

# Madragon 13 / Im Tal der Geister

Midgard-Regeln, 3. Edition

## Im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“

Die Abenteurer sitzen in einer Laube auf der Rückseite des Gasthofes „Zur Göttlichen Amphore“ und genießen den Abend bei einem Glas Wein. Aus dem Innern des Schankraumes klingt ein lustiges Lied, das zu Ehren eines Gastes gespielt wird, der seinen Geburtstag feiert.

Plötzlich gibt es ein Geräusch, als ob ein schwerer Gegenstand auf dem Dach des Gasthofes gelandet sei. Kurz darauf hört man den Schrei eines Tieres.

Mit **EW: Tierkunde+10** erkennt man den Schrei eines Raubvogels, **ohne WM** den eines Adlers.

Dann hört man ein Flügelrauschen und der Adler landet direkt vor den Abenteurern auf dem Boden. Wieder gibt er einen Schrei von sich.

Mit **EW: Horchen+10** erkennt man, das der Adler „Talorca“ gerufen hat. Spricht man mit dem Adler, so wird seine Stimme zunehmend menschlicher, bis es ihm möglich ist, wie ein richtiger Mensch zu sprechen. [Befindet sich Talorca nicht in der Abenteurer-Gruppe, wirkt der Adler den Zauber „Zauberstimme“, um sich dann mit jedweder Zunge verständigen zu können.]

Der Adler spricht: Wisset, mein Name ist Peithan vom Stamme der Roten Adlerschwinge und ich suche Talorca, Tochter der Acrolat. Auch wenn ich im Moment nicht so aussehe, bin ich doch ein Mensch wie ihr. Der Stamm der Roten Adlerschwinge braucht dringend ihre Hilfe.

[Befindet sich Talorca nicht der Gruppe, müssen die Abenteurer Peithan überreden, sie an Stelle von Talorca mitzunehmen.]

Peithan berichtet, das der ganze Stamm in einen tiefen Schlaf gefallen ist und das seit Tagen merkwürdige Dinge im Tal der Geister vor sich gehen. Er ist der Schamane des Stammes und konnte sich retten. Er hat die ganze Zeit über nach Talorca gesucht, der einzigen des Stammes, die sich nicht innerhalb des Dorfes und auch noch nicht bei den Ahnen befindet. Er bitte die Abenteurer, ihn in sein Dorf zu begleiten und ins Tal der Geister zu gehen. Alles was mit dem Stamm der Roten Adlerschwinge geschehen ist, kann seinen Ursprung nur dort haben. Außerdem hat er noch eine persönliche Bitte: Wenn die Abenteurer im Tal der Geister sind, mögen sie bei ihnen ein gutes Wort für ihn einlegen, da er ohne ihre Hilfe seine menschliche Gestalt nicht zurück bekommt.

**Auf Nachfragen** erklärt Peithan, dass es ihm nicht erlaubt ist, das Tal der Geister zu betreten; dies darf nur die Stammesführerin. Da alle anderen des Stammes im Tiefschlaf liegen, ist automatisch Talorca Stammesführerin. Die anderen Abenteurer sind Fremde; für sie gilt das Tabu nicht, denkt er sich. Aber sicher ist er sich nicht.

Die Reise beginnt, wenn, die Abenteurer bereit sind. Gehen sie nicht auf das Angebot ein, versucht Peithan, sie mit - auch unlauteren - Mitteln zu zwingen (z.B., in dem er bei anderen behauptet, die Abenteurer hätten ihn verflucht und es sei ihre Schuld, jetzt in Gestalt eines Adlers zu sein). Die Abenteurer können sich von Kapitän Praks's und seiner Schmugglerbande an die Küste von Dwarenhoim bringen lassen. Er nimmt dafür 50 GS und gewährt ihnen sogar Kredit.

## Die Anreise

Das Schugglerschiff von Kapitän Praks's legt nach einer ruhigen Überfahrt von einer Woche in einer kleinen Sprass-Siedlung an der Steilküste von Dwarenhoim an. Der Name der Siedlung ist für menschliche Zungen unaussprechbar und wird ausschließlich von Sprass bewohnt. Ein schmaler, steiler Pfad führt zu den Klippen hinauf.

