

MIDGARD

DRINZEN  
hochzeit

Auszug

Auszug



CHKOZ

# MIDGARD ABENTEUER

## AUSZUG

Stephan Naundorf

### Prinzenhochzeit

Hintergrund und Vorgeschichte .....	3	Das dynamische Labyrinth .....	39
Der Verlauf des Abenteuers .....	4	Der Schacht mit der Schlinge .....	43
Zwischen Nagpur und Nansur .....	5	Das Becken des brennenden Wassers .....	44
Im Kalifenpalast .....	8	Die Kugelbahn .....	45
Von Nansur nach Nagpur .....	12	Branko Hagmalions Wohnebene .....	47
Tadirs Befreiung .....	18	Der Kampf mit Branko Hagmalion .....	52
Hoschads Piratenunterschlupf .....	22	Der Weg aus der Festung .....	52
Suche und Befreiung Musis .....	26	Das Gezeitenlabyrinth .....	53
Paragons Lager .....	27	Auf zur Hochzeit nach Mangalwar .....	56
Die Höhle der Gefangenen .....	31	Auf der <i>Wüstenbrise</i> .....	57
Branko Hagmalions Festung .....	34	Musis Vergiftung .....	64
Geschichte der Festung .....	34	Die Wiederbeschaffung der Briefe .....	65
Das Stockwerk der Arbeiter .....	35	Anhang	
		Vorschläge für die Vergabe von AEP .....	68
		Nichtspielerfiguren .....	68
		Handouts .....	80

## AUSZUG

Impressum

copyright © 2006 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg  
1. Auflage  
[www.midgard-online.de](http://www.midgard-online.de)

Titelbild: Thorsten Kettermann  
Illustrationen: Werner Öckl; Lagepläne und Handouts: Ulf Lehmann  
Zierleiste: Thomas Lamm  
Lektorat: Christoph Tinius und Marek Schwöbel

# Prinzenhochzeit

## Ein Abenteuer in der Serendi-See von Stephan Naundorf

Illustrationen von *berne*  
copyright © 2004 by Verlag für PC-SF-Spiele

Das vorliegende Abenteuer ist für 3 bis 5 Spielerfiguren höheren Grades gedacht. Die Gradsumme der Gruppe sollte zwischen 25 und 35 liegen. Das Abenteuer beinhaltet einige Kämpfe mit starken Gegnern. Auch die allgemeinen Fertigkeiten der Abenteurer werden gefordert. Zauberer können ihre Fähigkeiten ebenfalls an vielen Stellen sinnvoll einsetzen, das Abenteuer ist aber auch ohne Einsatz von Magie zu bestehen.

Politische Veränderungen in Eschar machen es notwendig, die Ereignisse dieses Abenteuers etwa zwischen den Jahren 2410 bis 2413 nL anzusiedeln. Der Hauptteil des Abenteuers spielt auf kleinen Inseln, die Serendib vorgelagert sind. Es ist nicht notwendig, dass die Abenteurer aus dieser Region stammen. Allerdings sollte mindestens ein Abenteurer leidlich Scharidisch oder Rawindi sprechen.

Im Laufe des Abenteuers müssen die Spieler sich nicht nur mit zwei der berühmtesten Piratenkapitänen Serendibs auseinandersetzen und die Pläne eines einflussreichen Herrschers aus Nagpur vereiteln, sie sollen auch noch eine mörderische Intrige am Hofe des Kalifen von Mokattam aufdecken. In einem Intermezzo gelangen sie in eine alte Festung, die noch aus valianischer Zeit stammt und dennoch nicht ganz unbewohnt ist. Dieses Zwischenspiel kann auch weggelassen werden, da es für den eigentlichen Verlauf der Geschichte nicht benötigt wird.

Im Anhang befinden sich diverse Handouts, die der Spielleiter zu gegebener Zeit den Spielern aushändigen sollte. Im Text wird jeweils darauf verwiesen. Beim ersten Handout

Im Text wird gelegentlich auf das MIDGARD-Regelwerk verwiesen. Dabei bedeutet:  
DFR = MIDGARD - Das Fantasy-Rollenspiel,  
ARK = Das Arkanum,  
KOM = Das Kompendium,  
BEST = Das Bestiarium,  
MDS = Meister der Sphären.

handelt es sich um eine Karte der Insel Serendib und Umgebung, die den Spielern bereits zu Beginn des Abenteuers zu Verfügung stehen sollte.

