

Skiathos 16 / Goldenes Lai-Ca'at

Midgard-Regeln, 3. Edition)

In Skiathos

Die Abenteurer sitzen im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ an ihrem Stammtisch. Es ist Abend und der Schankraum ist gut gefüllt. Zwei Neuankömmlinge betreten den Raum und wenden sich an den Wirt, ein bewaffneter Hüne und ein kleines altes Männlein. Der Wirt geleitet sie an den Tisch der Abenteurer.

Der Alte stellt sich vor als Prof. Spirolamo. Sein hünenhafter Begleiter stellt sich hinter ihn und hat ein waches Auge auf alles. Prof. Spirolamo sucht seinen früheren Schüler Odysseus A. Basilios. [Ist dieser abwesend, gibt er sich auch mit seinen Freunden zufrieden.]

Er berichtet, dass er in seinen Forschungen nach einer sagenhaften Stadt der Mun endlich weiter zu kommen scheint. Ein wenig Vertrauen erweckender Zarde namens Bashurbanipal [der den Abenteurern bekannte Hehler] hat ihm den Erwerb eines fehlenden Teils einer Karte in Aussicht gestellt, die zu der sagenhaften Stadt führen soll. Er wollte eigentlich Odysseus bitten, ihn zu begleiten.

Prof. Spirolamo Spirolamo ist Prof. für munische Geschichte an der Historischen Fakultät der Polythenischen Universität zu Benelano. Seinen Begleiter stellt er vor als Olynthos, einen gewerbsmäßigen Leibwächter. Er sucht bereits seit langer Zeit nach der munischen Stadt Lai-Ca'at im Ral Partha in Zardos. Er versucht, die Abenteurer anzuheuern, indem er ihnen die Wichtigkeit der wissenschaftlichen Entdeckung klarzumachen versucht. Von den ungeheuren Reichtümern wird er höchstens in einem Nebensatz oder direkt angesprochen sprechen.

Die Karte

Der den Abenteurern bekannte Hehler Bashurbanipal wird versuchen, den Preis für den fehlenden Teil der Karte in die Höhe zu treiben, lässt sich von den Abenteurern aber dazu bewegen, einen angemessenen Preis, z.B. durch Einschüchterung, zu akzeptieren. Prof. Spirolamo stehen 1.800 GS zur Verfügung. Bashurbanipal wird nicht unter 800 GS gehen.

Danach studiert Prof. Spirolamo die zusammengesetzte Karte. Sie ist in munisch geschrieben und enthält detaillierte Anweisungen. Er stellt dabei fest, dass ein bestimmter Gegenstand besorgt werden muss, der sogenannte Stein von Lai-Ca'at. Wird Bashurbanipal danach gefragt, bricht dieser in schallendes Gelächter aus, denn dieser überaus wertvolle Edelstein zielt die Krone des Priesterkönigs der zardischen Stadt Pakurru. Wird Spirolamo von den Abenteurern befragt, wie er in Besitz dieses Gegenstandes gelangen will, wird er in seiner Naivität davon ausgehen, dass der Priesterkönig sicherlich Verständnis dafür haben wird, das Artefakt für eine wissenschaftliche Expedition zur Verfügung zu stellen.

Prof. Spirolamo Spirolamo

In: m100

Grad 0 LP8 AP20 Res+13/13/13 TR RW30 HGW20 B18 Abwehr+10

Angriff: Stab der Lähmung+7 (wie Zauber „Lähmung“ (ABW 3%, Wert: 1000 GS)

Bes.: munisch 4 - zardisch 4 - Sagenkunde (Mun, Polythene, Zardos) +16 - Lesen von Zauberschrift - Siegelkunde - Heraldik - Malen/Zeichnen - Rechnen

Bes.: 10 magische Perlen, die beim herunterschlucken wie der Zauber „Unsichtbarkeit“ funktionieren (Wert: je 100 GS)

Nach Pakurru

Die Abenteurer erhalten Gelegenheit, in Skiathos ihre Ausrüstung zu vervollständigen; dafür gibt ihnen Prof. Spirolamo 100 GS. Außerdem kommt er für die Reisekosten auf (100 GS). Er entlässt dafür seinen Leibwächter Olynthos.

