

Madragon 08 / Des Hochkönigs Horn

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer sitzen am Mittagstisch der „Göttlichen Amphore“ als drei kleine menschenähnliche Wesen mit langen, spitzen Ohren, einer langen Nasen, großen Augen und brauner, lederhafter Haut, ausgestattet in bunter Kleidung, den Raum betreten. Sie sehen sich kurz im Raum um, deuten auf die Abenteurer, diskutieren heftig miteinander in einer unbekannten Sprache und gehen dann auf die Abenteurer zu. Sie sprechen die Abenteurer zuerst auf töndrisch und dann auf polythenisch an. Sie stellen sich vor als Balor, Clim und Puchl vor, Gnome aus Gelteran im hohen Nor. Sie gehen einer alten Prophezeiung nach, die sich mit dem Finden der Abenteurer zu erfüllen beginnt. Sie haben keinen Zweifel daran, daß sich die Prophezeiung, die von den Göttern des Nor selbst stammt, erfüllen wird. Darin wird von „Fremden aus fernen Gefilden“ gesprochen, die eine schwierige und gefährvolle Aufgabe erfüllen und reich an Schätzen beladen sicher wieder heimkehren werden. Die Abenteurer sollen unverzüglich packen; das gecharterte Schiff kann sofort wieder abreisen.

Mit **EW: Menschenkenntnis** kann man erfahren, daß die Gnome die Wahrheit sagen und tatsächlich von der Prophezeiung überzeugt sind; mit **EW: Sagenkunde+5** kann man ein paar Dinge über Gnome in Erfahrung bringen (nur Abenteurer, die aus Ländern kommen, in denen Gnome leben).

Im Hafen liegt eine Knorr (kleineres Wikinger-Handelsboot) mit sechs Töndermannen als Besatzung, das von den Gnomen gechartert wurde. Wollen die Abenteurer erst am Abend oder am nächsten Morgen abreisen, müssen sie die Töndermannen erst in den Kneipen und Bordellen von Skiathos suchen gehen.

Die im Hafen liegende Knorr ist ein seetüchtiges kleines Schiff mit dem Namen „Röde Orm“. Die Mannschaft um den Kapitän Sigurd Olavson ist erfahren und typisch „töndrisch“: schweigsam, prahlerisch, abergläubisch, unerschrocken, ehrlich. Die Fahrt dauert vier Wochen; Sigurd Olavson legt in einigen kleineren Häfen in Zardos an, so daß die Abenteurer mehrere Landgänge unternehmen können. Es kommt jedoch zu keinen besonderen Begebenheiten. Die drei Gnome füttern die Fische, sobald das Schiff den Hafen verläßt und sind nicht ansprechbar. An Land sind sie mit Essen beschäftigt. Sie können den Abenteurern keine weiteren Informationen geben, außer daß ihr Hochkönig schwer erkrankt ist und „Fremde aus fernen Gefilden“ ein magisches Methorn wiederbeschaffen werden, um den König von seiner Krankheit genesen zu lassen.

Die „Röde Orm“ steuert nach vier Wochen den kleinen töndrischen Ort Draadefjord an, wo die Gnome und die Abenteurer in den Häusern der Seeleute untergebracht werden und an einer kleinen Feier teilnehmen können bzw. müssen.. Bier und Met fließen in Strömen.

Die Abenteurer haben Gelegenheit, Geschichten zu erzählen oder zu musizieren, bzw. sich hemmungslos volllaufen zu lassen. Mit **EW: Verhören** kann man erfahren, daß die Töndermannen von der Prophezeiung gehört haben, aber aufgrund ihres Aberglaubens vor dem Zielort zurückschrecken und Zeichen gegen das Böse machen wenn von der *Isjarlaborg*, der Burg der Eisfürstin, die Rede ist.

Am Mittag des nächsten Tages geht es durch ein wildes, stark bewaldetes Hügelland auf schmalen Pfaden in Richtung Nor. Die Reise zur Hügelburg der Berggnome dauert eine Woche. In dieser Zeit reisen die Abenteurer mit ihren Begleitern von Gehöft zu Gehöft, wo ihnen immer freundliches Gastrecht eingeräumt wird.

