Die Kammer der Mada

Ein Beitrag zum Abenteuerwettbewerb
auf Aves Spuren IV

Sigum e Horis
Presso Solum

Hinweis

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des Abenteuerwettbewerbs **Auf Aves Spuren IV**, einer Kooperation von Helden.de, dem DSA-Hexenkessel, den Selemer Tagebüchern und dem Ulisses Forum.

Dieses Abenteuer und alle weiteren Einsendungen des Abenteuerwettbewerbs stehen auf den folgenden Webseiten zum Download bereit:

http://www.helden.de

http://www.dsa-hexenkessel.de

http://www.selemer-tagebuecher.de

Spielhinweis:

Das Abenteuer kann Meisterinformationen zu anderen (offiziellen) Abenteuern enthalten und kann dank seiner inoffiziellen Natur auch in manchen Details offiziellen Setzungen widersprechen.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner.
Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Kammer der Mada

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Einsteiger-Helden und einen erfahrenen Meister
Zyklopen-Inseln, zu beliebiger Zeit

von Markus Weisenhorn

In Rethis wird die Heldengruppe engagiert nach Hylpia aufzubrechen, um dort eine geheimnisvolle Höhle zu finden. Die Zeit drängt jedoch, denn jemand anderes ist auch schon auf dem Weg dorthin. Und Vorsicht ist geboten, denn die letzte Heldengruppe wurde dort von einer Horde Minotauren aufgerieben.

Inhalt

Einleitung……3
Das Abenteuer…….3
Vorgeschichte……..4
Das Abenteuer in Kürze……..5
Rethis……..5
Hylpia……..6
Geographie……..6
Pflanzenwelt……7
Tierwelt……7
Begegnungen und Entdeckungen……8
Die Kammer der Mada……14
Das Ende……..15
Anhang 1 – Dramatis Personae……16
Anhang 2 – Karten ……..19

Einleitung

„Mada tanzte. Und als ihr Fuß zum siebten Mal niederging, traf er die westlichen Wasser, und die Fische darinnen vielen ihr zu Füßen und wurden sehend und wissend von ihrem Tanz. Und die Wälle und Mauern der Festung brachen, und die Kraft *floss in Strömen aus ihr hervor.“*

- Madas Tanz, *siebter Sang. Überlieferung innerhalb der Schwesternschaft der Mada*

„Oh göttlicher Nandus, gepriesen seist du, der du den Fragenden Antworten gibst, die nie das Ende sind, sondern stets der Beginn einer neuen Frage.“

- *Die reisende Geweihte Telemache Sphareios, nachdem ihr NANDUS‘ SCHRIFTKENNTNIS den Namen* Sharitnar *auf einer an den Strand gespülten Steintafel enthüllte. Pailos, 1001 BF*

Das Abenteuer

Die Kammer der Mada ist ein Abenteuer für das Rollenspiel **Das Schwarze Auge**, das deshalb für einen erfahrenen Meister empfohlen ist, da es keinen geradlinigen Handlungsstrang gibt und sehr viel von den Entscheidungen der Helden abhängt, der Meister also viel improvisieren muss.
Außerdem ist angegeben, dass es ein Abenteuer für Einsteiger-Helden ist. Dies ist korrekt, doch sollte es für einen erfahrenen Meister kein Problem sein, das Abenteuer auch für erfahrene Helden interessant zu gestalten.

Und so bleibt mir nichts weiter, als Ihnen ein spannendes Abenteuer und einen tollen Abend zu wünschen.

Die Zwölfe mit euch!

Vorgeschichte:

Die heutigen Zyklopen-Inseln sind lediglich die Reste eines weitaus größeren vulkanischen Archipels, dessen Hauptinseln schon vor langer Zeit durch den Ausbruch seiner größten Feuerberge versunken sind. Dieses Reich nannte sich *Sharitnar* und wurde beherrscht vom mysteriösen Volk der dreiäugigen *Alten,* auch *Bashuriden* oder *Archäer* genannt, von denen seit jener Naturkatastrophe vor unzähligen Jahrhunderten niemand mehr etwas gehört hat. Auf den Zyklopen-Inseln aber finden sich zahlreiche Bauwerke, die noch aus jener Zeit stammen und immer wieder tauchen Artefakte jenes Reiches auf.

