

MIDGARD

Die Krone der Drachen



Abenteuer



Die Krone der Drachen

Die *Krone der Drachen* ist ein magisches Artefakt, das bei einem Karawanenüberfall geraubt wurde. Die Figuren der Spieler sollen den in die Tiefen des Dschungels führenden Spuren folgen und die Krone ihren rechtmäßigen Besitzern zurückbringen. Das Abenteuer ist für drei oder mehr Spielerfiguren vom 3. bis 12 Grad geeignet, deren aufsummierten Grade wenigstens 15 ergeben. Sollte die eigene Spielergruppe nicht stark genug sein, so kann der Spielleiter zusätzlich noch die im Anhang beschriebene Nichtspielerfigur Upananda mit in das Abenteuer schicken.

Die Geschichte spielt auf dem Kontinent Sirao der Welt *Midgard*. Zu Beginn der Handlung befinden sich die Abenteurer in der Hafenstadt **Jagdichpur** des Landes Rawindra. Die Spielerfiguren müssen nicht aus dieser Gegend stammen, sondern können auch als offensichtlich abenteuergestahlte Besucher des Landes angeheuert werden. Der Kontakt mit den Einheimischen wird durch die Nichtspielerfigur Kamlari gesichert, die die Gruppe auf jeden Fall begleitet

Die rawindische Währung

Als Währung werden von Radschas oder Sabhas geprägte Münzen verwendet, die in der überwiegenden Mehrzahl aus Silber bestehen. Größere Beträge werden mit Silberbarren beglichen. Goldmünzen sind in Rawindra fast gänzlich unbekannt.

Die Silberbarren und -münzen werden meist nach ihrem Gewicht bezeichnet und sie sind somit landesweit als einheitliches Zahlungsmittel anerkannt. Im alltäglichen Kleinhandel werden auch Kakina genannte kleine Kaurimuscheln als Scheidemünzen verwendet, deren Wert etwa den Kupferstücken Vesternesses entspricht. An Silberbarren und -münzen sind gebräuchlich:

Sihr	(Silberbarren, ca. 1 kg, Wert 25 GS)
Chittak	(Silbermünze, ca. 60g, Wert 15 SS)
Tular	(Silbermünze, ca. 4g, Wert 1 SS)
Mascha	(Silbermünze, ca. 1g, Wert 3 KS)
Kakina	(Muschel, Wert 1 KS)

und neben ihrer Muttersprache *Rawindi* auch eine andere, allen Abenteurern bekannte Sprache beherrscht. Mehr oder weniger verständliche Dialekte des Rawindi werden auch von den Stämmen des Dschungels und von den Sritras gesprochen.

Nähere Informationen zu Rawindra und der rawindischen Tierwelt findet man im Quellenbuch *Das Erbe der Löwenöhne*.

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

Die Reise durch den Dschungel nimmt einige Spielzeit ein, wird den Spielern aber nur wenig Erfahrungspunkte durch Kämpfe einbringen, wenn sie geschickt vorgehen. Daher erhält jeder Abenteurer nach erfolgreichem Abschluss der Geschichte **50 EP**. Von diesen Erfahrungspunkten werden allerdings jeweils 10 EP abgezogen, wenn es zu einem Kampf kommt, den die Spieler durch Überlegung, Diplomatie oder Flucht hätten vermeiden können.

Übersicht für den Spielleiter

Das vorliegende Abenteuer besteht aus einer Vielzahl kleiner Begegnungen auf der Reise durch den Dschungel. Daneben gibt es vier größere Handlungsschauplätze: die Ruine des Einsiedlers, das Dorf der Gorhoroki, die Festung am Sumpf und der Jurugu-Tempel. Die Abenteurer müssen die beiden letztgenannten Orte auf jeden Fall aufsuchen. Mit einiger Wahrscheinlichkeit werden sie aber auch die beiden anderen Plätze kennenlernen, und die folgende Übersicht über den vermutlichen Handlungsablauf geht hiervon aus. Sollten die Turmruine oder das Dorf im Abenteuer keine Rolle spielen, kann der Spielleiter die Beschreibungen als Bausteine für ein eigenes Abenteuer verwenden. Beispielsweise könnte ein Priester in einer alten Handschrift auf Hinweise über den *Brunnen des Chaos* gestoßen sein. Die Spieler erhalten dann den Auftrag, diesen Ort zu suchen und zu überprüfen, ob er noch sicher ist oder ob neue Gefahren von ihm ausgehen. Doch nun zu den Ereignissen um die *Krone der Drachen*.