nL in den damals frisch eroberten Nordmarken fand der Hof am Wegesrand zwischen Crossing und Deorstead erstmals Erwähnung. Die Grimmonds führten den Hof in den ersten Jahrhunderten und gestalteten diesen zu einem Ort für Reisende. So wurden Unterkünfte für die Nacht angeboten sowie Stallungen für Pferde und das Vieh errichtet. Der Hof konnte sich dadurch eine lange Zeit halten und wurde von Generation zu Generation weitergegeben.

Doch Zeiten ändern sich! 2.398 nL suchte ein Herr aus Thame, **William Hynbert**, zusammen mit seiner erwachsenen Tochter, **Inga**, nach einer Bleibe im Norden Albas. Die beiden wurden auf den Hof am Wegesrand aufmerksam und William erwarb diesen schließlich. Er selbst hatte zuvor in Thame viele Jahre als Wirt in einer Taverne gearbeitet und Inga war eine gute Köchin. Gemeinsam wollten sie dem Hof zu neuem Glanz verhelfen. Die Geschäfte liefen jedoch nur schleppend und bereits nach einem Jahr sah es so aus, als würden William

und Inga den Hof wieder verkaufen und zurück nach Thame gehen müssen.

Da hatte Inga die Idee, den Hof komplett umzugestalten, zu verkleinern und daraus ein Gasthaus zu machen. Dieses Vorhaben würde die eh schon angespannte finanzielle Situation zwar noch einmal zuspitzen, dann aber sollte sich das Ganze auszahlen. Den Dheis Albi sei Dank ging der Plan auf und das Gasthaus wurde ein beliebtes Anlaufziel für die Landarbeitenden in der Umgebung. Gerade diese waren es, die durch ihre Treue Geld in die leere Kasse des Gasthauses spülten und heute die Stammkundschaft stellen.

Mit nur 37 Jahren starb William einige Wochen nach Abschluss der Umbauarbeiten. Eine unbekannte Krankheit hatte ihn dahingerafft. Der Verlust war für Inga schmerzhaft, ließ sie allerdings davon nicht aus der Spur bringen. Wenige Monate später heiratete sie den jungen, aufgeschlossenen und geschäftstüchtigen **Ethelbert MacGrimmond**. Gemeinsam leiteten sie fortan das Gasthaus und sind stolze Eltern von zwei Jungen: **Wilbur** und **Alwin**.

Wie das Gasthaus „Zur Letzten Laterne“ zu seinem eigentlichen Namen kam, ist einem reinen Zufall zu verdanken. Ein Gast soll kurz nach Wiedereröffnung nach einer Laterne für sein Zimmer gefragt haben. Daraufhin antwortete William: „Gewiss, der Herr, aber gebt Acht, das ist unsere letzte Laterne.“ Zu Ehren ihres Vaters entschied Inga, das Gasthaus den Namen „Zur Letzten Laterne“ zu geben.

Besondere Vorkommnisse

Kurz nach dem Errichten des Hofes wurde dieser bereits von Leuten des Clans Rathgar aufgesucht. Es war jene Zeit, als der besagte Clan in die Nordmarken vorstieß. Die Leute des Clans nutzen die Gelegenheit und ließen sich für mehrere Tage auf dem wehrlosen Hof nieder, leerten sämtliche Vorräte der Grimmonds und behandelten die Ortsansässigen im Umland schlecht. Die Geduld zahlte sich aus und wenige Tage später zogen die Leute des Clans Rathgar in Richtung Norden weiter.

Stimmen die Geschichten, die im Umland des Gasthauses erzählt werden, soll im Jahre 2.398 nL der damals junge **Beren MacBeorn** zusammen mit einem seiner Lehrenden für mindestens eine Nacht im Gasthaus eingekehrt sein. Offenbar waren sie auf der Durchreise zu **Kenard MacBeorn**, dem damaligen albischen König. Einzig ein silberner Becher, der die Initialen Beren MacBeorns trägt, soll als Beweis für dieses Ereignis dienen.