Die *Alten* waren ein von Mada-Mythen geprägtes Volk von mächtigen Zauberkundigen. Viele ihrer Orte und Artefakte strahlen eine noch heute wahrnehmbare magische Aura aus und sind auffällig häufig mit der Mond-Symbolik versehen.

In **Rethis** nun lebt der Adlige Aisyphan Zaturias (Siehe Anh. 1), ein äußerst geschichtsinteressierter Mann. Er hat eine Heldengruppe engagiert zur noch recht unerforschten Insel **Hylpia** zu reisen, um dort nach Artefakten, wenn möglich aus der Zeit *Sharitnars* zu suchen. In der Tat sind die drei ausgesandten Männer dort fündig geworden und haben eine Kammer mit seltsamen Symbolen entdeckt, wurden jedoch von einer Horde Minotauren aufgerieben. Nur einer der Männer, Alrikos Ykladis konnte entkommen. Er ist nach Rethis zurückgekehrt und hat seinem Kyrios (‚Herr‘) Zaturias von den Geschehnissen berichtet und auf einer Karte die ungefähre Lage der Kammer eingezeichnet.

Nach seiner Entlohnung hat Alrikos sich dann in eine Taverne gesetzt und entgegen der Anweisung seines Herrn lauthals von seinem Abenteuer geprahlt. Vor allem zwei Personen sind dadurch auf die Geschichte und vor allem auf die Kammer aufmerksam geworden: der Phex-Jünger Avasios Xanthalias und die Hexe Iokaste Tyrakis (Siehe Anh. 1). Die beiden wissen jedoch nichts voneinander, sie waren nur rein zufällig zur selben Zeit am selben Ort. Und wie es der Zufall weiter will, sind beide Mitglieder von konkurrierenden Geheimgesellschaften.

Avasios, Mitglied der *Sha'ay Mada*, ergriff noch in derselben Nacht die Initiative. Er stieg im Anwesen des Zaturias ein und entwendete die Karte, anschließend tötete er Alrikos, damit keine weitere Karte angefertigt werden könne. Seine Hoffnung ist es in der Kammer Hinweise auf den Stein der Mada oder gar ihn selbst dort zu finden.

Iokaste hingegen hat daraufhin sofort Kontakt mit ihren Schwestern aufgenommen um sich zu beraten.

Das Abenteuer in Kürze:

Die Helden werden von Kyrios Zaturias in den Dienst genommen und brechen unverzüglich nach Hylpia auf. Iokaste nun hat von der Schwesternschaft den Auftrag erhalten die Kammer zu finden und bringt in Erfahrung, dass die Heldengruppe dorthin aufbricht. Sie folgt Ihnen des Nachts auf Ihrem Besen im Schutze der Mada.

Die Helden werden nun die Insel Hylpia erforschen (oder ohne Entdeckerlust direkt zu ihrem Ziel marschieren) und schließlich die Kammer finden. Dort werden sie von einer Horde Minotauren erwartet, auch Avasios ist dort, ebenso Iokaste, so dass einem fulminanten Endkampf nichts mehr im Wege steht.

Die Kammer selbst birgt nichts, was die Helden interessiert, auch nichts für Avasios. Es ist eine Kammer aus den Zeiten Sharitnars, in der sich Mada-Rituale durchführen lassen, also eine wichtige Entdeckung für die Schwesternschaft.