Während der Reise können folgende Ereignisse auftreten:

1. 6 Verbannte Töndermannen greifen an

Krieger Gr. 1 In:m50 LP10 AP8 TR RW50 HGW60 Res+10/11/10 Abwehr+11
Angriff: Keule+5 (1W6+1), großer Schild+1, Wurfspeer+6 (1W6)

2. Ein Bär greift an

Grad 5 In:t60 LP13 AP36 Res+12/14/12 LR RW40 HGW90 B24 Abwehr+13
Angriff: 2x Tatze+9 (je 1W6), im Handgemenge Biß+13 (1W6+3)

Da die Abenteurer zu groß für die Gänge in der Hügelburg sind, erhalten sie von den Gnomen „Raksl“, eine magische Wurzel, die wie der Zauber „Verkleinern“ wirkt, jedoch nur mit einer Chance von 90%. Der Eingang zur Höhle liegt gut versteckt im Wald. Sobald die Abenteurer ihn erreichen, wimmelt es überall von kleinen, freundlichen Gnomen. Die Abenteurer werden durch lange, dunkle Gänge tief in den Berg hinein geführt. Dort werden die Abenteurer sofort zum Hochkönig *Hugin* gebracht, der krank und etwas wirr im Bett liegt. Seine Frau *Marla* übernimmt das Reden und führt die Abenteurer in eine große Grotte tief im Berg. Dort zündet sie zahlreiche Fackeln an, damit die Abenteurer eine töndrische Inschrift lesen können, die in den Fels eingemauert ist. Sie übersetzt den Text den Abenteurern:

Den Gnomen geben die Götter dies,
zur Hilfe in heftigen Zeiten der Not:
Nirgends in Nähe, nicht einer der kommt,
wenn krank der König an Körper und Seele.
Siechend er sucht vergeblich die Freunde,
die nächster Nähe vor Furcht sich verleugnen.

Doch Hoffnung bringen, durch Botschaft gebeten,
Fremde aus fernen Gefilden.
Die Gier nach der Gnome Gold und Geschmeide
ist ihnen lohnende Lust und
läßt sie Weg und Wagnis nicht fürchten,
zu finden das Methorn des mächtigen Fürsten.

Fähige Führer, furchtlos und zähe
zeigen den Weg zur weltfernen Wohnstatt,
wo weilt der Gnome grausamer Gegner.
Der Sonne Strahl zeigt steigend die Stelle,
wo Wohlklang den Weg wird bauen,
zur Burg der Bösen bahnt sich die Brücke,
schnell schreitet der Schlaue, nicht schauend und schauernd.

Mit List und leise leistet man manches,
spottet den Spiegeln, die stehen Spalier.
Doch zaghaftes Zögern hilft den Zwergen,
hurtige Helfer im Zeichen der Hexe.
Kristallene Kälte bringt Furcht und Verderben,
schädigt den Schwachen, schweigender Tod.

Das Tor in der Tiefe verschließt das Trinkhorn,
tückisch die Fallen, versteckt das Verließ.
Dort drinnen im Dunkeln sind auch die Dinge,
die Rückkehr der Retter zu bereiten.
Mittels Magie mögen die Helden
zur Heimstatt heimkehren,
wo wagreicher Weg einst begonnen und
Bier, Brot und Braten ihre Bäuche wird blähen.

Die Abenteurer haben nunmehr Gelegenheit, Fragen zu stellen und Sonderwünsche zu äußern. Danach werden sie mit Speis und Trank bewirtet und gemeinsam in einer komfortablen Höhle untergebracht.

Am nächsten Tag beginnt die Reise am frühen Morgen. Die Abenteurer erhalten zwei Packmulis mit Zelten, Decken und Verpflegung sowie 2 Flaschen mit Heiltrunk (je 3 Portionen 1W6 LP&AP) und einmal Raksl für alle. Zwei Gnome begleiten sie: Balor, den sie bereits kennen, sowie ein junger, drahtiger Gnom namens Gnilch.
Der Weg führt geradewegs immer Richtung Nor.

