

Madragon 03 / Der Raub der Lydianthe

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer befinden sich beim Frühstück im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ in *Skiathos*, als zwei Männer den Schankraum betreten. Der eine ist etwa um die vierzig und hat das typische Aussehen eines wohlhabenden benelanischen Händlers: Dunkles, bereits leicht ergrautes Haar, sorgfältig gestutzter Kinnbart, Hut, teure aber praktische Kleidung, Parierdolch und Rapier. Der andere ist etwas älter und trägt unauffällige aber typisch zardische Kleidung und folgt dem ersteren in respektvollem Abstand. Letzterer ist unbewaffnet und wirkt wie ein Diener oder Sklave.

Der Händler wendet sich an den Gastwirt und nach einem kurzen, leise geführten Gespräch deutet der Gastwirt auf die Abenteurer, auf die der Händler dann zugeht. Er stellt sich den Abenteurern als *Midos von Asmaro* vor, benelanischer Händler und Ratsherr von *Asmaro*. Er sucht zuverlässige Leute, die ihn bei einer persönlichen Angelegenheit zur Hand gehen. Die Aufgabe ist nicht ungefährlich, aber er ist bereit, dies angemessen zu vergüten. Zeigen die Abenteurer Interesse, berichtet er, daß er seine entführte Tochter suchen und wieder zurückholen beabsichtigt, die von einem räuberischen Barbarenstamm entführt wurde. Darüber hinaus haben die Barbaren einen nicht unbedeutenden Geldbetrag mitgehen lassen. Wird dieser gefunden, so sollen die Abenteurer einen angemessenen Finderlohn erhalten.

Mit erfolgreichem **EW: Menschenkenntnis+5** kann man feststellen, daß er der ist, als der er sich ausgibt, mit einem weiteren **EW: Menschenkenntnis** kann man jedoch merken, daß er nicht die ganze Wahrheit erzählt hat. Man kann von ihm nur erfahren, daß die Barbaren Lydianthe gezwungen haben müssen, das Versteck des Goldschatzes zu verraten.

Um seine Tochter Lydianthe wiederzufinden, hat er ein magisches Amulett herstellen lassen (Zaubern+17, ABW 1%), das man als Pendel verwenden kann und in die Richtung seiner Tochter weist. Die Suche beginnt in seinem Haus in *Asmaro*. *Asmaro* ist eine kleinere Stadt an der zardischen Küste an der Straße der Langen Kerle im Waldland von *Ral Partha*.

Midos ist ein erfahrener Herrscher, es ist völlig sinnlos, den Preis hochzutreiben. Er zahlt jedem Abenteurer 20 GS pro Tag und 10% Finderlohn für den verschwundenen Goldschatz in Höhe von rd. 10.000 GS, oder eher das, was davon noch übrig sein sollte. Außerdem erklärt er sich bereit, die Kosten für die Ausrüstung der Suchexpedition zu übernehmen, sofern er dies für sinnvoll erachtet. Da er mit einem seiner eigenen Schiffe in *Skiathos* ist, entfallen auch die Reisekosten. *Midos* veranschlagt zwei bis drei Wochen für die Expedition. Er und sein Diener *Enanab* werden die Abenteurer begleiten. *Midos* drängt zum Aufbruch und möchte sofort zurück nach *Asmaro* segeln.

Asmaro ist nach vier Tagen Seereise erreicht. Die Fahrt vergeht ohne besonderen Vorkommnisse. Die Stadt ist von hohen Mauern umgeben, ein Kastell sichert die Hafeneinfahrt. Die Ortschaft dürfte etwa 1500 Einwohner haben. Die Stadt ist ein Handelsposten des Stadtstaates *Benelano* und wird in etwa gleich großen Gruppen von *Benelanern*, *Polythenen*, *Sprass* und *Zarden* bewohnt; sie macht einen ordentlichen Eindruck. Ziemlich direkt hinter der Stadt beginnt ein hügeliges Waldland, der *Ral Partha*. In *Asmaro* angekommen, werden die Abenteurer zum Haus des *Midos* geleitet, d.h., *Midos* nimmt eine Sänfte, die Abenteurer müssen zu Fuß gehen oder sich eine Sänfte leihen (1 SS pro Person). Am Haus des *Midos* angekommen werden sie im Dienertrakt des sehr ansehnlichen Hauses einquartiert. *Midos* ist reich, sein Hausstand sehr groß.

