

MIDGARD

SANDOBARS SECHSTE REISE



Die Gasparstein

Abenteuer



Sandobars Sechste Reise

Vorwort

Sandobars Sechste Reise ist eine fortlaufende Abenteuerkampagne, die sich anhand kleiner, locker miteinander zusammenhängender Handlungsszenarien entwickelt. Das Konzept wurde von dem Film „Sindbads Achte Reise“ angeregt. Im Mittelpunkt der Geschichte steht Sandobar, der Seefahrer, der zu Beginn schon einigen Ruhm erworben hat, aber noch keinem Vergleich mit seinem irdischen Vorbild Sindbad standhält.

Die Szenarien der Kampagne können auch unabhängig voneinander gespielt werden. Zwischen den einzelnen Episoden liegt meist eine gewisse zeitliche und räumliche Distanz. Es ist ohne weiteres möglich, hier eigene Nebenhandlungen in die Reise einzufügen, die nichts mit dem eigentlichen Ziel zu tun haben. Als Anhaltspunkt für den Spielleiter wird jeweils mitgeteilt, wann und wo es weitergeht. Er kann die Reisezeiten zwischen den einzelnen Schauplätzen aber auch um einige Wochen verlängern, wenn dies für ein längeres Zwischenspiel nötig ist. Der genaue Zeitablauf spielt keine Rolle bei *Sandobars Sechster Reise*, solange das ganze Abenteuer auf einige Monate beschränkt bleibt.

Um die Atmosphäre dieses orientalischen Abenteurers lebendig werden zu lassen, ist die Kenntnis des Eschar-Kapitels aus *Die Welt* hilfreich. Es reicht aber auch völlig aus, wenn der Spielleiter sich mit einschlägigen Filmen in die richtige Stimmung versetzt hat. Die zum Spielen notwendigen Informationen aus dem vergriffenen Quellenbuch *Die Pyramiden von Eschar* werden im Abenteuerer geliefert. Einige weniger wichtige Dinge, z.B. einzelne scharidische Zauber oder Fertigkeiten, den manche Nichtspielerfiguren aus atmosphärischen Gründen beherrschen, werden nicht erklärt, da sie in diesem Abenteuer nicht eingesetzt werden. Diese Angaben können daher einfach ignoriert werden.

Ein Überblick über die Ereignisse

1. Episode: **Das Grab des Neb-cheper** (in Sirwah an der Nordwestküste Kairawans und auf einer kleinen Felseninsel in der Nähe)

Die Abenteuerer schließen Bekanntschaft mit Sandobar, dem

Seefahrer, der ihnen bei einer kleinen Schatzsuche in einer alten meketischen Grabanlage hilft.

2. Episode: **Der Prinz der Winde** (in den Gewässern vor Sirwah)

Sandobar stößt „zufällig“ auf ein geheimnisvolles Schiff, den *Windprinzen*. Die Besatzung ist einem Anschlag Al-Katuns zum Opfer gefallen. Dieser bössartige Hexer ist im Südosten des Meeres der Fünf Winde und in den Gewässern um Serendib dafür berüchtigt, mit seinen Fähigkeiten Seeleute zu ermorden und anschließend ihre Schiffe auszurauben. An Bord des *Windprinzen* kann er eine Seekarte und eine mit Schnitzereien verzierte Schatulle an sich reißen und unerkannt entkommen. Die Karte zeigt die Lage der sagenumwobenen Nebelinseln, und die Schatulle enthält eine wichtige Nachricht von Sandobars geheimnisumwobener Mutter Ubothanna. Der Seefahrer und die Abenteuerer lenken den *Windprinzen* in den nahegelegenen Hafen Sirwah, wo sie in der folgenden Episode die Gelegenheit haben, das geraubte Gut zurückzubekommen.

3. Episode: **Das Haus der Wohltaten** (in Sirwah)

Die Abenteuerer müssen Al-Katun das gestohlene Kästchen abjagen, der sich in einem Gästehaus mit vielen Geheimnissen einquartiert hat. Anschließend können sie sich mit Sandobar auf den Weg machen, der mehrere Prüfungen bestehen und am Ende von seiner Mutter sein Erbe empfangen soll. Als seinen treuen Gefährten winkt ihnen eine reiche Belohnung, wenn die Reise von Erfolg gekrönt ist.