Bei der Vorbereitung eines Abenteuers muss immer damit gerechnet werden, dass der Spielleiter auf Fragen stößt, die er aus dem Text nicht befriedigend beantworten kann. Außerdem besteht die Möglichkeit, dass weitere Spielgruppen bisher nicht vorhergesehene Herangehensweisen an das Abenteuer entwickeln, die den Spielleiter dann zur Improvisation zwingen. Zur Klärung solcher Fragen und Weitergabe solcher Erfahrungen eignet sich hervorragend das MIDGARD-FORUM ([WWW.MIDGARD-FORUM.DE](http://WWW.MIDGARD-FORUM.DE)), das sowieso jedem interessierten Spieler empfohlen werden kann. Spielleiter werden ausdrücklich ermutigt, hier ihre Erfahrungen mit dem Abenteuer zu schildern, Kritik zu äußern oder Fragen zu stellen. Natürlich sollte hierbei jeweils ein deutlicher Hinweis auf den Inhalt vorausgeschickt werden, damit kein Spieler sich durch Lesen des entsprechenden Strangs unbeabsichtigt den Spaß am Abenteuer verdirbt. Der Autor dieses Abenteuers besucht das Forum regelmäßig und wird gerne auf dort geäußerte Fragen antworten.

### Hintergrund und Vorgeschichte

Schon seit langem versucht **Suliman III.** seinen Einfluss auf die auf Serendib lebenden Anhänger der Zweiheit auszudehnen, da es ihm ein Ärgernis ist, dass diese einem ungläubigen Herrscher unterstehen. Die Schariden auf Serendib selbst freilich, deren Kalifen zwar als den obersten weltlichen Herrscher anerkennen, wünschen sich aber nicht direkt unter dessen Herrschaft zu kommen. Aus diesem Grund hat der Handelsherr **Umar al Talan**, ein einflussreicher scharidischer Händler in Nagpur, eine Spionin am Hof von Kuschan platziert.

Die Vorsicht des umtriebigen Kaufmanns ist nicht unbegründet. Der Schakraradscha von Mangalwar sieht sich nämlich genötigt, zur Stärkung seiner Vormachtstellung auf der Insel einen Vertrag mit dem Kalifen abzuschließen. In diesem Vertrag wird die Oberhoheit des Radschas über ganz Serendib bestätigt, zugleich aber der Kalif von Mokattam als reli-

Handzeichen bedeutet sie den Abenteurern, es ihr gleichzutun. Kurz darauf springen **20 Piraten** hinter ihrer Deckung hervor. Zehn Piraten werfen Wurfmesser auf ungeschützt stehende Abenteurer, während die anderen zehn Enterhaken mit *Seilkunst*+12 werfen.

In der nächsten Runde beginnen die Piraten, die ihre Enterhaken erfolgreich ins Ziel gebracht haben, die beiden Schiffe längsseits zu ziehen. Die Piraten, die ihre Wurfmesser geworfen hatten, werfen nun Enterhaken. Je nach Situation holen die erfolglosen Enterhakenwerfer ihren Enterhaken für



einen neuen Versuch wieder ein (eine Runde) oder werfen nun ihr Wurfmesser. Jeder Pirat besitzt 2 Wurfmesser.

Von der zweiten Runde an verringert sich die Entfernung zwischen den Schiffen pro Runde um **1 m pro Runde**, wenn mehr als drei Enterhaken gleichzeitig eingehakt sind. Bei drei Enterhaken verändert sich die Entfernung nicht, bei weniger als drei Enterhaken entfernen sich die Schiffe wieder voneinander und zwar mit **B (3 – Zahl der Enterhaken)**. Sind die Schiffe 20 m voneinander entfernt, so ist der Angriff zunächst abgewehrt und die Verfolgung beginnt von neuem. Die Piraten haben insgesamt 90 Enterhaken an Bord.

Um einen Enterhaken zu entfernen, muss das Seil, an dem er hängt, durchtrennt werden. Ein einfaches Aushaken ist wegen der Seilspannung nicht möglich. Ein Abenteurer kann einmal pro Runde mit einer **Schwertwaffe** (auch Kurzsword) oder einer **Schlagwaffe**, die eine Klinge besitzt, einen Angriff gegen das Seil ausführen. Der Angriff wird

aufgrund der Bedrohung durch die Piraten ohne Zuschläge, wohl aber mit einem Abzug von **-2** bei fehlendem *Seemannsgang* ausgeführt. Werden einem Seil mindestens **5 Punkte** Struktur Schaden zugefügt, ist es durchtrennt. Mit einem **Dolch** oder einer ähnlich kleinen Stichwaffe richtet ein Angreifer nur **1+SchB** Punkte Schaden pro Runde an, muss dafür aber auch keinen EW-Angriff ausführen.

