

MIDGARD

# Das Lied der Nagafräu



*A. Wolf*

Abenteuer



# Das Lied der Nagafrau

*Das Lied der Nagafrau* eignet sich in der vorliegenden Form für Spielerfiguren zwischen dem 4. und 12. Grad - vorausgesetzt, die Gruppe ist nicht übermäßig mit magischen Artefakten ausgestattet.

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Wasirabad im Norden Rawindras und geht davon aus, dass die Spielerfiguren sich ein wenig im Lande auskennen und einige unter ihnen die Landessprache wenigstens mit Fertigkeitswert +10 beherrschen. Mit den besonderen Eigenheiten und Sagen der Umgebung von Wasirabad sollten sie dagegen nicht vertraut sein.

## In Wasirabad

### Eine erste Begegnung

Es ist der Tag nach dem Schenjaganu, dem Elefantenfest. Die Straßen, die drei Tage lang unentwegt mit dicht an dicht gedrängten, blumengeschmückten Menschenleibern gefüllt waren, sind leer und verlassen. Die Feiernden, die ausgelassen und scheinbar unermüdlich gesungen, getanzt und mit leuchtenden Augen den traditionellen Erzählungen der Geschichtenerzähler gelauscht haben, sind nach Hause gezogen. Verschwunden sind auch die prachtvollen Umzüge, die sich durch die verschlungenen Gassen Wasirabads gewunden haben. Die kunstvoll aus Palmwedeln, geflochtenen Lianensträngen und Blumengirlanden gefertigten, riesenhaften Elefantenkörper, unter denen bis zu zwanzig Träger Platz fanden, stehen nun unbeachtet auf dem zentralen Marktplatz. Die Feierlichkeiten, die Berührung der unzähligen Menschenhände, die einen Teil des sprichwörtlichen Glücks von ihnen zu erhaschen trachteten, und der seit mehr als zwei Tagen anhaltende, warme Regen, der die Freude der Menschen keineswegs zu beeinträchtigen vermochte, haben deutliche Spuren auf den vergänglichen Kunstwerken hinterlassen. Lediglich ein Zerrbild ihrer ursprünglichen Schönheit ist zurückgeblieben und kündigt von den Geschehnissen, die sich bis

vor wenige Stunden in Wasirabad - und in ganz Rawindra - ereignet haben.

Wenige Menschen huschen zu dieser frühen Morgenstunde durch die einsamen Straßen: Bettler, die ein trockenes Plätzchen suchen - verspätete Betrunkene, die aus einer der verräucherten Tavernen ihren Weg nach Hause angetreten haben - Kinder, die in den mit zertretenen Blütenblättern und achtlos fortgeworfenen Obstschalen bedeckten Gassen nach kleinen Münzen oder anderen Kostbarkeiten, die nur sie zu erkennen vermögen, stöbern. Am Hafen fischen einige Stadtwachen den leblosen Körper eines Mannes mit einer abgebrochenen Klinge in seiner Seite aus den grauen Fluten des Chambal - ein in dieser großen Stadt schon nahezu alltägliches Ereignis.

Die Gestalt des Alchimisten **Masaranda** fällt in der morgendlichen Szenerie in mehr als einer Hinsicht auf. Seine kostbare Kleidung weist ihn als wohlhabenden Mann aus, der einen ausgezeichneten Geschmack bei der Auswahl seiner Gewänder besitzt. Fein bestickte Samtpantoffeln lugen unter der weit geschnittenen Hose aus Seide hervor, die von einer scharlachroten Bauchbinde gehalten wird. Ein weißes Hemd feinsten Leinens und eine schwarze Brokatweste mit goldenen Ornamenten vervollständigen das eigentümliche Erscheinungsbild des Mannes, der scheinbar ziel- und absichtslos durch die verregneten Gassen schlendert, ohne dabei auf Schlammpfützen und Unrathaufen zu achten.

Seine tief eingesunkenen Augen blicken starr geradeaus, und das von Müdigkeit und übermäßigem Alkoholgenuss gezeichnete Gesicht zeigt kaum eine Regung. Nur die schmalen Lippen unter dem rabenschwarzen Schnurrbart bewegen sich unentwegt, so als zitierten sie einen sich ständig wiederholenden, unhörbaren Vers. Die Wangen sind von dunklen Bartstoppeln bedeckt.

In diesem desolaten Zustand trifft Masaranda auf die Abenteurer, die entweder soeben auf einer Flussbarke in Wasirabad angekommen sind oder aber an den ausgelassenen Feierlichkeiten teilgenommen haben. Aufmerksam werden sie auf den seltsamen Alchimisten, als dieser unverhofft um eine Hausecke biegt und frontal mit einem der Gefährten zu-