Im Winter des Jahres 2.408 nL wurde das Gasthaus Ziel eines Überfalls. Vier Gestalten such-

ten dieses in den späten Abendstunden auf und überfielen Ethelbert. Die Dheis Albi hatten Mitleid mit den Wirtsleuten und so betrat zur rechten Zeit eine Gruppe von Abenteurern das Gasthaus und konnten die Diebe verjagen. Zu Schaden kam bei diesem Vorfall niemand.

Die geheimnisvolle Schatzkarte

Kurz nach der Hochzeit fand Ethelbert bei Aufräumarbeiten rein zufällig in einem kleinen, geheimen Fach in der Vorratskammer ein Papierstück. Dieses stellte sich als eine Schatzkarte heraus. Trotz intensiver Bemühungen fand Ethelbert nicht heraus, wer das Papierstück dort versteckt haben könnte. Waren es Besuchende, die sich unbemerkt Zutritt zur Vorratskammer verschaffen konnten und die Karte dort versteckten oder stammt die Schatzkarte gar aus der Zeit, als der Hof gerade errichtet wurde?

Jedenfalls hat Ethelbert bis heute seiner Familie nichts von der Existenz der Schatzkarte verraten. Seinen Fund bewahrt er an einem sicheren Ort auf, den nur er kennt. Ethelbert nutzt jede freie Minute, herauszufinden, ob die Karte echt ist und sie tatsächlich zu einem richtigen Schatz führt. Da er trotz mehrerer Versuche keinen Erfolg verzeichnen konnte, sucht Ethelbert den Kontakt zu Abenteurern, die sich im Gasthaus niedergelassen haben, und spricht diese zu gegebener Zeit an. Meistens zur späten Stunde, wenn es im Schankraum weitestgehend leer ist. In Ausnahmefällen sucht Ethelbert die Abenteurer auch in ihren Zimmern auf.

Ethelbert hat eine Skizze angefertigt, die er gegebenenfalls den interessierten Abenteurern überreicht. Das Original ist ihm dafür zu kostbar. Die Schatzkarte kann als Dreh- und Angelpunkt für ein Abenteuer dienen.



FeyTianC 2021

Die Räumlichkeiten

1: Schlafsaal

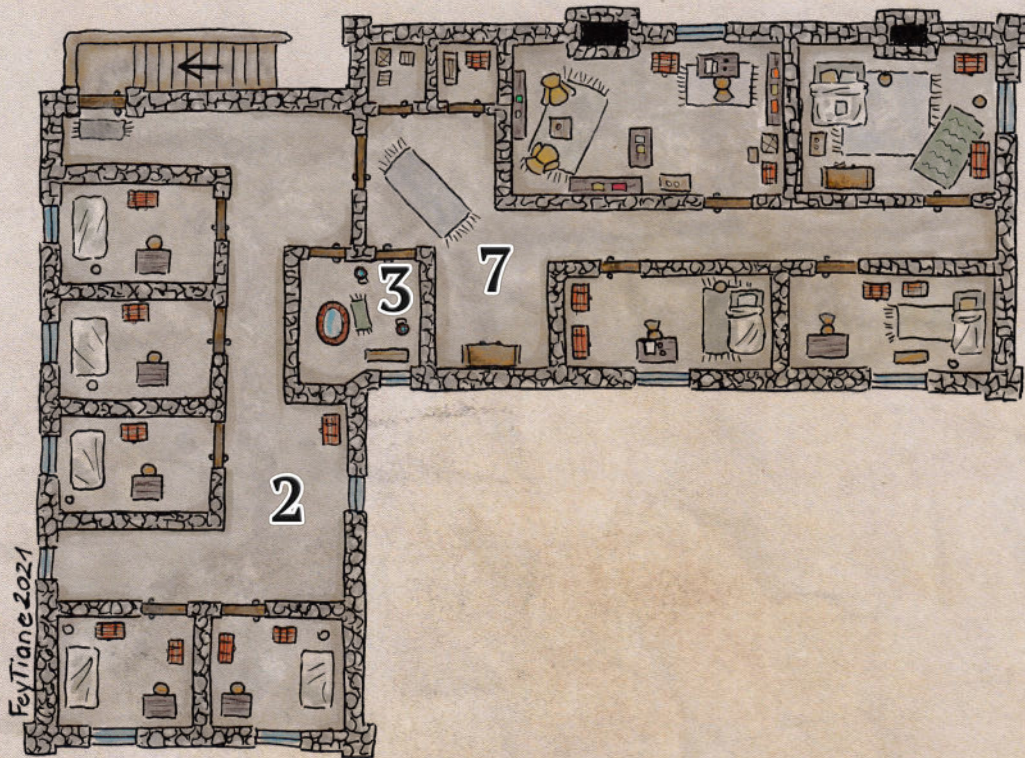
Für Reisende, die lediglich ein Dach über den Kopf für eine Nacht benötigen, bietet das Gasthaus einen Schlafsaal an. Dieser umfasst das komplette untere Erdgeschoss des Anbaus und ist spärlich eingerichtet. Er bietet Platz für bis zu 15 Personen. In der Mitte des Schlafsaals befindet sich Stroh, das von den Besuchenden verwendet werden kann, um eine halbwegs weiche Unterlage zu haben und nicht auf dem blanken Fußboden schlafen zu müssen. Wer eine warme Decke benötigt, kann diese gegen einen kleinen Obolus bei den Gasthausbetreibenden für die Nacht erwerben. Alternativ können die Besuchenden ihre eigenen Reiseutensilien verwenden. An einem Wasserbottich, bei dem einmal am Tag das Wasser ausgetauscht wird, haben sie die Mög-