Der Pfad führt von den Klippen in Richtung Wes in die Berge. Von den Sprass kann man erfahren, dass etwa einen halben Tagesmarsch entfernt eine Zwergensiedlung namens Schwartzenthal liegt, mit dem Handel getrieben wird. Auch Peithan bestätigt, eine Siedlung gesehen zu haben. Dieser Weg erscheint ihm als der günstigste.

Der Weg zur Zwergensiedlung führt immer weiter in die Berge hinein und verläuft ohne Zwischenfälle. Bereits aus einiger Entfernung kann man im Abendrot aufsteigenden Rauch sehen.

Die Zwergensiedlung trägt seinen Namen zurecht, denn sie liegt in einem düster wirkenden Tal, in dem ringsum Abraum- und Schlackehalden die Bergghänge bedecken. Die Siedlung ist von einer einfachen Steinmauer umgeben, aber das Tor, aus dem Zwerge hinein- als auch herauskommen, ist offen und wird von einem Zwergenkrieger lax bewacht. Die Ortschaft macht einen ruhigen und friedlichen Eindruck.

Die Zwerge reagieren freundlich auf die Abenteurer. Die einzige Schenke des Dorfes hat eine Tenne, auf der die Abenteurer unentgeltlich übernachten können. Am Abend werden die Abenteurer aufgefordert, etwas darzubieten und zur Teilnahme an Zwergen-Kneipen-Spielen animiert (Armdrücken, Steine mit einem Hieb zerschlagen, Metallstangen verbiegen, etc.). Essen und Getränke sind gut, die Preise angemessen. Nur wenn ein Abenteurer allzu neugierige Fragen über Bergbau und Handwerk der Zwerge stellt, werden diese misstrauisch, da sie sich dann ausspioniert fühlen.

## Das Dorf der Roten Adlerschwinge

Am nächsten Tag führt sie Peithan über schmale Pfade in ein höher gelegenes Tal. Ab und zu steigt er dabei zu den Abenteurern hinab und warnt sie vor gefährlichen Stellen. Möglichen Gefahren geht er dabei aus dem Weg.

Allerdings übersieht er eine Höhle mit Höhlenbären, an der der Pfad direkt vorbei führt. Die drei Höhlenbären greifen jedoch nur an, wenn man die Höhle betritt, da es sich um Vegetarier handelt.

### Höhlenbär

In: t60

Grad 7 LP25 AP45 Res+13/15/13 LR RW40 HGW100 B24 Abwehr+14

Angriff: 2x Tatze+9 (je 1W6+1), im Handgemenge Biß+13 (1W6+3)

Am späten nachmittag erreichen die Abenteurer das mit einer Palisade befestigte Dorf der Puch. Es besteht aus etwa 50 primitiven Hütten aus Stein und Holz. In allen Gebäuden liegen die Bewohner des Dorfes in tiefem Schlaf, wobei sich viele unruhig hin- und herwälzen. Das einzig lebendige sind ein paar Ziegen und Schafe. Peithan schlägt den Abenteurern vor, am nächsten Tag in aller Frühe ins Tal der Geister aufzubrechen, da es nicht gut sein dürfte, dort im Dunkeln herumzulaufen.

Auf Nachfragen berichtet Peithan detailliert über die Geister der Puch. Außerdem kann er jedem Abenteurer eine Portion Labsalkraut (2W6 AP) geben.

## Der Weg zum Tal der Geister

Peithan begleitet die Abenteurer bis zum Eingang des Tals der Geister, das rund zwei Wegstunden vom Dorf entfernt liegt. Der Eingang wird durch einen Menhir gekennzeichnet, der mit Ornamenten versehen ist. Was hier dahinter liegt, weiß Peithan nicht.

### Die Klamm des Tarto

Die Abenteurer stehen am Eingang einer etwa 6 m breiten und 30 m langen Klamm. Man kann das Ende der Klamm sehen.

Auf der Hälfte der Klamm liegt der Eingang zu einer geräumigen Höhle, durch die von oben Licht einfällt. Dort lebt ein Zyklop namens Tarto. Er ist ziemlich beschränkt; man kann ihn eventuell

übertölpeln. Er lässt sich durch Magie beeindrucken. Man kann ihm auch Geschenke machen. Allerdings schätzt er Menschenfleisch sehr. Er wird versuchen, die Abenteurer mit einem Netz einzufangen. In seiner Wohnhöhle befinden sich außer Knochen von Kobolden und Tieren normale Nahrungsmittel und mehrere Weinschläuche.