4. Episode: **Die Wiedergeburt des Gottkönigs** (im Hafen Sadije im Nordosten Kairawans und in der Wüste im Landesinneren)

Der größte Teil von Ubothannas Botschaft ist in einer alten, nur wenigen bekannten Sprache abgefasst. Sandobar fährt daher nach Sadije, wo er einen Übersetzer für die Dokumente zu finden hofft. Dort wartet die erste Prüfung seiner Mutter auf ihn und konfrontiert ihn mit unerwarteten Gefahren aus der fernen meketischen Vergangenheit. Der Seefahrer wird entführt, und die Abenteuerer müssen seinen Leib und seine Seele retten.

5. Episode: **Von Giftstacheln und Giftzungen** (auf hoher See zwischen Eschar und dem Pfortenarchipel)



Nach Abschluss der Prüfung hat der Seefahrer neue Informationen erhalten und sticht von Sadije aus in Richtung Aran in See. Al-Katun, der Hexer, verliert die Geduld, zettelt eine Meuterei an und bringt den Seefahrer und dessen Schiff in seine Gewalt. Die Abenteurer werden in einem kleinen Boot ausgesetzt.

6. Episode: **Das Gespensterschiff** (auf hoher See zwischen Eschar und dem Pfortenarchipel)

Die Abenteurer müssen gegen einen Fluch der Götter ankämpfen und können sich so ein Ersatzschiff beschaffen.

7. Episode: **Unter Piraten** (auf einer kleinen Insel des Pfortenarchipels)

Sandobar und seine Gefährten wagen sich in das Versteck der mit Al-Katun verbündeten Seeräuber und versuchen, den *Windprinz* zurückerobern. Dabei haben sie Gelegenheit, in die Wohnstätte des Hexers einzudringen und ihn eventuell unschädlich zu machen.

8. Episode: **Im Banne des Tarots** (in Ormudagan und in der Bergeinsamkeit der Demawend-Berge)

Sandobar und seine Gefährten landen im aranischen Hafen Nihavand, wo eine Kartenlegerin ihnen eine aufschlussreiche Prophezeiung mitteilt. Den weiteren Weg zeichnet eine

Botschaft Ubothannas vor, die Sandobar in der 4. Episode erhalten hat.

Die Interpretation des ersten Verses sollte den Abenteurern nach den bisherigen Ereignissen leichtfallen, wenn sie sich außerdem ein wenig mit der Geographie ihrer Welt auskennen. Im Notfall liefert Sandobar die entsprechenden Informationen: von der Hafenstadt aus, zu der das Schiff von dem mit einem Seeinhorn verzierten Richtungsgeber geführt worden ist, soll die Reisegruppe gen Osten ziehen. Dort liegen die schneebedeckten Gipfel der Demawend-Berge. Informationen, die zum Verständnis des zweiten Verses beitragen, warten in der heiligen Stadt der Zweiheit, in Ormudagan.

Dort erfahren die Abenteurer von der Existenz eines mythischen Tals inmitten der Bergeinsamkeit, vom *Tal der Frühlingsdrachen*, wo sich im Frühjahr junge Drachen zu Spiel und Partnerwahl treffen. Außerdem erhalten sie Hinweise, wie sie den Weg zu diesem Tal finden können. Unterwegs bestehen sie Ubothannas letzte Prüfungen und werden anschließend von Dschandal, dem Flammendrachen, beurteilt. Haben sie sich gut geschlagen, werden sie zu Sandobars Mutter auf die geheimnisvollen Nebelinseln gebracht.



Wo des Meerkönigs Einhorn dich hinführt,
geh gen Morgen zu den hohen Alten mit den weißen Häuptern,
und suche Rat in der Stadt der Zwei.

Im Tal, wo im Frühjahr geflügelte Echsen tanzen,
suche nach Dschandal, dem Roten, dem Ratgeber,
mit dem ich einst Wissen von Menschen und Drachen tauschte.