lichkeit, sich ein wenig frisch zu machen. Da unter den Personen, die den Schlafsaal verwenden, gern mal zwielichtige Gestalten sind, die es auf die Habseligkeiten anderer Leute abgesehen haben, ist der Schlafsaal von den anderen Unterkünften getrennt und nur über den Schankraum erreichbar.

2: Unterkünfte

Im Obergeschoss befinden sich fünf Einzelunterkünfte. Diese besitzen jeweils ein Fenster und sind mit einem einfachen Bett, einer Kleidertruhe sowie einem kleinen Tisch ausgestattet. Ein kleiner Kerzenständer bietet Licht bei Dunkelheit. Jede Unterkunft ist von innen abschließbar. In dem Preis einer Einzelunterkunft ist ein Topf mit frischem Wasser, der bis zu dreimal am Tag aufgefüllt wird, ein Nachtopf sowie ein Frühstück mit inbegriffen. Letzteres ist ausschließlich im Schankraum zu verzehren. In der kalten Jahreszeit erhalten Besu-





chende der Einzelunterkünfte zusätzlich eine warme Decke und einen Topf mit heißem Wasser, in dem sie ihre Füße wärmen können. Dadurch soll vermieden werden, dass Besuchende frieren müssen.

3: Waschraum

In diesem kleinen Raum steht in der Mitte ein Badezuber. Dieser kann von Personen, die sich für eine Einzelunterkunft im Gasthaus entschieden haben, gegen einen kleinen Aufpreis für maximal eine Stunde am Tag verwendet werden. Die Gasthausbetreibenden sorgen dann dafür, dass sich im Badezuber zur gewünschten Zeit warmes Wasser befindet. Damit die Kleidung nicht auf dem Fußboden liegen muss, steht eine kleine Bank im Waschraum, die entsprechend als Ablage dient. Für eine regelmäßige Lüftung sorgt ein Fenster, welches im Anschluss weit geöffnet wird.

4: Schankraum

Der größte Raum und zugleich das Herzstück des Gasthauses ist der Schankraum. Sechs Holztische stehen in diesem verteilt und altertümliche Tücher sowie Bilder aus der Region um Thame zieren die Wände. Es ist offensichtlich, dass der Schankraum tagtäglich von Besuchenden benutzt wird. Das Interieur weist deutliche Gebrauchsspuren auf und der Holzfußboden hat dringend eine Ausbesserung nötig. Das Hauptaugenmerk fällt auf den robusten Holztresen. Direkt dahinter stapeln sich Krüge und Teller auf kleinen Tischen und gelangt durch eine Tür direkt in die Küche und von dort in die Vorratskammer. Ein schlichter Kamin sorgt für die Wärme im Raum und ist gerade an kalten Tagen ein beliebter Platz.

