

Madragon 02 / Die Blaue Blume der Gormenischen Sümpfe

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer befinden sich seit mehreren Tagen im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ in *Skiathos*. Außer ihnen befindet sich dort noch ein anderer Dauergast, ein Alchimist aus Rerec namens Aschulganab, der - nach Auskunft des Wirts - auf einen Kollegen wartet, mit dem er sich hier verabredet hat. Am Abend des siebten Tages tritt Aschulganab an die Abenteurer heran und fragt sie, ob sie eine Aufgabe erfüllen wollen, die nicht ungefährlich ist, die aber von ihm „großzügig“ entlohnt wird. Gehen die Abenteurer auf sein Angebot ein, erzählt er, daß er sich hier mit seinem Kollegen Phixanthros aus Polythenia treffen wollte, der eine Expedition in die Gormenischen Sümpfe unternehmen wollte, um dort seltene Pflanzen und Tiere zu sammeln, die für magische Verrichtungen benötigt werden, insbesondere die Blaue Blume der Gormenischen Sümpfe. Die Abenteurer erhalten 600 GS, wenn sie Phixanthros finden.

Mit **EW: Menschenkenntnis** kann man feststellen, daß Aschulganab es ehrlich meint; der Preis läßt sich aber generell nicht höher treiben. Dafür erklärt er sich bereit, bei erfolgreichem **EW: Beredsamkeit+5** oder **EW: Geschäftstüchtigkeit+10**, die Reisekosten in Höhe von rund 50 GS zu übernehmen, bzw. einen Vorschuß in Höhe von 100 GS zu zahlen. Auf **Nachfragen** ist er damit einverstanden, den Abenteurer zu normalen Preisen alles abzukaufen, was sie an magischen Ingredienzien (Pestkröte, Springwurz, Wahnsinnskraut, Zitteraal) zu ihm bringen. Für eine Blaue Blume zahlt er 1000 GS.

Der letzte bekannte Aufenthaltsort von Phixanthros ist die kleine Sprass-Stadt *S'sis'srak* (zischel, zischel, zähneknirsch), die in der Nähe der polythenischen Stadt Gormene liegt. Auf **Nachfragen** gibt er den Abenteurern eine Beschreibung von Phixanthros (mittelblondes, langes Haar, kurzgeschittener Bart, gebräunte Haut, grüne Augen, klein, schlank, auffällig große Nase, ca. 40 Jahre).

Da Gormene von *Skiathos* aus die nächstgelegene größte Hafenstadt ist, ist es kein Problem, bereits am nächsten Tag eine Passage zu buchen. Die Fahrt dauert einen Tag und verläuft ohne Zwischenfälle. Um nach Gormene zu gelangen, muß man die Gormenischen Sümpfe durchqueren, ein Gewirr kleiner Flüsse und Inseln mit abwechselnd wuchernder Vegetation und trostloser Salzwiesen. Es sind viele Tiere zu sehn und zu hören. Die Zufahrt nach Gormene führt in der Nähe der Stadt *S'sis'srak* vorbei, so daß der Kapitän die Abenteurer an einem kleinen Handelsposten absetzt. Von dort können sich die Abenteurer mit einem der typischen flachkieligen Sumpfboote von einem Sprass gegen ein geringes Entgelt (2 SS/Person) nach *S'sis'srak* bringen lassen. Die Fahrt dauert etwa eine halbe Stunde. *S'sis'srak* liegt auf einer Insel in einem mittelgroßen See, hat keine Stadtmauer und besteht aus etwa 100 Häusern. Die Einwohnerschaft besteht ausschließlich aus Sprass und zählt rd. 600 Köpfe. In Ufernähe tummeln sich viele Kinder, aber auch zahlreiche Erwachsene jeden Alters im Wasser. Das auffälligste Gebäude scheint ein Tempel zu sein: Ein mit Marmor und Blattgold großzügig versehener massiver Turm mit zahlreichen Schlangen-Darstellungen.

Die eigentliche Besonderheit der Sprass-Siedlung ist (wie bei allen Sprass-Siedlungen) das unterirdische Röhrensystem, das die meisten Häuser mit dem See verbindet. Die Sprass sind sehr höflich und zuvorkommend. Die Häuser wurden vollkommen chaotisch nebeneinandergesetzt. Man kann sich nur mit einem erfolgreichen **EW: Gassenwissen+5** oder **EW: Orientierungssinn+10** allein orientieren. In *S'sis'srak* gibt es nur einen Gasthof, der auch für Menschen geeignet ist und der außen einen Schriftzug in polythenischer Sprache (**Lesen/Schreiben, polythenisch 4**) trägt („Menschen willkommen! Polythenische Speisen und Getränke! Gasträume mit Betten!“). Der Gastwirt ist ein geradezu unterwürfiger Sprass, der gebrochen polythenisch spricht (polythenisch 2), aber ständig sein Personal anfaucht.

