

# Madragon 14 - Diener der Nacht

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer sitzen wie gewohnt am Abend bei einem Getränk ihrer Wahl an ihrem Stammtisch, als der Apotheker und Alchimist von Skiathos, der Zarde Nabozebob, erscheint. Nachdem dieser einige Höflichkeiten mit ein paar Bekannten ausgetauscht hat, bittet er die Abenteurer, an ihrem Tisch Platz nehmen zu dürfen.

Nabozebob bittet die Abenteurer, eine vertrauliche Aufgabe zu übernehmen; allerdings stehen ihm nur 500 GS als Entlohnung zur Verfügung.

Nabozebob ist zumindest einem Teil der Abenteurer bekannt und gilt als vertrauenswürdig. Nehmen die Abenteurer die Aufgabe an, erzählt er folgendes:

„Vor zwei Tagen erschien ein mir Unbekannter in meinem Geschäft; erst versuchte er mich auszuhorchen, wobei er Magie anwandte und dann wollte er von mir ein Schutzgeld erpressen. Als ich mich weigerte, wollte er einen Zauber auf mich loslassen; meine hauseigenen magischen Schutzvorrichtungen bewahrten mich jedoch vor irgendwelchen Auswirkungen. Wie ich inzwischen festgestellt habe, wurden auch andere Personen in Skiathos erpresst. Die Schutzgelderpressung bezog sich dabei ausschließlich auf zardische Bewohner. Der Zauberer, die bei mir erschien, war offenbar ein Zarde, mehr weiß ich nicht. Ich habe dies einigen vertrauenswürdigen Mitgliedern des Stadtrates, dessen Mitglied ich bin, mitgeteilt. Wir haben zusammengelegt und bieten euch 500 GS zur Aufklärung und Unterbindung der beschriebenen Vorgänge. Die Hälfte des Geldes könnt ihr als Vorschuss erhalten. Und ich werde mich dafür einsetzen, dass diejenigen, welche sich haben erpressen lassen, euch ein angemessenes Entgelt entrichten werden.“

Dann überreicht ihnen Nabozebob eine Liste mit Namen, ihm bekannter Zarden in Skiathos.

Die Liste enthält folgende Namen:

- Ashkenomé, die Wirtin der Taverne „Zum Zikkurat“ (und Familie)
- Bashurbanipal, der Hehler
- Dashúrpal, der Krämer (und Familie)
- Ilanna, Betreiberin einer Garküche (und Familie)
- Kurduk, der Krämer (und Familie)
- Murschili, der Schreiber (und Familie)
- Shuppiliuma und Marishane, Wirtsleute des Gasthofes „Zum Goldpokal“ (und Familie)
- Tarvan, der Schneider (und Familie)
- Telani, die Sklavenhändlerin (und Familie)
- Ushana, die Wahrsagerin
- Zimrilim, der Krämer
- Zuppurak, der Steinmetz (und Familie)

Insgesamt handelt es sich um ca. 25 Erwachsene

## Hintergrund

Der Zauberer, der versucht hat, Nabozebob zu erpressen, ist ein schwarzer Hexer aus Zardos namens Aurangzeb. Er ist Diener des Dämonenfürsten Lamaschtu und Angehöriger der „Diener der Nacht“, die den Dämonenfürsten anbeten. Dieser finstere Kult ist in Zardos auch als „Fledermaus-Kult“ bekannt. Aurangzeb hat einen Schlägertrupp (bestehend aus 2

Polythenen, einem Zarden und einem Töndermannen unter der Führung des Polythenen Titanos) zur Unterstützung seiner Mission angeheuert. Zweck seiner Mission ist es, zuerst die Opfer zu erpressen, um Geld aus ihnen herauszuholen, um sie dann später ebenfalls für die „Diener der Nacht“ zu rekrutieren, in dem er ihnen in Aussicht stellt, die Schutzgeldforderungen einzustellen. Zu den „Dienern der Nacht“ gehört auch der Totengräber Croton, der Aurangzeb den Zugang zu einem Geheimgang verriet, der von einer Grabhöhle zur Fluchtburg führt.

