

# Madragon 10 / Die Sonnensichel

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer sitzen an einem Winterabend bei einem Glas Würzwein im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“, als ein heftiger Windstoß die hölzernen Fensterflügel aufstößt. Der Wind bläst einige Öllampen aus und weht ein einzelnes Eichenblatt herein, das auf dem Tisch der Abenteurer landet. In dem dämmrigen Licht kann man erkennen, daß einige Zeichen auf dem herbstlich gefärbten Blatt grünlich leuchten.

Das Laubblatt wurde von *Herne* gesandt. Auf dem Blatt steht in Zauberschrift geschrieben: „Kommt zu meinem Hain und ruft dreimal meinen Namen!“ Danach verblasst die Inschrift.

Gehen die Abenteurer zum Hain und rufen dreimal „Herne“, erscheint der Halbgott. Dieser spricht zu Ihnen:

„Ich habe eine Erschütterung der Macht gespürt! Hier auf dieser Insel befindet sich ein mächtiges magisches Artefakt, daß aus Tir Courneizh in unredlicher Absicht fort gebracht wurde. Es handelt sich um die heilige Sonnensichel Ele'a der Druiden von Lan'guivar'h. Spürt sie auf und bringt sie mir hierher, die Sache soll nicht zu eurem Schaden sein. Und eilt euch, sonst könnten üble Dinge heraufdräuen.

Die Abenteurer können beim Hehler *Bashurbanipal* erfahren, daß diesem von einem märkischen Kapitän, der einen gewissen Ruf als Schmuggler innehat, eine vergoldete Sichel zu einem Preis von 2.000 GS angeboten wurde. Er hat behauptet, daß es sich um ein wertvolles magisches Artefakt aus einem fernen Land handeln soll. *Bashurbanipal* hat jedoch einen solchen Betrag nicht zur Hand. Der Kapitän heißt *Justus van Fleet* und ist wahrscheinlich auf seiner im Hafen von Skiathos vor Anker liegenden Kogge anzutreffen.

Die Abenteurer haben zwei Möglichkeiten, an die Sichel zu gelangen:

- Sie können *Justus* die 2.000 GS geben und erhalten dafür die Sichel. *Herne* kann ihnen dadurch behilflich sein, daß er Feengold herstellt; die Abenteurer müßten lediglich eine Kiste beschaffen. Das Feengold hat nur den Nachteil, daß es bei Tageslicht zu Laub wird.
- Die zweite Möglichkeit ist es, den Kapitän zu bestehen; die Sonnensichel ist zusammen mit einer Geldkatze mit 300 GS in einem Geheimfach in seiner Kajüte auf der Kogge versteckt. Man findet das Geheimfach nach 10 min intensiver Suche (**EW: Geheimmechanismen öffnen+10**). Die Kogge hat eine weitere, größere Kabine, in der 6 Seeleute Platz finden. Es steht immer ein Seemann an Deck Wache. Die Seeleute sind ggü. Ihrem Kapitän absolut loyal.

<b>Kapitän Justus Steinbrech</b>	In:m80								
Se Grad 5	LP12	AP20	B24	LR	RW70	HGW70		Res+12/14/12	
	Abwehr+13								
Angriff: Langschwert+9 (1W6+2), leichte Armbrust+9 (1W6), Dolch+9 (1W6)									

<b>Seemann</b>	In:m50								
Se Grad 2	LP13	AP10	B24	OR	RW70	HGW70		Res+10/12/10	
	Abwehr+12								
Angriff: Dolch+7 (1W6+1), leichter Speer+5 (1W6+2), Wurfspeer+7 (1W6+2)									

Haben die Abenteurer die Sichel in ihren Besitz gebracht und gehen sie damit zu *Herne*, wird dieser dort erscheinen. Er lobt die Abenteurer und trägt ihnen auf, sich reisefertig zu machen und schnellstmöglich zu ihm zurückzukehren.

