

Madragon 06 / Die Augen des Gorseion

Midgard-Regeln, 3. Edition

Dieses Szenario ist die Fortsetzung von 05 / Das Seeungeheuer von Skiathos. Es wird aber kein Abenteurer aus dem vorherigen benötigt, da ein neuer Auftraggeber erscheint.

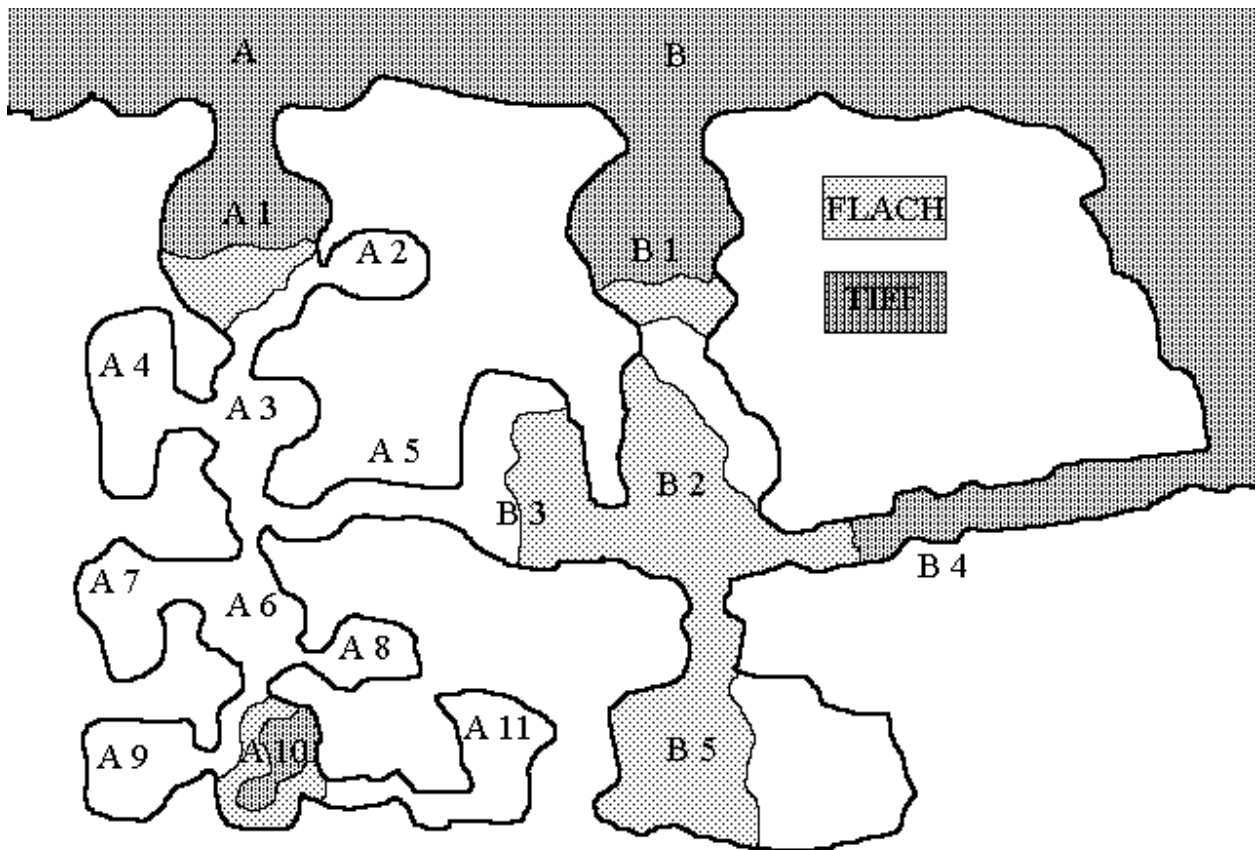
Die Abenteurer befinden sich mittags im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ in Skiathos. Ein Mann und eine Frau betreten den Gasthof. Sie unterhalten sich kurz mit dem Gastwirt Arkas und gehen dann zu den Abenteurern. Sie stellen sich vor als Polykrates und als Mytelene, Vertreterin der Stadt Gormene. Polykrates hatte vor kurzem Abenteurer beauftragt, an seiner Statt Informationen über den Verbleib wertvoller Keramiken und anderen Raubgutes anzustellen. Der Weg konnte bis zum verbrecherischen Leuchtturmwärter zurückverfolgt werden, der mittels Brieftauben mit seinen Auftraggebern in Kontakt steht. Diese Auftraggeber sind vermutlich Piraten, die mit einem Seeungeheuer Schiffe versenken, um diese auszuplündern, nachdem diese gesunken sind. Auf welche Art das geschieht, ist weiterhin ein Geheimnis. Eines ist jedoch gewiß. Dadurch, daß der Leuchtturmwärter die Piraten mit seinen Brieftauben über vorbeifahrende Schiffe informiert hat, und aufgrund der Lage der versenkten Schiffe, muß das Versteck der Piraten auf der Insel Skiathos liegen. Der einzige Ort, der dies sein könnte, sind die „Augen des Gorseion“, zwei nebeneinander liegende Meeresgrotten auf der anderen Seite der Insel. Man kann sie nur über das Meer erreichen. Die Abenteurer sollen die Piraten zur Strecke bringen und das Geheimnis des Seeungeheuers lüften. Pro Pirat (tot oder lebendig) gibt es 50 GS. Dazu 10% Finderlohn für das Beutegut und nochmals 500 GS für die Lüftung des Geheimnisses. Mytelene chartert ein Boot mit einer Besatzung, daß die Abenteurer zu den Meeresgrotten bringen wird. Eile ist angesagt, damit die Piraten nicht fliehen. Sie müssen sofort aufbrechen.