Ein Abenteurer, der Wurfhaken entfernt, muss dazu aufstehen und direkt an der Reling stehen. Damit ist er Ziel für Fernangriffe der Piraten. Kommt die *Stinkende Seeratte* schließlich längsseits, so können die Piraten die Abenteurer an der Reling sogar mit einem Zuschlag von **+2** im Nahkampf angreifen, da sie auf dem knapp 1 m erhöhten Deck des Piratenschiffes stehen. Der Spielleiter sollte allerdings vorher auf das erhöhte Deck hingewiesen haben.

Die enternden Piraten verteilen sich auf die verteidigende Schiffsbesatzung und die Abenteurer. Die Schiffsbesatzung versucht die zum Achterdeck führenden Treppen zu verteidigen, auf der jeweils nur zwei Angreifer gleichzeitig kämpfen können. Dabei erhalten die oben stehenden Verteidiger einen Zuschlag von **+2** auf ihren EW-Angriff. Beide Seiten verfolgen die Strategie, erschöpfte Kämpfer zurückzuziehen. Die Abenteurer können sich ebenfalls auf das Achterdeck zurückziehen. Die Besatzung wird sie dann aber auffordern, angesichts ihrer größeren Kampfkraft in der ersten Reihe zu stehen. In diesem Fall beginnen Piraten, die sich nicht am Kampf beteiligen können, damit, in die Kabinen vorzudringen, diese leer zu räumen und Nasrid, Rogada, Hogarit und Tadir auf ihr Schiff zu verschleppen. Diese werden dabei laut um Hilfe rufen. Der Zugang zu den Kajüten kann auch von einem Abenteurer verteidigt werden, der sich dann aber 3 Gegnern gegenüber sieht.

Der Kapitän (*Nichtspielerfiguren*) beteiligt sich zunächst nicht am Kampf. Er fordert die Besatzung der *Westwind* aber mehrfach lautstark auf, sich zu ergeben, wenn ihr ihr Leben lieb sei. Er wird nur dann in den Kampf eingreifen, wenn er den Eindruck hat, den Kampf dadurch endgültig zu entscheiden, oder wenn die Abenteurer die *Stinkende Seeratte* entern.

Moralwürfe ergeben sich wie üblich. Dabei haben Schiffsbesatzung und Piraten jeweils **MW+16**. Die Seeräuber beenden den Kampf nach einem misslungenen WW:Moralwert nur dann, wenn sie noch die Möglichkeit haben, auf ihr Schiff zurückzukehren.

Moralwürfe ergeben sich wie üblich. Dabei haben Schiffsbesatzung und Piraten jeweils **MW+16**. Die Seeräuber beenden den Kampf nach einem misslungenen WW:Moralwert nur dann, wenn sie noch die Möglichkeit haben, auf ihr Schiff zurückzukehren.

An Bord der *Stinkenden Seeratte* befinden sich neben **Faruk** und seinem Unterführer **Anwar** (s. »Nichtspielerfiguren«) **25 Seeräuber**, deren Daten bei den Nichtspielerfiguren zu finden sind. Von diesen bleiben zunächst 5 unter der Leitung Anwars an Bord ihres Schiffes, um es manövrierfähig zu halten. Es ist Entscheidung des Spielers, ob diese Männer in kritischer Situation in den Kampf eingreifen oder mit ihrem Schiff die Flucht antreten.

Je nachdem, wie der Kampf gegen die Piraten ausgeht oder ob er überhaupt geführt werden muss, entwickeln sich die weiteren Geschehnisse.

### Wenn die Piraten abgewehrt wurden ...

Wenn die *Westwind* den Piraten entkommen konnte, ohne dass es zu einem Kampf gekommen ist, erreichen die Abenteurer ohne weitere Vorkommnisse am Vormittag des 16. Tages des Affenmondes erneut den Hafen von Nagpur.

Wurden die Piraten hingegen im Kampf besiegt, danken die Überlebenden der *Westwind* den Abenteurern überschwänglich dafür, dass ihr Leben und ihr Eigentum gerettet wurden. Teleos bietet den Abenteurern für alle Zeit freie Fahrt auf seinem Schiff an. Hogarit und Nasrid fordern die Abenteurer auf, sie bei Gelegenheit in Nansur zu besuchen. Abenteurer mit *Menschenkenntnis* erkennen, dass alle Passagiere zutiefst erleichtert sind, der Gefahr entgangen zu sein.