## Die Sonnensichel Ele'a

Die Sichel wirkt nicht, als sei sie zum Schneiden gemacht worden. Diese Sichel ist ein starkes magisches Artefakt, daß aber nur von Druiden oder Schamanen ab Grad 6 gehandhabt werden kann; es verstärkt alle Wetterzauber um ein vielfaches. Außerdem hat es eine Geheimvorrichtung (**EW: Wahrnehmung+5, EW: Geheimvorrichtungen öffnen+10**), mit der man die silberne Metallklinge zu einem Hohlspiegel verändern kann.

Kehren die Abenteurer zu Herne zurück, gibt er ihnen den Auftrag, die Sichel sicher zu den Druiden von Lan'guivar'h zu bringen; er wird die Abenteurer zu einem seiner Bäume versetzen, der am nächsten zu der Druidensiedlung steht. Er selbst kann die Sichel nicht überbringen. Auf lästiges Nachfragen erklärt er: Der Transport dieses Artefakts nach Tir Courneizh kostet ihn soviel Kraft, daß er den Weg von seinem Baum in der Nähe der Druidensiedlung nicht rechtzeitig schaffen würde. Die Sichel muß innerhalb von 14 Tagen bei den Druiden von Lan'guivar'h sein. Er kann jedoch die Abenteurer zusammen mit der Sichel nach Tir Courneizh bringen und dieses wird er jetzt tun. Er weist die Abenteurer an, sich um den Baum zu stellen und sich bei den Händen zu fassen. Nachdem die Abenteurer dies taten, fegt Laub um den Baum herum, die Luft erfüllt sich mit einem gewaltigen Rauschen und die Umgebung verschwimmt. Die Abenteurer werden in dem Strudel mitgerissen. Plötzlich ist alles vorbei und die Abenteurer stehen in einem ihnen unbekanntem Herbstwald um eine alte Eiche herum. Herne ist nicht zu sehen, aber man hört seine Stimme wispern: „Geht immer Richtung Nor; nach rund zwei Stunden Fußmarsch kommt ihr zu einem cournischen Dorf. Es ist die Sippe der Deir'helell, die mir wohl gesonnen ist. Sie werden euch freundlich bewirten und euch mit hilfreichen Dingen weiterhelfen. Ihr habt 14 Tage Zeit und könntet die Strecke in 10 Tagen schaffen.“ Dann erstirbt die Stimme.

### Der Wald

Der Wald Cilien ist ein gewaltiger Mischwald, der trotz der winterlichen Witterung immer noch golden leuchtet. Dies liegt an dem Einfluß der Elben, die über ihn wachen. Er ist weitgehend menschenleer. Nur auf ein paar Lichtungen haben sich die kriegerischen Cournen angesiedelt. Allerdings gibt es eine Reihe nicht ungefährlicher Geschöpfe in diesem Wald. Das Gelände ist leicht hügelig und von zahlreichen Bächen durchzogen.

### Das Wetter

Das Wetter spielt eine nicht unerhebliche Rolle, die gestellte Aufgabe in der gesetzten Zeit zu bewältigen. Zweimal am Tag wird mit W% ermittelt, wie das Wetter ist.

- 1-25           Wetter wird schlechter
- 26-75         gleiches Wetter wie am Vortag
- 76-100        Wetter wird besser

Die Temperatur liegt tagsüber bei rund 12 Grad C, nachts bei 4 Grad C. Bei ihrer Ankunft ist schönes Wetter. Bei akzeptablem Wetter schaffen die Abenteurer 6 km/h. Bei strömendem Regen oder dichtem Nebel schaffen die Abenteurer nur halb so viel und verlieren einen halben Tag; versuchen die Abenteurer, die verlorene Zeit mit einem Dauerlauf oder Gewaltmarsch aufzuholen, wird alle 2 h ein **PW: Ko** fällig (2. Wurf: WM+20, 3. Wurf: WM+40, etc.). Bei Mißlingen verliert man 1W6 AP (2.Wurf: WM+2, 3. Wurf WM+4, etc.).