Rethis

Weshalb die Helden in Rethis sind, sei ganz Ihnen überlassen, werter Meister. Möglicherweise wegen einem anderen Abenteuer? Jedenfalls sollte Kyrios Zaturias min. einen der Helden kennen (sei es von einem gemeinsamen Bekannten oder einem frühen Auftraggeber) und ihm vertrauen. Er lädt die Helden zu sich in sein reiches Anwesen ein, das regelrecht vollgestopft ist mit Kunstwerken und Antiquitäten und erklärt ihnen seine missliche Lage, nämlich dass jemand kürzlich (vor vier Tagen) bei ihm eingebrochen sei und eine Karte entwendet habe. Weiters sei der einzige Mann, der imstande war diese Karte zu zeichnen, ermordet worden. Aus seinem Gedächtnis heraus hat Aisyphan eine Karte reproduziert (Siehe Anhang 2), die er den Helden übergibt und sie bittet, dorthin aufzubrechen, die Kammer zu untersuchen und mögliche Artefakte für ihn zu bergen, bevor ein verfluchter Dieb diese in die Hände kriegt. Auf mögliche Fragen der Helden antwortet er so gut er kann (Siehe Vorgeschichte).

Sollten die Helden den Auftrag annehmen (Aisyphan ist durchaus bereit für die Schifffahrt und andere Spesen aufzukommen sowie noch 5D pro Kopf zu bezahlen), werden sie als nächstes eine Überfahrt organisieren wollen. Das Problem an der Sache ist aber, dass man nur über langwierige Umwege nach Hylpia kommt, denn nur Schiffe aus Phrygaios fahren die

beiden Inseln Dubar und Hylpia an. Und nach Phrygaios kommt man nur über Skebos auf Pailos. Falls die Helden im Hafen nach einem direkten Weg von Rethis nach Hylpia fragen, werden sie erfahren, dass vor zwei Tagen erst ein Mann für eben diese Überfahrt gut bezahlt habe. Und sie werden weiter erfahren, dass am nächsten Tag ein Schiff nach Skebos ablegt, für 3D zusätzlich pro Kopf aber einen Umweg machen würde und die Helden per Beiboot am Strand der Insel aussteigen lassen würde (eine Menschenkenntnis-Probe zeigt, dass die Helden dem Kapitän vertrauen können).
Lange Fahrt: 10 Tage, 6D pro Kopf.
Kurze Fahrt: 2 Tage, 9D pro Kopf.
Die Helden werden sich vermutlich für die kurze Fahrt entscheiden und am nächsten Morgen aufbrechen. Die Überfahrt verläuft ohne Probleme (es sei denn, Sie bauen einen Piratenüberfall oder einen Sturm ein) und schließlich gelangen sie zur Nordspitze der Insel Hylpia, wo sie mit einem Beiboot an den Strand gebracht werden (Siehe Anhang 2: Stelle ist auf Karte markiert).
Der Kapitän des Schiffes erklärt noch, dass er in genau zwei Wochen wieder hier vorbeikommen werde. Wenn die Helden dann am Strand seien, nehme er sie wieder mit, ansonsten müssten sie selber schauen, wie sie von diesem Eiland wegkämen.

Hylpia

Auf Hylpia gibt es keinen vorgefertigten Handlungsstrang. Die Helden sollten lediglich irgendwann die Kammer der Mada erreichen. Im Folgenden wird die Insel beschrieben und es hängt ganz von den Helden ab, in welche Richtung sie gehen und dementsprechend was ihnen begegnet. Am idealsten wäre es die Helden immer wieder zu fragen in welche Himmelsrichtung sie gehen möchten (mit anschließender Orientierungsprobe) und dementsprechend den Weg auf der „richtigen“ Karte (Siehe Anh. 2) nachzuzeichnen (die Helden dürfen diese natürlich nicht sehen, damit das ‚Entdeckerfeeling‘ erhalten bleibt). Die Helden selbst haben ja die „fehlerhafte“ Karte bei sich und werden vermutlich damit versuchen zurechtzukommen.

Geographie:

Die Insel Hylpia ist von ihrem nördlichsten Punkt (der Landungsstelle der Helden) bis zum südlichsten Punkte ca. 40 Meilen lang und misst in der Breite zwischen 10 und 20 Meilen. Eine Reisegruppe schafft zu Fuß, wenn ungehindert, ca. 30 Meilen an einem Tag (bei 8

Stunden reiner Marschzeit), bei einem direkten Marsch würden die Helden die Kammer also in ca. 1,5 Tagen erreichen.

