

# Madragon 05 / Das Seeungeheuer von Skiathos

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer befinden sich wieder im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“. Es ist abend und noch einige andere Gäste genießen ihren Feierabend. Allgemeiner Gesprächsstoff ist das geheimnisvolle Seeungeheuer, daß seit kurzem in der Nähe von Skiathos sein Unwesen treibt und Schiffe versenkt.

Mit **Wahrnehmung+3** und **Menschenkenntnis+5** kann man feststellen, daß ein Fremder, der am Nebentisch sitzt, versucht, die anderen Gäste an seinem Tisch auszuhorchen. Der Fremde verläßt nach etwa fünf Minuten den Schankraum, um sich zu erleichtern, um kurz darauf zurückzukehren.

Ein Fremder fragt, ob er sich an den Tisch der Abenteurer setzen darf. Er zeigt ihnen auf Leder gemalte Bilder und fragt sie, ob sie diese auf Keramik gebannt schon mal gesehen hätten. Er würde sie gerne kaufen.

Versuchen die Abenteurer, Informationen aus ihm herauszuholen, weicht er aus. Mit **Menschenkenntnis+10** kann man erkennen, daß er etwas verbirgt.

Nachdem er erfolglos alle Gäste und den Wirt befragt hat, verläßt er den Gasthof.

Folgen ihm die Abenteurer, können sie sehen, wie er in 50 m Entfernung angegriffen wird. Folgen sie ihm nicht, können sie mit **Wahrnehmung+5** und **Menschenkenntnis+3** feststellen, daß kurz nach ihm drei Männer den Gasthof verlassen und ihm hinterhergehen.

Die Verfolger sind einfache Straßenräuber, die den Fremden für einen Händler halten.

**Straßenräuber** In: m40

Gr. 1 LP 10 AP 10 Res+10/10/10 OR RW60 HGW60 B24 Abwehr+11

Angriff: Keule+5 (1W6), Dolch+5 (1W6-1)

Etwa fünf Minuten, nachdem der Mann gegangen ist, kommt er - blutüberströmt - zurück und bricht im Schankraum bewußtlos zusammen.

Der Mann ist ein Spion im Dienste der Stadt Gormene. Er stellt sich vor als Polykrates. Sein Auftrag ist, ein mysteriöses Seeungeheuer ausfindig zu machen, das auf wundersame Weise auftaucht, Handelsschiffe versenkt und wieder verschwindet. Die Angriffe erfolgten alle in der Nähe der Insel Skiathos. Bei einem dieser Angriffe wurde ein Schiff versenkt, daß wertvolle polythenische Keramiken als Geschenke nach Zardos bringen sollte. Sie sind unnachahmlich; die Abbildungen hat er auf Leder gemalt dabei (insgesamt 12 Stück). Jedes Keramikteil ist 300 GS wert. In Gormene glaubt man jedoch nicht an ein Seeungeheuer, sondern vermutet hinter den Angriffen Piraten. Perlentaucher wurden zu dem Wrack mit den wertvollen Keramiken geschickt, konnten diese und auch andere Güter nicht finden, haben aber festgestellt, daß Kisten aufgebrochen wurden.

Helfen die Abenteurern dem Verletzten, vertraut er sich ihnen an und fragt sie, ob sie nicht seinen Auftrag übernehmen wollen. Für Informationen über den Verbleib der Stücke gibt es 100 GS Belohnung, für das Aufspüren des geheimnisvollen Seeungeheuers 1000 GS sowie 10%

Finderlohn für alle wiedergefundenen Stücke. Und Gormene zahlt für jeden Kopf eines Piraten 50 GS.

- Um Orte und Personen ausfindig zu machen: **EW: Gassenwissen+5**,
- um Personen auzuhorchen: **EW: Verhören+WM (Trunkenheitszustand oder bei erfolgreichem Verführen)**,
- um herauszufinden, daß diese die Wahrheit sagen: **EW: Menschenkenntnis+WM (Trunkenheitszustand oder bei erfolgreichem Verführen)**,
- um Personen dazu zu bekommen, Aufenthaltsorte herauszugeben: **EW: Beredsamkeit+WM (Trunkenheitszustand oder bei erfolgreichem Verführen)**.

Die Abenteurer können in Skiathos folgende Informationen sammeln:

Wo	Wer	Was	Sonstiges
Hurenhaus „Delphilas Brüste“ (9)	Dirne (In: m20), freundlich	Hinweis auf Hehler Artaraxos	<b>Verführen mit WM+10</b>
Hurenhaus „Stab des Hermion“ (70)	Türsteher (In: m40), freundlich	Hinweis auf Hehler Bashurbanipal	<b>Beredsamkeit mit WM+10</b>
Taverne „Perle von Skiathos“ (68)	Wirt (In: m60), freundlich	Hinweis auf Hehler Artaraxos	<b>Beredsamkeit mit WM+5</b>
Taverne „Zum Zikkurat“ (79)	Gast (In: m50), betrunken, anhänglich	Hinweis auf Hehler Bashurbanipal	<b>Verhören mit WM+10</b>
Taverne „Gastmahl des Meeres“ (77)	Gast (In: m70), Krimineller	Hinweis auf Hehler Artaraxos	
Taverne „Ohne Namen“ (80)	Wirt (In: m60), Krimineller	Hinweis auf Hehler Bashurbanipal	
Wohnhaus des Artaraxos (88)	Hehler A (In: m70), verschlagen	Hinweis auf Hehler Bashurbanipal	
Wohnhaus des Bashurbanipal (66)	Hehler B (In: m60), Feigling	Hinweis auf Leuchtturmwärter	hat eine der Keramiken in seinem Besitz
überall	Seeleute, Fischer	Augen des Gorseion	einzigste Meresgrotten

Bei kritischem Fehler bekommen die Abenteurer Ärger mit 2W6 **Schlägern** (Werte wie oben die Straßenräuber). Bei kritischem Erfolg bekommen sie einen direkten Hinweis auf die Keramik im Besitz von Hehler Bashurbanipal.