## In Skiathos

### Informationsquellen

Haus	Name	Informationen
79	Ashkenomé die Wirtin (Zum Zikkurat)	zahlt Schutzgeld und schweigt; ihre Taverne wurde zerschlagen, die Schäden kann man mit <b>WM+10</b> auf <b>EW: Wahrnehmung</b> noch sehen; <b>WM-5</b> auf <b>EW: Verhören</b> , bei Erfolg: Beschreibung der Schläger
	Aurangzeb der Hexer	Diener der Nacht (Medaillon mit <b>finsterer Aura</b> und Abbild des Dämonenfürsten); lässt sich lieber umbringen, als dass er etwas sagen würde; wohnt im Gasthof „Zum Goldpokal“ und hat 250 GS unter dem Bett versteckt
	Bashurbanipal der Hehler	weiß von nichts, wurde nicht behelligt
	Chrysalistos, der alte Priester	kennt den Zugang zum Geheimgang vom Tempel aus
	Croton der Totengräber	Diener der Nacht (Medaillon mit <b>finsterer Aura</b> ); kennt den unteren der beiden Zugänge zum Geheimgang, weiß, dass dort ein geheimer Kultraum abzweigt und kennt Aurangzeb; kann man seinen Widerstand überwinden, kann er erzählen, dass er mit verbundenen Augen zu einem entfernten Ort gebracht wurde (Geräusche: Gang, Treppe, Meeresbrandung, Insekten und Blätter, Meeresbrandung, Ziegen, Schafe, einige Menschen); die Augenbinde wurde ihm in einem kleinen Holzgebäude abgenommen, in dem sich eine Statue befand, er hat große Angst gehabt, musste ein Haarbüschel dalassen und erhielten ein Medaillon mit dem Abbild des Dämons ; <b>WM-10</b> auf <b>EW: Verhören</b> nur unter Gewaltanwendung
10	Dashurpal der Krämer	zahlt seit heute Schutzgeld und schweigt, kennt Aurangzeb; seine zum Verkauf ausgestellten <b>Früchte</b> machen keinen guten Eindruck, da Aurangzeb sie mit dem Zauber „ <b>Böser Blick</b> “ belegt hat
	Fischer	alle Fischer können erzählen, dass sich in der Nähe von Skiathos insgesamt 5 unbewohnte Inseln befinden; drei davon haben derartige Steilküsten, dass man sie nicht betreten kann
93	Gastwirt (Taverne Seemanns Einkehr)	gibt man ihm die Beschreibung von Aurangzeb, kann er bestätigen, diesen mehrfach mit der Schlägerbande von Titanos gesehen zu haben; <b>WM-2</b> auf <b>EW: Verhören</b>

