

# Skiathos 15 / Brief und Siegel des alten Piraten

Midgard-Regeln, 3. Edition

## In Skiathos

### Die Wirtshausschlägerei

Die Abenteurer sitzen am Morgen beim Frühstück an ihrem Stamplatz im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“. Außer ihnen ist nur die Gastwirtin Editha anwesend. Plötzlich wird die Tür aufgerissen und eine junge, gutaussehende Frau stolpert atemlos in den Raum. Sie setzt sich an einen Tisch, um dort zu verschnaufen.

Bevor sich Editha um sie kümmern kann, wird die Tür ein zweites mal aufgerissen und sechs - bis auf je ein Messer unbewaffnete - Männer drängen in den Schankraum. Die Neuankömmlinge wirken wie Seeleute. Sie scheinen unterschiedlicher Herkunft zu sein. Sie mustern kurz die Abenteurer und bewegen sich dann bedrohlich auf die junge Frau zu. Letztere wendet sich an Editha: „Bitte helf mir!“ Worauf Editha nach ihrem Gatten brüllt und zum Tresen eilt um dort ein altes Schwert von der Wand zu nehmen.

Die Seeleute versuchen, die junge Frau und Editha zu fangen, bzw. die Abenteurer davon abzuhalten, sich einzumischen. Die Männer sind Piraten, die im Auftrag einer Hexe namens Magentha die junge Frau fangen und verschleppen sollen. **Auch die Abenteurer haben höchstens Messer bei sich!**

<b>Elothené</b>	In: m70
Grad 2 LP10 AP10 RW90 HGW40 Res+11/11/11 B24 OR Abwehr+11	
Angriff: Waffenloser Kampf+6 (1W6-3), Dolch+5 (1W6-2)	

<b>Pirat</b>	In: m40
Grad 2 LP14 AP14 RW80 HGW80 Res+11/13/11 B24 OR Abwehr+12	
Angriff: Dolch+7 (1W6+1)	

Wurden die Piraten besiegt, bedankt sich die junge Frau. Fragt man sie nach der Ursache des Angriffs, ist sie offenbar froh, darüber berichten zu können.

„Mein Name ist Elothené. Ich bin Tänzerin und Schauspielerin aus Polythenia und ziehe mit meiner Truppe zur Zeit von Insel zu Insel. Gestern waren wir in Sikinos, nur eine halbe Tagesreise entfernt. Auf dem dortigen Markt besuchte sie das Zelt einer wandernden Wahrsagerin. Wir kamen ins Gespräch und ich erzählte ihr von dem alten Schriftstück, das ich vor kurzem von meiner Mutter erbe, dessen Text ich allerdings nicht lesen kann. Die Wahrsagerin - ihr Name lautet Magentha - bat mich, ihr das Schriftstück zu zeigen, d.h., eigentlich ist es nur die Hälfte eines Textes, geschrieben auf einem Stück altem Leder. Sie gab mir den Teil nach längerer Zeit zurück, mit der Antwort, dass sie ihn auch nicht lesen könne. Das glaube ich ihr allerdings nicht; zufällig bemerkte ich, dass ich beschattet wurde, kurz nachdem ich Magentha verließ. Dummerweise erzählte ich Magentha auch, dass mein Onkel Lanthanos, der hier in Skiathos wohnt, einen Siegelring besitzt, der in dem Schriftstück erwähnt werden soll. Den anderen Teil des Schriftstücks hat mein Großonkel Hespagoras, der auf meiner Heimatinsel Ktephalis wohnt. Ktephalis liegt eine Tagesreise südlich von hier. Letzteres weiß Magentha jedoch nicht. Das ich hier gelandet bin war reiner Zufall. Als ich heute früh das Haus meines Onkels aufsuchen wollte, war die Tür aufgebrochen. Zwei finstere Gestalten, die auf mich offenbar gewartet hatten, verfolgten mich bis hierher.“

Elothené bittet die Abenteurer, sie zum Haus ihres Onkels zu begleiten.

Der gesamte Text des Briefes lautet:

„Geliebtes Weib, wenn Du diese Zeilen liest, werde ich schon tot sein, denn die Götter haben beschlossen, Piraten

kein langes Leben zu bescheren. Doch bevor ich sterbe, will ich Dir noch ein Testament hinterlassen, welches ich bei den Priestern auf der Insel Keftilu hinterlegen werde. Diese haben mich nämlich halbtot aus dem Wasser gefischt. Außerdem handle ich zu Deinem Schutz, denn es geht um ein brisantes Erbe. Als Zeichen dafür, dass dieser Brief echt ist, übersende ich Dir auch meinen Siegelring. Zeige ihn den Priestern und sie werden Dir mein Testament aushändigen.

In Liebe, Dein Alexis“

Die Hälfte des Briefes, den Elothené in ihrem Besitz hat lautet:

„Geliebtes Weib, wenn Du diese Zeilen liest, wer.. schon tot sein, denn die Götter haben beschlos... kein langes Leben zu bescheren. Doch bevor... will ich Dir noch ein Testament hinterla... ich bei den Priestern auf der Insel... werde. Diese haben mich nämli... Wasser gefischt. Außerde... denn es geht um ein b... dass dieser Brief ec... Siegelring. Zeig... mein Testa...“

### **Das Haus des Lanthanos**

Die Tür von Lanthanos Wohnung ist aufgebrochen. Das Innere des Hauses ist zum Teil durchsucht worden. Wertgegenstände sind keine zu entdecken. In der Mitte des Wohnraumes steht ein Stuhl, auf dem eine gefesselte, tote männliche Person sitzt, die aus mehreren Wunden blutet. Elothené bestätigt, dass es sich um ihren Onkel handelt.

Magentha besitzt den Siegelring, der im Testament des Piraten erwähnt wird, der jedoch für den weiteren Spielverlauf völlig unerheblich ist und den Wohnort und die Identität von Hespagoras.

Elothené fürchtet um das Leben ihres Großonkels Hespagoras und bittet die Abenteurer, sie nach Ktephalis zu begleiten, um einerseits das Leben ihres Grossonkels zu beschützen und andererseits, um das Geheimnis des Textes zu lüften. Sie würde sich aus ihrer Schauspielertruppe auszahlen lassen und könnte ihre Ersparnisse von 120 GS anbieten.

### **Die Gegenspieler**

Magentha ist eine polythenische Hexe, die in den Diensten der Scuthiliten steht und für diese Augen und Ohren offen hält. Sie hat den halben Brief des alten Piraten lesen können. Ihr stehen 5.000 GS zur Verfügung, die sie jedoch nicht bei sich trägt.