Die Abenteurer können an drei Orten Informationen über den Verbleib von Phixanthros erhalten:

Der **Gastwirt** kann sich erinnern, daß in den letzten drei Wochen dreizehn erwachsene Menschen männlichen Geschlechts in seinem Gasthof übernachtet haben, an deren Namen er sich jedoch nicht erinnern kann. Haben die Abenteurer eine exakte **Beschreibung von Phixanthros**, so weiß der Gastwirt zu berichten, daß ein solcher vor zwei Wochen hier zu Gast war und daß dieser in die Sümpfe wollte. Er hat ihn zu den Bootsbauern geschickt, von denen es drei gibt. Haben die Abenteurer keine Personenbeschreibung, sondern können nur sagen, daß es sich um einen Mann aus Polythene handelt, der in die Sümpfe wollte, kann ihnen der Gastwirt nur

mitteilen, daß es sicherlich fünf Menschen waren, die in die Sümpfe gegangen sind. Von diesen kehrten zwei hierher zurück. Alle diese Menschen haben etwas in den Sümpfen zu finden gehofft. Was dies aber sei, weiß er nicht. Es kommen aber immer wieder Menschen, die nach bestimmten Pflanzen oder Tieren suchen. Sie sollten es bei den Bootsbauern versuchen.

Es gibt drei **Bootsbauer** in der Ortschaft; einer von ihnen kann sich an Phixanthros erinnern, wenn man seine **Personenbeschreibung** hat. Dieser kann den Abenteurern weiterhelfen, denn er hat Phixanthros an einen Verwandten weiterempfohlen, der früher als Führer im Sumpf tätig war. Ohne Personenbeschreibung können die Bootsbauer nur angeben, daß vor etwa zwei bis drei Wochen insgesamt vier Menschen bei ihnen Boote gekauft haben. Sie wissen auf **Nachfragen** zu berichten, daß zwei von diesen einen Führer mitgenommen haben. Sie geben den Abenteurern zwei Adressen, an die sie sich wenden können.

Der eine **Sumpfführer** hat vor drei Wochen einen Menschen in den Sumpf begleitet. Haben die Abenteurer eine **Personenbeschreibung**, kann sich dieser nicht an ihn erinnern, haben sie keine, so kann er ihnen nur sagen, daß es ein dunkelhaariger Mann mit Bart war.

Der andere **Sumpfführer** ist ein schon gebrechlicher Sprass, dessen biblisches Alter auch für die Abenteurern erkennbar ist, der aber einen messerscharfen Verstand besitzt und auch mit nur vagen Beschreibungen Phixanthros wiedererkennt. Sein Urenkel spricht etwas polythenisch (2) und übersetzt. Der alte Sprass berichtet den Abenteurern, daß der Mensch mit seinem Urenkel in die Sümpfe gefahren ist, um dort u.a. die Blaue Blume zu finden. Seit drei Tagen sind beide überfällig. Sein Urenkel, S'srup, drängt darauf, nach ihnen zu suchen, aber der Alte hat sich bisher keine Sorgen gemacht. Jetzt aber, wo selbst Fremde kommen, um nach dem Menschen zu suchen, hält auch er es für besser, in die Sümpfe zu fahren. S'srup wird sie führen und Verwandte werden ihnen Boote leihen (Zwei- bis Dreisitzer). S'srup kennt die Orte, an denen sein Vater nach der Blauen Blume gesucht haben wird. Lebensmittel für Menschen müßten die Abenteurer selbst besorgen (gibt es beim Gastwirt, aber zum doppelten Preis wie üblich). Die Reise durch die Sümpfe dürfte insgesamt höchstens zwei Wochen dauern, danach würde die Suche keinen Sinn mehr haben.

S'srup

Grad 2 LP10 AP12 MW+18 RW60 HGW90 Res+11/13/11 KR Abwehr+12
 Angriff: Leichter Speer+6 (1W6+2), Wufspeer+6 (1W6+2), Klaue+4 (1W6-1)
 Bes.: Überleben - Sumpf+12, kanufahren+16, Spurenlesen+12

Es wird jeden Tag mit **W%** ermittelt, ob die Abenteurer ein Tier oder eine Pflanze finden, die beim Alchimisten Geld einbringt (Pestkröte, Springwurz, Wahnsinnskraut, Zitteraal). Für die Fertigkeiten Tierkunde, Wahrnehmung und Horchen (Tier) bzw. Pflanzenkunde, Kräuterkunde und Wahrnehmung (Pflanze), die die Abenteurer beherrschen, erhält die Gruppe je 1 %.

