

MIDGARD

KEIN GEIST IN NÖTEN



Abenteurer



Ein Geist in Nöten

Dieses Abenteuer eignet sich für Spielfiguren mittlerer Grade. Da ein besonderer Reiz der Handlung im Erstkontakt der Abenteurer mit der rawindischen Kultur liegt, ist es ideal, falls keiner von ihnen aus Rawindra stammt oder dieses Land bereits bereist hat. In einer Kampagne kann man das Abenteuer sehr gut an eine in KanThaiPan oder Eschar angesiedelte Geschichte anschließen. Die Mehrzahl der Abenteurer sollte *Scharidisch* verstehen.

Der Spielleiter findet im Quellenbuch *Das Erbe der Löwen-söhne* eine ausführliche Kulturbeschreibung Rawindras, die ihm die Aufgabe erleichtert, die Besonderheiten des Landes den Spielern farbig zu schildern. Die für das Abenteuer unbedingt notwendigen Informationen sind aber auch im folgenden Text enthalten. Im Folgenden sind alle Preise in scharidischer oder rawindischer Währung angegeben, die Umrechnung auf den „normalen“ valianischen Orobos (GS) findet man im Anhang.

Bei den Spieldaten ist zum Teil der Moralwert (MW) angegeben. Wer damit spielen möchte, findet die Regeln dazu im *Manual*.

Ein kurzer Überblick

Das Abenteuer beginnt (möglichst im Spätsommer - also nach albischem Kalender im Feenmond) an der Nordküste Serendibs, wo die Abenteurer mit dem Volk der Akimba in Kontakt kommen. Im Auftrag ihrer Königin Radamalona nehmen sie an einer Expedition in den Süden der Insel teil, um die Gebeine einer Ahnin wiederzubeschaffen. Eine als Dienerin getarnte Zauberin der Akimba begleitet die Gruppe. Sie nimmt in einem magischen Steinkreis Kontakt zu dem Ahnengeist auf und erfährt den Aufenthaltsort der Gebeine, die Stadt Bhir im rawindischen Dschungel. Die weitere Reise führt die Abenteurer zur Hafenstadt Mangalwar, per Pilgerschiff nach Jagdischpur und weiter ins Innere Rawindras. Bhir ist eine Ruinenstadt, in der sich die gesuchten Gebeine finden.

Auf der Reise warten einige Hindernisse auf die Abenteurer. Adhala, eine Gegenspielerin der Akimba-Königin, setzt

einen scharidischen Agenten, Tarik ben Asraf, auf die Abenteurer an: gehen die Gebeine der Ahnin verloren, schwindet - ganz im Sinne Adhalas - ein beträchtlicher Teil von Radamalonas Zaubermacht. Schon bei der Reise zum Steinkreis erfolgt der erste Anschlag, ein Überfall von serendischen Rawindi auf ein Akimbadorf, in dem die Abenteurer übernachten. Tarik unterhält gute Kontakte zum Radscha von Nagpur, dem ebenfalls an einer Schwächung Radamalonas gelegen ist. Weitere Anschläge folgen.

Im rawindischen Dschungel angekommen, stellen die Abenteurer fest, dass Bhir nicht die unbewohnte Ruinenstadt ist, die sie erwartet haben: eine Gruppe von Sritra ist dabei, hier mächtige Zauber zu wirken, um die magischen Energien der Gegend umzuleiten, die auch den Geist der Ahnin am „Leben“ erhalten. Sind die Gebeine der Ahnin endlich geborgen - ob nun heimlich hinter dem Rücken der Sritra oder nach einem heftigen Kampf - tritt man den Rückweg an, ohne dabei vor Tarik oder seinen Schergen sicher zu sein. In Jagdischpur scheint schon das Schlimmste ausgestanden zu sein, und die Abenteurer nutzen die Ruhepause vielleicht sogar für ein anderes Abenteuer (*Die Krone der Drachen* oder *Der verschwundene Saddhu*). Doch dann meldet sich Tarik mit einem heimtückischen Giftanschlag zurück und erinnert die Gruppe mit schmerzhafter Deutlichkeit an seine Anwesenheit. Und sorgt so vielleicht für eine Überleitung zur Fortsetzung dieses Abenteuers. Doch das ist schon eine andere Geschichte ...

Im Laufschrift, Marsch!

Hat die Gruppe im vorhergehenden Abenteuer bereits das Drachenmeer oder das Meer der Fünf Winde bereist, etwa um nach Mokattam oder KanThaiPan zu gelangen, bietet der Rückweg von dort die elegantesten Einstiegsmöglichkeit. Dabei sollte diese Reise mit einem scharidischen Schiff unternommen werden, damit die Abenteurer wenigstens einige Worte *Scharidisch* von der Besatzung aufschnappen können. Vor Serendibs Nordküste angelangt, bieten sich verschiedene Wege an, die Abenteurer an Land zu bringen:

- sie erleiden Schiffbruch, retten sich an Land und stoßen dort auf ein Akimbadorf;