### **Magentha**

In: m90

Grad 6 LP12 AP30 RW50 HGW40

Res+17/17/17 B20

TR

Abwehr+12

Angriff: Dolch+7 (1w6-3)

Zaubern+17: Angst - Anziehen - Verwirren - Böser Blick - Schmerzen - Beeinflussen - Verdorren - Zauberhand - Blendwerk - Tierisches Handeln - Seance

Bes.: Amulett der Führung: Das Amulett ist eine Hand aus Bronze, die einen Rubinsplitter umgreift. Das Amulett kann erst von Zaubernern ab Grad 5 aktiviert werden. Es funktioniert so ähnlich wie „Macht über Menschen“ +19. Die aktivierten Rubine leuchten leicht pulsierend (ABW 3%, Wert: 250 GS, ohne mag. Wirkung: 25 GS),

Ring der Kontrolle: Ein einfacher Silberring mit einem weiteren Rubinsplitter. Der Träger des Ringes unterliegt der völligen Kontrolle des Amulett-Trägers (Wert (mit Amulett der Führung: 100 GS, ohne mag. Wirkung: 10 GS).

Phiole der Verkleinerung: Wirft man die Phiole auf den Boden, so entströmt ein Rauch, aus dem innerhalb von 1 min ein Schattenkämpfer entsteht, der mittels des Amuletts der Führung kontrolliert wird (Wert: 100 GS).

**Schattenkämpfer**

In: t10

Grad 3 LP- AP30 Res+13/13/- OR RW- HGW- B24 Abwehr+13

Angriff: Berührung+8 (1W6+3)

Bes.: Nur mit mag. Waffen zu treffen; phys. Zauber haben keine Auswirkung.

Kristallkugel: Mit Hilfe dieser Kugel kann die unmittelbare Umgebung der Person gesehen werden, die den Ring der Kontrolle trägt (Wert: 100 GS).

Magentha hat ein Piratenschiff mitsamt Besatzung angeheuert, die „Gorgo“ unter Kapitän Marco el Raptare. das Schiff hat ein schwarzes Rahsegel und jeweils 8 Ruder pro Seite. Es existieren unter Deck eine Kapitänskajüte, die Magentha überlassen wurde und in der ihre Reisekiste steht. Unter einem doppelten Boden befindet sich ein Geheimfach, dessen Öffnungsmechanismus (**EW: Wahrnehmung +6**) mit einem Giftorn versehen ist (Tiefschlaf; **EW: Geheimmechanismen öffnen**). Im Geheimfach befinden sich das Geld der Magentha (5.000 GS) und die mag. Gegenstände, es sei denn, sie trägt sie in dem Moment bei sich. Der Kapitän teilt sich die Kabine mit dem Steuermann. Die 16 Piraten teilen sich eine weitere Kajüte. Alle Piraten führen ihre Waffen mit sich. Im Bug des Schiffes befindet sich - getarnt - eine Ballista (**EW: Wahrnehmung +5**). Kapitän und Steuermann sind Benelaner. Der Rest der Mannschaft stammt aus aller Herren Länder und spricht polythenisch 2.

**Offizier**

In: m70

Grad 4 LP14 AP30 Res+12/14/12 LR RW70 HGW70 B24 Abwehr+13

Angriff: Kurzsword+9 (1W6+1), leichter Speer+9 (1W6+1), Wurfspeer+9 (1W6+1), kleiner Schild+2

Bes.: Balancieren, Schwimmen, Tauchen, etc. +14

**Matrose**

Grad 2 LP14 AP15 Res+11/13/11 OR RW70 HGW70 B24 Abwehr+12

Angriff: Kurzsword+7 (1W6+1), leichter Speer+7 (1W6+1), Wurfspeer+7 (1W6+1), kleiner Schild+1

Bes.: Balancieren, Schwimmen, Tauchen, etc. +14

## Die Fahrt nach Ktephalis

Für die Fahrt nach Ktephalis steht den Abenteurern Kapitän Praks's und sein schnelles Boot zur Verfügung. Die Fahrt kostet sie ganze 15 GS. Auf **Nachfragen** kann Praks's berichten, dass heute früh in Skiathos ein Piratenschiff eingelaufen und bereits nach zwei Stunden wieder ausgelaufen ist. Es handelte sich dabei um die Gorgo. Kapitän und Besatzung haben selbst unter den Piraten der Straße der Langen Kerle einen schlechten Ruf, da sie als völlig ehr- und skrupellos gelten.

Fahren die Abenteurer noch vor der Mittagszeit los, können sie die „Gorgo“ knapp überholen und die Bewohner von Ktephalis rechtzeitig warnen, deren Bewaffnete die Piraten auf Distanz halten. Lassen sich die Abenteurer zuviel Zeit, kommen sie erst nach Ktephalis, nachdem die Insel angegriffen wurde. Zwar konnten die Piraten zurückgeschlagen werden, aber die Ktephaliten mussten den Sieg teuer erkaufen. Je nach Ereignis bestimmt sich das Verhalten der Inselbewohner.

Die Piraten wissen nicht, auf welche der drei Inseln vor Ktephalis im Testament des alten Piraten hingewiesen wird. Daher teilen sie sich auf und fahren mit kleinen Ruderbooten los:

- Insel Korkyra: Kapitän + 4 Piraten:
- Goftiu: Steuermann + 4 Piraten
- Keftiu: Magentha + 4 Piraten
- an Bord der Gorgo bleiben: 4 Piraten

Je nachdem, was sie vorfinden, fahren sie mit ihren Ruderbooten zur nächst gelegenen Insel. Von Goftiu kehren nur der Steuermann und zwei Piraten zurück. Die anderen beiden wurden ein Opfer der Basilisken.

## In Ktephalis

Hespagoras ist der Schmied des Dorfes und ein freundlicher Mann. Er überlässt den Abenteurern seinen Teil des Briefes, da er damit nichts anfangen kann. Beschließen die Abenteurer, aufzubrechen, besteht Hespagoras darauf, dass Elothené im Dorf zurückbleibt. Nach einigem hin und her willigt sie ein.