Am ersten Tag wird ein **PW:Sb** wegen der **Mückenschwärme** erforderlich. Mißlingt dieser Wurf, verliert der Abenteurer 1 AP. Für jeden weiteren Tag muß jeder Abenteurer, dessen PW:Sb mißlungen ist, ein weiteres mal würfeln, wobei jeder weitere Tag **WM+10** bringt. Dies geht solange, bis der erste Wurf gelingt. Trotzdem muß in besonderen Situationen zusätzlich ein PW:SB erwürfelt werden. Nachts wird ebenfalls wegen der Mückenschwärme ein PW:Sb notwendig; das Verfahren ist wie oben beschrieben; die Auswirkung ist aber, daß wegen Schlafmangels nur die Hälfte der verlorener AP regeneriert werden. Außerdem wird am ersten Tag mit einem **PW:Ko** ermittelt, ob die Abenteurer am **Sumpffieber** erkranken. Die Krankheit bricht nach 14 Tagen aus (Schüttelfieber; AP sinken pro Stunde um 1W6 AP). Die Krankheit kann nicht von einem Arzt, sondern nur magisch geheilt werden. Nach Ablauf einer Woche verliert man je 2 LP pro Woche.

Jeder Abenteurer muß wegen der zahlreichen **Blutegel** vor jedem freiwilligen Bad einen **PW: Sb** machen; nach jedem Bad (auch unfreiwilligen erhält er **WM+10**). Mißlingt der Wurf, erhält er **WM-2** auf alle **EW** und **WM+10** auf alle **PW**. Werden die Blutegel entfernt, verliert man **1 AP**.

Es wird jeden Tag mit erfolgreichem **EW: Spurenlesen+5** ein altes Lager der Gesuchten entdeckt, daß ca. 1 Woche alt ist.

Die Abenteurer werden die Leichname des Phixanthros und des Sprass am siebten Tag der Reise finden; bis dahin können folgende Ereignisse stattfinden (es wird pro Tag einmal mit 1W6 gewürfelt, welches Ereignis stattfindet und mit 1W6, zu welcher Tageszeit):

1-2: tagsüber auf dem Wasser

3-4: tagsüber an Land

5-6: nachts an Land

1. 1W6 Riesenfrösche greifen an. Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung+5 und/oder Horchen+5 & EW: Tierkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Riesenfrosch In: t20

Gr. 2 LP10 AP13 Res+11/13/11 OR RW70 HGW50 B6 Abwehr+12

Angriff: Biß+7 (1W6)

2. 1W6 fleischfressende Pflanzen greifen an: Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung & EW: Pflanzenkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Fleischfressende Pflanze In: t10

Gr. 3 LP12 AP35 Res+/-15/10 LR RW4 HGW90 B- Abwehr+7

Angriff: Hieb+7 (kein Schaden, bei einem schweren Treffer klebt der Tentakel fest und läßt sich nur mit erfolgreichem HGW: Losreißen oder durchschneiden des Tentakels lösen; reißt man den Tentakel von der bloßen Haut: 1W6-2 schwerer Schaden).

3. Eine Riesenschlange läßt sich auf einen Abenteurer fallen: Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung & EW: Tierkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Riesenschlange In: t

Gr. 5 LP15 AP30 Res+12/14/12 LR RW60 HGW90 B18 Abwehr+13

Angriff: Biß+9 (1W6-1), HGW: Umschlingen (1W6 AP/KR, bei 0 AP 1W6 LP/KR)

4. 1W10 verstoßene Sprass greifen in Kanus an: Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung+3 & EW: Spurenlesen+5** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Sprass In: m50MW+15

Gr. 2 LP13 AP12 Res+11/13/11 LR RW40 HGW70 Abwehr+12

Angriff: leichter Speer+6 (1W6+1), Wurfspeer+6 (1W6+1)

5. Riesenkrebs greift an: Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Riesenkrebs In: t20

Gr. 3 LP11 AP20 Res+11/13/11 PR RW30 HGW50 B18 Abwehr+12

Angriff: 2x Schere+8 (je 1W6)

6. Zitteraal greift an, wenn sich ein Abenteurer im Wasser befinden sollte.

Aal, elektrischer In: t30

Gr. 2 LP9 AP10 Res+11/13/11 TR RW70 HGW40 B24 Abwehr+12

Angriff: Biß+7 (1W6-2)

Bes.: Zaubern+15 (Blitze schleudern: 5m Uk, 2W6 AP & 2 LP bzw. 1 AP, wenn WW:Res gelingt)

Sitzen die Abenteurer in den Kanus, wenn sie angegriffen werden, muß mindestens einer das Kanu lenken. Pro Kampfrunde wird **vor jedem Angriff** ein **EW: Kanufahren** durchgeführt. Bei Mißlingen des EW: Kanufahren kann der Abenteurer nicht angreifen, bzw. liegt der erwürfelte Wert unter 15, kentert das Boot. Bei jedem erfolgreichen Angriff eines Tiers muß der Kanufahrer ebenfalls einen **EW: Kanufahren+5** machen. (Ein Abenteurer, der versucht, in einem Kanu zu stehen, muß einen **EW: Balancieren-5** machen, der Kanufahrer einen **EW: Kanufahren-5**.)