Nach zwei Stunden Fußmarsch können die Abenteurer Rauch riechen. Kurz darauf können sie von einem Hügel herab in ein kleines Tal blicken, in dessen gerodeter Mitte sich ein mit Holzpalisaden versehenes Dorf befindet. Vor dem Dorf grasen Tiere und spielen Kinder.

Nähern sich die Abenteurer dem Dorf offen, so wird von einem kleinen Wachturm offenbar Alarm gegeben. Erwachsene kommen aus dem Tor gelaufen und bringen Tiere und Kinder hinein. Die Bewohner sind mißtrauisch, greifen aber nicht an. Sie liegen mit einer benachbarten Sippe in Fehde und sind daher vorsichtig. Leider sprechen sie nur cournisch. Erwähnen die Abenteurer den Namen Herne, wird das Tor jedoch sofort geöffnet und die Abenteurer sehr gastfreundlich behandelt.

## Das Dorf der Deir'helenn

Das Dorf hat in seinem Innern außer einem Langhaus noch 6 weitere Hütten. Die Abenteurer erhalten viel zu essen und zu trinken; man veranstaltet ihnen zu Ehren ein Fest. Musikanten, Barden oder andere können hier ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Das Dorf hat etwa 50 Bewohner; davon 15 Bewaffnete

Die Abenteurer werden mit einem störrischen Esel, Decken und drei Zwei-Mann-Zelten aus Rinde und Pflanzenfasern ausgerüstet. Versuchen die Abenteurer jedoch, die Deir'helenn zu bitten, ihnen einen Führer mitzugeben, werden diese ablehnen, da sie für ihre Blutfehde mit ihrem Feind jeden Mann brauchen. Ansinnen der Abenteurer, den Deir'helenn bei ihrer Fehde zu unterstützen, werden brüsk abgelehnt. Sollte es den Abenteurern mit **EW:Beredsamkeit-5** dennoch gelingen, einen Führer zu erhalten, gibt man ihnen den schlechtesten Mann mit, den sie haben.

### Carador map Cynan In:m40

BN Grad 1 LP9 AP4 B24 TR RW40 HGW50 Res9/11/9  
Abwehr+11  
Handaxt+5 (1W6), Wurfaxt+5 (1W6), großer Schild+1

## Der Weg

Jeden Tag werden aus der Tabelle A und B jeweils eine Zufallsbegegnung ausgewürfelt (A: 0.00 - 12.00; B: 12.00 - 24.00 Uhr):

### A

#### 1. Riesen-Keiler In:t50

Grad 4 LP16 AP36 B30 LR RW50 HGW80 Res+10/14/12 Abwehr+12  
Angriff: Hauer+8 (1W6+3)

#### 2. Bär In:t40

Grad 5 LP15 AP30 B24 LR RW60 HGW100 Res+12/14/12 Abwehr+12  
Angriff: 2xTatze+7 (1W6+2), im Handgemenge zusätzlich Biß+9 (1W6+1)

#### 3. Eine Speispinne hockt 6 m über dem Pfad im Baum

##### Speispinne In:t30

Grad 2 LP8 AP12 Res+11/13/11 KR RW60 HGW40 B18 Abwehr+12  
Angriff: Klebefaden+9 (Behinderung erster Treffer: WM-4, zweiter Treffer: wehrlos), Biß+7 (1W6-2 & Lähmung); Klebefäden lassen sich nur mit Alkohol und nach 3 h Trocknung mit Messer entfernen.

4. Aus einem **versteckt gelegenen Haus** dringt Rauch; dort lebt die alte, häßliche **Hexe Coramoira**; sie ist mißtrauisch, übellaunig und bössartig und wird versuchen, die Abenteurer zu bestehlen. Sie besitzt drei mag. Schriftrollen, die in einem Topf, der von der Decke hängt, versteckt sind („Angst, Schmerzen, Zauberhand“) und 2W20 GS in einem Tiegel in einem Regal mit Gewürzen.