Die zweite Hälfte des Briefes lautet:

„... ich ...n, Piraten ...ch sterbe, ...en, welches ...ftilu hinterlegen ... halbtot aus dem ...handle ich zu Deinem Schutz, ...santes Erbe. Als Zeichen dafür, ... ist, übersende ich Dir auch meinen ...ihn den Priestern und sie werden Dir ...nt aushändigen.  In Liebe, Dein Alexis“
---

Von den Dorfbewohnern können die Abenteurer über die drei vorgelagerten Inseln folgendes erfahren:

- Ktephalis liegt im Nor, Korkyra im Zentrum, Goftiu im Wes und Keftiu im Ydd.
- Auf Keftiu liegt ein kleines Fischerdorf. Außerdem wird dort gerade ein altes Heiligtum des Meeressgottes Gorseion wieder aufgebaut, das vor langer Zeit durch einen Krieg zerstört wurde. Daher leben dort auch provisorisch einige Priester.
- Die Namen der Inseln lauteten früher etwas anders (Goftilu statt Goftiu, Keftilu statt Keftiu, Korakyra statt Korkyra, Ketapholis statt Ktephalis).
- Die Insel Goftiu ist unbewohnt. Dort geht unheimliches vor; jeder der dorthin fuhr, ist nie wieder zurückgekehrt. Von Ktephalis aus kann man auf der Insel ein altes verfallenes Gemäuer auf einem Hügel erkennen.
- Die Insel Korkyra ist unbewohnt; dort sollen Nixen und Tritonen in Grotten leben.
- Ältere Dorfbewohner können auch von einem Seeungeheuer berichten, worüber jedoch die jüngeren Fischer nur lachen. Vor langer, langer Zeit hatte Ktephalis einen anderen Namen und war ein berühmtes Piratennest.

Die Tide spielt beim Betreten der Grotten und unterirdischen Gänge eine Rolle (4 m Hub in sechs Stunden); daher ist der Tideplan zu beachten:

06.00 - 12.00 Uhr: Flut  
12.00 - 18.00 Uhr Ebbe  
18.00 - 24.00 Uhr Flut  
00.00 - 06.00 Uhr Ebbe



## Auf Keftiu

Die Insel ist von hohen Klippen umgeben; einziger Zugang zum 30-m hohen Plateau ist die Bucht im Nor der Insel, die sich bis zur Mitte vorschiebt. An ihrem Ende befinden sich die paar Hütten der Fischer und Schäfer. Die Insel ist bewaldet. Vom Dorf aus führt ein steiler Pfad zum Plateau, wo sich der Tempel befindet.

Die Abenteurer werden von den Bewohnern freundlich empfangen.

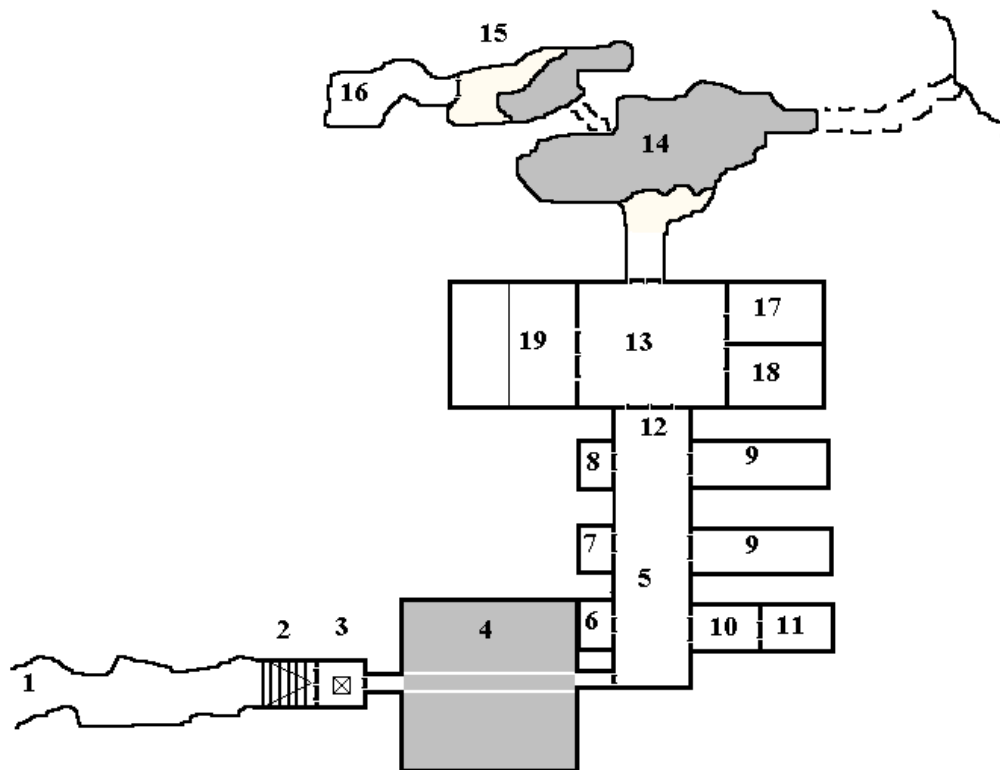
Auf dem Plateau angekommen, werden die Abenteurer mit leichtem Misstrauen von einem Priester des Gorseion empfangen. Ein paar Holzhütten gruppieren sich um zwei Löcher im Boden, die mit Holzlatten abgedeckt sind. Ein Weg führt zum höchsten Punkt der Insel, auf dem ein eingerüstetes altes Bauwerk aus Stein steht, an dem offenbar Ausbesserungsarbeiten durchgeführt werden.

Der ranghöchste anwesende Priester ist Nobios. Können die Abenteurer sein Misstrauen zerstreuen, zeigt er sich sehr interessiert und unterstützt die Abenteurer in ihrem Tun, wird ihnen jedoch niemanden als Begleiter mitgeben. Mit **EW: Wahrnehmung** und **PW: In** beobachtet ein Abenteurer, wie ein junger Adept Abfall in einen der beiden Schächte wirft. Dies ist ein alter Abfallschacht, der zu einem vergessenen Gangsystem führt, das von der Flut mit Wasser gefüllt wird. Der Müll wird mit dem abfließendem Wasser weggeschwemmt. Dieser Abfallschacht führt in die alten Katakomben. Der andere Schacht ist eine Zisterne. Die Priester wären in der Lage einen „Aufzug“ zu bauen, mit dem die Abenteurer sich gefahrlos den Schacht herablassen könnten. Der Aufzug trägt bis zu 4 Personen bzw. 360 kg Last.