Der Süden und Südosten der Insel ist von einer Felskette geprägt mit ins Meer reichenden Riffen, die restliche Küstenlinie besteht aus einfachem Kieselstrand. Diese Felsen sind ziemlich steil, aber Dank vieler Vorsprünge leicht zu erklimmen. Die höchste Spitze ist ca. 500 Schritt hoch, an der südöstlichen Inselecke. In beide Richtungen werden die Felsen immer niederer.

Aus diesen Felsen entspringen zwei Bäche: einer mündet an der Westseite ins Meer (dort haben Fischer ein Dorf errichtet), der andere an der Ostseite, direkt nördlich der Felskette.

Pflanzenwelt:

Die Insel ist dicht bewaldet, hauptsächlich mit Zyklopenzedern und Goldpinien. Aufmerksame Helden werden aber auch Hyglailische Feigenbäume und wilde Aprikosenbäume entdecken.

Ein Pilz wäre für diese Insel besonders zu nennen: Der Tigerschirm (Sonnengelb, Schwarz gesprenkelt).

Der Tigerschirm
Gebiet: Zyklopen-Inseln
Ernte: Sommer/Herbst
Grundmenge: 1W6 Pilze
Dosis und Wirkung: Dieser Pilz ist sehr schmackhaft, doch wenn er nicht lange genug gekocht wird (min. 45 Min.), dann verursacht er eine schmerzhafte blaugrüne Beule oder eine schmerzhafte Blase (1W3 SP).
Haltbarkeit: 6 Tage / getrocknet 1 Jahr

Neben dem Tigerschirm kann auch noch das Ilmenblatt gefunden werden, eine bis zu 2 Schritt hohe Strauchpflanze mit hellgrünen, siebenfingrigen, leicht gezahnten Blättern, die zweimal im Jahr mit kleinen, blassroten Blüten blüht.

Ilmenblatt
Gebiet: Zyklopen-Inseln, Liebliches Feld
Ernte: Herbst bis Frühjahr
Grundmenge: W20 Blätter und Blüten
Dosis und Wirkung: Leichte Bewusstseinstrübungen und Entspannung beim Essen von W6 frischen Blättern und Blüten; getrocknete und gehäckselte Blätter und Blüten können geraucht werden, dann 2W6 Std. lang extrem beruhigend und leicht euphorisierend.
Haltbarkeit: als getrocknete Blätter 2W6+22 Monate
Preis: 6D pro Unze

Tierwelt:

Vor den Küsten der Insel gibt es sehr ertragreiche Fischgründe, weshalb sich hier ja auch Fischer niedergelassen haben und vielerlei Vogelarten kreisen über den Köpfen der Helden. Drei große Landtiere leben auf Hylpia: Wildscheine, verwilderte Phraischafe und Pailoswarane.

- Wildschweine sind altbekannte Tiere der Wildnis, die sich immer Mal wieder für kleinere Scharmützel mit Helden eignen. Falls dies der Fall sein sollte, hier die Werte:

Auftreten: 1W3+3 Tiere / Größe: bis 6 Spann / Gewicht: bis 250 Stein

MU 9 KL 5 IN 2 CH 2 FF 3 GE 7 KO 13 KK 12 INI 8

PA 6 LeP 26 RS 2 / Stoß/Biss: DK H AT 13 TP 1W6+3

GS 10 AuP 60 MR 0

Beute: bis 130 Rationen Fleisch, Hauer (Trophäe), Fell (billig) oder Leder (einfach)

- Phraischafe sind träge Schafe, die die edelste Wolle Aventuriens liefern. Von der Praioskirche etwa wird nur solche verwendet. Daneben geben sie auch noch Milch und die Widder tragen Hörner.