Am siebten Tag entdecken die Abenteurer ein Boot sowie die Reste eines Lagers mit zwei Skeletten, eines davon mit Sprassschuppen. Die Knochen sind blank und von der Kleidung des Alchimisten sind nur metallene Schnallen übriggeblieben (**EW: Naturkunde, Sagenkunde**). Die beiden wurden von einem **Nachtmahr** getötet, der dort sein Unwesen treibt und die Abenteurer bei ihrem nächsten Nachtlager in der Dunkelheit angreifen wird. Im Gepäck des toten Phixanthros findet man eine Geldbörse mit 120 GS sowie Dinge für Zaubersprüche im Wert von 300 GS (10 kg) und eine kleine Metallkiste mit einer Blauen Blume (1000 GS) sowie zwei wasserdicht verpackte Schriftrollen („Flammenkreis“, „Zauberschloß“). Der tote Sprass besaß

zwei Wurfspere und eine Keule, der tote Alchimist einen Dolch und einen Kampfstab. Die restlichen Gegenstände sind wertlos und bereits in Verrottung übergegangen. Interessant ist nur ein silbernes Medaillon, auf dem vier Blitze abgebildet sind, die in die Mitte weisen (Wappen von Rerec, **EW: Heraldik+10, EW: Sagenkunde+10, EW: Zauberkunde+5**) und auf der Rückseite den Namen „Phixanthros“ eingraviert hat (**Lesen/Schreiben, ploythenisch 4**) im Wert von 30 GS.

Nachtmahr In: m40

Gr. 4 LP26 AP- Res+12/14/12 LR RW80 HGW90 B18 Abwehr+13

Angriff: Umhüllungsversuch+8 (1W6-2; nach schwerem Treffer 6 LP/KR)

Bes.: Namenloses Grauen; EW: Res-5 (bei Anblick und nach erstem Opfer); lichtempfindlich

Der Rückweg ist zwar nicht ungefährlich, da S'srup einen Weg über einen größeren Fluß nimmt, dauert aber nur drei Tage. Es wird pro Tag mit 1W6 ermittelt, was passiert:

1-2.:Ein Sturm bricht los: Bei erfolgreichem **EW: Wetterkunde+10 oder EW: Naturkunde+5** können die Abenteurer rechtzeitig einen sicheren Ort aufsuchen und den Sturm abwarten. Erwischt der Sturm die Abenteurer auf dem Wasser, müssen alle Kanufahrer jede Minute einen **EW: Kanufahren+5** machen. Sie erreichen in 1W6+4 min einen sicheren Ort.

3-4: 1W6 Riesenfrösche greifen an. Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung+5 und/oder Horchen+5 & EW: Tierkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Riesenfrosch In: t20

Gr. 2 LP10 AP13 Res+11/13/11 OR RW70 HGW50 B6 Abwehr+12

Angriff: Biß+7 (1W6)

5-6: Fleischfressende Pflanze greift an: Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung & EW: Pflanzenkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative. Es ist ein Baum, der aussieht wie eine Trauerweide und seine Opfer in ein Handgemenge verwickelt (festhalten), um es dann in seinen Schlund zu ziehen.

Fleischfressende Pflanze In: t100

Gr. 7 LP80 AP160 Res+/-17/12 LR RW70 HGW180 B- Abwehr+7

Angriff: Umschlingen+10 (Schaden erst nach einer Minute durch langsames erdrosseln 1W6 AP & 1LP/Minute).

Die Abenteurer erhalten in S'sis'srak bei einem erfolgreichen **PW:In** pauschal **20 GFP** und die universelle Fertigkeit **Überleben im Sumpf+6** und bei einem erfolgreichen **PW:Ge** nochmals pauschal **40 GFP** und die Fertigkeit **Kanufahren+12**.

Die Reise zurück nach Skiathos verläuft ohne Ereignisse. In der „Göttlichen Amphore“ werden sie von Aschulganab erwartet, der ihnen das versprochene Geld zahlt, wenn sie einen Beweis vom Tod des Phixanthros erbringen.