Die Reise nach Pakurru geht erst per Schiff in fünf Tagen nach Thalathat und von dort aus mit dem Flussboot in fünf Tagen nach Pakurru.

[Zu einem Zwischenfall kommt es in Thalathat, wenn ein Abenteurer aus dem Szenario 04 - Der Zikkurat von Thalathat - dabei ist. In diesem Fall alarmiert ein aufmerksamer Hauptmann 1W6+2 Wachen und verfolgt die Gruppe bis zum Hafen, aber nicht auf dem Wasser.]

Hauptmann	In: m70
Grad 3 LP14 AP25 Res+11/13/11 PR RW50 HGw70 B16 Abwehr+12	
Angriff: Kurzschwert+8 (1W6+1)	

Gardist	In: m50
Grad 2 LP14 AP15 Res+11/13/11 PR RW50 HGW70 B16 Abwehr+12	
Angriff: Kurzschwert+6 (1W6+1), Stoßspeer+6 (1W6+1), großer Schild+2	

Die Reise nach Pakurru vergeht ereignislos. Alle machen einen PW: In +30; bei Erfolg erhält man „zardisch 1“.

In Pakurru

Pakurru ist ein typisch zardischer Stadtstaat, dessen Hoheitsgebiet lediglich eine Tagesreise mit dem Streitwagen in jede Richtung umfasst. Pakurru hat etwa 9.000 Einwohner und besteht im wesentlichen aus kleinen quadratischen Ziegelhäusern, einem großen Tempelbezirk, der von einem Zikkurat beherrscht wird, in dem den Göttern Belon (H), Astar (K) und Urru (F) geopfert wird, einen kleinen Palastbezirk und einem wunderschönen Garten, der jedem zugänglich ist. Die Menschen sind freundlich und geschäftstüchtig; die Regierung des kunstsinnigen Priesterkönigs Lagasch IV. gilt als milde. Überall herrscht rege Bautätigkeit, verursacht durch den Verschönerungswillen Lagaschs IV. Einziger Kritikpunkt der Bevölkerung ist die dadurch entstandene ansteigende Steuerlast und der niedrige Lohn aller Staatsangestellten, was zur Bestechlichkeit führt.

Um an den Stein von Lai-Ca'at zu kommen gibt es vier Möglichkeiten:

- Es tritt der völlig unwahrscheinliche Fall ein, dass Lagasch IV. überredet wird, den Stein zur Verfügung zu stellen. In diesem Fall werden die Abenteurer von einem Hauptmann und 10 Mann der Leibgarde begleitet. Allerdings werden drei Gardisten im Laufe des Abenteuers versuchen, den Stein zu entwenden und der Hauptmann hat den Befehl, alle Schätze von Lai-Ca'at dem König zu überbringen und keine Zeugen zu hinterlassen.
- Die Abenteurer können in den Palast einbrechen und den Stein aus der Schatzkammer stehlen.
- Sie bestehlen den Priesterkönig, wenn dieser bei einem zeremoniellen Ereignis seine Krone trägt, an der besagter Stein angebracht ist. Solcherart Gelegenheiten ergeben sich praktisch jeden dritten Tag, an dem Lagasch IV. ein neu errichtetes Gebäude einweihet oder an zahlreichen religiösen Riten teilnimmt.
- Die Abenteurer bestechen eine oder mehrere Personen, die ihnen den Stein beschaffen, wobei der Preis abhängig von Stellung und Risiko der betreffenden Person abhängt.