Auf **Nachfragen** ist Mytelene bereit, weitere Ausrüstungsgegenstände auf ihre Kosten zu besorgen; diese müssen jedoch innerhalb einer Stunde aufzubringen sein.

Das mittelgroße, wendige Segelboot mit zwei erfahrenen Seglern bringt die Abenteurer in nur einer halben Stunde zu den Augen des Gorseion. Es wird - nachdem die Abenteurer in ein mitgenommenes Ruderboot gesetzt wurden - dort bis zum Sonnenuntergang als Fischerboot getarnt kreuzen. Die Abenteurer müssen entscheiden, in welche Grotte sie ihr Boot steuern wollen.

Da das Meer spiegelglatt ist, fällt das Rudern leicht.

- A 1 **Boot-Grotte** (5 m hoch, 10 m breit, 10 m lang): Der Raum hat Tageslicht. Hier befindet sich ein ca. 6 m langes hölzernes, merkwürdig gebautes Boot. Es liegt sehr tief im Wasser, ist oben geschlossen und hat weder Ruder noch Segel. Oben auf dem Rumpf ist eine Luke, in der Mitte ein langes Holzrohr; vorne am Bug ist ein metallbeschlagener Rammstevan. (es handelt sich hierbei um ein primitives Tauchboot, daß von vier Seeleuten mit einer Kurbel angetrieben wird, die eine Schraube im Heck dreht. Ein Steuermann betätigt das Ruder und der Kapitän sitzt unterhalb des Holzrohres, das sowohl für die Luftzufuhr, als auch mit Hilfe von zwei Spiegeln zur Navigation dient. An der begehbaren Seite der Höhle hängen merkwürdige Rüstungen an Haken (primitive Taucheranzüge). Von einer Winde reicht eine Kette an eine Vorrichtung an der Decke, mit der man das Boot aus dem Wasser ziehen kann. Mit einer Chance von 20 % ist das Boot sowie der Kapitän und fünf Seeleute nicht in der Grotte. Mit einer Chance von 10% sind 1W6 Seeleute in der Grotte.
- A 2 **Werkstatt-Höhle** (3 m hoch, 3 m breit, 3 m lang): Hier herrscht entweder Dämmerlicht oder - wenn sich jemand in dem Raum befindet - es sind Öllampen an. Hier stehen einige Tische mit Werkzeug sowie Holzlatten, Teer und ähnliches zur Reparatur von Booten. Mit einer Chance von 10% sind 1W6-3 Seeleute in der Höhle.



