



**Ludger Fischer und Thomas Kreutz**

## **Ein Geist in Nöten**

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard  
für Abenteurer zwischen Grad 4 und 10



## Inhaltsverzeichnis

Ludger Fischer und Thomas Kreutz

### Ein Geist in Nöten

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Am Hof der Hexenkönigin .....    | 7  |
| Von Adwiana zum Steinkreis ..... | 12 |
| Vom Steinkreis zur Küste .....   | 21 |
| Von Mangalwar nach Udaipur ..... | 26 |
| Im Dschungel .....               | 31 |
| In Bhir .....                    | 33 |
| Das Nest .....                   | 37 |
| Der Heimweg .....                | 44 |

### Anhang

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Namen .....                                         | 46 |
| Münzen .....                                        | 46 |
| Wichtige Persönlichkeiten am Hofe Radamalonas ..... | 46 |
| Begleiter der Abenteurer .....                      | 48 |



# Ein Geist in Nöten

Dieses Abenteuer eignet sich für Spielfiguren mittlerer Grade. Da ein besonderer Reiz der Handlung im Erstkontakt der Abenteuerer 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 Abenteuerer 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 Orobor (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 Abenteuerer 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 Abenteuerer 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 Abenteuerer. Adhala, eine Gegenspielerin der Akimba-Königin, setzt

einen scharidischen Agenten, Tarik ben Asraf, auf die Abenteuerer 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 Abenteuerer 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 Abenteuerer 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 Abenteuerer 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 Abenteuerer wenigstens einige Worte *Scharidisch* von der Besatzung aufschnappen können. Vor Serendibs Nordküste angelangt, bieten sich verschiedene Wege an, die Abenteuerer an Land zu bringen:

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



- sie werden von Piraten, die im Auftrag Radamalonas handeln, gefangen und an die Akimba weitergereicht;
- sie haben im Ausgangshafen gehört, dass Radamalona fähige Abenteurer sucht, und nehmen von sich aus Kontakt mit den Akimba auf.

Auf welchem Weg auch immer, werden die Abenteurer an der serendischen Nordküste von einer Eskorte abgeholt, die sie zu Radamalonas Palast bringen soll. Jeweils drei bewaffnete Führer (und Aufpasser) kommen auf einen der Abenteurer. Den Befehl über den Trupp führt selbstverständlich eine Frau: **Kolina**. Die Akimba legen auf dem fünftägigen Marsch weite Strecken scheinbar mühelos im disziplinierten Dauerlauf zurück. Dabei werden die Abenteurer mehr oder weniger mitgeschleift - Pausen gibt es nur, wenn die Fremden wirklich nicht mehr weiter können. Abends fühlen sich die Abenteurer (ausgenommen diejenigen, die *Laufen* können oder z.B. als Waldläufer lange Märsche gewohnt sind) wie zerschlagen - ganz im Gegensatz zu ihren Begleitern.

Angesichts der vielen Begleiter haben die Abenteurer nicht viel mehr zu tun als zu laufen oder sich auszuruhen. Sie müssen nicht einmal ihr Gepäck tragen. Die Akimba schicken einen Boten voraus, und so findet die Gruppe *abends* immer gut vorbereitete Nachtlager vor, dreimal in Dörfern und zweimal an geeigneten Stellen in der Savanne. Unterhält man sich geduldig mit den Akimbakriegern (Kolina selbst ist als Anführerin sehr reserviert), kann man *etwas* über die Lebensweise und das Denken der Akimba erfahren, aber nichts über ihre Königin und deren *Pläne* mit den Abenteurern.