Auch in diesem Fall erreicht die *Westwind* am Vormittag des 16. Tags des Affenmonds erneut den Hafen von Nagpur. Der Kapitän verabschiedet sich von allen Gästen, und besonders herzlich und ausführlich von den Abenteurern.

Gefangene Piraten geben bei geschickter Befragung (**EW-2:Verhören**) eine Beschreibung von Hoschads Lager und dessen ungefährer Lage. Weiterhin geben sie wahrheitsgemäß an, dass sich in Hoschads Lager zurzeit keine Gefangenen befinden, auch nicht der Sohn des Kalifen.

Teleos übergibt die Gefangenen in Nagpur den Behörden, die sie binnen weniger Tage zu der für Seeräuber üblichen Strafe, also dem Tod, verurteilen.

Am Pier wartet schon ein Mann, der den Abenteurern vermutlich bereits aufgefallen ist, als Tadir in Nagpur die *Westwind* bestieg. Es handelt sich um **Hotuf** (s. »Nichtspielerfiguren«). Wurde Tadir nicht von der *Stinkenden Seeratte* entführt, so begibt er sich sofort zu diesem Mann. Die beiden wechseln einige Worte, wobei Hotuf offensichtlich ziemlich ärgerlich ist, und gehen dann gemeinsam davon. Die Abenteurer können versuchen, die beiden zu *beschatten*, wobei die üblichen Regeln gelten. Heften die Abenteurer sich offen an die Fersen der beiden, werden Hotuf und Tadir so

schnell zu verschwinden versuchen, dass die Abenteurer nur mit *Geländelauf* folgen können.

Hotuf vermeidet eine offene Konfrontation, um so schnell wie möglich aus Nagpur verschwinden zu können. Er führt Tadir zur *Windesfreund*, einem kleinen Segelboot, das an einer Uferstelle liegt. Hier warten bereits zwei weitere Abenteurer, die Hotuf und Tadir an Bord helfen und sofort abgehen.

Die Abenteurer können versuchen, ebenfalls schnell ein Boot zu kaufen oder zu mieten. Der Spieler sollte hier darauf achten, dass sowohl die scharidischen als auch die rawindischen Kaufleute gerne und ausgiebig handeln! Beim Fischer **Hafis** finden sie mit seinem Boot *Seehecht* schließlich das beste Angebot. Die Abenteurer können das Boot allerdings nur führen, wenn mindestens einer von ihnen *Steuern* beherrscht. Andernfalls können sie Hafis gegen entsprechendes Entgelt überreden, ihnen zu helfen. Die Handlung wird fortgeführt im Kapitel »Tadirs Befreiung«.

**Hafis** (Seefahrer, Grad 1)

13 LP, 7 AP - OR - St 67, Gw 56, B 25 - SchB+2

**Angriff:** Dolch+7 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

Der Fischer Hafis ist Besitzer des Segelbootes *Seehecht*, das in Größe und Geschwindigkeit der *Windesfreund* vergleichbar ist. Er kann von den Abenteurern für 10 GS pro Tag mit seinem Boot angemietet werden, um diese zu verfolgen. Er lässt sich aber unter keinen Umständen zu Kampfhandlungen oder sonstigen gefährlichen Aktionen hinreißen. Er ist auch bereit, sein Boot für 400 GS zu verkaufen.

### Wenn die Piraten gesiegt haben sollten ...

Gewinnen die Piraten den Kampf, so sammeln sie sofort die Waffen und Besitztümer der Besiegten ein. Bei magischen Artefakten entscheidet der Spieler, ob die Piraten sie wegen des Materialwertes an sich nehmen, sie aus Furcht vor ihren Menschen über Bord werfen oder den Abenteurern betrauen, da sie sie für wertlose Alltagsgegenstände halten. Letzteres geschieht auf jeden Fall mit den von Thaloram erhaltenen Artefakten. Zaubermaterialien werden über Bord geworfen. Verwundete dürfen mit (eigenen) Heiltränken versorgt werden.

Die in den Kabinen befindlichen Passagiere werden von den Seeräubern an Deck getrieben. Hierbei sorgt Tadir dafür, dass er die Kabine als Letzter verlässt. Er schiebt dann die beiden verräterischen Briefe unter eine in der Kabine befindliche Seemannskiste.