Die Schatzkammer

Informationen über die Lage der Schatzkammer, die Bewachung, etc. lassen sich mit **EW: Gassenwissen** und 100 GS Schweigegeld erhalten. Dabei ist entweder eine 10 m hohe Ziegelmauer zu überwinden oder ein Tor mit 6 Wachen zu durchqueren. Der Palast selbst hat zahlreiche unbewachte Eingänge. Das Gebäude hat nur ein Erdgeschoss, aber gewaltige hohe Decken; er ist quadratisch und die Gänge und Räume sind symmetrisch angelegt. Drei Wachen halten ständig vor der Schatzkammer Wache. Im ganzen Palast sind tagsüber ständig Zivilisten, Wachen und Priester unterwegs. Des Nachts ist es ruhig. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% auf jedem Flur oder in jedem Raum treffen die Abenteurer auf 1W6 Wachen; mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% treffen sie auf einen Priester. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 70 % treffen sie in einem Raum auf Zivilisten. In Räumen für höhergestellte Personen und der Repräsentanz dienenden Räumen befinden sich Wertgegenstände (W% GS = Gewichtx2). Da der Palast aufgrund zahlreicher An- und Umbauten labyrinthartig angelegt ist, wird einfach alle 4 m je 3x gewürfelt:

- (1) Gang führt geradeaus
 - (2) Gang führt nach rechts
 - (3) Gang führt nach links
 - (4) kleiner Raum
 - (5) großer Raum
 - (6) Saal
-
- (1) keine Tür
 - (2) Tür geradezu
 - (3) Tür links
 - (4) Tür rechts
 - (5) Tür rechts und links
 - (6) Tür geradezu, links und rechts
-
- (1) leer
 - (2) leer
 - (3) bewohnt
 - (4) bewohnt
 - (5) bewacht
 - (6) bewacht

Nach 15 x Würfeln wird die Schatzkammer gefunden.

Zivilist	In: m50
Grad 0 LP12 AP6 Res+10/10/10 OR RW50 HGW50 B24 Abwehr+10	

Wache	In: m50
Grad 2 LP14 AP15 Res+11/13/11 PR RW50 HGW70 B16 Abwehr+12	
Angriff: Kurzsword+6 (1W6+1), Stoßspeer+6 (1W6+1), großer Schild+2	

Priester	In: m60
Grad 2 LP12 AP12 Res+14/14/14 OR RW50 HGW50 B24 Abwehr+11	
Zaubern+14: Bannen von Dunkelheit - Handauflegen - Erkennen des Wesens der Dinge - Segnen - Austreibung des Bösen	

Bei den Zeremonien sind außer Lagasch IV. zahlreiche Zivilisten, mindestens 10 Wachen und je nach Anlass 3 - 12 Priester anwesend.

Nach Lai-Ca'at

Pakurru liegt am Rand des Waldes Ral Partha etwa auf halbem Weg zwischen den Städten Zoroas und Nardesh. In Richtung Wald führt eine Sandpiste durch mehrere Dörfer, die schwach frequentiert ist. Das letzte Dorf vor dem Ral Partha liegt 60 km yddlich von Pakurru entfernt. In dem Dorf heuert der Professor vier Träger und einen Waldläufer namens Sippurak an, der die Gruppe zu dem Orientierungspunkt führen kann.

Träger	In: m40
Grad 1 LP14 AP12 Res+10/11/11 OR RW60 HGW60 B24 Abwehr+11	
Angriff: Keule+5 (1W6+1)	
Bes.: Balancieren+12 - Klettern+12 - Springen+12 - Geländelauf+12	

Waldläufer	In: m80
Grad 2 LP16 AP20 Res+11/12/12 LR RW70 HGW70 B24 Abwehr+12	
Angriff: Bogen+7 (1W6), Dolch+7 (1W6+1), Stoßspeer+7 (1W6+2)	
Bes.: Balancieren+12 - Klettern+12 - Springen+12 - Geländelauf+12 - Wahrnehmung+4 - Spurenlesen+6 - Tierkunde+8 - Pflanzenkunde+8 - Kräuterkunde+8 - Schleichen+6 - Wetterkunde+12 - Himmelskunde - Scharfschießen+7 - Überleben im Wald+12	

Der Wald ist ein Mischwald mit Trockenhölzern (Pinien, Kiefern, Zedern, etc.), die Landschaft leicht hügelig. Es gibt keine Wege, aber der Wald ist meist recht licht, so dass das Vorankommen recht einfach ist; dennoch kann der Weg nur zu Fuß gemacht werden. Der Ral Partha ist so dünn besiedelt, dass sich keine Zivilisation bis dorthin vorgewagt hat.

