

Madragon 01 / Der Helm des Lykomedes

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer befinden sich auf der kleinen Insel *Skiathos* in der gleichnamigen Stadt. *Skiathos* befindet sich am Südende der Straße der Langen Kerle zwischen *Polythenia* und *Zardos*. *Skiathos* ist ein kleiner „Freihafen“, man könnte es auch ein Piratennest nennen. Die überwiegende Zahl der Bewohner sind Polythenen, aber es hat auch viele andere Abenteurer hierher verschlagen, so daß babylonisches Stimmengewirr herrscht. Alle Abenteurer kommen im Laufe des Vormittags mit dem Schiff an. Es ist Frühjahr und es befinden sich zahlreiche Reisende in der Stadt, so daß alle Übernachtungsmöglichkeiten mit einer Ausnahme belegt sind. Diese Ausnahme ist das neueröffnete „*Zur Göttlichen Amphore*“.

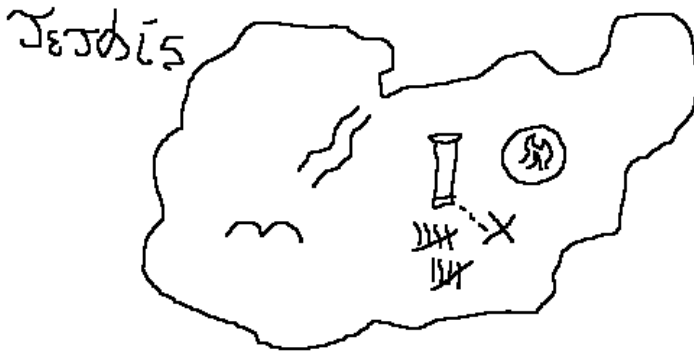
Der Gasthof macht einen sauberen, wenn auch noch etwas ungemütlichen Eindruck. Er liegt am Rand des Hafenviertels. Der Gastwirt ist älterer Seemann namens *Arkas vom Westturm* aus *Benelano*, der den Gasthof zusammen mit seiner logrischen Frau *Editha* und seinen beiden halbwüchsigen Töchtern *Ino* und *Atalante* betreibt. Die Gastwirte sind ehrlich aber gerissen, die Töchter hübsch und willig, weswegen die Eltern ein Auge auf sie haben (**EW: Menschenkenntnis+5**).

Die Abenteurer haben den ganzen Nachmittag Zeit, sich oder die Stadt kennenzulernen. Am Abend gibt der Gastwirt ein Einweihungsfest, zu dem die Abenteurer als erste Gäste des Hauses geladen werden. Es gibt gute Hausmannskost und einen schmackhaften Wein. Der Wirt hat einen Barden engagiert, der polythenische Balladen vorträgt. Als dieser eine Pause macht, kommt es zu einem kleinen Zwischenfall. Ein einheimischer Alter beschimpft den Barden auf polythenisch. Er wird jedoch von den meisten Gästen ausgelacht und beruhigt sich dann wieder. Der Zufall will es, daß er in der Nähe der Abenteurer sitzt, sich als *Molossos* vorstellt und unaufgefordert zu erzählen beginnt:

„Der Barde hat die Geschichte von König *Lykomedes* besungen, der einstmals Herrscher auch dieser Insel war. Wie fast alle Barden verbreitet dieser Stümper jedoch die falsche Geschichte von König *Lykomedes*. Er ging nämlich nicht mit seinem Schiff unter, das ihn mit reicher Beute nach Hause bringen sollte, sondern strandete mit seinem Schiff auf einer kleinen Insel ganz in der Nähe. Aus den Resten seines Schiffes ließ er ein Floß bauen und schickte einen Teil seiner Mannschaft, Hilfe zu holen. Ein ungetreuer Gefolgsmann verriet jedoch seinen König an eine Bande von Schurken, die alle bis auf den Verräter töteten und zu der Insel fuhren, um *Lykomedes* Schatz zu rauben. Als sie jedoch zu der Insel, *Tethys* ist ihr Name, kamen, mußten sie feststellen, daß *Lykomedes* den Schatz versteckt hatte. Als sie ihn ergriffen, folterten sie ihn. Aber er gab den Ort des Verstecks nicht heraus. Aus Wut töteten die Schurken *Lykomedes* und alle seine Leute. Diese Geschichte ereignete sich vor über 100 Jahren und seitdem wurde der Schatz nicht geborgen, da alle Welt dachte, daß *Lykomedes* mit seinem Schiff untergegangen ist. Ich habe jedoch vor einem Jahr von einem zardischen Händler, der nicht wußte, was er mir da verkaufte, einen Gegenstand erworben, der meine Version der Geschichte beweist, die ich durch meine Nachforschungen zusammengetragen habe. Leider bin ich nicht mehr der Jüngste, um den Schatz allein heben zu können. Aber die Hälfte des Schatzes soll dem gehören, der mir dabei behilflich ist.“

Molossos macht einen etwas heruntergekommenen Eindruck. Mit **EW: Menschenkenntnis +10** kann man erkennen, daß seine Kleidung zwar fadenscheinig aber sauber ist. Er ist nicht ungebildet und macht einen ehrlichen Eindruck.