##### Hexe In:m70

Grad 3 LP 8 AP15 Res+14/14/14 OR RW50 HGW40 B20 Abwehr+10  
Zaubern+17: Angst, Anziehen, Verwirren, Bannen von Licht, Böser Blick, Schmerzen, Beeinflussen, Verdorren, Tiersprache, Zauberhand

#### 5. Vier Dunkelwölfe greifen an:

##### Dunkelwolf In:t80

Grad 3 LP13 AP15 Res+11/13/11 LR RW60 HGW60 B30 Abwehr+12  
Angriff: Biß+8 (1W6+1)

6. **Nebel kommt auf**; in der Nähe liegt ein **Hügelgrab**, in dem **ein Draug** haust, der einen mag. Nebel wirken kann. Im Hügelgrab liegen die Skelette von Menschen mit verrottetem Eisen- und Bronzeschmuck, einem Goldreif (Wert: 100 GS), einer Goldkette (Wert: 80 GS) und einer magischen Handaxt (+1/+1, ABW 7%); das Grab ist offen

**Draug** In:m50

Grad 4 LP- AP20 Res+15/15/15 -R RW50 HGW- B24 Abwehr+13

Angriff: Berührung+8 (1W6 & 2 LP)

Bes.: nur mit mag. Oder silbernen Waffen zu treffen; Entzug von Lebenskraft durch Kälte; wirkt auf alle Wesen bis Grad 3 wie Zauber „Angst“

### 7. Pilze mit Schlafsporen

Mit **EW:Wahrnehmung+5**, **Pflanzenkunde+5** oder **Kräuterkunde+5** lassen sich die Häufig auftretenden unscheinbaren Boviste erkennen. Mit EW:Kräuterkunde+5 oder **Pflanzenkunde+2** weiß man, daß sie gefährlich sind; bei Berührung stoßen sie Sporen aus, die beim Einatmen einschläfern; die unterirdische Hauptpflanze stößt Triebe in die Haut des Schlafenden und saugt ihn aus. Mit EW: Wahrnehmung+3 oder **Tierkunde+1** kann man einige Skelette von Kleinsäugetern entdecken.

8. **Auerochse** In:t40

Grad 4 LP14 AP22 Res+11/13/11 TR RW50 HGW80 B36 Abwehr+12

Angriff: Horn+8 (1W6+1), Sturmangriff (12 m) doppelter Schaden; danach Möglichkeit zum Niederrennen

9. **Acht Orcs** auf der Rückkehr eines Beutezugs (Beute: Fleisch, 3W6 GS, 2 Helme, 1 Streitaxt, 1 Kettenhemd (normal, normal))

**Orc** In:m20

Grad 1 LP11 AP7 Res+10/12/10 LR RW45 HGW55 B24 Abwehr+11

Angriff: Handaxt+5 (1W6), Wurfaxt+5 (1W6)

Bes: Sehen im Infrarotbereich

10. **Zwei Oger** In: m20

Grad 4 LP18 AP30 Res+12/14/12 LR RW35 HGW100 B24 Abwehr+13

Angriff: Keule+8 (1W6+6), Faust+8 (1W6+2)

## B

- Ein anfangs etwas mißtrauischer, aber dann freundliche **Köhler** bewirbt die Abenteurer mit Käse, Brot und Bier. In seiner ärmlichen Hütte ist nichts von Wert. Der Köhler ist Wundheiler und kräuterkundig (1W6AP & 1 LP)
- Ein **Druide** schneidet auf einer Eiche Misteln. Er ist freundlich. Er kommt nicht aus Languivar'h; die Sonnensichel ist ihm zwar bekannt, ihr Geheimnis kennt er jedoch nicht. Er kann die Abenteurer nicht begleiten, da er zur Wintersonnenwende dringend zurück sein muß in der Siedlung Ker'cruach. Er beherrscht Heilen schwerer Wunden (2W6 LP & AP)
- Eine tiefe **Schlucht** versperrt den direkten Weg; sie ist 20 m tief; ein Umgehen dauert einen halben Tag. Es sind beim Klettern zwar viele Griffmöglichkeiten vorhanden, aber der Fels ist bemoost und feucht: Klettern WM+1/4m pro Runde:5x Würfeln
- Ein **Ent**, der die Abenteurer beobachtet hat, tritt aus dem Wald hervor, da er neugierig ist. Er kann die Abenteurer zu einer Heilquelle (2W6 LP & AP) führen, die drei Stunden Umweg bedeutet. Er wird die Abenteurer nicht begleiten, da ihr Anliegen für ihn unerheblich ist.