Im Haus leben nur Diener, denen aber verboten ist, mit den Abenteurern über die Entführung zu sprechen (**EW: Menschenkenntnis+5**). Dies gelingt nur dann, wenn der Hausherr abwesend ist mit erfolgreichem **EW: Beredsamkeit+5**. Die Diener sprechen alle **polythenisch (2-4)**. Von ihnen kann

man erfahren, daß nicht nur Lydianthe sondern auch am gleichen Tag ein gleichaltriger junger Mann namens Tiglat verschwunden ist, der von einem Barbarenstamm, der im Ral Partha lebt, als Geisel genommen wurde. Es geht das Gerücht, daß die beiden sich näher gekommen sind, als sich der Hausherr gewünscht hat. Außerdem hat Midos in Asmaro niemanden gefunden, der mit ihm in den Ral Partha gehen wollte, da man sich die wildesten Geschichten über den Wald erzählt. Dort sollen schreckliche Monster leben, die mit ihren Blicken töten können und die Barbaren sollen wild und blutrünstig sein und auf Ungeheuern reiten. Die Geisel Tiglat war jedoch trotz seiner Abstammung ein eher zurückhaltender und aufmerksamer Bursche sowie - wie die Mägde unter Kichern vortragen - von Wohlgestalt.

Midos gibt den Abenteurern keine Gelegenheit, sich in der Stadt umzusehen. Bereits am nächsten Tag in aller Frühe will er aufbrechen. Da der Wald ziemlich undurchdringlich ist, müssen alle zu Fuß gehen.

Der Wald ist recht trocken und besteht zum überwiegenden Teil aus Zedern; es gibt nur Tierpfade, die meist nur einen m breit sind. Das Pendel zeigt beständig in Richtung Est. Die Abenteurer gelangen nach sieben Tagen an eine steile Felsklippe. Unterwegs sind keine Spuren der Entführer zu entdecken. Während der Reise geschieht pro Tag eines der folgenden Ereignisse (1W6):

1. Angriff von 1W6 Löwen. Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung+3** oder **EW: Tierkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Löwe In: t50

Grad 4 LP10 AP32 Res+12/14/12 TR RW80 HGW80 B28 Abwehr+12

Angriff: Tatze+9 (1W6); im Handgemenge zusätzl. Biß+9 (1W6+1), Hinterpfoten+9 (1W6)

2. Angriff von einem Riesenkäfer. Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung+5** oder **EW: Tierkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Riesenkäfer In: t20

Grad 6 LP 17 AP33 Res+12/14/12 KR RW30 HGW80 B18 Abwehr+13

Angriff: Biß+7 (1W6+3); flugunfähig, 2 m lang, 1 m hoch, 2 m breit

3. Angriff von 1W6 Riesenlibellen. Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung+5** oder **EW: Tierkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Riesenlibelle In: t30

Grad 3 LP8 AP12 Res+11/13/11 LR RW100 HGW20 B6/60

Abwehr+13

Angriff: Biß+10 (1W6-1)

4. Auf dem Weg befindet sich eine 4 m tiefe getarnte Fallgrube (**EW: Fallen**, Schaden 2W6). Stürzt ein Abenteurer in eine solche, vernehmen die Abenteurer kurz darauf den Lärm von vielen rufenden Menschen und Hörnerklang. Eine Jagdgesellschaft nähert sich. Einige zardische Adlige sind hier auf Löwenjagd. Sie sind freundlich und bitten die Abenteurer in ihr Lager. Von ihnen können die Abenteurer die gleichen wilden Geschichten von den Barbaren hören, wie von den Dienern. Zusätzlich erhalten sie die Information, daß diese Barbaren auf Riesenkäfern reiten.