5: Küche

Mehrere mit Wasser gefüllte Bottiche, Krüge, Teller und andere Dinge, die gesäubert werden

müssen, sind in der Küche verteilt. An der Nordwand steht ein großer Herd mit Rauchfang. Auf mehreren Tischen sind alle möglichen Dinge zu finden, die für die tägliche Küchenarbeit notwendig sind. Inga und Wilbur gehen hier ihren täglichen Arbeiten nach und bereiten unter anderem das Essen für die Besuchenden des Gasthauses zu. Weiterhin sind die beiden für die Pflege des Raumes zuständig. Vorausgesetzt, die Zeit lässt es zu.

6: Vorratskammer

Nach dem letzten Umbau des Gasthauses wurde dieser Raum deutlich erweitert und umfasst heute einen Teil des Bereichs, der früher als Wohnraum für die Familie Grimmond diente. Die Vorratskammer ist vollgestellt mit Fässern und Lebensmitteln und kann von der Küche sowie von einer Holztür von draußen aus betreten werden. Aufgrund der vielen Vorräte ist dieser Ort die Heimat vielerlei Ungeziefer. Dadurch kommt es vor, dass Lebensmittel auch schon mal unbrauchbar geworden sind.

7: Wohnunterkunft

Über eine Holztreppe im Außenbereich ist das Obergeschoss des Haupthauses erreichbar. Beim letzten Umbau wurde der Dachstuhl ausgebaut und dient seitdem als Wohnunterkunft der Familie Grimmond. Der mit Abstand größte Raum ist die Wohnstube, in der sich die Familie einfindet, wenn sie mit den Arbeiten im Gasthaus fertig ist. Ansonsten gibt es noch ein Schlafzimmer, das Ethelbert und Inga gehört, sowie ein Zimmer für Wilbur und eines für Alwin. Eine Küche gibt es nicht, dafür wird die Küche im Gasthaus mitgenutzt. Alle in der Wohnunterkunft befindlichen Räumlichkeiten sind schlicht und einfach eingerichtet und besitzen mindestens ein Fenster.

8: Brunnen

Der alte Brunnen stammt aus der Zeit, als das Gasthaus noch Teil eines Bauernhofes war. Es ist ein alter Feldsteinbrunnen mit einem provisorischen Überbau, an dem ein Eimer an einem Seil befestigt ist. Aus dem Brunnen wird täglich das frische Wasser für das Gasthaus und den eigenen Bedarf geholt.

9: Stallungen

Die Stallungen bieten für Pferde und Vieh Platz. Die hier untergebrachten Tiere bekommen ausreichend Nahrung und Pflege.

Die Bewohner

Ethelbert MacGrimmond, Wirt und Gasthausbesitzer

Auffällig dunkelbraune Haare sowie braune Augen sind das Markenzeichen von Ethelbert. Mit seiner Körpergröße von 170 cm und Körpergewicht von 71 kg ist der Albai allerdings von durchschnittlicher Statur und wirkt damit auf den ersten Blick recht unscheinbar. 38 Jahre ist Ethelbert alt und befindet sich damit im besten Alter. An seinem Beruf als Gastwirt hat er nach wie vor große Freude, denn damit hat er sich seinerzeit einen großen Traum erfüllt, als er Inga heiratete.

Ethelbert ist der Sohn erfolgreicher Landwirtschaftsbetreibender, wusste aber schon als Kind, dass er nicht in die Fußstapfen seiner Eltern treten wird. Er wollte seit jeher in der Nähe einer großen Stadt leben. Schon früh wusste Ethelbert von seiner Gabe der Geschäftstüchtigkeit, durch die er bislang immer gut Geld verdiente und die ihm bis heute zugutekommt.