Folgende Zufallsbegegnungen können eintreten:

- (1) zwei Riesenlibellen greifen an, man hört ihr Brummen schon von weitem

Riesenlibelle	In: t20
Grad 4 LP 13 AP 22 Res+12/14/12 KR RW100 HGW40 B6/120	
Abwehr+14	
Angriff: Biss+9 (1W6)	

- (2) ein Leopard greift von einem Baum aus an

Leopard	In: t50
Grad 4 LP12 AP25 Res+12/14/12 TR RW90 HGW80 B30 Abwehr+12	
Angriff: Tatze+9 (1W6), im Handgemenge zusätzl. Biß+9 (1W6), Hinterpfoten+9 (1W6)	

- (3) Zehn aggressive Barbaren kreuzen den Weg; sie sind vom Stamm der Ulasken

Barbar	In: m50
Grad 2 LP15 AP15 Res+11/13/11 TR RW70 HGW70 B24 Abwehr+12	
Angriff: Streitaxt+7 (1W6+2), Stockscheuler+7 (1W6), Dolch+7 (1W6+1)	

- (4) Fünf freundliche Barbaren kreuzen den Weg, sie geben den Abenteurern Essen, helfen Verletzten, etc. Sie sind vom Stamm der Hillerier und warnen vor den Ulasken (3).

Dabei sollten vor allem die angeworbenen Begleiter (mit Ausnahme des Waldläufers) unter den Angriffen zu leiden haben. Der Waldläufer wird erst entbehrlich, wenn der Fels mit dem Loch erreicht worden ist.

Der Weg zum Orientierungspunkt, ein großer Fels mit einem Loch, ist nach einer Woche Fußmarsch erreicht. Setzt man den Stein von Lai-Ca'at in das Loch und fällt das Licht des Sonnenaufgangs darauf, so weist ein gebündelter Lichtstrahl auf eine Stelle des Bodens. Gräbt man dort, stößt man unter einer 10 cm dicken Schicht Erde auf eine beschriftete Steintafel. Sie ist in munisch geschrieben und enthält präzise Angaben für den weiteren Weg. Die Reise führt zum Rand eines Meteoritenkraters Richtung Wes. Bis zum Fuß des Kraters ist es ein weiterer Tagesmarsch.

Auf dem Weg zum Krater sind vermehrt Pflanzen und Tiere unbekannter Art zu sehen und zu hören (**EW: Tierkunde, Pflanzenkunde**).

Der Kraterrand hat keine Öffnung, aber die Karte des Professors zeigt den einfachsten Weg hinüber, so dass nirgendwo geklettert oder balanciert werden muss.

Der Krater

Vom Fuß des Kraters bis zum Kraterrand ist ein weiterer Tagesmarsch vonnöten. Erreichen die Abenteurer den Grat, liegt unter ihnen ein dunstverhangener Urwald, aus dem exotische Gerüche und Geräusche aufsteigen.

Der Abstieg ist etwas schwieriger, so dass an zwei Stellen ein **EW: Klettern+10** gemacht werden muss. Außerdem greifen fünf Flugsaurier an.

Flugsaurier

In: t30

Grad 1 LP9 AP6 Res+10/12/10 LR RW80 HGW30 B6/60 Abwehr+11

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

Bes.: Treffer bei 18/19 auf Arm/Bein ist Flügel getroffen (und gebrochen)

Am Fuß der Kraters angelangt müssen die Abenteurer feststellen, dass sie in einem Dschungel stehen. Laut Prof. Spirolamo muss der Krater in voller Länge durchquert werden. Das Vorankommen ist sehr mühsam. Nach der Karte des Professors müssen die Abenteurer lediglich einem Bach folgen, da in der Mitte des Kraters ein See liegt.