5. Eine **Elben-Jagdgesellschaft** stürmt einem Hirschen hinterher. Sie bestehen aus vier Personen. Sie sind Wundheiler (1W6 AP & 1 LP). Sie werden die Abenteurer nicht begleiten, da sie sich in die Dinge der Menschen nicht einmischen.
6. Drei **Gnome** stehen auf dem Pfad und streiten; sie sind skurril aber freundlich, sie wünschen von den Abenteurern einen Streit geschlichtet zu erhalten: Was war zuerst da, das Huhn oder das Ei? Die Gnome können Heilen von Wunden: 1W6 LP & AP.

7. Ein **Dutzend Feen** treiben ihren Schabernack:

**Fee** In:m70  
 Grad 1 LP6 AP3 Res+12/14/14 OR RW90 HGW20 B36 Abwehr+15  
 Angriff: Waffe (kleine Schwerter)+5 (1W6-2)  
 Bes: WM-4 auf gegner. Angriff  
 Zaubern+17: Verlangsamern, Verwirren, Windstoß, Unsichtbarkeit, Feenzauber für je 1 AP

8. Ein **Irrlicht** versucht die Abenteurer, in einen Sumpf zu locken.
9. Ein alter **Steinkreis** ohne jegliche Bedeutung aber mit schwacher mag. Aura liegt auf dem Weg.
10. Ein **Bote des Herne** in Form eines Hirsches mit silbernem Geweih erscheint und verrät den Abenteurern die beiden nächsten Ereignisse (sofort auswürfeln).

#### Informationen:

Im Wald wurde vor rd. fünf Wochen jemand gesehen, der verstoßen durch den Wald huschte.

- es war ein Mensch (A4, A 10, B2, B5, B6, B7)
- die Person hatte graue Haare (A4, B2, B7)
- es war ein Mann (A4, B1, B2, B6)
- die Person hinkte auf dem rechten Bein (B4, B5, B6)
- die Person hatte eine blaue Augen (B6, B7)
- die Person trug die Kleidung eines Druiden (A4, B2)
- die Person hatte einen trockenen Husten (A4, B1, B5)

#### Die Druidensiedlung Lan'guivar'h

Bevor die Abenteurer die Siedlung erreichen, erreicht sie der Geruch und die Geräusche des Dorfes (Tiere, Rauch). Die Siedlung hat keine Palisade. Sie hat etwa 50 Einwohner (davon 12 Druiden), die in kleinen Lehmhütten leben. In der Mitte steht ein Langhaus, dort lebt der Erzdruide. Wenn die Abenteurer das Dorf betreten, werden sie von einer älteren Druidin angesprochen. Machen die Abenteurer keinen aggressiven Eindruck, werden sie in das Langhaus vor den Erzdruiden *Melkor* geführt. Melkor ist hocherfreut über die Rückgabe der Sonnensichel. Sprechen die Abenteurer ihren Verdacht aus, daß ein Druiden die Sonnensichel stahl, wird Melkor ihnen erst nicht glauben (**EW: Beredsamkeit**). Auf die exakte Beschreibung paßt nur der Druiden *Cynor*, der bei der letzten Wahl des Erzdruiden unterlag und insgeheim Rache geschworen hat und der der Meinung ist, das er die Sichel für seinen Zauber Wetterkontrolle nicht benötigt. Wird Cynor mit dem Diebstahl konfrontiert, wird es er zunächst abstreiten (**EW: Verhören**). Nachdem er die Tat zugegeben hat oder wenn man ihm ggü. weiterhin mißtrauisch ist, wird er einen Fluchtversuch machen. Die Abenteurer erhalten als Belohnung für die Rückgabe der Sichel von Melkor eine Kiste mit Schmuck und Geld i.W.v. 1200 GS, wenn sie nicht rechtzeitig kamen.