<b>Zyklop</b>	In: m30
Grad 7 LP20 AP45 Res+13/15/13 LR RW45 HGW115 B24 Abwehr+14	
Angriff: Keule+9 (1W6+7), Faust+9 (1W6+3), Felsbrocken+3 (2W6), Netz+7 (-)	

## Das versteckte Tal

Der Weg durch die Klamm führt in ein kleines grünes Tal mit einigen Bäumen von einigen Kilometern Länge. Etwa 1 m hohe Menhire führen ins Zentrum zu einem kleinen Steinkreis. Von dort aus führt eine weitere Steinallee etwa 100 m direkt auf eine Felswand zu.

Nachts besteht die Möglichkeit von 25%, dass man 1W6 Aihirra-Haio-Kriegern begegnet.

## Die Kletterwand

Die Felswand ist mit primitiven Felsritzungen bedeckt, die die Geisterwelt der Puch beschreibt. Einige in den Fels geschlagene steile Stufen führen etwa 30 m auf einen natürlichen ca. 5 m breiten Sims hinauf, auf dessen Höhe man kleinere Höhleneingänge erkennen kann. Auch weiter oben in der Wand sind eine Reihe kleiner und größerer Höhlen zu erkennen.

Angeseilte Abenteurer erhalten beim Klettern und Balancieren jeweils WM+5, wenn der EW:Seilkunst (geheim ausgeführt) geglückt ist. Abenteurer, die ein Seil festhalten, machen einen PW:HGW.

## Die Grabhöhlen

In etwa 60 kleinen Höhlen liegen die mumifizierten Überreste von Puch. In jedem Loch liegen Grabbeigaben im Wert von 1W20 GS.

Oberhalb des Simses erhebt sich eine 10 m hohe normale Wand mit zahlreichen Griffmöglichkeiten und karger Vegetation.

Geht man die Wand direkt an: **EW:Klettern+5** (**PW: Ge+20**, Schaden 1W6+1). Mit EW:Wahrnehmung+5 erkennt man einen Pfad, der sich in Serpentina hochschlängelt (**EW: Klettern+10** (**PW: Ge+20**, Schaden 1W6+1)). Mit **EW: Wahrnehmung+5** oder **Pflanzenkunde+5** erkennt man, dass die Vegetation links und rechts des Pfades häufig braun und verbrannt wirkt.

Die Abenteurer erreichen einen weiteren 3 m breiten Sims mit einem großen Höhleneingang in etwa 15 m Entfernung.

## Höhle der Herensugue

In der Höhle lebt eine Hydra namens Herensugue. Die Hydra hat Hunger und ist sehr gefräßig. Sie folgt den Abenteurern, soweit sie kommt, jedoch nur auf dem Sims und nach unten auf dem Pfad.

<b>Hydra</b>	In: t40
Grad3 LP20 AP160 Res+13/15/13 LR RW50 HGW120 B18 Abwehr+13	
Angriff: Biß+9 (1W6-2 & 3W6 Gift), 3x Biß+9 (1W6-2)	
Aussehen: 3 Köpfe	
Bes.: siehe Regeln BdB S.87	
Oberhalb des zweiten Simses beginnt ein ansteigendes Geröllfeld. Hinter dem Geröllfeld liegt eine steile Wand mit zahlreichen Höhlen und Löchern..	

Es ist 2x ein **EW: Klettern+10** (**PW: Ge+20**, Schaden 1W6+1) nötig. Nachts besteht die Gefahr 1W6+1 Kobold-Kr zu begegnen.

### Höhlenkomplex der Aihirra-Haio

Die Höhlen und Löcher sind leicht zu erreichen. Nur bei schneller Bewegung an der Felswand ist ein EW: Balancieren notwendig. Die Kobolde sind diebisch und schätzen Gold und Geschmeide, sind jedoch sehr unterschiedlich im erfolgreichen Beuteerwerb. Jeder Kobold trägt Schmuck (auch aus Münzen oder anderen Wertgegenständen hergestellter Schmuck) im Wert von W% GS (Kobold-Kr) oder W20 (Kobold-Zivilist).

