

MIDGARD

ZIEGENSPUREN



Abenteuer



Ziegenspuren

Vorbemerkung

Das Abenteuer ist für 3-6 Figuren der Grade 3-10 gedacht. Die Handlung spielt im Herzogtum Palatinea in den Küstenstaaten und beginnt in dessen Hauptstadt Varuna. Für die im Verlauf des Abenteuers anzustellenden Nachforschungen ist es sinnvoll, wenn mindestens eine Figur die Landessprache *Neu-Vallinga* beherrscht oder sogar aus den Küstenstaaten kommt. Zumindest einer der Abenteurer sollte auch mit Zauberfähigkeiten ausgestattet sein.

Überblick für die Spielleitung

Die Abenteurer werden von Flaveo Avieri, einem Priester der Culsu, beauftragt, seine Kinder Bellino und Giovara von Varuna nach Lanitia zu geleiten. Kurz vor dem Ziel der Reise, in dem kleinen Ort Argiorna, verschwindet Bellino, und die Abenteurer werden in die Ereignisse um ein lange zurückliegendes „Unrecht“ hineingezogen, das eng mit der Geschichte dieses Ortes verknüpft ist. Auf ihrer Suche nach dem verschwundenen Jungen treffen die Gefährten mit verschiedenen Bewohnern Argiornas zusammen und müssen schwierige Nachforschungen anstellen, bei denen es so aussieht, als hätten sich alle Einwohner der Kleinstadt gegen sie verschworen. Im Mittelpunkt des Abenteuers steht dabei der Konflikt zwischen einer Abanzzi-Sippe und einigen Dienern des Gottes Laran.

Die Schlüsselszenen des Abenteuers ereignen sich während eines Festes zu Ehren Larans, bei dem sich entscheidet, auf wessen Seite die Abenteurer stehen. Während der Schwertweihe, einer öffentlichen Zeremonie, wird der Laranpriester Adriano de Finosa vom Blitz erschlagen. Schuldige werden gesucht und schnell gefunden. Stecken die Abenteurer mit der Shepantei Tiona unter einer Decke? Werden sie die Abanzzi-Frau in ihrer Rache an der laran-treuen Familie de Finosa unterstützen und versuchen, den Naturgeist Pamis aus seinem Gefängnis zu befreien? Oder werden sie sich auf die Seite der Anhänger Larans schlagen?

Der Verlauf des Abenteuers wird wesentlich von den Gefährten und ihren Entscheidungen bestimmt. Daher ist es wich-

tig, dass der Spielleiter die Informationen und Gerüchte, die im Text gegeben werden, im Laufe des Abenteuers an die Spieler weitergibt und sich vor allem mit den beteiligten Personen und ihren Motiven vertraut macht. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Szenen gespielt werden, hängt dabei maßgeblich vom Vorgehen der Abenteurer ab. Bestimmte Sequenzen können eventuell auch ganz entfallen, wenn die Gefährten einen anderen Weg wählen.

Vorgeschichte

Schon seit langer Zeit lebt in den Hügeln des südlichen Palatineas die Abanzzi-Sippe der Mantani, eine nomadisch lebende Gruppe von Hirten und Schaustellern. Sie verehren den Naturgeist Pamis, den Beschützer der Herden, der als menschliche Gestalt mit Hufen und Hörnern und starker Behaarung erscheint. Mit seinem bezaubernden Flötenspiel lockt er Ziegen, Schafe und oft auch Kinder. Die Huftiere folgen eher seinem Geruch, die Menschen wohl dem Klang seiner Musik, und so führt er beide zu fruchtbaren Weiden. Ein zentraler Kultplatz seiner Verehrung war der an einer Kreuzung magischer Kraftlinien errichtete Schrein aus unbehauenen Kalksteinen, in dessen Nähe das Dorf **Argiorna** lag. Direkt daneben sprudelte eine heilige Quelle, und nicht weit davon befand sich ein traditioneller Lagerplatz der Mantani.

Vor einigen Jahrhunderten, um 1900 nL, wurde Argiorna größer und wohlhabender, weil eine neue Straße von Cergion Richtung Solvredo gebaut wurde. Als das Dorf zur Stadt heranwuchs und eine Stadtmauer gebaut werden sollte, kam es zum Konflikt zwischen den Mantani und den Leuten aus Argiorna, allen voran **Julean Fireosar**, dem Statthalter und Ordenskrieger des Laran. Er forderte die Vertreibung der unliebsamen „Vagabunden“. Die verfeindeten Gruppen stießen aufeinander und dezimierten sich gegenseitig. Gegen Ende der blutigen Auseinandersetzung sah es so aus, als würden die Krieger um Julean Fireosar den Sieg davontragen, doch in einer letzten Anstrengung riefen die Shepantei die Unterstützung ihres übernatürlichen Mentors in Form der „Schar der gehörnten Geister“ herbei, die von Pamis selbst angeführt