Über Radamalona und ihre *unersättliche* Gier nach strammen jungen Männern erzählen sich die *Seefahrer* überall in den Hafenstädten am Meer der *Fünf Winde* mit belegter Stimme und *leuchtenden* Augen *wahre* Fabelgeschichten. Einige Abenteurer (am *besten* Seefahrer, Händler, Barden oder andere *passende* Charaktere) sollten unbedingt die eine oder andere dieser Geschichten gehört haben. Ist sie nicht Kannibalin, mit einer *besonderen* Vorliebe für „das Beste am Mann“? Oder steht sie nicht mit finsternen Dämonen im Bunde, die *regelmäßig* das Blut unerfahrener Jünglinge fordern - dank ihrer *Zauberkräfte* opfern diese sich sogar freiwillig und sterben *mit einem* Lächeln auf den Lippen!? Und hat sie nicht *einen* ungeheuren Verbrauch an (halbwegs) hübschen Männern?

Der Vorwurf des Kannibalismus würde Radamalona überraschen, die Unterstellung, ihre Ahnfrauen wären finstere Dämonen, würde sie in Zorn versetzen, das letzte, naja, hmm, stimmt eigentlich.

#### Akimbakrieger (Krieger, Grad 2)

13 LP, 14 AP - OR - St 60, Gw 60, In 50, B 28

**Angriff:** Leichter Speer+8 (1W6), Wurfspeer+7 (1W6-1), Dolch+6 (1W6), kleiner Schild+1; Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+12, RESISTENZ +12/13 - MW+15

*Geländelauf+15, Laufen+14, Spurensuche+8*

Unterwegs begegnen die Abenteurer zum ersten Mal der Tierwelt Serendibs. Man *sieht* ein Rudel Löwen, die aber für den großen Trupp keine Gefahr darstellen. Wilde Elefanten ziehen ungerührt, aber *wachsam*, ihres Weges. Ein junger Akimbakrieger wird *abends* von einer Kobra gebissen und liegt im Sterben. Sollte ein Abenteurer das Leben des Kriegers mit *Bannen* von *Gift* retten, schenkt ihm später in Adwiana die dankbare Mutter *des* Geretteten, eine hochgestellte Hexe, eine Elefantenperle (*Arkanum*, S.175).

#### Die Akimbadörfer

Jedes Akimbadorf wird von einer dichten, mannshohen Dornenhecke geschützt. Wer hier mit Gewalt durchbrechen will, erleidet **1W6** schweren Schaden durch Kratzer und muss bei LP-Verlust einen **PW:Gift** bestehen, um nicht zusätzlich 1W6 LP & AP durch Gift zu verlieren. Nur ein schmaler Eingang bleibt frei, der von zwei Kriegern leicht verteidigt werden kann - was auch nötig ist, denn es gibt keine verschließbaren Tore, sondern allenfalls ein paar lose Dornensträucher, mit denen man sich gegen unliebsame Besucher schützen kann. Die Eingänge sind normalerweise mit Holz eingefasst, um zu verhindern, dass sich hier jemand an den Dornen verletzt. Über dem Eingang hängen oft einige mit magischen Zeichen versehene Rinderschädel zum Schutz und als Zeichen des Wohlstandes des Dorfes.

Im Inneren stehen die Hütten im Kreis um den zentralen Platz mit dem Dorfbrunnen. Nachts kann das Vieh frei zwischen den Hütten herumlaufen, morgens wird es von den Hirten auf eine der Dorfweiden in der Savanne geführt.

Die rechteckigen, mit Stroh gedeckten Holzhäuser der Akimba besitzen meist einen Boden aus gestampftem Lehm, der mit Grasmatten ausgelegt ist. Das einzige Möbelstück in der Hütte ist der Kochherd, der sich auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite befindet. Der Rauch zieht eher schlecht als recht durch Tür und Fenster ab: wegen der heftigen Regenfälle des Monsuns hat das Dach keinen Rauchabzug.