## Die Katakomben

In den Katakomben wurden von den Priester des Gottes Gorseion bereits zur Zeit des Barbarensturms angelegt. Hier konnten sie sich in einen sicheren Ort zurückziehen. Auch nach dem Barbarensturm wurden die Katakomben weiter benutzt und dabei immer mehr ausgebaut. Die Anlage wurde erst

durch Verrat vor etwa 100 Jahren erobert. Danach geriet sie in Vergessenheit. Wenn nichts anderes angegeben ist, sind die Gänge und Räume drei m hoch, verputzt und mit Farbe uni bemalt.



## 1. Der Abfallschacht

Der ca. 2x2 m breite Schacht führt etwa 30 m in die Tiefe und endet auf einem dunklen ca. 3 m breiten und 2 m hohen Gang. Der Boden ist feucht und voller Unrat. im Unrat wühlen zahlreiche kleine Krebse.

Der Gang liegt unterhalb Normalnull ist nur bei Ebbe betretbar. Er ist nicht natürlich entstanden.

Der Tunnel führt Richtung West nach 50 m und einigen Windungen ans Meer. Die letzten 25 m sind voll von glitschigen Algen.

Auf den Algen kann man sich nur nach einem **EW: Balancieren** normal bewegen. Bei Misserfolg nur halbe B. In einem dunklen Winkel einer ausgespülten Nische lebt eine Schleimamöbe, die sich normalerweise von Aas und Abfall ernährt aber auch Frischfleisch nicht verschmählt.

### Riesenamöbe

Grad 6 LP50 AP- Res+ -/16/12 LR RW05 HGW125 B4 In: t10  
 Abwehr+10  
 Angriff: Umhüllen (2W6 AP & Erstickungsgefahr (EW: Tauchen))  
 Bes: 6 Kubikmeter groß; verliert immer die Initiative

## 2. Treppe

In Richtung Ost führt der Tunnel etwa 10 m weit direkt auf eine nach oben führende 5 m lange und 3 m breite Treppe zu, die an einem zweiflügeligen verschlossenen Metalltor endet. Das Tor ist mit Rost bedeckt. An den Vorderseiten der untersten Stufen sind mehrere dunkle Löcher.

Vor dem Tor liegt ein Skelett. Zwischen den Knochen liegen ein Metallstab und ein kleines Amulett, auf dem ein bärtiger Mann abgebildet ist, der auf einem Seeungeheuer reitet. Der rd. 30 cm lange

Metallstab ist silbern und hat an beiden Enden je ein kleine Kugel. An den beiden Enden sind jeweils ein Wort eingraviert.

Ein Schmied kann erkennen, dass man das Tor ohne Mühe einschlagen kann. Bei genauerem Hinsehen entdeckt man ein Loch in der Mitte des Tores. Bei dem Amulett handelt es sich um ein Schutzamulett des polythenischen Meeresherrn Gorseion. Trägt man es, wirkt es bei Berührung mit Wasser wie der Zauber „Wasseratmen“ (ABW 15 %, Wert: 50 GS). Der Metallstab dient zum Öffnen aller Tore in den Katakomben. Die Inschriften lauten auf altertümlichen polythenisch „Öffne“ bzw. „Schließe“ (ABW 15 %). Das Außentor ist jedoch so verrostet, dass es sich nur spaltbreit (1 m) öffnet. Die Löcher in den Stufen sind Abflusskanäle für das Wasser, dass in den Eingangsraum strömt.

### 3. Vorräum

Der Raum hinter dem Eingangstor ist 4x4 m groß und 3 m hoch. Die Wände zeigen durch Wasser stark beschädigte Malereien. Dargestellt sind Meerestiere. In der Mitte des Raumes ist je eine rostige Metallplatte an der Decke und am Boden. Bei den Metallplatten haben die gleiche Größe (1,5x1,5 m). An der Südseite des Raumes ist eine weitere Metalltür mit einem kleinem Loch in der Mitte. Neben der Tür an der Wand ist ein großer Metallhebel, der sich von oben nach unten bewegen lässt.

Die Metalltür ist noch in gutem Zustand. Sie lässt sich mit dem Metallstab nur dann öffnen, wenn man die Geheimvorrichtung (**EW: Wahrnehmung**), die sich unterhalb des Loches befindet, betätigt hat, öffnen. Zieht man den Hebel, so schließt sich das Außentor (sofern noch vorhanden). Nachdem es sich geschlossen hat, öffnet sich die Metallklappe an der Decke und Wasser strömt in den Raum aus der darüberliegenden Zisterne. Die untere Klappe lässt sich öffnen in dem man den Geheimmechanismus (**EW: Wahrnehmung**) am Boden neben der Klappe betätigt. Nach dem Öffnen fließt das Wasser ab. Steht jemand auf der Klappe, fällt er zwei m tief in ein Netz.

### 4. Brückenhalle

Hinter der Metalltür führt ein 2x3 m breiter Gang zu einer 10x10 m großen und 5 m hohen und fünf m tiefen Halle. An der rechten Seite des Ganges ist ein großes verrostete Metallrad angebracht. Der Boden ist mit schwarzem, stillen Wasser bedeckt. Quer durch den Raum spannt sich eine verrostete Hängebrücke aus Metall. Die Brücke hängt so durch, dass ihr Mittelteil im Wasser liegt. Die stabilste Kette verschwindet in je einem Loch auf beiden Seiten des Raumes.

Mit **EW: Wahrnehmung +5** kann man ein gleiches Metallrad im Gang auf der anderen Seite der Brücke erkennen. Um die Brücke zu spannen muss die Räder auf beiden Seiten betätigt werden. Das Wasser ist nur 1 m tief. Im Wasser lauert ein Wasserelementargeist. Die Metallräder sind festgerostet und nur mit **PW: KAW** oder **St250** zu bewegen. Die Brücke ist so verrostet, dass sie bei einem Geicht von mehr als 150 kg zerstört wird.

<b>Wasserelementargeist</b>	In: m20
Grad 8 LP- AP50 Res+17/17/15 LR RW100HGW90	B30 (Wasser) Abwehr+15
Angriff: Umarmen+10 (1W6-1, Ertränken (2 AP/Runde))	
Bes: kein Aufenthalt auf Land, WM-2 auf gegn. Angriffe im Wasser, doppelter Feuerschaden, nur mit mag. Waffen zu treffen, schrafe oder spitze Waffen richten nur 1 Schadenspunkt (+ pers. + mag. Bonus); Aussehen: durchscheinend, schönes Mädchen	

Jenseits der Halle führt ein kurzer Gang auf einen weitere Metalltür zu.

Die Metalltür lässt sich mit dem Metallstab ohne weiteres öffnen.