- A 3 **Küchen-Höhle** (4 m hoch, 4 m breit, 6 m lang): Hier sind immer Öllampen an. Hier ist eine Kochstelle, ein langer Tisch mit Hockern, Kochutensilien und Lebensmittelvorräten (insbesondere Wein, Bier und Schnaps von bester Qualität; Wert: 80 GS). Mit einer Chance von 20 % befinden sich hier 1W6 Seeleute.
- A 4 **Schlafhöhle** (3 m hoch, 8 m lang, 3 m breit): Hier brennen nur zwei Öllampen, so daß der Raum sehr dunkel ist. Hier stehen 10 Pritschen, Decken, 10 Seesäcke). In jedem Seesack kann man 2W20 GS finden.
- A 5 **Höhleingang** (2 m hoch, 12 m lang, 1 m breit): Der Gang ist unbeleuchtet. In der Mitte des Ganges versperrt ein feinmaschiges Netz, daß mit Teer an der Höhlenwand befestigt wurde, den Weg.
- A 6 **Lagerhöhle** (5 m hoch, 5 m lang, 5 m breit): Hier hängen stets brennende Öllampen. An den Seiten der Höhle stapelt sich das Raubgut, das weniger wertvoll ist, Amphoren mit Öl oder Wein, Krüge mit Honig, Fässer mit Bier und Schnaps, Rohmetall in Barren, Steingut, Messer- Axt- und Schwertklingen. Alles in allem Waren im Wert von rd. 5.000 GS.
- A 7 **Schlafraum des Kapitäns** (4 m hoch, 4 m lang, 3 m breit): Hier brennen immer Öllampen. In der Höhle hängt eine Hängematte. Es stehen ein großer Tisch, der mit Bauplänen für das Tauchboot und merkwürdigen Landkarten (Unterwasserkarten der näheren Umgebung) bedeckt ist. Dazu kommen Schreibzeug, Zirkel und nautische Instrumente (Wert: 80 GS). Auch an den Wänden hängen solche Karten. Außerdem stehen eine große und eine kleine Kiste in dem Raum. Die kleinere hat ein Schloß (30 StP, **EW:Schlösser öffnen+5**) und enthält neben persönlichem Krimskrams einen Geldsack mit 300 GS, ein meisterliches Kurzsword (+0/+1) und ein Fernrohr. Die größere Kiste ist ungesichert und enthält bessere Kleidung im Wert von rd. 30 GS. Der Kapitän hält sich in diesem Raum auf, es sei denn, daß Boot ist gerade unterwegs.

Kapitän	In: m100
Se Gr. 7	LP13 AP40 HGW70 RW90 LR Res+15/15/13 B24 Abwehr+15
Angriff: Kurzsword+10 (1W6+1), Dolch+10 (1W6), Wurfmesser+10 (1W6)	

- A 8 **Abort** (2 m hoch, 1 m breit, 3 m lang): Am Ende befindet sich eine mit Wasser und Kalk gefüllte Grube.

A 9 **Raum des Beschwörers** (3 m hoch, 4 m lang, 5 m breit): Hier brennt immer eine große Öllampe. Der Raum enthält ein Bett, einen Tisch mit Schreibzeug, eine Truhe mit Kleidung, einer Geldbörse mit 260 GS und 2x Trunk der Heilung (1W6 LP/AP). Hier hält sich der zardische Elemetar-Beschwörer Zakarias auf.

