

MIDGARD

Schatten in der Nacht



Abenteuer



Schatten in der Nacht

Das vorliegende Abenteuer spielt in den Küstenstaaten und verknüpft zwei vorerst unabhängige Handlungsstränge miteinander, die am Ende der Geschichte zusammengeführt werden. Es ist für Figuren der Grade 2-9 angelegt. Vorteilhaft ist, wenn mindestens einer der Abenteurer die Landessprache *Neu-Vallina* beherrscht. Des Weiteren ist die Fertigkeit *Spurensuche* von großem Nutzen. Je weniger aggressiv die Abenteurer vorgehen, umso mehr können sie über die vielschichtigen Hintergründe der Handlung in Erfahrung bringen.

Es empfiehlt sich *Schatten in der Nacht* vor dem Abenteuer *Ziegenspuren* (in: *Geister der Vergangenheit*) zu spielen, da die Spielerfiguren so von Cergion, einer großen Hafenstadt an der Küste, nach Varuna gelangen und dort im Anschluss den Auftrag erhalten können, der sie in die Ereignisse um die *Ziegenspuren* verwickeln wird.

Hintergrund

Vor vier Monden war der Tierhändler **Haranbal Senuthus** mit seinen Tierfängern im tiefen Dschungel des Ikengabe-

Dramatis Personae

DANGELO D'ALMAZZAGO - Sohn des Grafen von Valduga

GIANARA D'ALMAZZAGO - Tochter des Grafen von Valduga

CONCETTA CHIAGARNADI PRAGENO E HORTEJO - heimliche Geliebte von Dangelo d'Almazzago

ELODIA COLOMBA - Alpanupriesterin aus Molavido

FRACEDO DE GARDINYA - Herzog von Palatinea

LANDOLGIO - diebischer Söldner im Dienste Dangelos

HARANBAL SENUTHUS - Tierhändler aus Valian

JAMAJE - Fährtensucherin aus dem Ikengabecken

NGALA - Tiermeister der Ntomba in der Gestalt eines Riesenfaultiers

SALAMAR - ein Räuberhauptmann

SANDRO RUCELLA - ein unglücklicher, reisender Adliger aus Varuna

ckens auf Beutejagd. Besonders hatten sie es auf die geschmeidigen Raubkatzen des Waldes abgesehen, deren Zurschaustellung die Edlen des valianischen Kulturkreises erbauen soll. Bei der Jagd ging ihnen ein seltenes Riesenfaultier, ein Ribanga, in die Falle. Schließlich verluden sie alle Tiere auf ihr Schiff und traten den Heimweg an. Vor einigen Tagen erreichten sie **Cergion** in den Küstenstaaten. Das nächste Ziel auf ihrer Reise ist **Varuna**, die Hauptstadt des Herzogtums Palatinea. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass Varuna auch das Ziel der Abenteurer ist.

Die Reise überlebten nur wenige der gefangenen Tiere, die meisten richteten Strapazen und Stress der langen Überfahrt zu Grunde. Das Ribanga gehört zu den Überlebenden. Die Jäger sind sehr stolz auf diesen Fang. Was sie allerdings nicht wissen ist, dass das große Ungetüm ein verwandelter Tiermeister der Ntomba ist. Der Tiermeister **Ngala** war den fremden Häschern absichtlich in die Falle gegangen. Er wollte erfahren, was seinem Gefährten, einem Leoparden, widerfahren war und wo die anderen gefangenen Tiere hingbracht werden sollen. So schlang er widerwillig den Köder in der Falle hinunter und kam erst wieder zu sich, als er sich bereits an Bord des fahrenden Schiffes befand. Während der Reise entdeckte die Tierfängerin **Jamaje** die wahre Identität des Ribangas. Sie versprach Ngala, ihn bei der erstbesten Gelegenheit zu befreien.

Um dem Tiermeister die Flucht zu ermöglichen, sägte Jamaje nach Verlassen von Cergion die Achse des Wagens an, auf dem Ngala transportiert wurde. Kurz bevor die Tierhändler sich um einen geeigneten Lagerplatz für die Nacht kümmern konnten, führte Ngala den **Achsenbruch** durch einen vorgetäuschten Tobsuchtsanfall in seinem Käfig herbei. Die Tierhändler waren somit gezwungen, haltzumachen und den Käfig vom Wagen zu wuchten. Nach Einbruch der Dunkelheit nutzte der Tiermeister die Gelegenheit und entkam, nachdem Jamaje unbemerkt die Kette samt Schloss an seiner Käfigtür entfernt hatte. Haranbal schickte daraufhin einen **Suchtrupp** aus fünf seiner Tierfänger aus, um das Ribanga wieder einzufangen.

Am gleichen Tag wurde ein **fingierter Überfall** auf die Kutsche der jungen Adligen Donja **Concetta Chiagarna di Prageno e Hortejo** verübt. Ziel der vermeintlichen Entfüh-