## 5. Hauptgang

Hinter der Metalltür kommt man auf einen größeren trockenen Gang, von dem mehrere Holztüren und ein breites Metalltor abzweigen.

## 6. Waschraum

Der gekachelte Raum hat mehrere Wasserbecken und einen Wasserzufluss, der aus der Zisterne gespeist wird. In zwei offenen Holzkästen liegen verrotte Tücher und Seife.

## 7. Toilette

Der gekachelte Raum hat mehrere Sitzgelegenheiten mit Löchern und Wasserspülung.

## 8. Lager

In dem schmucklosen Raum befinden sich verrottete Kisten, Fässer und Amphoren mit gleichfalls verrottetem Inhalt (Lebensmittel, Kleidung).

## 9. Schlafräume der niederen Priesterschaft

In den Schlafräumen liegen zertrümmerte, manchenmal angekokelte Möbelstücke, Teile der Wände und Decken sind rußgeschwärzt. Auch Asche und Knochenreste sind zu finden.

## 10. Speisesaal

Die Einrichtung (lange Tische, Bänke, Stühle, Spinde mit einfachem Tongeschirr) sind größtenteils zerstört. Die Wände sind mit Darstellungen von Meerebewohnern geschmückt.

## 11. Küche

Die Einrichtung (Tische, Schemel, Spinde, Vorratsschränke mit Küchengerätschaften und Lebensmitteln) ist komplett zerstört.

## 12. Metalltor

Das stabile Metalltor ist mit kunstvollen Darstellungen von Meeresbewohnern verziert. In der Mitte befindet sich ein kleines Loch. Zu Füßen der rechten Wand liegen die Überreste eines Tisches.

In den Verzierungen ist das magische Symbol für „Bannen von Zauberwerk“ versteckt, man entdeckt es nur mit **EW: Wahrnehmung**. Beim Durchschreiten des Tores wirkt auf jeden magischen Gegenstand der Zauber „Bannen von Zauberwerk“ +5 oder der Einfachheit halber PW: 75 - ABW des Gegenstands.

In den Überresten des Tisches kann man einen zweiten magischen Türöffner und ein weiteres Medaillon des Meeresherrn Gorseion finden.

## 13. Der Saal der Krebse

Hinter dem Metalltor öffnet sich ein 20x20x10 m großer Saal. Auf jeder Seite befindet sich ein ähnliches, geschlossenes Tor. In der Mitte des Raumes steht ein Wasserbecken mit 2 m Radius mit einer Figur in Mannsgröße in der Mitte. Wasserbecken und Statue sind mit einer dicken, grünen Algenschicht bedeckt. Mit etwas Phantasie kann man die Darstellung des polythenischen Gottes Gorseion erkennen. In der Rechten hält die Statue einen Dreizack wurfbereit. Der Boden ist komplett mit abstrakten Mosaiken bedeckt. Auf dem Boden rings um das Becken sind vier große Darstellungen von Krebsen als Mosaik verewigt.

Die Statue ist zwar innen hohl, aber ansonsten aus massivem Gold (Wert: 2000 GS) und wiegt 200 kg. Bestimmte, mit blauen Steinen versehene Teile des Mosaiks lösen beim Betreten einen Mechanismus aus, der dazu führt, dass sich die Statue auf den ausrichtet, der den Mechanismus ausgelöst hat. Betritt man eine Abbildung eines Krebses materialisieren sich (Dauer 10 sec) vier Riesenkrebse. Um zum



Wasserbecken zu gelangen, kann man dem Mosaik nur mit einem erfolgreichen **EW: Springen** überspringen. Die Riesenkrebse sind eine Illusion (insgeheim PW: In+50).

<b>Riesenkrebs (Illusion)</b>	In: t20
Grad 3 LP11 AP20 Res+11/13/11 PR RW30 HGW50 B18 Abwehr+12	
Angriff: 2xSchere+8 (je 1W6)	
Aussehen: ca. 1,50 m	

Die anderen Tore sind unverschlossen und lassen sich mit KAW oder ST 120 öffnen.

#### 14. Die Grotte der Toten

Das mittlere Tor zeigt viele Darstellungen von Schiffen und Booten. Hinter dem Tor beginnt ein feuchter Gang, der sich etwa 20 m nach rechts und links windet. In der Ferne riecht man das Meer. Der Gang endet in einer natürlichen großen Grotte ohne sichtbaren Zugang zum Meer. In dem etwa 2 m tiefen Wasser liegen und stehen zahlreiche schlanke Sarkophage. Die Wände der Grotte sind zum Teil mit algenüberwucherten Reliefs bedeckt.

In den Sarkophagen befinden sich die sterblichen Überreste der Priester. Öffnet man einen, findet man nur Knochen und Reste von Kleidung. Mit **EW: Wahrnehmung +5** bemerkt man ein fast verrottetes Seil dass von einem Metallring neben dem Tor Richtung Wasser führt.

#### 15. Die zweite Grotte

Von der Grotte aus führt ein kurzer Tauchgang (Tauchen +5) in eine weitere kleine Grotte mit einem Stück trockenem Land. Dort kann man eine massive Holztür erkennen, die stark geharzt ist. Neben der Tür ist wiederum ein Metallring an der Wand befestigt, an dem ein stark verrottetes Seil Richtung Wasser führt.

#### 16. Die Schatzkammer

In dem schmucklosen nur 4x4 m großen Raum stehen zwei mit Wachs abgedichtete Kisten.

Beide Kisten sind durch ein giftiges, unsichtbares aber stark riechendes Gas gesichert (PW: RW, PW: Gift), das beim Öffnen entströmt (B3, Schaden: 1W6+1). In der linken Kiste befinden sich Wertgegenstände i.W.v. 1000 GS. In der rechten Kiste befinden sich 20 Schriftrollen: 14x polythenische Geschichtsschreibung (Wert: 200 GS, nach Lektüre Sagenkunde +1 für alle, die bereits Sagenkunde haben, das Testament des alten Piraten, eine Abhandlung über die Magie des Wassers (ein Zauberer erhält nach Lektüre 30 ZEP), drei magische Schriftrollen (Wassermeisterschaft (200 GS), Wasserstrahl (100 GS), Sturmflut(200 GS)). Alles ist in polythenisch abgefasst.