63	Ilanna (Garküche)	zahlt und schweigt; <b>WM-5</b> auf <b>EW: Verhören</b> ; kennt Schlägerbande; es besteht eine Chance von <b>50 %</b> , dass eines der vielen Kinder von sich aus den Abenteurern erzählt, dass sich einige ältere Kinder Ilannas mit ein paar Freunden mit dem Schlägertrupp von Titanos eine Schlägerei geliefert haben; sie kennen den Treffpunkt von Titanos Bande (Seemanns Einkehr)
	Kapitän Blaubär	kann ein bisschen über den Fledermaus-Kult erzählen
72	Kurduk der Krämer	zahlt und schweigt, kennt Schlägerbande, <b>WM-5</b> auf <b>EW: Verhören</b>
46	Murschili der Schreiber	zahlt und schweigt, kennt Schlägerbande, <b>WM-3</b> auf <b>EW: Verhören</b>
9	Nabozebob der Apotheker	kann ein wenig über den Fledermaus-Kult berichten, kennt Aurangzeb
48	Shuppiliuma/Marishane (Goldpokal)	gehören mittlerweile zu den Dienern der Nacht (Medaillions mit <b>finsterer Ausstrahlung</b> ), haben jedoch noch keine starke Bindung, kennen Aurangzeb und können das gleiche erzählen wie Croton der Totengräber; <b>WM-10</b> auf <b>EW: Verhören</b> ;
65	Tarvan der Schneider	zahlt, nachdem die von ihm hergestellten Kleider verrotteten (sind in einer Tonne vor dem Haus mit <b>EW: Wahrnehmung</b> zu sehen), kennt Aurangzeb, <b>WM-6</b> auf <b>EW: Verhören</b>
72	Telani die Sklavenhändlerin	zahlt und schweigt, kennt Aurangzeb, <b>WM-4</b> auf <b>EW: Verhören</b>
	Titanos und seine Schläger	<b>WM-15</b> auf <b>EW: Verhören</b> ohne Gewaltanwendung, <b>WM-2</b> auf <b>EW: Verhören</b> mit Gewaltanwendung; sie können berichten, dass Aurangzeb vor zwei Wochen hier erschien und sie anheuerte; sie haben Halbe-Halbe gemacht und tragen Münzen im Wert von insgesamt 80 GS bei sich; sie wissen, das Aurangzeb ein Hexer ist; über die Diener der Nacht wissen sie nichts
40	Ushana die Wahrsagerin	sie hat sich aufgrund einer Vision rechtzeitig absetzen können und versteckt sich bei befreundeten Polythenen (42/Musikant); sie berichtet, dass sie mit den Karten für sich die Kombination „Unbekannter/ Bedrohung/ See/ Dämon /schwarze Magie“ legte
79	Zimrilim der Krämer	ist eigentlich ein Moloch-Priester (PC Gr 3), der zwar nichts weiß, aber fürchtet, aufgedeckt zu werden, und deshalb untertaucht, wenn man ihm auf den Pelz rückt; in seinen Räumlichkeiten hat er einen versteckten Gebetsraum mit einer Statue des Moloch sowie eine Schriftrolle („Bannsphäre“, Wert: 100 GS) und 120 GS
15	Zuppurak der Steinmetz	er hat sich geweigert, Schutzgeld zu zahlen und sieht kränklich aus, da er von Aurangzeb mit dem Zauber „ <b>Böser Blick</b> “ belegt wurde, kennt Aurangzeb

Bei Aufsuchen einer erpressten Person besteht die Chance von **10%**, das sich Aurangzeb und von **15%**, dass sich der Schlägertrupp dort aufhalten. Treffen die Abenteurer beide nicht an,

treffen sie auf jeden Fall den Schlägertrupp in ihrer Stammkneipe „Seemanns Einkehr“ an und Aurangzeb im Geheimgang.

<b>Aurangzeb, der Hexer</b>	In: m81
Grad 4      LP12   AP20   Res+16/16/16 TR      RW80 HGW60      B24      Abwehr+13	
Angriff: Dolch+7 (1W6-1), Wurfmesser+7 (1W6-1), Stab der Starre+7 (bei einem Treffer wird gewürfelt, welches Gliedmaß getroffen wurde; dieses ist für eine Stunde starr wie ein Stock, ABW 3%, Wert: 150 GS)	
Zaubern+16: Angst - Anziehen - Bannen von Licht - Verwirren - Böser Blick - Schmerzen - Beeinflussen - Macht über die Sinne	
Bes.: Stehlen+12, Schleichen+6, Verbergen+10, Gassenwissen+12, Menschenkenntnis+8, Verhören+8	

<b>Titanos und seine Schläger</b>	In: m40
Grad 2      LP16   AP13   Res+10/10/12 TR      RW50 HGW90      B20      Abwehr+11	
Angriff: Keule+7 (1W6+3), Dolch+7 (1W6+2)	