## Am Hof der Hexenkönigin

Die Gruppe kommt eines späten Nachmittags in **Adwiana**, der „Hauptstadt“ der Akimba an. Noch vor der Umwallung bietet sich den Gästen der Akimba ein Anblick, der auch sonst rüpelhafte Nordlandbarbaren ein Mindestmaß an Höflichkeit lehren sollte: in der Mitte einiger Gruben stehen Pfähle mit menschlichen Überresten - Radamalona lässt Verurteilte hier in kochendem Wasser verbrühen. Die Akimba können also auch anders, doch bisher waren sie die ganze Zeit über recht freundlich und höflich.

Adwiana ist mit einigen hundert Hütten und Häusern, den Heerlagern der Krieger und der Wolibana und mit ihren insgesamt 8000 Einwohnern die bei weitem größte Akimbasiedlung. Sie ist zusätzlich zur üblichen Dornenhecke von einem Graben und einer hölzernen Palisade umgeben und liegt im Zentrum einer auffallenden Konzentration von Dörfern, die fast die Rolle von „Stadtteilen“ übernommen haben. Auf die Idee allerdings, Adwiana selbst eine „Stadt“ zu nennen, würden wohl nur Waelinger und andere Bewohner des unzivilisierten Nordens *Midgards* kommen. Auf den ersten Blick scheint es ein Akimbadorf wie jedes andere zu sein.

Im großen Rund der Siedlung liegen außen die Hütten der einfachen Bevölkerung. Um den großen zentralen Platz vor Radamalonas Palast stehen im Halbkreis die Häuser der Würdenträger und Hexen. Hinter dem Palast befinden sich die königliche Küche, die Gesindehütten und die großen Gemeinschaftshäuser der **Wolibana**, der weiblichen Eliteeinheiten der Königin. Die Abenteurer werden in eines der Gästehäuser geführt, wo sie sich von ihren Reises Strapazen erholen können. Früchte, kalter Rinderbraten und Getränke stehen für die Gruppe bereit.

Die Abenteurer erwarten eine Audienz bei Ihrer Majestät. Sie wissen nicht, dass Radamalona mit ihren Wolibana gerade auf dem Rückweg von einem Kriegszug im Süden Serendibs ist und erst einen Tag nach den Abenteurern in Adwiana zurückerwartet wird. In Abwesenheit der Königin führt **Adhala** die Regierungsgeschäfte, und sie wird die fremden Gäste empfangen.

### Zu Gast bei Adhala

Nach etwa einer Stunde erscheint **Karutu**, ein unterwürfiger Höfling, und fordert euch in schlechtem Scharidisch