Ethelbert MacGrimmond, Wirt und Gasthausbesitzer (Grad 1)

LP: 14

AP: 9

OR

St 60

Gw 60

In 50

B24

Abwehr+11 Resistenz+11/12

Angriff: Spezialwaffe+7, weitere Waffen+5 (SchB+1), Verteidigungswaffe+1 - Raufen+6 (1W6-3)

„Das Leben eines Gastwirts ist mindestens genauso spannend, wie das von Abenteurern. Jeden Tag lernt man neue Leute kennen und erfährt so spannende Geschichten.“

Als Gastwirt ist Ethelbert eine gesellige Person. Wenn aber etwas nicht so läuft, wie er es sich vorstellt, kann er ganz schnell seine Tonlage ändern. Schlägereien im Gasthaus verabscheut er und versucht, diese zu unterbinden. Stänkerköpfe schmeißt er deshalb sofort raus. Und wenn diese sich weigern, lässt er selbst die Fäuste spielen. Ein Grund, weshalb er hin und wieder Teil der Schlägereien ist. Als Kind von sieben Geschwistern musste er sich bereits in seinen jungen Jahren behaupten und hat dabei das Raufen gelernt.

Zu seinen beiden Söhnen, Wilbur und Alwin, ist Ethelbert streng. Doch er versucht stets gerecht zu sein und geht mit ihnen gern auf die Jagd oder reist mit ihnen in die Stadt, um Besorgungen für das Gasthaus zu machen. Generell versucht er, so viel Zeit wie möglich mit seiner Familie zu verbringen.

Inga NiGrimmond, Wirtin und Gasthausbesitzerin

Mit ihrem dichten, lockigem, dunkelblondem Haar und braunen Augen hat Inga schon so manche Person im Gasthaus angezogen. Sie ist eine sympathische Person und besitzt eine warmherzige Art. Mit ihren 36 Jahren hat Inga schon viel erreicht. Die unzähligen Höhen und Tiefen, die sie in ihrem Leben durchmachen musste, haben ihr Leben geprägt.

Nach dem Tod ihres Vaters hat Inga mit Ethelbert ihr großes Glück gefunden: Zusammen führen sie das Gasthaus und die Dheis Albi haben ihnen zwei gesunde Kinder geschenkt, die mittlerweile selbst im heiratsfähigen Alter sind und vielleicht irgendwann das Gasthaus übernehmen werden. Inga ist eine gute Köchin und kümmert sich um die Küche, bereitet das Essen für die Besuchenden vor und reinigt die Unterkünfte. Viel Zeit für die Familie bleibt ihr bei all diesen Tätigkeiten deshalb nicht. Die Besuchenden des Gasthauses wissen Ingas Kochkünste zu schätzen.

Allerdings kann Inga auch sehr launisch sein. Hin und wieder kommt es vor, dass sie Perso-



Inga NiGrimmond, Wirtin und Gasthausbesitzerin (Grad 1)

LP: 14

AP: 11

OR

St 42

Gw 85

In 56

B25

Abwehr+11

Resistenz+11/11

Angriff: Dolch+4 (1W6-1) - Raufen+6 (1W6-4)

„Herzlich willkommen im Gasthaus Zur Letzten Laterne. Immer schön anständig bleiben. Wer das nicht ist, fliegt umgehend raus. Verstanden?“

nen anschnauzt, wenn sie ihrer Meinung nach zu aufdringlich werden. Großen Trubel mag sie nicht und zieht sich in solchen Momenten lieber schnell zurück. Außerdem hat Inga eine große Freude daran, gegenüber ihrer Familie über Besuchende des Gasthauses herzuziehen.

Wilbur MacGrimmond, ältester Sohn

Mit seinen 16 Jahren ist Wilbur das älteste Kind der Grimmonds und versucht, seine Mutter so gut es geht zu unterstützen. Er hat große Freude am Kochen und liebt es, über andere Personen zu lästern, wenn diese nicht anwesend sind. Das ist aber noch nicht alles, was Wilbur von seiner Mutter geerbt hat: Personenansammlungen bleibt er meist fern und zieht die Abgeschiedenheit vor. An manchen Tagen kommt seine launische Art zum Vorschein, sodass kein vernünftiges Gespräch mit ihm möglich ist.