<b>Zimrilim der Moloch-Priester</b>	In: m70
Grad 3      LP12   AP15   Res+15/15/15 TR      RW70 HGW60      B24      Abwehr+12	
Angriff: Dolch+5 (1W6-1)	
Zaubern+15: Angst - Bannen von Licht - Kraft entziehen - Verfluchen - Verursachen von Wunden	

### Der Geheimgang

Nur drei Personen kennen den ansonsten in Vergessenheit geratenen Geheimgang, der von einer Grabhöhle den Berg hinauf in die Fluchtburg führt. Der Totengräber Croton weiß, welches Grab der Eingang ist (kennt aber nicht den Öffnungsmechanismus), der alte Priester Chrysalis kennt den Eingang im Tempel der Delphila (direkt unter dem Hauptaltarstein), aber nicht (mehr) den Öffnungsmechanismus und der Hexer Aurangzeb kennt den Eingang über die Grabhöhle und den Öffnungsmechanismus sowie die Geheimtür zu dem verborgenen Raum mit der Kultstätte).

Der Öffnungsmechanismus in der Grabhöhle lässt sich mit **EW: Wahrnehmung** finden, der Öffnungsmechanismus im Tempel der Delphila lässt sich mit **WM+10** auf **EW:Wahrnehmung** finden (Loch in der Abbildung einer Höhle als Relief am Hauptaltarstein), die Geheimtür im Geheimgang lässt sich mit **WM+3** auf **EW: Wahrnehmung** entdecken, der Öffnungsmechanismus mit **WM+10** auf **EW: Wahrnehmung**.

### Der geheime Kultraum des Lamaschtu

Der Raum ist 5x5 m groß. An der Nordseite steht eine 30 cm große Metallstatue die permanent den Zauber „Angst“+15 verbreitet. Auf dem Boden ist ein 2x2 m großes Pentagramm abgebildet. Stellt man sich in das Pentagramm, wird man automatisch auf die kleine Insel (A) versetzt.

### Die Kleine Insel

Die Abenteurer befinden sich nach Betreten des Pentagramms im geheimen Kultraum auf der Insel Skiathos in einem weiteren Pentagramm auf einer in Sichtweite von Skiathos

befindlichen Insel wieder. Die Insel ist nur einen halbe Quadratkilometer groß und wegen der 50 m hohen Steilklippen auf normalem Wege nicht oder nur unter extrem gefährlichen Bedingungen betretbar.

Die Abenteurer stehen in einem Pentagramm am Rand einer Steilklippe. In der Ferne sieht man eine größere bergige Insel, die von den Umrissen her Skiathos sein könnte. Eine Kommunikation ist wegen der Brandungsgeräusche nur eingeschränkt möglich. Ein schmaler Pfad führt in das stark bewaldete Innere der Insel.

Mit **WM+5** auf **EW: Wahrnehmung** ist man sicher, dass es sich in der Ferne um die Insel Skiathos handelt.

Der Pfad führt durch einen ansonsten undurchdringlichen Wald, in dem nicht einmal die Brandung zu hören ist.

Mit **EW: Wahrnehmung** oder **WM+5** auf **EW: Tierkunde** fällt einem auf, dass keine Vögel zu sehen oder zu hören sind. Auf der Insel befinden sich 75 niedere Fledermaus-Dämonen, die sich äußerlich von anderen Fledermäusen kaum unterscheiden. Die Fledermäuse greifen in drei Pulks wie Ungeziefer an, wenn die Abenteurer die Hälfte des Weges hinter sich haben. Nur Diener der Nacht werden von den Dämonen verschont. Das Tragen des Medaillons des Lamaschtu allein reicht nicht aus.