In den Höhlen der Kobolde kann man aufrecht stehen, die Löcher sind nur 1,5m hoch. Die Tiefe der Höhlen und Löcher variiert zwischen 3-15 m. Pro Höhle leben 1W6-1 Kobold-Krieger und 1W6 Kobold-Zivilisten, pro Loch 1W6-4 Kobold-Kr und 1W6-2 Kobold-Zivilisten.

#### Aihirra-Haio (Kobold) - Zivilist

In: m30

Grad 1 LP6 AP3 Res+10/12/10 LR RW60 HGW30 B12 Abwehr+13

Angriff: Klauen+6 (1W6-2), Keule+5 (1W6-2)

Bes: Nachtsicht

Aussehen: 90 cm groß

#### Aihirra-Haio (Kobold) - Krieger

In: m40

Grad 2 LP8 AP6 Res+11/13/11 LR RW65 HGW35 B14 Abwehr+14

Angriff: Klauen+7 (1W6-1), keule+6 (1W6-1), Wurfaxt+6 (1W6-1)

Bes: Nachtsicht

Aussehen: 90 cm groß

Oberhalb der Höhlen der Aihirra-Haio führt ein Kamin nach weiter nach oben.

Es ist ein **EW: Klettern+3 (PW: Ge, Schaden 1W6)** nötig.

### Adlerhorst

Direkt am Kamin liegt ein Adlerhorst mit drei Jungen. Nähert man sich auf einen Meter dem Nest, greift ein Adler im Sturzflug an. Angegriffene und Angreifer (außer dem Adler) müssen jedesmal einen EW: Balancieren machen. Bei Misserfolg: PW:Ge+30, Schaden 2W6.

#### Adler

In: t50

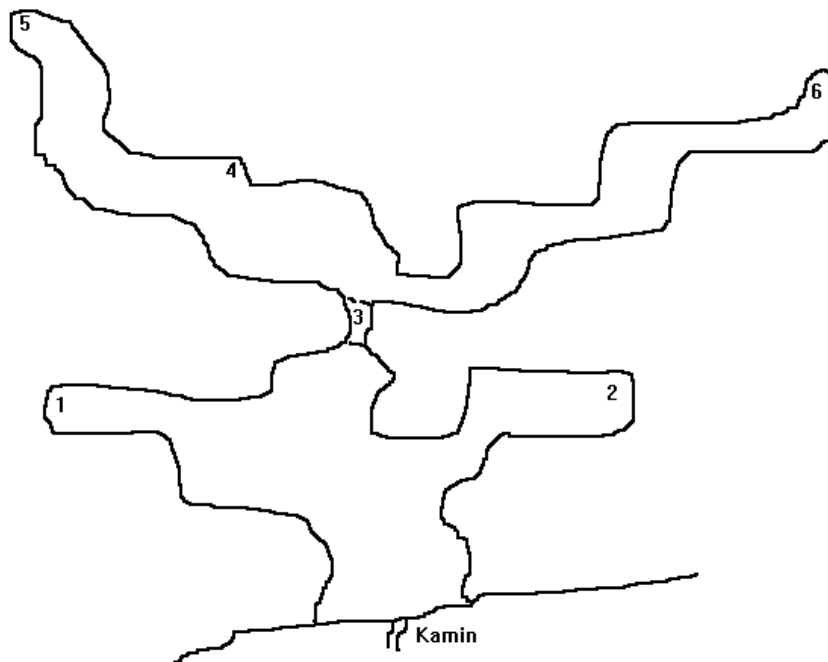
Grad2 LP7 AP9 Res+11/13/11 OR RW70 HGW30 B3/120 Abwehr+13

Angriff: Schnabel+7 (1W6+1), Klauen+7 (1W6)

Bes.: WM+4 auf EW: Angriff und WM+2 auf Schaden bei Klauenangriff nach Sturzflug aus min. 20 m Höhe

### Das Tal der Geister

Der Kamin führt auf eine kahle Hochfläche, die von steilen, ebenfalls kahlen Bergen eingerahmt wird und eine Fläche von einigen Quadratkilometern aufweist.



### 1. Höhle der Argui

Die Argui ist hilfreich und wird den Abenteurern in verzweifelten Situationen beistehen. Sie kann darüber Auskunft geben, wer in welcher Höhle lebt.