Elemetar-Beschwörer In: m70

Be Gr. 5 LP10 AP25 HGW50 RW60 TR Res+15/15/15 B24 Abwehr+13

Angriff: Magierstab+7 (1W6); Zauber+17; p: Wasser, s: Luft

Zauber: Spaefolk beschwören I (p) - Dvergar beschwören (p) - Schutzkreis gegen Spaefolk (p) - Spaefolk beschwören I (s), Schutzkreis gegen Spaefolk (s) - Spaefolk bannen (p) - Spaefolk bannen (s) - Schutzkreis gegen Dvergar (p) - Schutzkreis gegen Dvergar (s) - Spaefolk beschwören II (p) - Spaefolk beschwören III (p) - Spaefolk beschwören IV (p)

A 10 **Höhle mit unterirdischem Zugang zum Meer** (5 m hoch, 8 m lang, 8 m breit): Der Raum ist schwach beleuchtet von einer fluorisierenden Alge. Hier hält ständig ein **Saeldverg** Wache, der Fremde sofort angreift. Der Gang auf der anderen Seite ist nur mit **EW:Wahrnehmung+5** oder bei hellerem Licht zu erkennen.

Saeldverg In: m50

Gr. 3 LP15 AP18 HGW60 RW60 LR Res+12/14/12 B12/24 Abwehr+12

Angriff: Harpune+7 (1W6-1 & 1W6 LP/AP beim Raubreißen) mit Schnur

A 11 **Schatzkammer** (2 m hoch, 3 m lang, 3 m breit): Der Raum ist unbeleuchtet. Hier lagert die wertvolle Beute in unverschlossenen Kisten, Fässern und Krügen (Schmuck, Waffen, Rüstungen, Myrrhe, Weihrauch, Gewürze, Gold- und Silberbarren im Wert von etwa 10.000 GS).

Seeleute (10) In: m50

Se Gr. 2 LP12 AP13 HGW70 RW70 OR Res+11/13/11 B24 Abwehr+12

Angriff: Kurzschert+6 (1W6+1), Dolch+6 (1W6)

B 1 **Grotte der Seeanemone** (7 m hoch, 7 m breit, 7 m lang): Hier herrscht Tageslicht. Am Grund der Grotte ist eine Riesen-Seeanemone mit zahllosen klebrigen Tentakeln. Die Seeanemone braucht 3 KR, bis sie das Boot entdeckt und klebt einen ihrer Tentakel daran. Mit jeder weiteren KR haftet sie einen weiteren Tentakel an. Um der Seeanemone zu entkommen, müssen die Abenteurer pro Feld einen **EW:Rudern** machen (**WM+5**, wenn die Anemone noch nicht das Boot festhält, **+3** bei einem Tentakel, **+1** bei zwei Tentakeln, usw).

Riesen-Seeanemone In: t10

Gr. 7 LP70 AP140 HGW200 RW10 OR Res+19/17/10 B- Abwehr+5

Angriff: Klebtentakel+7 (Klebstoff; läßt sich nur mit HGW: Losreißen lösen; erst dann 1W6-2 Schaden, wenn bloße Haut getroffen wurde)

B 2 **Grotte der Nixen und Tritonen** (10 m hoch, 50 m breit, 50 m lang): Der Raum ist von fahlem fluoreszierendem Licht erfüllt. Man kann die Überreste von etwa 8 Gebäuden erkennen (munisch) und eine Stele in der Mitte mit munischen Schriftzeichen (der Text beschreibt den Bürgerkrieg in Mun, den Untergang der Insel, die Flucht überlebender Zauberer und den Aufbau dieser kleinen Gemeinde). Die Höhle wird von rd. 30 Nixen und Tritonen bewohnt, die aus versunkenen Schiffen Schätze im Wert von 5000 GS gesammelt haben. Die Nixen und Tritonen sind sehr mißtrauisch und fliehen in die Deckung, wenn die Abenteurer die Höhle betreten. Sie sprechen ein altmodisches polythenisch (polythenisch 3) und fordern die Abenteurer auf, die Höhle unverzüglich zu verlassen, egal in welche Richtung. Sie wollen niemanden verletzen, schrecken aber auch nicht vor Gewaltanwendung zurück.