<b>Fledermaus-Dämonen (Ungeziefer)</b>	In:
t50	
Grad 5      LP17   AP17   Res+13/13/13 LR      RW90 HGW- B36      Abwehr+15	
Angriff: Kollektivangriff+9 (1W6-2)	
Bes: Nachtsicht	

Der Pfad endet auf einer kleinen Lichtung am Rande der Klippen. Wieder ist die Kommunikation aufgrund der Brandung eingeschränkt. In einiger Entfernung sieht man eine weitere Insel, der dieser ähnlich ist, aber größer scheint. Auf dem Boden der Lichtung befindet sich ein weiteres Pentagramm.

Betritt man das Pentagramm, wird man auf die in Sichtweite befindliche Insel (B) versetzt.

## Die Große Insel

Die Abenteurer stehen in einem Pentagramm am Rand einer Steilklippe. In der Ferne sieht man eine kleine Insel mit steilen Klippen, die von den Umrissen her die Insel sein könnte, auf der man vorher war. Eine Kommunikation ist wegen der Brandungsgeräusche nur eingeschränkt möglich. Ein schmaler Pfad führt in das stark bewaldete Innere der Insel.

Der Wald, der sich um die Siedlung befindet, wird von einem Fledermaus-Dämon durchstreift. Für je 10 min, in dem sich die Abenteurer im Wald aufhalten wächst die Wahrscheinlichkeit, dass sie auf den Dämonen treffen um **10 %**. Nur die Diener der Nacht werden vom Dämon verschont. Das Tragen des Medaillons allein reicht nicht.

**Fledermaus-Dämon**

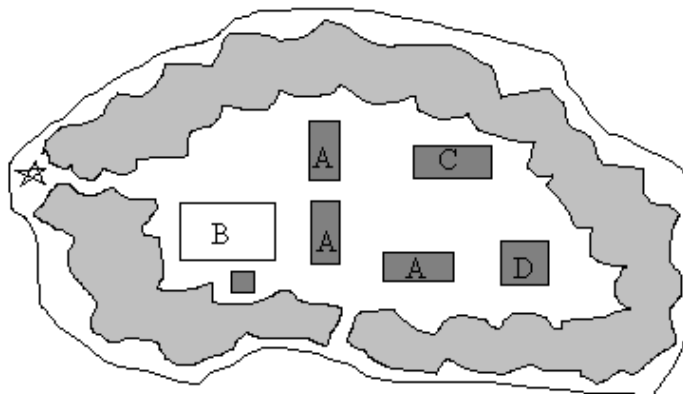
In: m50

Grad 4      LP18   AP30   Res+14/14/12   KR   RW40   HGW100   B24   Abwehr+14  
Angriff: Streitaxt+10 (1W6+6)

Nach etwa 10 min Fußmarsch hört man Ziegen meckern und Schafe blöken. Kurz darauf führt der Pfad auf eine Lichtung.

**Die Siedlung der Diener der Nacht**

Die Siedlung wurde so angelegt, dass sie überall von Wald umgeben ist. Der Zugang zur Insel von See her ist kaum sichtbar und nur schwer zu bewältigen. Auf der Insel leben ein Oberpriester, drei niedere Priester, zwei Novizen und 12 Zivilisten. Die Zivilisten sind zwar ebenfalls Diener der Nacht, aber zum Teil nicht ganz freiwillig auf der Insel. Es besteht eine Möglichkeit von **50 %** bei jedem Zivilisten, dass dieser sich passiv gegenüber den Abenteurern verhält. Alle Häuser sind aus stabilem Holz gebaut.

**A      Wohngebäude der niederen Diener**

Die rund 8x12 m großen Gebäude haben an den breiten Seiten je einen Eingang, der in eine Küche führt. Hier leben jeweils vier Zivilisten. Jeder hat seinen eigenen Raum, deren Tür zur Küche führt. Die Zivilisten besitzen keine Wertsachen. Alle Zivilisten tragen ein Medaillon mit finsterner Aura. Die Zivilisten haben keine tieferen Kenntnisse über den Kult.