#### Das Testament des alten Piraten:

„Im Jahre 197 seit Untergang von Mun fuhr ich, Kapitän Alexios mit meiner Mannschaft von Ketapholis auf Kaperfahrt aus. Bald schon sichteten wir ein schlankes, aber wie es schien, unbewaffnetes Schiff. Das Schiff bewegte sich in einem langsamen Zickzack-Kurs, so dass meine Galeere, der Schwarze Schwertfisch, es bald einholte. Schon von weitem fiel die Ungewöhnlichkeit des Schiffes auf. Erst jetzt, näherkommend, schien uns die Besatzung zu bemerken, machte aber keinerlei Anstalten, Abwehrmaßnahmen zu ergreifen.

Welch ein merkwürdiges Schiff dies doch war: Kein Segel, keine Ruder, nicht einmal ein Mast hatte es aufzuweisen, nur eine große Kabine. Außerdem schien es aus Metall zu sein!

Langsam beschlich mich ein ungutes Gefühl - mit solchen Schiffen sollen die Mun das Purpurmeer befahren. Hin- und hergerissen zwischen Abdrehen und Angreifen befahl ich dann doch zu entern.

Die wenigen an Bord des Schiffes befindlichen Krieger waren im Nu überwältigt. Die restliche Mannschaft bestand aus einem dunkelhäutigen mir unbekanntem Volk, die mit Gesichtern wie Idioten in sturer Agonie herumstanden oder -saßen. Auf Fragen reagierten sie nicht. Zum ersten mal fiel mir auch ein hohes an- und abschwelliges Summen auf, dass aus der Kabine drang.

Ach, wenn ich doch geahnt hätte, wie bald mir schon diese leichte Beute zum Verhängnis werden würde. Mein Steuermann rief mich und ich eilte durch die einzige Kabinentür in das Innere. In dem Raum lag eine uralte Frau im Sterben. Gekleidet war sie in eine schmucklose graue Kutte. Um den Hals trug sie ein Amulett, das in allen regenbogenfarben schimmerte. Die Frau selbst, obwohl sie im Sterben lag, vermittelte immer noch einen Eindruck von Macht und Bösartigkeit. Sie flüsterte in einer unbekanntenen Sprache, bäumte sich noch einmal auf und war dann tot. Innerhalb von Sekunden zerfiel die Leiche zu Staub. Vergeblich hatten wir auf große Schätze gehofft. Die Kabine wies noch einen zweiten Raum auf, in dem außer Seekarten nur ein schwarzer Kasten aus mir unbekanntem Metall in der Mitte des Raumes festgemacht war. Das Summen hatte mit dem Tod der Frau geendet. Wir schleppten das Schiff in unsere Höhle auf der Insel Goftilu. Wir waren kaum vor Anker gegangen, als urplötzlich mitten in der Höhle ein gewaltiger Sturm losbrach. Die Erde bebte und der Eingang der Höhle wurde verschüttet. Ich überlebte als einziger dieses Inferno und schleppte mich über den Landeingang nach draußen. Dort fanden mich die Priester der Insel Keftilu, die mich in ihren Tempel brachten. Sie versuchten mich zu heilen, doch ich weiß, dass ich es nicht mehr lange machen werde. Deshalb diktiere ich einem jungen Novizen diese Zeilen, damit mein geliebtes Weib und auch die Witwen und Waisen der ertrunkenen Seeleute die angesammelten Schätze heben können.“

### 17. Bibliothek

Hinter dem rechten Flügel des ebenfalls mit Meeresbewohnern verzierten Tores liegt ein Raum mit leeren Regalen.

Mit **EW: Wahrnehmung +10** entdeckt man auf dem Boden unter einem Regal zwei Bücher. Es handelt sich um zwei gut erhaltenen Gedichtbände in altertümlichem polythenisch (beide Werke gelten als verschollen, **EW: Sagenkunde** oder **Gelehrter**). Wert: je 200 GS.

### 18. Raum des Oberpriesters

Hinter dem linken Flügel des Tores liegt ein großer aber spartanisch eingerichteter Wohnraum. Zu sehen sind ein Spind, eine Kiste, ein Tisch, ein Schemel und ein Bett. Auf dem Boden liegt ein Skelett. Alles ist mit Staub bedeckt.

Wird der Raum betreten, materialisiert sich ein Spuk. Es handelt sich um den ehemaligen Oberpriester. Der Spuk greift solange an, bis er keinen Gegner mehr hat oder bis er selbst erschöpft oder vernichtet ist. Er kann sich in den gesamten Katakomben aufhalten.

Auch dieser Raum ist ansonsten leer. In einem Geheimfach des Tisches (**EW: Wahrnehmung**) ist ein Geheimfach mit einer Schriftrolle (Wasseratmen (10 GS)).

#### Spuk

In: t80

Grad 6 LP- AP 40 Res+14/14/14 -R RW40 HGW90 B18 Abwehr+14

Angriff: Klaue+9 (1W6+1)

Bes:kann während der Materialisation nur mit Austreibung des Bösen, nach 30 sec mit mag. Waffen und Magie, danach normal bekämpft werden; sinken seine AP unter10 oder gibt es keinen Gegner mehr innerhalb des Sakrosanktums mehr, wird er wieder immateriell

Aussehen: zuerst nebelhafte weiße Gestalt, braucht zum materialisieren 1 min, zum Schluss Aussehen des Oberpriesters mit „dämonischen“ Zügen

### 19. Der Raum der Erquickung

Das linke Tor führt in einen kurzen Gang, der sich zu einem großen Raum öffnet. Auf dem Boden sind Mosaik. Bis auf die Nordwand sind alle anderen Malereien an den Wänden und der Decke von Feuchtigkeit beschädigt.

Die Nordwand ist eine Illusion („Blendwerk“ +19). Dahinter ist ein gleich großer Raum, der mit dem Zauber „Stille“ +19 belegt wurde. In Kaskaden fließt dort Wasser herab. Nimmt man einen Schluck

von diesem Wasser, wirkt dieser wie „Allheilung“ +15. Außerdem erhält jeder 1 LP und AP dauerhaft dazu. Ein zweiter Schluck bedeutet -1 LP/AP, ein dritter Schluck wirkt wie „Verletzung“ +15, etc.

### Rückkehr aus den Katakomben

Die Abenteurer müssen eventuell warten, bis der Fluttunnel wieder begehbar ist, um aus den Katakomben zu entkommen.

Nach Rückkehr aus den Katakomben liegt der „Aufzug“ zerstört am Boden des Abfallschachtes. Von oben erklingt eine weibliche Stimme.

Am oberen Ende wartet schon Magenta mit 2 Piraten. Sie hat die Priester in ihrer Gewalt und bietet deren Leben im Tausch für das Testament an. Magenta wird versuchen, die Abenteurer zu überlisten.