5. Ein Mantichora greift an. Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung+5** oder **EW: Tierkunde+3** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Mantichora In: t60

Grad 6 LP16 AP33 Res+13/15/13 LR RW60 HGW80 B24 Abwehr+14

Angriff: Biß+9 (1W6+2 & Sonderschaden), Schwanzstachel+9 (1W6-1 & 4W6-Gift)

6. Beim Durchqueren eines Baches, der ca. 1 m tief ist, greift eine Riesenschildkröte an. Bei erfolgreichem **EW: Wahrnehmung+3** oder **EW: Tierkunde** erhalten die Abenteurer automatisch die Initiative.

Riesenschildkröte In: t40 Grad 3 LP15 AP14 Res+11/13/11 LR RW30 HGW70 B8/16 Abwehr+11 Angriff: Biß+7 (1W6+1)

Am siebenten Tag stehen die Abenteurer unvermittelt vor einem pflanzenüberwucherten, verwitterten Götzenbild aus Stein. Es stellt eine Fledermaus mit geöffnetem Rachen dar.
--

Die Abenteurer befinden sich auf dem Gelände eines alten, finsternen Fledermaus-Kultes (**EW:Sagenkunde**). Das Götzenbild ist eines von vieren, die ein Quadrat von der Größe 50x50 m bilden. In der Mitte des Quadrats steht ein verfallenes Zikkurat mit drei Stufen. Die Stufen sind jeweils rd. 4 m hoch, die quadratische Grundfläche beträgt rd. 20x20 m. Das Zikkurat weist zahlreiche Darstellungen von Fledermäusen auf. Auf die Stufen des Zikkurats führt jeweils eine steile Treppe. Das Zikkurat besteht aus massivem Stein, nur die oberste Stufe hat einen offenen Eingang, der in einen rd. 5x5 m großen Raum führt. Dort hausen 1W6+4 Vampirfledermäuse. Außerdem steht dort ein rd. 2 m hohes, vergoldetes Götzenbild aus Stein mit Rubinaugen und Intarsien aus Jade. Die Rubine sind jeweils 500 GS wert. Wird das Götzenbild berührt, erscheint ein Fledermaus-Dämon, der sofort anreift. Die Götzenbilder als auch das Zikkurat kann man aufgrund der dichten Vegetation erst entdecken, wenn man 10 Meter entfernt ist. Im Maul jedes Götzenbildes hausen 1W6 Vampirfledermäuse; im Innenraum des Zikkurats hausen 1W6+3 Vampirfledermäuse. Wird der Dämon geweckt, ruft er alle Vampirfledermäuse zu Hilfe. Tagsüber greifen diese nur dann an, wenn sie selbst angegriffen werden, nachts streifen sie in einzeln oder in Gruppen (1W6) durch die Gegend.

Vampirfledermaus In: t40 Grad 0 LP4 AP3 Res+12/12/12 OR RW90 HGW5B60 Abwehr+13 Angriff: Biß+6 (1W6-2, nach schwerem Treffer 1 LP/KR) Bes.: Gegner erhalten WM-4 auf ihre EW:Angriff

Fledermaus-Dämon In: m40 Grad 5 LP- AP40 Res+15/15/15 LR RW90 HGW50 B12/60 Qabwehr+15 Angriff: 2x Klaue+10 (1W6+1) Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen; Nachtsicht; Gegenzauber+10 (außer Magie der Beschwörer) Zaubern+15 (Angst, Bannen von Licht, Böser Blick, Finsterer Blick, Kraft entziehen, Namenloses Grauen, Pestklaue, Vampirfledermäuse rufen)

Die Abenteurer gelangen am achten Tag an eine unüberwindlich scheinende Steilklippe, die etwa 50 m hochragt.
--

Sie bildet ein Hochplateau von ca. 3 km Durchmesser und kann umgangen werden. Das Pendel zeigt jedoch immer in Richtung Klippen. Es gibt keine Höhleneingänge und keinen Weg nach oben. An der niedrigsten Stelle sind 40 m zu überwinden. Die Wand ist trocken und hat zahlreiche Griffmöglichkeiten. (**EW: Klettern alle 10 sec, Geschw.: 5m/WM+1**).