Die Reise dauert zwei Wochen. Die ersten drei Tage durch bewaldetes Hügelland, sechs Tage durch Tundra (Mückenplage) und fünf Tage durch Geröll und Inlandsgletscher (Erfrierungen). Auf der Reise können folgende Zufallsereignisse eintreten:

1. Begegnung mit einem **Oger** (Hügelland)

Grad 4 In: m20 LP16 AP29 MW+19 Res+12/14/12 LR RW35 HGW100 B24
Abwehr+13
Angriff: Steinhammer+8 (1W6+6), Faust+8 (1W6+2)

2. **Rentier-Stampede** (Tundra)

Grad 1 In: t40 LP14 AP10 Res+10/12/10 TR RW50 HGW70 B36 Abwehr+11
Angriff: Hufschlag+5 (1W6-1), Geweih+7 (1W6-1)

3. 2 **Schneewölfe** greifen an (Tundra)

Grad 4 In: t50 LP14 AP25 Res+12/14/12 LR RW60 HGW70 B30 Abwehr+13
Angriff: Biß+8 (1W6+2)

4. **Schneesturm** (Gletscher)

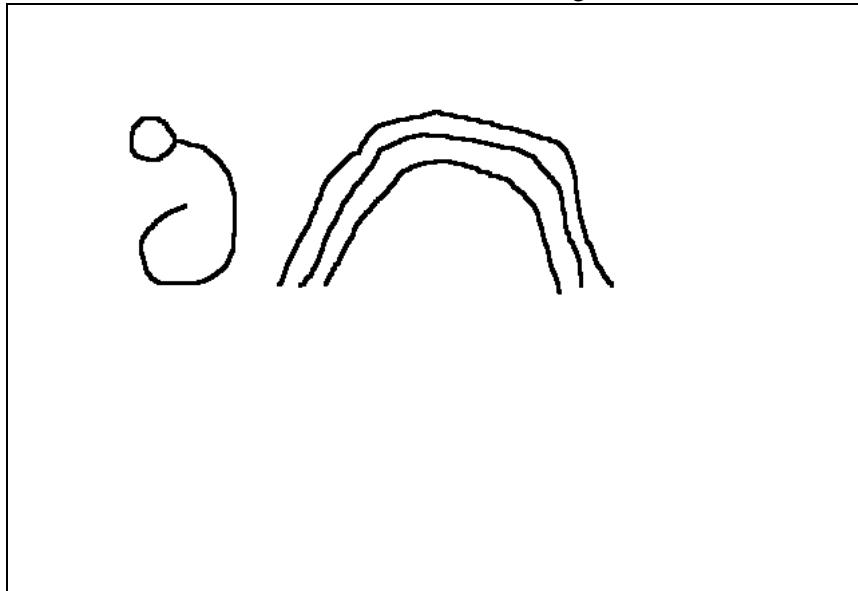
PW:Ko; bei Mißlingen -1W6 AP; durch Orientierungslosigkeit dauert Reise einen Tag länger

5. 1W10 **Eistrolche** greift an (Gletscher)

Grad 1 In: m20 LP7 AP10 MW+18 Res+10/12/10 PR RW50 HGW80
B18 Abwehr+11
Angriff: Keule+5 (1W6+2), Klaue+7 (1W6); im Handgemenge 2x Klaue (1W6)

Am Mittag des 14. Tages erreichen die Abenteurer eine 50 m breite schier bodenlose Schlucht. Auf der anderen Seite befindet sich eine hoch aufragende Burg aus Eiskristall. Sie hat keine erkennbaren Fenster. Es niemand zu sehen oder zu hören. In einer Entfernung von rund 100 Schritt kann man einen bizarr aussehenden Fels am diesseitigen Rand der Schlucht ausmachen.

Auf dem Felsen befindet sich eine Ritzzeichnung im Fels:



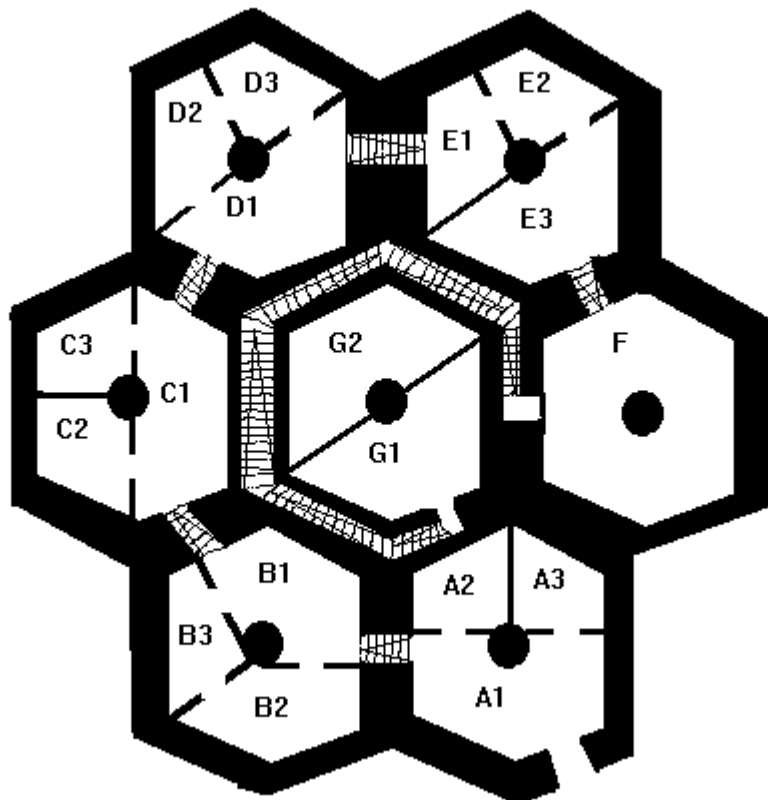
Wenn man an dieser Stelle ein Musikinstrument spielt, erscheint wie aus dem Nichts an dieser Stelle eine Lichtbrücke in den Farben des Regenbogens, die sich in einem sanften Bogen bis zur Kristallbrücke ausweitet. Die Brücke ist ca. 2 m breit. Alle machen einen **PW: In** (Blick nach unten); bei Mißlingen einen **PW: Sb** (Höhenangst); bei Mißlingen einen **EW: Balancieren**; bei Mißlingen einen **PW: RW**.

Auf der anderen Seite angekommen, stehen die Abenteurer vor einem gigantischen Tor aus Eiskristall.

Wenn man es mit der bloßen Hand berührt, öffnet es sich geräuschlos. Einen anderen Eingang gibt es nicht.

Die Isjarlaborg

Die gesamte Burg ist aus milchigem Eiskristall von jeweils 1 m Dicke (Außenwände und Säulen 3-5 m Dicke). Auch die Türen und Tore sind aus ca. 10 cm dickem Kristall; dadurch kann man erkennen, ob sich jemand oder etwas direkt hinter einer Tür befindet. Der Boden ist glatt; die Decken liegen in den Sälen ungefähr 10 m hoch, in den kleineren Räumen 5 m hoch. Die Burg hat vier Stockwerke. Tagsüber dringt das Sonnenlicht durch die Kristallwände; nachts ist kein Licht in der Burg; die Bewohner haben alle Abblendlaternen. Treppen haben kein Geländer. Überall sind hängen große und kleine Eiszapfen herunter.



Mögliche Aufenthaltsräume:

	tagsüber	nachts
Isjarla	außerhalb (10%), E2 (70%), E3 (20%)	E2 (20%), E3 (80%)
Tokk	C3 (50%), D2 (30%), E2 (20%)	C3
Trygg	C3 (30%), D2 (50%), E2 (20%)	C3
Diener	C2 (20%), D2 (50%), E1 (10%), Treppe (20%)	C2 (80%), D2 (20%)
Wache	A2 (10%), B2(30%), D2 (20%), Treppe (40%)	A1 (20%), B2 (50%), D2 (20%), Treppe (10%)

- A1 leer; große Türen mit Griffen (unverschlossen); ein Treppe, die aufwärts führt
- A2 Lager mit Seilen, Schneeschuhen, 4 Schlitten (für je 4 Personen), Skier, Eispickeln und Werkzeug (Hämmer, Sägen, etc.)
- A3 magischer Prunkschlitten der Isjarla (B36, ABW10%) mit Applikationen aus massivem Silber, die sich mit gewissem Kraftaufwand herunterreißen lassen (Wert: 100 GS)
- B1 leer, zwei Türen mit Griffen (unverschlossen); eine Treppe, die nach oben führt
- B2 Wohn- und Schlafraum der Wachen (5 Betten, 1 Tisch mit 5 Bechern und einer Eiskristallkaraffe mit stark duftendem Inhalt (Schierlingswein, für Menschen giftig: **PW: Gift**, bei Mißlingen 1W6+5 AP,

WM-2 auf alle EW und WM-10 auf alle PW/WW in den nächsten 2 h), 5 Schemel; je eine verschlossene Kiste (Schloß+5) mit Kleidung und je einer Geldbörse mit 1W20 GS und SS) der Wachen