Am Ende des Fluttunnels warten kleinen Strand außerhalb des Algenfeldes der Steuermann und vier Piraten. Sie haben ein Ruderboot bei sich.

### Die Insel Korkyra

Die Insel ist nur 2 km lang und 100 bis 200 m breit. Sie erstreckt sich von Nor nach Süd weslich von Goftiu. Ihre höchste Erhebung beträgt 20 m. Die Insel ist lediglich mit Graswerk und verkrüppelten Bäumchen bewachsen. Zwei bis fünf m hohe Klippen, die sich rings um die Insel ziehen, machen ein normale Landung unmöglich.

Die Piraten, die von Magenta nach Korkyra geschickt wurden, umqueren die Insel und fahren dann zu ihrem Schiff. Vom Wasser aus erkennt man am südlichen Ende der Insel den Eingang einer Grotte. Mit **EW: Wahrnehmung +10** entdeckt man auf einem Felsen neben dem Eingang der Grotte 1W6 Nixen. Diese greifen an, wenn man versucht, in die Höhle einzudringen. In der Höhle liegen auf dem Grund Wertgegenstände im Wert von 1.000 GS.

In der Höhle leben insgesamt 5 Tritonen und 7 Nixen.

<b>Tritonen und Nixen (Fischmenschen)</b>	In: m50
Grad 1 LP13 AP10 Res+10/12/10 OR RW60 HGW60 B24 Abwehr+11	
Angriff: Stoßspeer+5 (1W6+1)	

### Die Insel Goftiu

Die Insel ist etwa 4 km lang, im Nor 1 km und im Süd 3 km breit. Sie liegt 1 km von der Insel Keftiu im Süd entfernt. Je im Süd und Nor der Insel befindet sich ein etwa 40 m hoher Hügel. Auf dem südlichen Hügel kann man deutlich eine kleine Ruine erkennen. Die Insel kann nur von einer Bucht im Wes betreten werden, da die gesamte Küstenlinie ansonsten aus 10 m hohen Klippen umgeben ist.

Beim Nähern sieht die Insel sehr friedlich aus. Man hört Vogelstimmen, die Vegetation besteht größtenteils aus dichtem Busch. Ein Pfad führt vom Strand ins Innere der Insel.

Im Busch warten der Kapitän und 4 Piraten auf die Ankunft der Abenteurer. Mit **EW: Wahrnehmung -3** oder **EW: Spurenlesen -5** kann man ihre verwischten Spuren entdecken.

Nach dem Kampf mit den Piraten, bevor die Abenteurer sich auf den Weg ins Innere der Insel machen, hören sie einen nicht identifizierbaren Schrei aus dem Inneren der Insel.

Mit **EW: Wahrnehmung +5** oder **EW: Spurenlesen +10** oder **Pflanzenkunde +3** entdeckt man, dass die Vegetation an manchen Stellen am verrotten ist. Auch Kleintierkadaver sind zu finden. Büsche sind manchmal zur Hälfte oder zu einem Viertel tot. Die verdorrte Vegetation wurde durch

einen Basilisken verursacht, der der ungekrönte Herrscher der Insel ist. Der Basilisk hält sich bei Ankunft der Abenteurer in der „Villa der Delphine“ auf.

### **Die Villa der Delphine**

Etwa im Zentrum der Insel bedeckt ein Ruinenfeld ein Areal von etwa 100 x 100 m. Es stehen nur noch einige Säulen- und Mauerreste zwischen denen sich dichtes Buschwerk breitgemacht hat. Viele Büsche sind ganz oder teilweise verdorrt.

Hier hast der Basilisk. Der Basilisk ist in Wirklichkeit der verfluchte König Chronidas, der vor über 200 Jahren einen heiligen Stier töten ließ und von den Göttern bestraft wurde, in dem er die Gestalt eines Basilisken erhielt. Der Fluch wird von ihm genommen, wenn er sich selbst in die Augen blickt oder getötet wird. Nach Beendigung des Fluchs verwandelt er sich zurück in einen uralten Menschen, um dann zu sterben. Sollte noch ein bisschen Leben in ihm sein, verrät er seinen Bezwingern die Lage eines Schatzes und bedankt sich bei ihnen. Er kennt auch den Landeingang der Grotte, weiß jedoch nicht, was im Innern der Grotte ist.

#### **Basilisk**

In: t70

Grad 5 LP12 AP30 Res+12/14/12 KR RW30 HGW60 B12 Abwehr+13

Angriff: Biss+9 (1W6-2 & 2W6-Gift)

Zaubern+15: Lähmung (durch Blick)

Bes.: WM-2 auf gegner. Angriffe; bei Angriffen von vorn WW:Res/Runde, ab dem 2. Wurf +8

Der Schatz des Königs Chronidas ist unter einer Steinplatte mit dem Symbol eines Delphins versteckt, die nur mit St 400 oder 4xPW: KAW angehoben werden kann. In einer alten wackligen Kiste ohne Verschluss finden sich: alte Münzen i.W.v. 200 GS, 3 goldene Kerzenständer á 20 GS, eine kleine goldene Statue á 30 GS, eine reichverzierte Peitsche (magisch, bei Treffern gegen Finstere, Untote und Dämonen Schaden von 2W6, ABW 5%, Wert: 500 GS), eine schlicht aussehende Harfe (magisch, wer darauf spielen kann, lockt nach 1 min den im Innern der Harfe gefangenen Elementargeist (Vindmand) hervor, ABW 5%, Wert: 400 GS)

### **Das Orakel der Maphrodaphne**

Auf der höchsten Stelle des Hügels, der im Süden liegt, befindet sich eine kleine Tempelruine. Sie ist rund und im Durchmesser 10 m groß. Das Dach ist zerstört. Ein paar bröckelige Stufen umgeben die Plattform mit ca. 20 mächtigen Säulen, die zum Teil jedoch geborsten oder umgestürzt sind. Sie umgeben einen Brunnen, der bis zum Rand mit Wasser gefüllt ist.