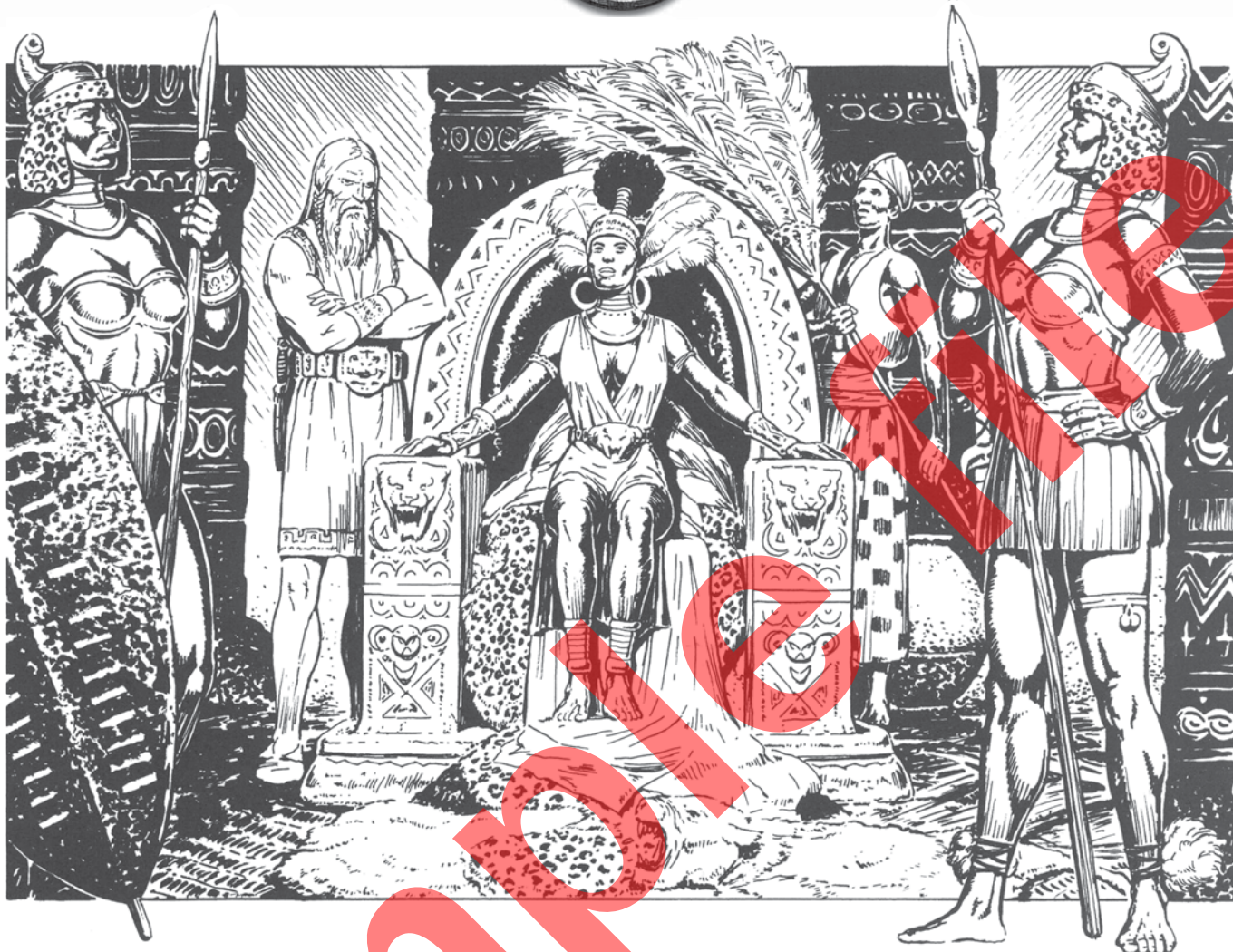
auf, ihm zur Audienz bei der „Herrscherin“ zu folgen. Er führt euch in das größte der Häuser rund um den Palast. Wie in einem gewöhnlichen Akimbahaus gibt es auch hier nur einen Raum, die tragenden Balken sind aber reich mit Schnitzereien verziert und wie auch die Holzwände bunt bemalt. Im hinteren Teil ist der Boden mit aranischen und scharidischen Teppichen und Seidenkissen bedeckt. Auf diesem Lager räkeln sich eine attraktive Frau und ein ausgewachsener Leopard. Links und rechts von ihnen stehen die beiden muskulösesten Akimba, die ihr bisher gesehen habt.

Dies sind **Adhala**, ihr keineswegs zahmer Schoßleopard **Schiau** sowie zwei Leibwachen. Karutu hat die ganze Zeit über den Ausdruck „Amira“ benutzt, der natürlich als „Herrscherin“ verstanden wird. Der feine Unterschied zur „Regentin“ dürfte dabei untergehen. Adhala lässt ihre Besucher auch gern im Glauben, sie stünden vor der Königin. Fragen

### Radamalonas Hof

Der Palast besteht aus einer riesigen, im Erdgeschoss nach allen Seiten offenen Halle. Die „Wände“ werden nur von geschnitzten und bunt bemalten Holzsäulen gebildet, auf denen ein hohes, mit Palmwedeln gedecktes Dach ruht. Unter diesem Dach befindet sich noch ein Obergeschoss mit Radamalonas privaten Gemächern. Die Ornamente der Schnitzereien an den Säulen zeigen aranische Einflüsse; unter der Decke laufen die Säulen sogar zu aranischen Spitzbögen zusammen.