- B3 Arsenal mit 5 Kurzschwertern, 15 Wurfspieren, 5 Streitkolben, 5 LR (sehr klein/sehr schlank)
- C1 leer, 2 Türen mit Griffen (unverschlossen); eine Treppe, die nach oben führt
- C2 Wohnraum der Dienerschaft mit 4 Betten, einem Tisch, 4 Schemeln, 4 Kisten (Schloß+3) mit Kleidung und Geldbörse (1W20 GS und SS)
- C3 Wohnraum des Tokk und der Trygg: 2 Betten, Tisch, 2 Becher, 4 Kisten (3x Schloß+3, 1x Schloß+0) mit Kleidung und Geldbörse 3W20 GS und SS sowie einem Edelstein (Wert: 120 GS) in einem Geheimfach im Deckel (Geheimmechanismen öffnen+10)
- D1 leer; 2 Türen mit Griffen (unverschlossen); eine Treppe, die nach oben führt
- D2 Küche mit Tischen, Spinden, Geschirr aus Eiskristall
- D3 Lagerraum mit Lebensmitteln und Geräten des täglichen Bedarfs
- E1 Großer Speisesaal mit Bankettafel, Stühlen und einem Thron am Ende des Raumes; eine verschlossene Tür ohne Griff mit sechseckigem Loch
- E2 Wohnraum der Isjarla; Tisch, Schemel, Spinde mit Schreibzeug und Gerätschaften für magische Experimente; unverschlossene Tür mit Griff; 3 Schriftrollen: „Hauch des Winters“ (Wert: 8 GS), „Eisiger Nebel“ (Wert: 50 GS), „Eismeisterschaft“ (Wert: 500 GS); Zauberbuch „Buch der Salze“: folgende Salze können jeweils einmal (Seite vernichtet sich danach) bei Gebrauch des Buches für die halben FP erlernt werden: Funkensalz, Kühlsalz, Löschsatz, Wandelsatz, Blindsatz, Lahmsalz, Nebelsatz, Rutschsalz, Zucksatz (Wert: 48 GS)
- E3 Schlafräum der Isjarla; gigantisches Bett mit 15 wertvollen Fellen (**EW: Tierkunde**, Wert je Fell: 30 GS), Tisch mit großem Spiegel und Kosmetikartikeln: 10 Flakons (Wert je Flakon: 30 GS); Treppe, die nach oben führt
- F Spiegelsaal: 5 Spiegel; blickt man im Spiegel in seine eigenen Augen passiert folgendes (betrifft nur den, der hineinschaut):
1. Doppelgänger erscheint
 2. „Namenloses Grauen“+20
 3. Eingang zum Gang, der zu Schatzkammer führt (permanenter Zauber „Versetzen“+20
 4. Illusionsmonster greift an (für die anderen unsichtbar); wird Zweifel an dem Vorhandensein des Monsters geäußert **PW:In**
 5. man wird in den Kerker versetzt (G2); permanenter Zauber „Versetzen“+20
- Zerstört man einen Spiegel (nur durch erfolgreichen **PW:KAW** möglich) erlischt der jeweilige Zauber; zerstört man den Spiegel Nr. 5, kommt dahinter der Gang zur Schatzkammer zum Vorschein
- G1 Schatzkammer, dahinter Kristallgitter; 6 Kisten (je Schloß+6); 4 Kisten sind mit W% x10 GS gefüllt, eine Kiste ist leer (magische Flugkiste für 1 Person; läßt sich mit einfachen Befehlen in jeder Sprache dirigieren (ABW 10%)); magisches Methorn des Gnomen-Hochkönigs; magischer Bogen +0/+2 (ABW 3%)
- G2 Kerker; an der Rückseite hängt ein Spiegel wie in F; Skelette von ca. 13 Personen, verrostete Waffen und Rüstungen; mit **EW:Wahrnehmung+3** kann man erkennen, daß eine Waffe noch blank ist (magisches Langschwert+1/0 (ABW 3%)), nur nach 5 min Suchen findet man einen Zauberstab „Springwurz“ (BdW S. 70)); kein Zugang möglich; Zerstörung eines Kristallgitters möglich (200 StP).

Nachdem die Abenteurer in die Hügelburg zurückgekehrt sind, werden sie begeistert empfangen. Sie müssen ein ausschweifendes Bankett zu ihren Ehren über sich ergehen lassen. König Hugin nimmt gesundet daran teil

und überreicht den Abenteurern je einen Edelstein im Wert von 500 GS sowie eine Portion Raksl, damit die Abenteurer in ihrer Flugkiste nach Skiathos zurückreisen können.