Egal ob die Abenteurer auf sein Angebot eingehen oder nicht, er sucht er sie am anderen Tag wieder auf und bringt einen in ein Tuch gewickelten Gegenstand mit. Darin befindet sich ein verrosteter korinthischer Helm. Auf dem Helm kann man den (polythenischen) Schriftzug *Lykomedes*, auf der Innenseite das Wort *Tethys* und eine Karte erkennen (**Lesen/Schreiben polythenisch 4**).

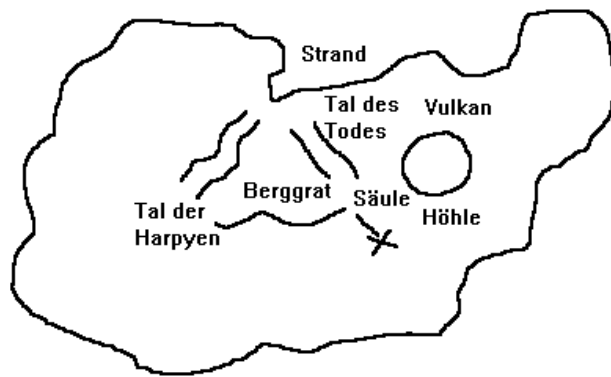


Molossos berichtet weiter, daß er ein kleines Segelboot besitzt, mit dem man die Insel Tethys in drei Stunden bei gutem Wetter erreichen kann. Molossos wird die Abenteurer zur Insel fahren (er kann segeln), diese dort absetzen und am Boot warten. Die Insel ist unbewohnt, wie Molossos bei einer ersten Erkundungsfahrt feststellen konnte. Mit **EW: Wahrnehmung** können die Abenteurer feststellen, daß jemand ihr Gespräch belauscht hat. Versucht man, den nicht erkennbaren Lauscher zu stellen, flüchtet dieser ins Gewirr der Gassen.

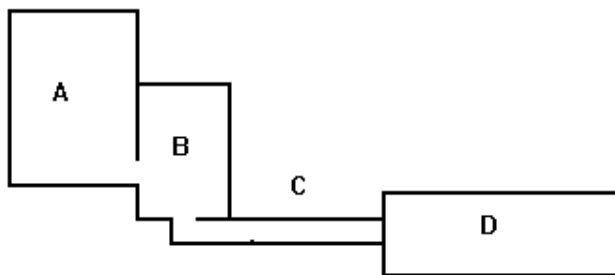
Benötigen die Abenteurer noch andere Ausrüstungsgegenstände, so können sie diese in der Stadt kaufen.

Bei stabilem Wetter erreichen die Abenteurer die Insel Tethys in drei Stunden. Eine kleine Rauchsäule über einem Berg läßt erkennen, daß Tethys von einem aktiven Vulkan überragt wird. Die Insel ist bewaldet.

Bevor man an dem einzigen Strand anlanden kann, muß das Boot an scharfkantigen Klippen vorbeigerudert werden. Dies gelingt wenn die Abenteurer (Molossos lenkt das Boot) insgesamt zusammen mit **EW: Rudern** 60 Punkte erreichen. Bei 31 bis 60 Punkten müssen alle einen PW:Ko machen. Mißlingt dieser, verliert man 1W6 AP, unter 31 kentert das Boot (**PW:RW** zum Retten von je einem Gegenstand sowie **EW: Schwimmen**). Die Lagune ist etwa 3 m tief, so daß man nach gesunkenen Gegenständen tauchen kann (**EW: Tauchen+5**).



Außer Vögeln und Eidechsen scheint auf der Insel nichts zu leben. Vom Strand führen zwei Schluchten den Berg hoch. Im **Tal der Harpyen** und auf dem Berggrat greifen 1W6 Harpyen an (**EW: Wahrnehmung, Sagenkunde**), und zwar immer dann, wenn ein Abenteurer sich blicken läßt, sie ziehen sich erst dann zurück, wenn mindestens eine Harpye schwer verletzt wurde. Im **Tal des Todes** liegen die Knochen und Metallfragmente der Waffen und Rüstungen der erschlagenen Krieger des Lykomedes. Die Skelette (vier sichtbare und sechs verborgene) werden lebendig, wenn der Geist des Lykomedes sie ruft. Die **Säule** ist umgestürzt, dort lag einst ein kleiner Tempel. Die Steinplatten sind verschoben. Darunter ist ein Kellerraum erkennbar.