<b>Argui (Genius/Frodefolk)</b>	In: m90
Grad 5 LP- AP30 Res+15/15/15 OR RW100HGW100 B100 Abwehr+17	
Angriff: Berührung+9 (1W6+1 LP Entzug von Lebensenergie)	
Zaubern+17: Flammenkreis - Kälteschutz (auf andere) - Bannen von Dunkelheit	
Bes.: regeneriert 1 AP/h; immun gegen Feuer, Blitz, Kälte	
Aussehen: wie Irrlicht (kalte 20 cm hoheFlammenlohe), pulsiert beim sprechen, kühle weibliche Stimme	

### 2. Höhle des Inguma

Der Inguma kann seine Höhle nur nachts verlassen. Ansonsten tut er das, wofür er da ist, nämlich Angst verbreiten und Menschen die Kehlen zudrücken. Man kann ihn nur mit **EW: Wahrnehmung** bei Lichtschein sehen.

<b>Inguma (Frodefolk - Luft)</b>	In: m50
Grad 5 Lp- AP25 Res+15/15/15 OR RW80 HGW50 B24 Abwehr+14	
Angriff: -	
Zaubern+15: Angst. Erdrosseln (nur im Dunkeln) (H&D S. 72)	
Bes.: erleidet nur Schaden bei schwerem Treffer mit mag. Waffe; immun gegen Feuer, Kälte, Blitz, Gift und Zauber, die einen mat. Körper voraussetzen	
Aussehen: Schemen eines Menschen mit Hörnern und Schwanz; wirkt auf den ersten Blick wie ein Schatten uns ist nur bei Lichteinfall zu sehen	

### 3. Der Tunnel des Bildurais

Der Bildurais versteckt sich und wird versuchen, die Abenteurer einzuschläfern. Danach quält er sie mit Alpträumen. Den Bildurais kann man nur bei Lichtschein mit erfolgreichem **EW: Wahrnehmung** sehen. Bildurais hat in einer Höhle der Aihirra-Haio „Großes Juju“ gefunden und Gaueko überbracht.

**Bildurais** (Frodefolk - Luft)

In: m70

Grad 5 LP- AP25 Res+15/15/15 OR RW80 HGW50 B24 Abwehr+14

Angriff: -

Zaubern+15: Angst, Stimmen werfen, Alpträume (H&amp;D S.71), Schlaf

Bes.: erleidet nur Schaden bei schwerem Treffer mit mag. Waffe; immun gegen Feuer, Kälte, Blitz, Gift und Zauber, die einen mat. Körper voraussetzen

Aussehen: Schemen einer Eule; wirkt auf den ersten Blick wie ein Schatten uns ist nur bei Lichteinfall zu sehen

**4. Höhle des Kerbelz**

Tagsüber streift Kerbelz im Tal herum, nachts befindet er sich in seiner Höhle. Kerbelz ist der Schtzgeist der Hirten und Hirten und bekämpft Krankheiten. Er heilt die Abenteurer von Krankheiten, Verletzungen und Giften und taucht auch in verzweifelten Situationen auf, um den Abenteurern zu helfen. Er kann außerdem darüber Auskunft geben, wer in welcher Höhle lebt. Kerbelz weiß um den Zustand des Atxegorri, kann ihm aber nicht helfen, da er nicht weiß, was ihm fehlt. Er ist jedoch in der Lage, Peithan seine menschliche Gestalt wiederzugeben.

**Kerbelz** (Frodefolk - Erde)

In: m70

Grad 5 LP- AP25 Res+15/15/15 TR RW80 HGW80 B24 Abwehr+14

Angriff: Hörner+7 (1W6)

Zaubern+15: alle Zauber gegen Wunden, Gift und Krankheit

Bes.: erleidet nur Schaden bei schwerem Treffer mit mag. Waffe; immun gegen Gift; regeniert 1AP/Runde

Aussehen: großer schwarzer Ziegenbock

**5. Höhle des Atxegorri**

Der Atxegorri liegt in Menschengestalt auf dem Boden Höhle; er ist sehr geschwächt (0 AP). Er bittet die Abenteurer, ihm zu helfen. Gaueko hat seine Lebensenergie gestohlen und kann nun ohne sein Einschreiten Schalten und Walten, wie er will. Wie er ihm die Lebensenergie stehlen konnte, weiß er auch nicht. Atxegorri kann den Abenteurern nur sagen, wer in welcher Höhle lebt.