Auf dem Weg zum See könne die Abenteurer folgenden Sauriern begegnen:

(1) **Raptor**

In: t30

Grad 10 LP26 AP50 Res+14/16/14 LR RW30 HGW150 B30

Abwehr+16

Angriff: Biß+11 (2W6+2)

Aussehen: etwa 4 m hoher Zweibeiner, nimmt im Kampf Fläche von 2x4 m ein

(2) **Stegosaurus**

In: t30

Grad 10 LP26 AP50 Res+14/16/14 KR RW30 HGW150 B24

Abwehr+16

Angriff: Biß+11 (2W6), Schwanzhieb+11 (1W6+3), gegen am Boden liegende Gegner

Trampeln+15 (2W6+2)

Aussehen: etwa 2,50 m hoher Vierbeiner mit Hornplatten auf dem Rücken und Stachelschwanz, nimmt im Kampf Fläche von 2x6 m ein

(3) **Triceratops** In: t30
Grad 10 LP26 AP50 Res+14/16/14 PR RW30 HGW150 B30
Abwehr+16
Angriff: Hörner+11 (3W6) oder Niedertrampeln (3W6 schwerer Schaden, wenn PW:RW mit WM+25 gelingt)
Aussehen: etwa 3 m hoher Vierbeiner mit Nackenschutz und drei Stirnhörnern, nimmt im Kampf Fläche von 3x5 m ein

Der Weg zum See dauert 2 Tage.

Vom Ufer des Sees kann man auf einem niedriger liegenden Ausläufer des Kraterrandes undeutlich größere Gebäude aus Stein erkennen.

Baut man ein Floß (Dauer: 2 h für Bootsbauer, Zimmerleute, etc. , ½ Tag für alle anderen) kommt man damit in gut zwei Stunden über den See. Geht man am Seeufer entlang, dauert dies einen weiteren Tag.

Beim Überfahren des Sees begegnen die Abenteurer mehreren riesigen und behäbigen Wassersauriern, die sich zwar neugierig nähern, aber nicht angreifen; werden diese angegriffen, fliehen sie. Sie bringen jedoch das Floß gefährlich ins Schwanken (**EW: Balancieren**, bei Misslingen Sturz ins Wasser). Im Wasser lauern jedoch ein Schwarm gefräßiger kleiner Fische.

Schwarm von Fressfischen In: t20
Grad 5 LP20 AP20 Res+10/10/10 OR RW60 HGW- B20 Abwehr+0
Angriff: Kollektivangriff+9 (3W6)

Beim Umgehen des Sees begegnen die Abenteurer zwei der oben angeführten Saurier.

Am gegenüberliegenden Ufer angekommen ist es noch ein halber Tagesmarsch bis zum Fuß des Ausläufers. Dort begegnen die Abenteurer einem der oben aufgeführten Saurier. Mitten im Kampf erscheinen 20 Barbaren, die zwar den Abenteurern im Kampf beistehen, diese dann aber danach zu gefangen nehmen versuchen. Die Barbaren weisen eine ungewöhnlich rötliche Hautfarbe auf. Gelehrte (Mun) können diese als wahrscheinliche Nachfahren der Mun identifizieren. Die Sprache ist eine Abart des munischen (munisch 3). Die Barbaren tragen auffälligen Goldschmuck. Auch das Metall ihrer Waffen scheint einen hohen Goldanteil zu haben (Schaden WM-2).

Krater-Barbaren In: m50
Grad 1 LP12 AP8 Res+10/10/10 =R RW60 HGW50 B24 Abwehr+11
Angriff: Axt+5 (1W6), Netz+5, Bogen+5 (1W6)

Gelingt ihnen die Gefangennahme, werden die Abenteurer entwaffnet und mitsamt ihrer Habe über einen gut gesicherten steilen Pfad in die Ruinenstadt gebracht. Können die Abenteurer der Gefangennahme entkommen, bleibt ihnen als einziger Weg der mehrere Kilometer lange steile und schmale Serpentinpfad in die Ruinenstadt, der an drei Stellen mit gut gesicherten Bambuspalisaden, hinter denen je drei Barbaren-Krieger Wache halten. Die Krieger werden wiederholt versuchen, die Abenteurer (z.B. mit Netzen) gefangen zu nehmen.

In Lai-Ca'at

Die Ruinen von Lai-Ca'at sind gut erhalten und weisen eine strenge, eher schmucklose Architektur auf. Die Gebäude sind häufig mit primitiven Mitteln ausgebessert und bewohnbar gemacht. Die Siedlung umfasst einige Hundert Bewohner. In einiger Entfernung kann man fruchtbare Felder sehen. Alle Menschen tragen reichen Goldschmuck.