In der mit Kokosmatten ausgelegten Halle steht als einziges Möbelstück Radamalonas hölzerner - ebenfalls aranischen Vorbildern nachempfundener - Thron. Tagsüber hält sie dort Gericht oder geht anderen Staatsgeschäften nach. Bei besonderen Anlässen ist auch der gesamte Vorplatz mit neugierigen Akimba gefüllt. An ruhigeren Tagen reicht die Halle für alle Besucher aus. Jeder Akimba darf ohne jede Förmlichkeit vor die Königin treten und ihr seine Sorgen vortragen - ein Recht, das allerdings bei der rasch schwankenden Laune Radamalonas nur selten wahrgenommen wird. Vor Radamalonas Thron stehen normalerweise vier speerbewaffnete Wolibana als Ehrenwache, dahinter zwei Diener mit großen Fächern. Olaf, ihr derzeitiger Favorit, befindet sich ebenfalls stets umhächelt in ihrer Nähe. Selbstverständlich ist ein solches Gebäude von einem *Heimstein* (s. *Das Arkanum - Ergänzungen*) geschützt.



die Abenteurer aber ausdrücklich nach, gibt sie sofort zu, dass sie nur im Namen Radamalona bis zu deren morgiger Heimkehr regiert.

Karutu fordert die Abenteurer auf, sich bei Nennung ihrer Namen vor der Regentin zu verbeugen, und stellt Adhala die Gruppe nacheinander vor. Die Regentin hat keine Ahnung, was Radamalona mit diesen Fremden vorhat. Sie versucht, sich die Abenteurer wohlgesonnen zu machen, um etwas über den Auftrag der Königin in Erfahrung zu bringen. Sie wird ein wenig bedeutungslose Konversation betreiben, dann ihre Aufmerksamkeit ausschließlich auf den hübschesten Besucher richten und diesen nach Möglichkeit im Laufe des Abends und der Nacht vernaschen. Natürlich können die Abenteurer Adhalas Neugier nicht befriedigen.

**Schiau** (Großkatze, Grad 3, Gf 9)

11 LP, 16 AP - TR - St 70, Gw 90, In t60, B 36

**Angriff:** Tatze+8 (1W6-1); im Handgemenge zusätzlich Biss+8 (1W6+1), Hinterpfoten+8 (1W6-1); Raufen+8 (1W6-1) - AB-

WEHR+14, RESISTENZ+11/13

Schleichen+17, Tarnen+17, Nachtsicht+2

Schiau ist Adhalas Schoßkätzchen. Es folgt nur ihr aufs Wort. Gefährlich fauchend, greift der Leopard aber nur auf Adhalas Befehl hin an - oh, welch bedauerlicher Unfall!

**Leibwache** (Krieger, Grad 6)

18 LP, 40 AP - OR - St 95, Gw 85, In 50, B 26

**Angriff:** Krummsäbel+12 (1W6+4), Dolch+10 (1W6+3), kleiner Schild+3; Raufen+9 (1W6) - ABWEHR+14, RESISTENZ +13/14 - MW+19

Geländelauf+18, Laufen+14

Am Abend findet in Adhalas Haus ein reichhaltiges Gastmahl statt. Es gibt gebratene Ochsen, scharfe Soßen, Brotfladen und Früchte, dazu Palmwein, Wasserpfeife und Opiumkugeln, sowie als Nachspeise Palmwein, Opium und Sklaven/Sklavinnen. Außer einigen adwianischen Würdenträgern treffen die Abenteurer hier weitere Fremde: den waelischen Reisenden **Olaf Mjölson** (s. »Wichtige Persönlichkeiten«),