Auf dem Felsplateau befindet sich im Zentrum eine Megalith-Siedlung mit ca. 500 Einwohnern, einem „Palast“, einem Tempel, einer „Arena“ und einer Aufzuchtstation für Riesenkäfer. Werden die Abenteurer entdeckt, begegnet man ihnen mit Mißtrauen, aber nicht feindselig. Die Stammeskrieger haben den Befehl, die Abenteurer gefangen zu nehmen und möglichst nicht zu verletzen.

Stammeskrieger In: m50
Grad 2 LP12 AP12 Res+11/13/11 TR RW70 HGW70 B26 Abwehr+12
Angriff: Stoßspeer+6 (1W6+1/2W6+1), Dolch+6 (1W6), Stockschleuder+6 (2W6-1), leichter Speer+6 (1W6), Wurfspeer+6 (1W6)

Nach ihrer Gefangennahme durch den Stamm der *Sargaten* werden sie in den Palast zum Fürsten *Taurep* gebracht, wo sich Lydianthe in die Arme ihres Vaters stürzt. Dort ist auch Tiglat. Hier erfahren die Abenteurer, daß Tiglat von seinen Leuten befreit wurde und Lydianthe aus freien Stücken mit ihm ging. Hier erfahren sie auch, daß die Stammeskrieger keinen Goldschatz mitgenommen haben, was von Lydianthe bestätigt wird. Nach kurzem Überlegen beschuldigt Midos seinen Diener Enanab des Diebstahls, den dieser auch nach einem erfolgreichen **EW: Verhören+5** oder Gewaltanwendung auch zugibt und den Ort in Midos Haus verrät, an dem er den Goldschatz versteckt hat. Midos will Enanab zuerst umbringen oder in ein Bergwerk stecken, aber seine Tochter wendet sich für ihn ein und bittet ihren Vater, Enanab als ihren Leibsklaven hierzulassen, worin dieser einwilligt. Die Abenteurer werden dann zu einem Festessen eingeladen, in dessen Verlauf sich Midos mit dem Fürsten anfreundet. Noch im Verlauf des Abends gibt er der Heirat seiner Tochter mit Tiglat seinen Segen. Nebenbei können die Abenteurer erfahren, daß Midos außerdem ein gewinnbringendes Geschäft mit dem Fürsten abgeschlossen hat. Die Abenteurer werden zudem gebeten, den schlechten Ruf des Stammes durch übertriebene Erzählungen zu unterstützen, da der Stamm unbehelligt von machthungrigen Fürsten leben möchte. Zur Unterstützung dieses Verlangens erhält jeder Abenteurer je einen massiven Goldreif im Wert von 100 GS.

Die Abenteurer werden von Stammeskriegern auf Riesenkäfern zurück nach Asmaro gebracht, so daß die Rückreise ohne Zwischenfälle vonstatten geht und nur drei Tage dauert. In Midos Haus angekommen zahlt er jedem Abenteurer 200 GS aus und gibt ihnen von den wiedergefundenen 9.783,6 GS die 10 % Finderlohn (978 GS, 3 SS, 6 KS), verlangt noch vorhandene Ausrüstungsgegenstände zurück, die er bezahlt hat und setzt die Abenteurer vor die Tür. Die Schiffspassage zurück nach Skiathos dauert vier Tage und kostet pro Abenteurer 2,4 GS an Deck oder 4,8 GS in der Kabine oder 18,4 GS in Einzelkabine. Essen ist mitzubringen oder kostet 1,2 GS extra (einfach) bzw. 2,4 GS extra (besser).

Midos von Asmaro In: m90
Hä Grad 3 LP12 AP18 Res+12/14/12 LR RW60 HGW60 B22 Abwehr+12 (+2)
Angriff: Rapier+7 (1W6+1), Parierdolch+7 (1W6), leichte Armbrust+7 (1W6)
Wahrnehmung+5 Klettern+14

Enanab In: m60
Zivilist Grad 0 LP10 AP6 Res+10/10/10 LR RW50 HGW50 B22 Abwehr+10
Angriff: Keule+5 (1W6)
Klettern+8