Vom Aussehen her kommt Wilbur ganz nach seinem Vater. Dichtes, braunes Haar, braune Augen und von normaler, eher unscheinbarer Statur. Gern sieht man ihn sich mit Besuchenden des Gasthauses unterhalten. In den Gesprächen geht es oftmals um Musik und Litera-

tur. Wilbur ist belesen und liebt es, Leuten beim Musizieren sowie beim Erzählen von Geschichten zu lauschen. Er ist durch und durch ein Familienmensch und träumt davon, eines Tages selbst eine Familie zu gründen. Deshalb sieht Ethelbert seinen ältesten Sohn als möglichen Nachfolger, sollten er und Inga irgendwann das Gasthaus nicht mehr führen können oder wollen.

Zu seinen beiden Söhnen, Wilbur und Alwin, ist Ethelbert streng. Doch er versucht stets gerecht zu sein und geht mit ihnen gern auf die Jagd oder reist mit ihnen in die Stadt, um Besorgungen für das Gasthaus zu machen. Generell versucht er, so viel Zeit wie möglich mit seiner Familie zu verbringen.



Wilbur MacGrimmond, ältester Sohn (Grad 1)

LP: 14

AP: 10

OR

St 51

Gw 53

In 60

B25

Abwehr+11

Resistenz+11/12

Angriff: Dolch+5 (1W6-1) - Raufen+5 (1W6-4)

„Ein Gast hat mir letztens ein Rezept aus seiner Heimat verraten. Das werde ich demnächst kochen und unseren Gästen anbieten. Mal schauen, was die dazu sagen werden.“

Alwin MacGrimmond, zweiter Sohn

Im Gegensatz zu seinem Bruder ist Alwin ein Ausreißer. 15 Jahre ist er alt und hat seine Eltern schon so manches Mal beinahe um den Verstand gebracht. So war er eines Nachts spurlos verschwunden und erschien erst am frühen Morgen völlig verdreht wieder.

Auch vom Aussehen her wirkt er wie ein Ausreißer. Mit seinem dunkelblonden Haar und seinen grauen Augen besitzt Alwin weder große Ähnlichkeit mit seinem Vater noch mit seiner Mutter. Einige Besuchende des Gasthauses behaupteten gar, dass der junge Mann in Wahrheit gar nicht der Sohn der Familie Grimmond sei.

Alwin ist eine treue Seele und deutlich größer und kräftiger gebaut als sein Bruder, Wilbur. Gern hilft er seinem Vater bei der täglichen Arbeit und übernimmt hin und wieder eine Schicht im Schankraum. Der jüngste Spross der Familie zeigt keinerlei Interesse an Frauen, sondern sucht stattdessen bevorzugt die männliche Gesellschaft. Nicht selten führt Alwin mit entsprechenden Gästen das Gespräch und es ist schon vorgekommen, dass er mit ei-

nigen von ihnen im Anschluss in die Dunkelheit verschwand. Mit seinem Bruder hat er nichts gemeinsam und beide unternehmen so gut wie nichts zusammen, außer beim Gasthausbetrieb mitzuhelfen.

Der ALLtag

Das Gasthaus ist täglich der Anlaufpunkt vielerlei Personen. Manche von ihnen suchen eine Unterkunft für die Nacht und andere schauen für Speis und Trank vorbei. Durch die Lage zwischen Crossing und Deorstead sowie den umliegenden Dörfern hat sich eine Stammkundschaft gebildet, durch deren Einnahmen die Instandhaltungskosten abgedeckt werden. Das Geld, das durch Übernachtungen von Reisenden eingenommen wird, trägt zum Lebensunterhalt der Familie Grimmond bei.

Die Jahreszeiten sowie die Märkte und Feste von Crossing und Deorstead spielen eine bedeutende Rolle für den Gasthausbetrieb. An diesen Tagen nimmt der Reiseverkehr deutlich zu und vermehrt kehren Besuchende in das Gasthaus ein. Im näheren Umkreis gibt es



Alwin MacGrimmond, zweiter Sohn (Grad 1)

LP: 16

AP: 12

OR

St 50

Gw 85

In 60

B24

Abwehr+12

Resistenz+11/12

Angriff: Dolch+5 (1W6) - Raufen+6 (1W6-3)