**Atxegorri (Elementarmeister Luft)**

In: m90

Grad 10 LP- AP100 Res+20/20/20 OR RW150HGW150 B120 Abwehr+16

Angriff: als Mensch Faust+10 (1W6+6); als Stier Hörner+10 (2W6+6)

Zaubern+18: Elementenwandlung - Macht über magische Wesen (nur Elementare Luft) - Macht über Unbelebtes (bis 1 Tonne) - Verwandeln - Versetzen - Bannen von Dvergar, Bannen von Elementargeistern, Bannen von Spaefolk, Dvergar beschwören, Elementargeist beschwören, Spaefolk beschwören I-IV (nur Luft); zusätzlich: Windstoß - Wirbelwind - Sturmwind

Bes: automatisch: Erkennen von Unsichtbaren, Übernatürlichem, Illusion; nur mit mag. Waffen zu treffen; Gegenzaubern+18 (ausgenommen Magie der beschwörer), Infrarotsicht

Aussehen: roter Jungstier/Mensch

**6. Höhle des Gaueko**

Tagsüber schläft der Gaueko und kann überrascht werden, nachts streift er durch die Gegend. In der Höhle liegt gur sichtbar in einer Felsnische ein Lederbeutel mit „Großem Juju“ (ein magischer Beutel mit allerlei Schamanen-Zutaten), mit dem ein Zauberkundiger dauerhaft alle AP abziehen kann. Der Zauber vergeht, wenn der Beutel zerstört wird.

**Gaueko (Elementarmeister Luft)**

In: m90

Grad 10 LP- AP100 Res+20/20/20 OR RW150HGW150 B120 Abwehr+16

Angriff: Umhüllen+15 (Ersticken: siehe Tauchen)

Zaubern+18: Elementenwandlung - Macht über magische Wesen (nur Elementare Luft) - Macht über Unbelebtes (bis 1 Tonne) - Verwandeln - Versetzen - Bannen von Dvergar, Bannen von Elementargeistern, Bannen von Spaefolk, Dvergar beschwören, Elementargeist beschwören, Spaefolk

beschwören I-IV (nur Luft); zusätzlich: Bannen von Licht - Hauch des Winters - Eisiger Nebel - Angst - Namenloses Grauen

Bes: automatisch: Erkennen von Unsichtbaren, Übernatürlichem, Illusion; nur mit mag. Waffen zu treffen; Gegenzaubern+18 (ausgenommen Magie der beschwörer), Infrarotsicht

Aussehen: finsterer Schatten, schwarze Wolke (27 qm)

## Die Rückkehr

Gelingt es den Abenteurern, das „Große Juju“ zu zerstören, erhält Atxegorri sein AP wieder und es kommt zu einem Kampf zwischen ihm und Gaueko, den er automatisch gewinnt. Danach trägt er die Abenteurer in seiner Stiergestalt durch die Luft zurück zum Steinkreis. Dort trägt er ihnen auf, in der Mitte zu graben, verabschiedet sich und entschwindet. In der Mitte des Steinkreises finden die Abenteurer in i m Tiefe ein großes tönernes Gefäß mit Wertgegenständen im Wert von 3000 GS.

Nun müssen die Abenteurer noch die Klamm des Tarto durchqueren. Am Menhir treffen sie auf den inzwischen wieder zum Menschen gewordenen Peithan. Wenn alle das Dorf der Roten Adlerschwinge erreichen, werden sie wie Helden gefeiert, da alle Bewohner die Taten der Abenteurer in ihren Träumen mit verfolgten. Die Stammesführerin Acrolat bedankt sich ebenfalls mit einem Geschenk, drei mag. Wurfäxten +1/+1 (ABW 3%, Wert: je 275 GS); auch Peithan bedankt sich, in dem er drei Schriftrollen überreicht (Angst, Zauberstimme, Vögel rufen). Befindet sich Talorca in der Gruppe, so wird sie wieder in Ehren in den Stamm aufgenommen und alles ist vergeben und vergessen. Der sonstige Rückweg vergeht ohne Zwischenfälle.