### Gerüchte & Informationen

- Radamalona's Kriegszug gegen die Rawindi war nur deshalb nötig, weil jene gezielt gerade dann Akimbadörfer überfallen hatten, wenn nur wenig Wachen anwesend waren. Irgendwer in Adwiana muss die Rawindi in letzter Zeit sehr genau informiert haben. (Olaf und Bayar)
- Tobt euch noch mal richtig aus heute Nacht! Morgen werdet ihr einer von Radamalona's Kriegerinnen als Belohnung geschenkt. (ein Scherz von Glaukos)
- Ein falsches Wort von euch morgen, und ihr landet in der Brühgrube. (jeder, durchaus ernst gemeint)
- Hütet euch vor den Wolibana. Seht morgen selbst, welche Trophäen sie mitbringen. (Tarik oder Faruk, denen beiden vor den wilden Kriegerinnen graust)
- Braucht ihr Waffen? Rawindische Sanghala, scharidische Säbel, oder Helme aus Aran ...? (Tarik)
- Als Albai wäre ich hier vorsichtig! Die Königin hat Tahimoran, ihren untreuen albischen Geliebten, noch nicht vergessen. Entweder rächt sie sich an euch statt an Tahimoran, oder sie tobt sich mit euch aus - was schlimmer ist, kann ich nicht beurteilen. (eine Warnung mit Hintergedanken von Olaf)
- Eine Nacht mit Radamalona - und du fühlst dich ein Jahr älter, aber bei Ormut - es ist die Sache wert! (Hanafi, der eine romantische Ader hat)
- Die Weiber sind oft reine Hexen - und spitzer noch als ihre Zunge ist ihr Jambiya (ihr zweischneidiger Dolch). Hände weg, sag' ich da nur. Die Männer sind viel freundlicher. (Glaukos)
- Radamalona hat ein Festgewand, das nur aus reinen Perlen besteht. Ihr Reichtum ist grenzenlos. (Hanafi)
- Radamalona duldet keinen Widerspruch - auf ein Massengrab mehr oder weniger kommt es ihr nicht an. (jeder - das ist absolut wahr!)
- Sag' mal, was für Fertigkeiten hast du so drauf? Nur so, falls Radamalona morgen einen Käufer für dich sucht - ich könnte vielleicht was vermitteln. (Glaukos, der immer ans Geschäft denkt)
- Ihr sprecht morgen mit der Königin? Wollt ihr vielleicht noch heute Abend ein paar Wertsachen verkaufen? Eine gute Gelegenheit soll man nicht verstreichen lassen. (Hanafi)

- Radamalona hat ihre eigene Mutter getötet und alle weiblichen Verwandten umbringen lassen - diese Frau geht über Leichen. Seht euch also vor! Und bei Ormut! Kein Wort davon zu ihr, wenn euch euer Leben lieb ist. (ausgerechnet Tarik, aber noch glaubt er fälschlicherweise an Adhalas besseres Wesen)
- Ohne ausländische Hilfe kämen die hier doch auf keinen grünen Zweig! (Bayar beim 3. Bhang)
- Unerwünschte Fremdlinge werden hier alle versklavt oder massakriert! (Bayar beim 5. Bhang - trotzdem wahr)
- Einfach toll, ich schaffe Waffen und so von Vesternes herbei, mit denen fangen die Akimba dann Rawindi und Scharadrim, die ich zu Hause wieder gegen Waffen tausche. Aber ich sage euch, ich ruiniere mich dabei! (Glaukos - nur der erste Teil ist wahr)
- Was will die Königin denn von euch? Was immer es auch ist - gebt es ihr! (ein guter Rat von jedermann)
- Die Frauen hier haben es echt drauf. Und das nicht nur mit den Waffen ... (ein guter Rat von jedem Mann außer Glaukos)

den Piratenkapitän **Faruk al Awar** (der „Einäugige“), **Glaukos**, einen chryseischen Sklavenhändler, die scharidischen Händler **Tarik ben Asraf** (s. »Wichtige Persönlichkeiten«) und **Hanafi abu Bakir** und den ulwarischen Söldnerführer **Bayar**. Diese erste Begegnung mit Tarik wird sich später noch als wichtig erweisen.