**Zivilist**

In:

m50

Grad 0   LP12              AP5   Res+10/10/10   TR   RW50   HGW50   B24   Abwehr+10  
Angriff: Keule+4 (1W6-1)

## **B Schaf- und Ziegengehege**

In den Gehegen befinden sich rund 30 Ziegen und Schafe.

## **C Wohngebäude der Priester**

Das rund 8x16 m große Gebäude hat an den schmalen Seiten je einen Eingang. Hier leben die asketischen Oberpriester, die drei niederen Priester und die zwei Novizen in jeweils einzelnen Räumen, deren Türen auf einen einzigen Flur führen. In jedem Raum stehen eine Pritsche, ein Spind mit wertlosen persönlichen Gegenständen, ein Hocker und ein kleiner Tisch. Der Oberpriester bewahrt in einem Versteck unter dem Fußboden eine Kiste mit Wertsachen i.W.v. 3.000 GS auf. Das Versteck kann mit WM+5 auf EW: Wahrnehmung entdeckt werden. Jeweils eine magische Schriftrolle befindet sich im Raum des Oberpriesters („Verletzung“, Wert 250 GS), in einem der Räume eines niederen Priesters („Verdorren“, Wert: 100 GS) und in einem der Räume der Novizen („Schmerzen“, Wert: 20 GS). Alle Priester tragen ein Medaillon mit finsterner Aura. Die Priester lassen sich eher töten, als etwas über ihren Kult zu verraten, die Novizen haben keine Kenntnisse über die Organisation.

### **Oberpriester**

In: m80

Grad 5 LP12 AP35 Res+15/15/15 TR RW50 HGW50 B24 Abwehr+12

Angriff: -

Zaubern+17: Angst - Bannen von Licht - Kraft entziehen - Bannen von Zauberwerk - Böser Blick - Verfluchen - Verursachen von Wunden - Austreibung des Guten - Göttlicher Schutz vor Magie - Finsterner Blick (H&D S. 73) - Verdorren - Vergiften

### **Niederer Priester**

In: m70

Grad 3 LP12 AP20 Res+14/14/14 TR RW60 HGW50 B24 Abwehr+12

Zaubern+15: Angst - Bannen von Licht - Kraft entziehen - Bannen von Zauberwerk - Böser Blick - Verfluchen - Verursachen von Wunden - Austreibung des Guten

### **Novize**

In: m70

Grad 1 LP12 AP10 Res+13/13/13 TR RW70 HGW50 B24 Abwehr+10

Zaubern+13: Angst - Bannen von Licht - Kraft entziehen - Verfluchen

## **D Tempel**

Das massive Holzgebäude hat nur einen unverschlossenen Eingang. Das rd. 10x10 m große Gebäude besteht nur aus einem einzigen Raum, in dessen Mitte sich auf einem kleinen Podest eine etwa 1 m große Steinstatue des Fledermaus-Dämonenfürsten Lamaschtu steht. Rings um das Podest der Statue stehen sechs kostbare Goldschalen (Wert: je 120 GS), die eine dunkelrote Flüssigkeit beinhalten (Menschen- und Tierblut) sowie abgeschlagene Schaf- und Ziegenköpfe. Die Statue ist mit etwa 20 kleinen Lederbeuteln behängt, in denen sich die Haarbüschel der Diener der Nacht befinden. In dem Raum herrscht permanent „Angst+19“ und „Austreibung des Guten+15“ sowie ein leichter Verwesungsgeruch, der bereits zahlreiche Fliegen angelockt hat. Wird die Statue berührt, wird der Zauber „Zeichen des Chaos+19“ (H&D S. 76) ausgelöst.

## **E Latrine**

In der kleinen Hütte ist die Latrine mit einem Abflussgraben zum Klippenrand.

## **Wieder zurück in Skiathos**

Kehren die Abenteurer zurück nach Skiathos und teilen sie Nabozebob alles mit, wird er ihnen nach ein paar Tagen nochmals 500 GS übergeben, die er bei den Erpressten, insbesondere den wohlhabenden eingetrieben hat.