- Pailoswarane erinnern in ihrem Körperbau an hochbeinige Krokodile, doch halten sie sich vorwiegend auf dem Land auf. Sie haben einen langen Schwanz und kräftige Beine, mit denen sie überraschend schnell laufen können. Ihr Maul ist mit zahlreichen Zähnen bewehrt, die allerdings nicht scharf sind. Mit hoher Kraft versuchen sie Brocken aus einer Beute herauszureißen, die sie gierig verschlingen. Ausgewachsene Warane werden bis zu 3 Schritt lang.

Auf Hylpia befinden sich die Pailoswarane an der Küste südlich des Baches, der beim Fischerdorf ins Meer mündet. Und hier ihre Werte:

Auftreten: 1W6+2 Tiere / Körperlänge: bis zu 15 Spann / Gewicht: 150 Stein

INI 9 PA 4 LeP 35 RS 4 KO 15

Schwanz:	DK N	AT 15	TP 1W6+2
Biss:	DK H	AT 12	TP 1W6+3

GS 7 AuP 50 MR 6

Beute: 50 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (Leder, teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel)

<u>Begegnungen und Entdeckungen:</u>

Die Helden erreichen also die Insel Hylpia und werden mit einem Beiboot an Land gebracht. Diese Stelle ist auf der Landkarte in Anhang 2 eigens markiert. Die Helden stehen nun also vor der Wahl, ob sie der Küstenlinie in einer Richtung folgen wollen oder geradewegs nach Süden gehen oder irgendeinen anderen Weg einschlagen.

Auf Hylpia gibt es nun viele verschiedene Dinge, die die Helden entdecken können, je nachdem, welchen Weg sie einschlagen. Die Pflanzen- und Tierwelt wurde bereits beschrieben und es ist natürlich dem Meister überlassen, wie viel er davon einsetzen möchte und was er ignoriert.

<u>Das Fischerdorf:</u>

Das Fischerdorf an der Westseite der Insel ist mehr eine Barackenansammlung als eine Siedlung. Hier leben ungefähr 50 Menschen, die sich allesamt als Fischer verdingen. Den Helden wird vermutlich sofort auffallen, dass es hier keine Frauen gibt, was daran liegt, dass

die Minotauren der Insel diese immer wieder geraubt haben, bis die letzten geflohen und keine neuen nachgekommen sind. Die Fischer selbst stammen eigentlich aus Athyros auf der Insel Phrygaios, wo ihre Familien auch immer noch leben. Die Männer kommen lediglich für einige Monate im Jahr hier her um die reichen Fischgründe zu nützen und sich so Geld zu verdingen. Ein Schiff verkehrt einmal die Woche zwischen Hylpia und Phrygaios, das den gefangenen Fisch in den Heimathafen bringt (entweder lebend mit Salzwasser in Fässern oder geräuchert, bzw. gesalzen) und ein paar wichtige Lebensmittel hier lässt.
Das Zentrum des Dorfes bildet eine kleine Taverne, in der die Fischer jeden Abend zusammensitzen und wo die Helden gegen sehr gutes Geld auch etwas zu Essen und Trinken (ein kleiner Krug Bier für 3 S) bekommen können und gegen noch besseres auch einen Schlafplatz (3 D für eine Decke auf dem Boden). In dieser Taverne kehren auch öfters Piraten ein, was mit ein Grund ist, weshalb hier niemand einen permanenten Wohnsitz haben möchte, vor allem nicht Väter von Töchtern.
Die Fischer (Siehe Anh. 1) sind grundsätzlich sehr freundliche Leute, die aber nicht viel über die Insel wissen. Sie verbringen die Tage zur See und den Abend in der Taverne. Die Betreiber dieser sind selbst Fischer, die quasi als Nebenjob Wirt spielen. Aufgrund der Wildschweine und Minotauren wagt sich keiner in den Wald. Lediglich Belemanias Thorgantas (Siehe Anh. 1) passt nicht ganz in dieses Dorf. Er weiß von den drei Männern zu berichten, die vor einigen Wochen hier waren. Sie sind mit dem Schiff aus Phrygaios gekommen, doch nur einer hat es zurückgeschafft. Dieser hat jedoch kein Wort von sich gegeben, so dass niemand weiß, was wirklich passiert ist. Falls die Helden Belemanias nach Sharitnar befragen sollten, weiß er lediglich von der Statue des Rokor zu berichten. Er kann sie selber dorthin führen oder den Weg beschreiben. Dabei wird er sie vor den Pailoswaranen warnen, die zwischen Dorf und Statue leben. Über die Minotauren weiß er nur, dass sie irgendwo bei den Felsen hausen, deshalb bleibt er selbst im Nordwesten der Insel.