- A leerer Raum mit verblichenen Farben (**EW: Sagenkunde**)
- B dunkler Raum mit einigen Bronzefiguren und Urnen voller Asche (5 Stück a 15 GS)

- C dunkler Gang mit nicht mehr erkennbaren Malereien; am Ende des Ganges ist eine verborgene Tür (**EW: Wahrnehmung +5, Geheimvorrichtungen öffnen+10**)
- D Hinter der Geheimtür öffnet sich ein Raum; dort stehen große Urnen entlang den Wänden und im Zentrum zwei goldene Urnen (Wert a 200 GS); an den Wänden hängen sechs versilberte kleine Schilde aus Metall (Wert a 30 GS); die großen Urnen enthalten Asche und Knochen von Tieren, die kleinen Urnen Asche und Knochen von Menschen sowie versilberte Bronzefiguren (je 5 a 30 GS). Wird der Raum betreten, werden die Wächter geweckt (zwei Poltergeister, die den Keller nicht verlassen können) (**EW: Sagenkunde oder Zauberkunde**)

Zehn Schritte von der Säule in südlicher Richtung entfernt ist ein von Pflanzen überwuchertes Höhleneingang. Die Höhle ist drei m hoch und breit und verzüngt sich nach hinten. Sie ist ca. 20 Schritte lang.

In der Höhle befinden sich drei primitive Fallgruben, die mit **EW: Fallen entdecken +10** oder **EW: Wahrnehmung +5** zu entdecken sind. Sie sind nur drei Meter tief und die angespitzten Holzpfähle sind verrottet, so daß man nur 1W6 Schaden nimmt (**EW: Fallen**).

Es führt ein Stollen in den Berg (ca. 100 Schritte lang), in dessen Verlauf es immer wärmer und feuchter wird. Am Ende liegt eine weitere Höhle (30 m Durchmesser), darin ein See mit kochend heißem Wasser, aus dem in unregelmäßigen Abständen 2 m hohe Fontänen aufsteigen. Am Ufer des Sees liegen die verrotteten Überreste eines Floßes. Auf der anderen Seite des Sees ist eine Landzunge. Dort stehen altersgeschwärzte Truhen.

Das heiße Wasser macht halben Feuerschaden (1W6 LP + AP/3 KR). Außerhalb der Höhle stehen Bäume, aus denen man ein Floß bauen könnte. Mit dem Floß benötigt man 30 KR über den See, jede 3 KR wird gewürfelt, ob eine Wasserfontäne trifft (Wasserfontäne +4, Schaden 1W6) (**EW: Balancieren**; bei Mißlingen Sturz ins heiße Wasser. Das Wasser ist nur einen Meter tief. Die mit Wachs versiegelten fünf Kisten enthalten Schmuck und Wertsachen im Wert von rd. 5.000 - 6.000 Goldstücken sowie ein mag. Kurzsword +1/+1, einen mag. Umhang (Tarnen +10, ABW 3%) und drei wasserdicht verpackte Schriftrollen aus Papyrus („Kälteschutz“, „Wasseratmen“, „Tiere rufen“). Die Truhen sind verschlossen (**EW: Schlösser öffnen +10**).

Wird die erste geöffnet, hört man erst ein gespenstisches Stöhnen, dann erscheint der schemenhafte Geist eines polythenischen Kriegers in voller Rüstung. Seine Stimme ist nur ein Wispern.

Am Helm kann man erkennen, daß es sich um Lykomedes handelt (**EW: Wahrnehmung+10**). Mit **EW: Horchen +5** kann man hören, daß er jeden warnt, der ihm seine Schätze nimmt. Dann wird er seine Krieger rufen. Seine Gestalt verblaßt nach 3 KR.

Verlassen die Abenteurer die Höhle werden die Skelette im Tal des Todes lebendig.

Am Strand liegt ein weiteres Segelboot. Sechs Bewaffnete stehen am Strand. Zwei schlagen auf Molossos ein.

Es ist Gesindel aus Skiathos, das vor nichts zurückschreckt.

Zurück in Skiathos kümmert sich Molossos um den Verkauf der Gegenstände und zahlt den Abenteurern ja 500 GS aus. Außerdem gibt er ihnen das mag. Kurzsword, den Tarnmantel, die Schriftrollen und gibt in der „Göttlichen Amphore“ ein Fest.

Harpyen	In: m50						
Grad 3 LP 15	AP14	MW +16	Res+11/13/11	OR	RW 80	HGW 40	B6/60
	Abwehr+12						

Klauen+8 (1W6), Kacke+5 (WM-4 auf EW), Beleidigungen (PW:Sb >WM-2 bei Angriff)

Poltergeist In: m10

Grad 2 AP 10 LP 10 Res+14/14/- -R RW60 HGW- B24 Abwehr+12
immun gegen alle phkZau, gegen Waffen, Feuer, etc.; Zaubern+18 (Macht über Unbelebtes, Belebungschauch)

Schemen In: m81

Grad 5 Res+/-/15/- -R RW- HGW- B24 Abwehr-
EW:Res WM-5 gegen Namenloses Grauen LP- AP-

Skelette In:t20

Grad 1 LP6 AP- Res+10/12/10 KR RW40 HGW50 B18 Abwehr+11
Angriff: Biß+4 oder Klaue+4 (1W6); Stich-, Spieß- und Schußwaffen richten nur 1 Punkt Schaden an

Gesindel In: m50

Grad 0 LP13 AP4 Res+10/10/10 TR RW 50HGW 50 B24 Abwehr+10
Angriff: Keule+4 (1W6), Dolch+4 (1W6)