Der steinerne Rand des Brunnens ist mit den Abbildungen zahlreicher Schlangen (Zeichen der Maphrodaphne) verziert. In altertümlichem polythenisch trägt er die schwer entzifferbare Inschrift: „Opfert den Göttern, seid festen Glaubens und ich gebe Antwort!“

Berührt man das Wasser z.B. mit bloßer Hand, verliert man 1W6 AP. dabei verspürt man ein ziehendes Gefühl aber keinen Schmerz. Hat das Orakel auf diese Weise 10 AP erhalten, flimmert die Luft über dem Wasser und es erscheint nach 10 sec ein schemenhaftes, bärtiges Gesicht., dass weder freundlich noch bedrohlich erscheint. Das Gesicht erscheint auch dann, wenn man das Wasser mit einem mag. Gegenstand berührt, der ABW des Gegenstands erhöht sich dann um 10% dauerhaft.

Nachdem sich das Gesicht materialisiert hat, ertönt im Kopf aller eine Stimme: „Ich bin das Orakel der Maphrodaphne. Diejenigen, die mir geopfert haben, mögen mich befragen. Die anderen mögen schweigen.“

Das Orakel beantwortet jedem, der geopfert hat, drei Fragen, wobei er alle Fragen wortwörtlich auslegt. Wer dem ihm keine Fragen mehr gestellt, warnt er die Abenteurer mit den Worten: „Hütet Euch vor dem verfluchten König Chronidas!“ sofern dieser noch lebt.

Mit **EW: Wahrnehmung** können die Abenteurer sehen, dass sich - sofern noch Gegenspieler vorhanden sind - diese sich mit noch vorhandenen Wasserfahrzeugen der Insel Goftiu nähern.

### Die Grotte der Piraten

Die Grotte befindet sich an der Norküste der Insel Goftiu und hat zwei Eingänge, einen von See und einen von Land aus. Der See-Eingang ist deutlich als Grotte zu erkennen. Der Landeingang ist nur noch dem verfluchten König Chronidas bekannt. Suchen die Abenteurer von sich aus, so finden sie den Landeingang mit **WM+1/1 h** Suchen auf **EW: Wahrnehmung**.

### Der Landeingang

Ein 2x2 m großer Höhleneingang bildet den Anfang eines etwa 20 m langen, natürlichen Ganges, der in Richtung Nor leicht in die Tiefe führt und dunkel ist.

Nach einigen Metern riecht man Meerwasser.

Der Gang öffnet sich zu einer großen Grotte mit 50 m Durchmesser. Die Grotte wird von einem schwachen bläulichen Licht erfüllt. Das Wasser innerhalb der Grotte scheint rund 4 bis 5 m tief zu sein und ist kristallklar. Etwa vom Ende des Ganges führt ein vermoderter Holzsteg ins Wasser. Rechts davon liegen zwei Schiffe. Ein ebenfalls vermodertes etwa 20 m langes Holzschiff, das auf Grund liegt und dessen Deck knapp unter der Wasserlinie liegt und ein völlig von Rost bedecktes ca. 10 m langes Schiff. Ein Zugang zum Meer ist nicht erkennbar.

Das Licht rührt her von Algen im Wasser. Mit **EW: Naturkunde + 10** erkennt man, dass ein Teil der gegenüberliegenden Höhendeecke herunter gebracht ist. In dem unter Wasser liegenden Achterdeck des Holzschiffes, das mit 1x **EW: Tauchen** erreichbar ist, steht eine Holzkiste, die sich mit ein paar Schlägen öffnen lässt. In ihr liegen Münzen im Wert von 500 GS sowie ein Amulett in Form einer schwarzen Scheibe (hierbei handelt es sich um das Amulett der munischen Zaubererin, dass zur Verstärkung oder Verlängerung von Zaubern verwendet wird (große Magie, Wert: nur 300 GS, da ABW 30 %).

Bei dem Ganzmetallschiff handelt es sich natürlich um die gesuchte Prise des alten Piratenkapitäns. Die verrosteten Türen lassen sich nur mit **PW: KAW** oder **St 120** aufbrechen oder einschlagen. Beide Kabinen sind leer, bis auf einen Metallwürfel in der zweiten Kabine. Der Würfel ist nicht verrostet und aus einem unbekanntem Metall (Schmied, **EW: Naturkunde**) Er lässt sich leicht vom verrosteten Sockel lösen. Der Würfel hat keine Öffnung und lässt sich nicht öffnen. Er ist erstaunlich schwer. (in dem Metallwürfel befindet sich ein Stein der Macht, mit dessen Hilfe man ein Element in ein anderes verwandeln kann (große Magie); wegen der unbekanntenen Magie wäre eine Magiergilde höchstens bereit, einen Liebhaberpreis zu zahlen (Wert: 300 GS).

### Der See-Eingang

Mit einem Boot kann man bei ruhigem Wetter und unabhängig von den Gezeiten in eine ca. 50 qm große Grotte fahren. Das Wasser ist rund 3 m tief.

Am Ende der Grotte befindet sich ein 3x3 m und 4 m langer Gang unter Wasser, der in eine weitere Grotte führt (siehe „Der Landeingang“). In der Grotte lebt ein noch junges Seeungeheuer (Leviathan), der sich aus Neugier den Abenteurern nähert, aber nur angreift, wenn er angegriffen wird.

### Leviathan

In: t90

Grad 4 LP20 AP50 Res+16/16/16 KR RW50 HGW90

B48 Abwehr+11

Angriff: Schere+8 (1W6+3) oder 4x Tentakel+8 (1W6)

Bes.: Nach einem Treffer mit der Tentakel versucht der Leviathan ein Handgemenge einzuleiten; bei Gelingen kleine Schere+12 (1W6-2) oder Biss+9 (1W6+3)

## Zurück in Ktephalis

Im Dorf angekommen bereitet man den Abenteurern einen großen Empfang, da die Nachricht über - hoffentlich - Vernichtung von Magentha und den Piraten bereits eingetroffen ist.

## Handouts:

„Geliebtes Weib, wenn Du diese Zeilen liest, wer...  
schon tot sein, denn die Götter haben beschlos...  
kein langes Leben zu bescheren. Doch bevor...  
will ich Dir noch ein Testament hinterla...  
ich bei den Priestern auf der Insel...  
werde. Diese haben mich nämli...  
Wasser gefischt. Außerde...  
denn es geht um ein b...  
dass dieser Brief ec...  
Siegelring. Zeig...  
mein Testa...“

-----

„... ich  
...n, Piraten  
...ch sterbe,  
...en, welches  
...ftilu hinterlegen  
... halbtot aus dem  
...handle ich zu Deinem Schutz,  
...santes Erbe. Als Zeichen dafür,  
... ist, übersende ich Dir auch meinen  
...ihn den Priestern und sie werden Dir  
...nt aushändigen.

In Liebe, Dein Alexis“