Die Abenteurer werden in einem geräumigen und sauberen Gebäude mit einer von außen verriegelbaren Tür untergebracht, das sonst wahrscheinlich als Lager dient. Man behandelt sie ein bisschen grob, fügt ihnen aber keinen weiteren Schaden zu. Vor der Tür stehen vier aufmerksame Wachen. Man bringt ihnen nach einer Weile etwas zu essen und Verletzte werden mit Erster Hilfe behandelt.

Mit **EW: Wahrnehmung +5** ist ein Mensch zu sehen gewesen, der eine auffällig andere Hautfarbe hat. Es handelt sich dabei um den Nachfahren eines Zarden, der die Stadt zufällig entdeckte und hierbleiben musste.

Nach einer Stunde des Wartens werden sie von 10 Kriegern flankiert in ein repräsentatives, großes Gebäude gebracht. Am Ende eines über und über goldgeschmückten Saales wartet eine wunderschöne munische Barbarenkönigin, deren Haut lediglich von ein bisschen Schmuck bedeckt ist. Die Krieger bedeuten den Abenteurern, niederzuknien, aber die Barbarenkönigin hebt den Befehl auf. Sie spricht die Abenteurer in gebrochenem polythenisch an und gibt ihren Namen als Moctéhe an.

Moctéhe ist wissbegierig, abenteuerlustig, charmant und hochintelligent. Sie unterhält sich völlig unbefangen mit den Abenteurern und gibt zu, dass sie sehr froh darüber ist, wenn Fremde kommen, da sie von diesen neues erlernen können. Aber aus Gründen der „Staatsräson“ wird sie die Abenteurer nicht gehen lassen. Zu groß ist die Gefahr, dass Goldjäger auftauchen und ihr kleines Volk zerstören.

Renitente Abenteurer werden wieder in das Gefängnis gesteckt, alle anderen, insbesondere Prof. Spirolamo, können sich frei in der Siedlung bewegen. Die Bewohner sind freundlich und hilfsbereit, die Krieger, insbesondere die Hauptleute bleiben misstrauisch. Alle Räume und Gebäude sind - mit Ausnahme der privaten - frei zugänglich. Die Abenteurer können Kunst, Architektur und z.T. raffinierte Technik (z.B. Bewässerung, Kanalisation, Wassertoiletten, Aufzüge) bewundern. Insbesondere Spirolamo ist hellauf begeistert. Möglich ist auch ein Angriff durch Saurier, insbesondere Flugsaurier, der durch mehrere Ballisten abgewehrt wird. Magische Artefakte finden sich jedoch nicht. Auf Nachfragen kann Moctéhe erzählen, dass bereits vor langer Zeit sämtliche magischen Gegenstände von einer ihrer Vorgängerinnen an der tiefsten Stelle des Sees versenkt wurden.

Die Abenteurer können sich nun überlegen, ob sie an diesem Ort für immer bleiben wollen oder ob sie fliehen. Da das Gold völlig ungesichert herumliegt, können sie davon bei ihrer Flucht mitnehmen, soviel sie tragen können (1kg Gold = 100 GS). Spirolamo hingegen ist am Ziel seiner Träume und wird in Lai-Ca'at bleiben. Er wird die Abenteurer bei ihrer Flucht nicht unterstützen, sie aber auch nicht verraten. Er überlässt ihnen den Stab der Lähmung und die verbliebenen Perlen der Unsichtbarkeit sowie das übriggebliebene Geld.

Flucht aus Lai-Ca'at

Der Rückweg gestaltet sich wie der Hinweg, d.h. pro Tag im Krater greift ein Saurier an, auf dem See kommt es zu einer weiteren Begegnung, nur die Flugsaurier, die beim Abstieg in den Krater angriffen, entfallen. Dafür werden die Abenteurer bis zum Kraterrand von 30 Kriegern verfolgt. Diese werden aber auch durch Angriffe von Sauriern behindert.

Welchen Weg die Abenteurer zurück nach Skiathos einschlagen, ist ganz ihnen überlassen.