Piratennest:

Während ein Bach im Westen der Insel beim Fischerdorf ins Meer mündet, tut dies der zweite im Osten, und zwar direkt nördlich der Felsen. Die Küste hier ist eine gute Stelle um Anker zu werfen und so finden sich öfters Piraten hier ein um frisches Wasser aus dem Bach aufzunehmen. Manchmal erlegen sie auch ein Wildschein oder ein Phraischaf und feiern dann die ganze Nacht durch am Strand. Es kann auch vorkommen, dass Piraten auf die Minotauren treffen, das sind dann die Mannschaften, die kein weiteres Mal Fuß auf diese Insel legen.

Die Helden selbst werden also hier bei der Mündung eine erkaltete Feuerstelle finden und einige leere, kaputte Fässer. Ein sehr aufmerksamer Held (Sinnesschärfe + 5) kann ein einfaches, goldenes Amulett (2 Unzen, 12 S) finden, das ein Pirat hier verloren haben muss.
Falls der Meister möchte, kann er hier auch konkret ein Piratenschiff anlegen lassen und eine ausgelassene Horde beschreiben, die die Nacht über feiern will. Dies ist vom Abenteuer aber nicht vorgesehen und wird daher auch nicht weiter ausgeführt.

Statue des Rokor:

Inmitten der westlichsten Ausläufer der Hylpiafelsen erhebt sich eine gewaltige Statue über zwölf Schritt in die Höhe. Es ist das Abbild eines Achäers, also eines bärtigen Mannes mit drei Augen. Er trägt Sandalen, eine Schienbeinrüstung, einen elegant drapierten Umhang und einen Lorbeerkranz im kurz gelockten Haar. Eine Hand verbirgt sich unter dem Umhang, die andere ist gerade ausgestreckt und weist nach Westen, wohin auch der ehrfurchtgebietende Blick gewandt ist.
Westlich von Hylpia liegt die Insel Dubar und genau gegenüber der Statue auf der anderen Insel erhebt sich eine weitere, ähnlich erbaute Statue. Die beiden Achäer blicken sich an. Zwischen den beiden Statuen befindet sich eine Meerenge, die von einem mächtigen Strudel ausgefüllt wird, der jedes noch so starke Schiff versenkt. Man munkelt, dass hier ein Charyptischer Dämon hausen solle.
Die beiden Statuen wurden von den ersten Menschen auf den Zyklopen-Inseln als ‚Rokor' und ‚Kuduk' getauft, wen sie aber tatsächlich darstellen kann niemand mehr sagen.
Wie sehr sich die Helden auch abmühen sollten, Felsen erklimmen und die Statue untersuchen, es gibt nichts zu finden. Sollte es hier je Artefakte gegeben haben, so sind diese längst geborgen worden.

Stein mit Inschrift:

Nur sehr aufmerksame Helden (Wildnisleben +5) entdecken hier zwischen all dem Unkraut und dichten Büschen eine Steintafel (4 Spann hoch, 1,5 Spann breit, 0,5 Spann dick). Sie ist mit Inschriften versehen, die niemand lesen kann, denn sie stammen aus Sharitnar. Und sollte sich unter den Helden kein besonders gebildeter Held befinden, werden sie diese nicht mal als solche erkennen, werden es für sie nur seltsame Zeichen bleiben.
Möchte sich ein Held näher damit beschäftigen, so braucht er eine Stunde und eine Sinnesschärfe-Probe, dann erkennt er, dass immer wieder das Zeichen der Mada, der Mond in verschiedenen Phasen dargestellt ist. Kein Wunder, war Sharitnar ein von Mada-Gläubigen