Isjarla In:100

Hexe Gr.6 LP12 AP27 TR RW90 HGW50 B24 Abwehr+14 Res+18/18/18
Angriff: Magierstab+7 (1W6), Dolch+7 (1W6-1), Blasrohr+7 (Eissplitter; PW:Gift, bei Mißlingen Kontrolle durch Isjarla für je eine Stunde)

Zaubern+18: Angst, Anziehen, Bannen von Licht, Bannen von Dunkelheit, Hauch des Winters, Hören von Fernem, Schlaf, Schwäche, Verwirren, Eisiger Nebel, Macht über Unbelebtes, Schmerzen, Stille, Unsichtbarkeit, Vereisen, Elementenwandlung, Wände, Eismeisterschaft

Besonderheiten: Beutel mit magischen Eissplittern (schmelzen bei höheren Temperaturen)

Isjarla ist eine sehr schöne, aber eiskalte Hexe mit schwarzem Haar und blasser Haut. Sie ist grausam und versetzt Gefangene in ihren Kerker ohne Wiederkehr. Isjarla hat einen Bergkristall (Wert: 10 GS) an einer Silberkette (Wert: 10 GS) um den Hals zu hängen, der die Tür zu E2 öffnet.

Tokk und Trygg In: m70

Dunkelzwerg-Hexer Gr. 3 LP12 AP16 Res+12/14/12 TR RW60 HGW40 B12
Abwehr+12

Angriff: Dolch+7 (1W6)

Zaubern+13: Angst, Bannen von Licht, Hauch des Winters, Verwirren, Zauberschloß, Eisiger Nebel, Schmerzen, Zauberschlüssel, Unsichtbarkeit

Bes.: Tokk und Trygg haben jeweils einen Bergkristall (W10 GS) an einer Kette um den Hals, der die Tür zu E2 öffnet.

Dunkelzwerg-Wachen In: m50

Gr. 2 LP12 AP12 Res+11/13/11 TR RW70 HGW50 B14 Abwehr+12

Angriff: Kurzschwert+6 (1W6+1), Wurfspeer+6 (1W6), Streitkolben+6 (1W6+2)

Dunkelzwerg-Diener In:m40

Gr.0 LP10 AP4 Res10/10/10 TR RW50 HGW30 B10 Abwehr+10

Angriff: improvisierte Waffe+4 (1W6-3)

Gnomenkrieger In:m60

Grad 2 LP9 AP9 MW+17 Res+16/17/16 LR RW75 HGW30 B15 Abwehr+14

Angriff: Kurzschwert+6 (1W6-1), Wurfaxt+6 (1W6-1), Schleuder+6 (1W6-1)

Bes.: +25 auf Gifftoleranz

Den Gnomen geben die Götter dies,
zur Hilfe in heftigen Zeiten der Not:
Nirgends in Nähe, nicht einer der kommt,
wenn krank der König an Körper und Seele.
Siechend er sucht vergeblich die Freunde,
die nächster Nähe vor Furcht sich verleugnen.

Doch Hoffnung bringen, durch Botschaft gebeten,
Fremde aus fernen Gefilden.
Die Gier nach der Gnome Gold und Geschmeide
ist ihnen lohnende Lust und
läßt sie Weg und Wagnis nicht fürchten,
zu finden das Methorn des mächtigen Fürsten.

Fähige Führer, furchtlos und zähe
zeigen den Weg zur weltfernen Wohnstatt,
wo weilt der Gnome grausamer Gegner.
Der Sonne Strahl zeigt steigend die Stelle,
wo Wohlklang den Weg wird bauen,
zur Burg der Bösen bahnt sich die Brücke,
schnell schreitet der Schlaue, nicht schauend und schauernd.

Mit List und leise leistet man manches,
spottet den Spiegeln, die stehen Spalier.
Doch zaghaftes Zögern hilft den Zwergen,
hurtige Helfer im Zeichen der Hexe.
Kristallene Kälte bringt Furcht und Verderben,
schädigt den Schwachen, schweigender Tod.

Das Tor in der Tiefe verschließt das Trinkhorn,
tückisch die Fallen, versteckt das Verließ.
Dort drinnen im Dunkeln sind auch die Dinge,
die Rückkehr der Retter zu bereiten.
Mittels Magie mögen die Helden
zur Heimstatt heimkehren,
wo wagreicher Weg einst begonnen und
Bier, Brot und Braten ihre Bäuche wird blähen.