Nixen und Tritonen (Fischmensch) In: m50MW+17

Gr. 1 LP13 AP8 HGW60 RW60 Res+10/12/10 Abwehr+11
Angriff: Stoßspeer+5 (1W6), Dolch+5 (1W6)

B 3 **Höhle der kleinen grünen Krebse** (6 m hoch, 8 m breit, 8 m lang): Die Höhle wird von den fluoreszierenden Algen erhellt. Man kann rd. 5 Ruinengebäude erkennen (dort findet man nach 10 min intensiver Suche jeweils **W%** GM oder Schmuck. In der Höhle wimmelt es von kleinen froschgrünen Taschenkrebse, die nach 1 min wie **Ungeziefer** angreifen.

Krebse (Ungeziefer) In: t10
Gr. 5 LP20 AP20 HGW- RW60 OR Res+10/10/10 B9 Abwehr+0
Angriff: Kollektivangriff+9 (1W6-1)

B 4 **Tauchgang zum Meer** (2 m hoch, 2 m breit, 15 m lang, davon 8 m unter Wasser): Der Gang ist von fluoreszierenden Algen bedeckt und abschüssig. Er führt ins Meer (**EW: Tauchen+5**).

B 5 **Höhle des Kraken** (12 m hoch, 15 m breit, 15 m lang): Der Raum wird nur etwas von den Leucht-Algen beleuchtet, so daß er sehr dümmrig ist. Man kann die Überreste von etwa 10 Gebäuden erkennen. In der Mitte ist ein kleiner Platz mit einem steinernen Sockel (7 m Durchmesser). In den Sockel ist ein Pentagramm eingeritzt. In der Mitte des Pentagramms ist ein 1 m hoher fünfeckiger Marmorsockel. Jede Ecke des Pentaeders ist so gearbeitet, daß eine schmale Stütze entstanden ist. Auf jeder dieser Stützen ruht eine gut erhaltene, verzierte Waffe: eine Hellebarde (250-650 GS), ein Bihänder (1000-1400 GS), eine Doppelarmbrust (400-900 GS), ein Wurfhammer (125-525 GS) und eine Stabkeule (75-475 GS). Die Waffen sind sehr alt; es wird jeweils gewürfelt: ABW: 2W6+3, Schadens-WM: 1W6-3, Treffer-WM: 1W6-3, Sonstiges: W% >50 (Wurfwaffe: kehrt zurück, Schußwaffe: 2x/KR, Klingenwaffe: leuchtet auf Befehl, Stangenwaffe: zusammenschiebbar auf 1 m Länge). In der Mitte des Marmorsockels kann man mit **EW:Wahrnehmung+10** ein **Großes Thaumaturgen-Siegel** (Auslösen: Feuerring, Schattenkämpfer, Zahl: 13, Opfer: Menschenartige, Zünder: Bereich, Zahl: 7) erkennen. Wird der Sockel mit dem Pentagramm betreten oder eine der Waffen entfernt, wird das Große Siegel ausgelöst. Nach 1 min Aufenthalt in der Höhle kann man mit **EW: Wahrnehmung** oder **EW: Horchen+5** bemerken, daß sich in einem dunklen Teil des Wassers der Höhle etwas bewegt. Es ist ein **Riesenkrake**, der aber nur neugierig ist und bei einem massiven Angriff zu fliehen versucht. Er zieht sich zurück, wenn die Abenteurer etwas Glitzerndes oder Knallbuntes überlassen. Bewegt sich die Krake, macht sie einen großen Bogen um das Pentagramm.

Riesen-Krake In: t60
Gr. 8 LP17 AP100 HGW90 RW50 Res+14/16/14 B12/30 Abwehr+15
Angriff: 6x Tentakel+10 (je 1W6-1 & Umschlingung), Biß+10 (1W6+1)
Bes.: siehe Regeln BdB S. 89

Nach der Rückkehr der Abenteurer schickt Gormene ein Kriegsschiff, was der Rat von Skiathos in Aufregung versetzt. Nach zähen Verhandlungen zwischen dem Rat von Skiathos und Mytelene aus Gormene um Tauchboot, Taucheranzüge, Pläne und Beute, erhalten die Abenteurer ihre Belohnung, wobei jedoch Mytelene alles, was die Abenteurer sonst noch an Wertgegenständen bei den Piraten erbeutet haben, von dem Betrag abzieht.