Adhala sorgt dafür, dass ihr Favorit zu ihrer Rechten sitzt, und lässt ihm die besten Stücke reichen. Erwidert der Abenteurer ihre Gunstbeweise, ist Adhala entzückt und lässt sich noch vor dem Nachtschisch (zusammen mit ihrem Gast, versteht sich) entschuldigen. Ziert sich ihr Angeboteter, bringt sie unauffällig das Tischgespräch auf die verflochtenen Liebhaber der launischen Königin: „Wer sich nicht fügt, hat nur eine kurze Lebenserwartung, nicht wahr, mein lieber Olaf?“

Aus Schlappschwänzen macht sich Adhala allerdings nichts. Wenn sich freiwillig kein passender Liebhaber unter den Fremden findet, dann gibt sie sich mit einem Sklaven zufrieden. Verbringt andererseits ein Abenteurer die Nacht mit ihr, erhält er einen **Praxispunkt Verführen**.

Dieses Essen ist die beste Gelegenheit, unauffällig an Informationen zu kommen oder Gerüchte aufzuspüren. Die



großzügig mit Hanf gefüllte Wasserpfeife, das Opium und die neue Gesellschaft lockern vor allem bei Faruk die Zunge. Natürlich wagt keiner, laut Schlechtes über Radamalona („*Möge sie noch tausend Jahre herrschen.*“) zu sagen, aber irgendwie wird die Rückkehr der Königin (auch von Olaf!) als das Ende einer schönen, unbeschwerten Zeit empfunden. Spätestens jetzt erfahren die Abenteurer also, dass sie erst morgen Radamalona gegenübertreten.

#### **Faruk al Awar** (Krieger, Grad 6)

14 LP, 32 AP - OR - St 60, Gw 70, In 65, B 24

**Angriff:** Krummsäbel+12 (1W6+2), Faustkampf+10 (1W6-1), Dolch+10 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+14, RESISTENZ +13/14

*Anführen+8, Bootfahren+15, Trinken+12*

Faruk ist von den Pluderhosen bis zu Kopftuch und Augenklappe ein typischer Pirat. Er erfindet am liebsten die tollsten Geschichten und ist immer über ein aufmerksames Publikum dankbar, dem er sein Seemannsgarn erzählen kann: „*Und dann sagte ich zu diesem Valianer: Was zitterst Du so, ich denke, Fett schwimmt immer oben?!*“ Er betont, dass die Piraten für die Akimba ein ebensolcher Glücksfall sind wie umgekehrt: „*Was soll's, dass die Weiber hier zickig sind; ein sicherer Hafen ist mehr als Gold wert!*“

#### **Glaukos** (Händler, Grad 5)

11 LP, 20 AP - OR - St 30, Gw 50, In 70, B 23

**Angriff:** Dolch+10 (1W6-1), leichte Armbrust+11 (1W6); Raufen+4 (1W6-4) - ABWEHR+13, RESISTENZ +13/14

*Beredsamkeit+12, Menschenkenntnis+10*

Glaukos ist ein blasser und gelangweilt wirkender Geschäftsmann mit unverhohlenen beruflichen und privaten Interessen für junge Knaben oder hübsche Abenteurer. Sollte ein passendes Objekt seiner Begierde in der Gruppe seine Aufmerksamkeit erregen, verschwindet seine Langeweile schlagartig, und er erweist sich als glänzender Unterhalter.