<b>Betrunkene Schläger</b>	In: m30
KÄM Gr. 2 LP12 AP8 HGW90 RW70 TR Res+11/13/12 B24 Abwehr+12	
Angriff: Faust+6 (1W6-1), Dolch+6 (1W6)	
Bes.: WM-2 auf alle EW und WM-30 auf alle PW wegen Trunkenheit	

**Artaraxos** wohnt im ersten Stockwerk, das von außen über eine Treppe zu erreichen ist. Die Tür ist nachts mit einem Querbalken verriegelt. Tagsüber und nachts befindet sich eine Wache in der Wohnung. Die Wohnung besteht aus drei Räumen. Unter den Holzdielen befinden sich drei Verstecke, die jeweils mit **Wahrnehmung+5** entdeckt werden können. Die Verstecke sind mit Giftedornen gesichert und können mit **Geheimmechanismen öffnen+5** entsichert werden. Greift jemand ungesichert in die Bodenöffnung, so trifft ihn der Giftedorn mit **+12**. Er verliert nach erfolglosem **PW: Gift** jeweils **1W6 LP/AP** und wird nach **1W6 KR** für **1W6 h** gelähmt. In der

ersten Bodenöffnung befindet sich 1 kleine Kiste mit 300 GS, in der zweiten eine Holzschatulle mit Schmuck (Wert: 600 GS) und in der dritten drei juwelenbesetzte meisterliche Dolche (+1/+0) im Wert von je 120 GS. Die Dolche wurden vor einiger Zeit einem einflußreichen zardischen Händler aus der Stadt Zoroas gestohlen.

<b>Wache</b>	In: m30						
KÄM Gr. 1	LP 14	AP 12	Res+9/11/12	TR	HGW 90	RW 30B24	Abwehr+10
Angriff: Keule+6 (1W6+2), Dolch+6 (1W6+1)							

<b>Hehler Artaraxos</b>	In: m70						
Ziv Gr. 0	LP8	AP4	Res+10/11/10	OR	HGW30	RW70 B20	Abwehr+12
Angriff: Faust+4 (1W6-3)							

**Bashurbanipal** wohnt im Erdgeschoß in einem Hinterraum eines Ladengeschäfts. Die Tür ist mit einem **Schloß** gesichert (**WM+5**). Im Laden steht außer vielem Nippes eine Steintruhe (120 StP) mit einem Schloß (**WM-2**). Wird die Steintruhe geöffnet, erscheint ein Wächterdämon, der alle außer Bashurbanipal angreift, aber die Wohnung nicht verläßt. In der Steintruhe befindet sich außer der gesuchten Keramik ein Geldsack mit 120 GS und drei magische Schriftrollen („Ungeheuer rufen“, „Verdorren“, „Vergiften“, die allesamt mit **Lesen von Zauberschrift** oder **Zauberkunde+10** als Schwarze Magie zu erkennen sind).

<b>Hehler Bashurbanipal</b>	In: m80						
Ziv Gr. 0	LP8	AP4	Res+11/10/10	OR	HGW50	RW50 B20	Abwehr+10
Angriff: Dolch+5 (1W6-1)							

<b>Dämon (Kaligin III)</b>	In: m20						
Gr. 3	LP14	AP24	Res+13/13/11	KR	RW50 HGW70	B24	Abwehr+13
Angriff: Kralle+9 (1W6+3)							

Der **Leuchtturmwärter** *Psitros* wohnt in einer kleinen Hütte neben dem Leuchtturm. Der Leuchtturm ist ca. eine halbe Stunde Fußmarsch von Skiathos entfernt. Psitros ist mißtrauisch aber unvorbereitet. Und er ist ein Feigling und wird sich nicht zur Wehr setzen. Man kann ihn mit **Verhören+10** oder Androhung von Gewalt sämtliche Informationen entlocken. Im Leuchtturm ist ein kleiner Taubenschlag. Mit Hilfe der Tauben nimmt er Kontakt auf zu seinen unbekanntem Auftraggebern, um ihnen mitzuteilen, daß ein großes Handelsschiff in der Nähe vorbeikommt. Sie schicken ihm ebenfalls Brieftauben, um ihn an einen jeweils anderen Ort am Wasser zu bestellen und um ihm dort die Brieftauben und die zu verhehlenden Waren zu bringen. Sie tragen immer Masken. An ihren Stimmen meint er erkannt zu haben, daß es Einheimische sind. Sie kommen immer mit einem Boot. Von den betreffenden Keramiken hat er erst eine verhehlt, eine weitere hat er in seinem Versteck im Keller; dort lagern außerdem Waren im Wert von rd. 1.000 GS.

Die Abenteurer erhalten die versprochene Belohnung für alles, was sie bisher erreicht haben. Das Abenteuer endet hier. Es muß kein Abenteurer, der an diesem Szenario teilgenommen hat, bei nächsten Szenario (06 - Die Augen des Gorseion) dabei sein, das eine Fortsetzung ist, da ein neuer Auftraggeber erscheint.