**Cynor** In: m90  
 Druiden Grad 5 LP10 AP25 Res+15/15/15 TR RW70 HGW50 B24 Abwehr+13  
 Angriff: Kampfstab+7 (1W6)  
 Zaubern+17: Baum, Heiliger Zorn, Wandeln wie der Wind, Wundersame Tarnung, Zähmen, Macht über die belebte Natur, Rindenhaut, Schwarm, Pflanzenfessel, Tiere rufen, Vögel rufen, Nebel, Pflanzenmann, Tiersprache, Wetterzauber

Sind die Abenteurer rechtzeitig vor der Wintersonnenwende angekommen, lädt der Druide sie ein, an der Zeremonie teilzunehmen. Die Abenteurer werden an dem Datum sehr früh geweckt und von den Druiden zwei Wegstunden durch den finsternen Wald geführt. Auf einer Hügelkuppe liegt ein großer Steinkreis. Die Abenteurer werden gebeten, sich mit Fackeln an bestimmten Stellen innerhalb des Kreises aufzustellen. Nun heißt es warten. Die Druiden führen Rituale durch. Sie opfern Tiere, intonieren Gesänge, stoßen in die Luren, etc. Außerdem wird die Sonnensichel an einem zentralen Punkt in ein Loch in einem Stein gesteckt und zu einem Spiegel geformt. In dem Augenblick, wo die ersten Sonnenstrahlen auf den Spiegel fallen, reflektiert dieser das Licht auf mehrere Steine, die in einem unheimlichen Licht aufglühen, und wiederum Licht reflektieren. Diese Reflexionen treffen auf die Druiden als auch auf die Abenteurer. Bleiben diese für mindestens 1 min in dem Licht stehen, stehen sie unter dem Zauber „Allheilung“ und ihr schlechtester Grundwert wird um 1W6+1 verbessert. Nachdem das Licht erloschen ist, steht auch Herne im Steinkreis, der von den Druiden mit Respekt begrüßt wird. Er spricht kurz mit Melkor und sagt dann den Abenteurern, daß er sie an dem Baum wieder treffen wird. Diesmal jedoch wird er bei ihrer Reise immer - jedoch für sie unsichtbar - dabei sein, so daß die Rückreise ohne Gefahren ablaufen wird.

Zurück in Lan'guivar'h erhalten die Abenteurer außer der o.a. Kiste mit Gold jeweils einen versilberten Dolch (Wert: je 20 GS), ein Zauberbuch (Leabhar Duir Claidh (BdR S. 62, Wert: 250 GS), drei mag. Schiftrollen („Vögel rufen (40), Tiersprache (75), Nebel (75)), einen Zauberstab (Stab des Wachstums, BdR. S. 71, Wert: 1000 GS) und einen magischen Schild (groß, +1, Wert: 100 GS).

Der Rückweg durch den Wald verläuft ohne Ereignisse. Auch die magische Rückreise von Baum zu Baum wiederholt sich wie beim erstenmal. In Skiathos angekommen, wispert Herne noch einmal ein Dankeschön und hinterläßt einen Lederbeutel. Darinnen befinden sich kleine Ledersäckchen, die mit Zauberschrift gekennzeichnet sind. Es handelt sich um Zauber- oder Heilkräuter (Labsalkraut, 2W6 AP (100 GS); Berserkerpilz, BdRS. 60 (12 GS); Schnellkraut, BdR S. 61 (20 GS); Wünschelstrauch, zeigt Richtung zu Gold an, Wd: 1 min (25 GS); Eichensubstrat, wie Zauber „Rindenhaut“ (25 GS), Mistelzweig, wie „Grüne Hand (200 GS); getrocknete Schlehen, wie „Liebeszauber“ (200 GS); Bucheckern, wie „Baum“ (12 GS); Harz der Blutbuche, 2W6 LP & AP (200 GS)).