#### **Bayar** (Krieger, Grad 14)

18 LP, 52 AP - KR - St 90, Gw 60, In 75, B 25

**Angriff:** Krummsäbel+12 (1W6+3), Stoßspeer+14 (1W6+3), Dolch+11 (1W6+2), Bogen+11 (1W6), kleiner Schild+3; Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+14, RESISTENZ +14/15

*Anführen+14, Reiten+18, Reiterkampf+17*

Der graubärtige Haudegen will Radamalona morgen seine Dienste als Söldnerführer und Feldherr anbieten. Er musste Ulwar, die Stadt, in der er es unter den herrschenden Sklavenkriegern bis zum Hauptmann gebracht hatte, blitzschnell verlassen, um seine Haut zu retten, da er in einer der üblichen Intrigen im Gefolge seines Kriegsherrn auf der Verliererseite stand. Er sucht nun jemanden, der willig und zahlungskräftig genug ist, ihn zu beschäftigen - oder vielleicht sogar eine ordentliche Kavallerie auf die „Hufe“ zu stellen: „*Pah, diese rawindischen Reiter, die kämpfen ja mehr mit ihren*

*Pferden als mit ihren Gegnern!*“ Mehr dem mit Hanf versetzten Wein als der Unterhaltung zugetan, wird er erst im betrunkenen Zustand gesprächig. Er beschwert sich dann über das Fehlen einer eigenen Akimba-Reiterei und erzählt langweilige (und sehr genaue) Geschichten von seinen Kriegszügen gegen Trigarta. Hören die Abenteurer Bayar dennoch zu, so fallen ihnen später (bei erfolgreichen **PW:In**) einige Brocken dieser Erzählungen wieder ein, wenn Informationen über rawindische Kampftaktiken von Nutzen sein könnten (z.B. erinnern sie sich beim ersten Überfall an die in Ulwar sprichwörtliche Feigheit des rawindischen Fußvolks).

#### **Hanafi abu Bakir** (Händler, Grad 3)

13 LP, 18 AP - OR - St 50, Gw 50, In 70, B 24

**Angriff:** Dolch+10 (1W6); Raufen+5 (1W6-3) - ABWEHR+12, RESISTENZ +12/13

*Beredsamkeit+10, Geschäftssinn+10*

Hanafi ist ein junger Kaufmann aus Kairawan auf seiner ersten Reise nach Serendib. Überall ein gutes Geschäft witternd, ist er begierig darauf, sich mit den weit herumgekommenen Abenteurern zu unterhalten.

### **Audienz bei der Hexenkönigin**

Am nächsten Morgen weckt euch der aufgeregte Karutu. Radamalona kommt gerade siegreich vom Feldzug gegen die Rawindi zurück, und alle sollen die Parade der Königin und ihrer Wolibana bejubeln. Die gesamte Bevölkerung Adwianas ist bereits auf den Beinen und säumt die Hauptstraße vom Südtor zum Palast. Wenig später ertönt vom Tor her Jubelgeschrei. Die Königin führt den Heerzug ihrer tapferen Kriegerinnen persönlich an. Die Wolibana schwenken fröhlich die verstümmelten blutigen Körperteile ihrer getöteten (offensichtlich männlichen) Gegner und folgen ihrer Königin bis zum Palast, um dann in ihre Unterkünfte zu marschieren.

Karutu bittet euch, zurück in euer Haus zu gehen und euch umzuziehen. Einige Höflinge bringen euch die derzeit in Adwiana aktuelle Hoftracht für ausländische Botschafter: kanthanische Seidengewänder, die allerdings schon bessere Zeiten gesehen haben. Nachdem ihr stilvoll gekleidet sein, folgt eine kurze Unterweisung ins akimbische Hofzeremoniell: es gibt keines! Ihr habt lediglich darauf zu achten, die Königin nicht zu reizen. Was Radamalona allerdings verärgert, unterliegt allein ihrer Stimmung.

Die in verlauste, nach altem Schweiß riechende und viel zu warme Seidengewänder gehüllten und selbstverständlich unbewaffneten Abenteurer werden um die Mittagszeit in den Palast geführt, wo **Radamalona** - direkt oder durch einen