„Irgendwie haben alle Leute ein spannendes Leben. Und ich? Ich muss hier in diesem Gasthaus verweilen. Dabei gibt es da draußen so viel Spannendes zu erleben.“

nämlich kein weiteres Etablissement, wie das Gasthaus „Zur Letzten Laterne“. Aber auch der gute Ruf von Ingas und Wilburs Kochkünsten sowie die soliden Unterkunftsmöglichkeiten tragen ihren Teil zum Erfolg des Gasthauses bei. Das Gasthaus ist ein beliebter Anlaufpunkt. Sei zum Verzehr einer Mahlzeit, oder um sich von einer anstrengenden Reise zu erholen. Besonders in der kalten Jahreszeit.

Die betriebsamsten Tage erlebt das Gasthaus während der Fayre in Crossing. Zu dieser Zeit finden sich die meisten Besuchenden ein, mieten sich gleich Unterkünfte für mehrere Tage und gern werden die Preise entsprechend angehoben. Diese sind im Vergleich anderer Etablissement immer noch günstig, sodass Reisende gern bereit sind, auch die höheren Preise zu zahlen. Das Gasthaus ist während der gesamten Fayre meistens komplett ausgelastet.

Unter der Stammkundschaft war über viele Jahre hinweg ein Mann namens **Ian**, der Geschichten erzählte und Lieder spielte. Leider wurde Ian Opfer eines brutalen Überfalls und überlebte diesen nicht. Seitdem hat eine ande-

re Person, ein Halbling, seinen Platz eingenommen. **Klarine** stammt aus dem Halfdal und hat sich in der Nähe des Gasthauses niedergelassen. Sie hält die Besuchenden mit ihren Geschichten und Gesängen bei Laune. Dafür bekommt sie von der Familie Grimmond ein Ale spendiert und von den Anwesenden einen Obolus. An manchen Tagen greift gar Ethelbert zum Dudelsack und spielt alte albi-sche Volkslieder.

Höhere Auflösung und Support

Das Gasthaus „Zur Letzten Laterne“ ist ein Schauplatz auf der Fantasywelt *Midgard*, der die Spielregeln der 5. Edition von **MIDGARD** verwendet und zugleich ein Fan-Projekt für Deutschlands erstes Fantasy-Rollenspiel ist. Dank der freundlichen Genehmigung des **Verlags für F&SF-Spiele** trägt diese Publikation das offizielle **MIDGARD-Fan-Logo**.

Die „**Low-Resolution-Version**“ (*niedrigere Auflösung*) steht dir kostenlos zur Verfügung. Du hast aber zugleich die Möglichkeit, eine „**High-Resolution-Version**“ (*höhere Auflösung*) zu erhalten. Spendiere uns einfach etwas Trinkgeld (*3 Euro, 5 Euro oder 10 Euro*) auf <https://ko-fi.com/steamtinkerer> und schreibe dazu, dass du gerne eine „**High-Resolution-Version**“ bekommen möchtest. Wenig später erhältst du diese per E-Mail oder per Privatnachricht über unsere Seite auf **ko-fi.com**. Bitte berücksichtige hierbei, dass die Bearbeitung manuell erfolgt und es gegebenenfalls etwas dauern kann, bis der Versand abgeschlossen ist.

Und falls du gar keine „**High-Resolution-Version**“ haben und stattdessen unsere Arbeit wertschätzen möchtest, freuen wir uns natürlich ebenfalls über etwas Trinkgeld unter dem zuvor genannten Link.

Du möchtest mehr über **MIDGARD** erfahren? Dann solltest auf der Webseite <https://steamtinkerer.de> solltest fündig werden. Dort gibt es eine Menge Artikel zu Deutschlands erstem Fantasy-Rollenspiel sowie anderem Homebrew-Material. Und wenn das nicht ausreichend für dich ist, gibt es zudem den seit 2019 existierenden Podcast „**SteamTinkerers Klönschnack**“. Im [Podcast-Archiv](#) findest du eine üppige Auswahl an Podcast-Episoden. Ansonsten sei dir die Webseite des [Verlags für F&SF-Spiele](#) ans Herz gelegt, auf der du weitere Informationen zu **MIDGARD** findest.