bewohntes Reich. Mehr wird der Held nicht erfahren. Und der Stein ist für das Abenteuer auch nicht von Bedeutung. Es gibt aber genug Artefakthändler, die für solch eine Tafel einige Münzen springen lassen würden.
Lassen Sie die Helden hier durchaus eine Weile rätseln, denn vielleicht hat diese Inschrift ja etwas mit der Kammer zu tun? Das hat sie nicht und die Helden werden auch keine Möglichkeit finden, hier irgendwie schlau zu werden.
Auf der Tafel wird eine Mada-Ritual beschrieben und die Schwesternschaft der Mada wäre sehr glücklich, die Inschrift zu bekommen.

Zyklopenskelett:
Nur sehr aufmerksame Helden (Wildnisleben +5) entdecken hier zwischen all dem Unkraut und dichten Büschen einen Totenkopf. Er ist größer als der eines normalen Menschen und hat nur eine Augenhöhle. Falls die Helden sich nun weiter umschauen (Sinnesschärfe +3) werden sie noch weitere Knochen finden, die allesamt zum Zyklopen gehören. Die Todesursache kann leider nicht mehr erkannt werden, aber mit einer Wildnisleben-Probe kann geschätzt werden, dass das Skelett schon min. 100 Jahre hier liegt (bei missglückter Probe liegt das Skelett seit gerade Mal einer Woche hier).
Hier handelt es sich um einen Zyklopen, der einst von der Nachbarinsel Dubar hergekommen ist. Er hat sich bei einem Unfall das Bein gebrochen und war dann in seinem verletzten Zustand kein Gegner mehr für die Minotauren.

Minotauren:
Minotauren gleichen muskulösen Männern von bis zu zwei Schritt Höhe. Sie haben jedoch die Köpfe mächtiger Stiere und sind stark behaart: Die Minotauren der Zyklopen-Inseln haben ein rotes, eher glattes Fell.
Es gibt nur männliche Minotauren, zur Fortpflanzung benötigen sie Menschenfrauen, weshalb sie diese immer wieder rauben. Minotauren können einige hundert Jahre alt werden, da es jedoch keine regelmäßige Nachkommenschaft gibt, bleibt die Population sehr klein.
Minotauren haben die einzigartige Fähigkeit Feenpfade aufzuspüren und zu nützen. Falls die Helden also einem Minotauren begegnen und ihm folgen würden, würde dieser plötzlich durch ein Feentor treten und spurlos verschwinden. An einer anderen Stelle der Insel würde er dann wieder auftauchen. Die Helden selbst können diese Pfade jedoch nicht nützen, sie auch nicht erkennen. Nur Helden mit einem hohen *Sagen und Legenden* oder *Magiekunde* TaW

haben davon schon mal gehört und wissen, was Elfenpfade sind. Ansonsten bleibt das plötzliche Verschwinden und Wiederauftauchen der Minotauren für die Helden ein Rätsel.
Die Minotauren Hylpias nun haben ihr Lager bei einer großen Höhle zwischen der Quelle des Ostbaches und Piratennest. Sie kennen jedoch die Kammer der Mada und betrachten diese als eine Art Heiligtum, das es zu beschützen gilt. Daher werden sie jeden angreifen, der in ihre Nähe gelangt.
Minotauren sprechen keine Menschensprache. Es gibt Geschichten von einzelnen Minotauren, die einige Brocken einer Menschensprache oder Orkisch gelernt haben, jedoch nicht auf Hylpia. Grundsätzlich verständigen sie sich durch Brüllen, Grunzen und Gesten. Es gibt keine Möglichkeit mit den Minotauren hier zu kommunizieren, es sei denn, die Helden schaffen es sehr kreativ zu gestikulieren und damit irgendwelche Dinge mitzuteilen.
Minotauren meiden es Fleisch zu essen, ernähren sich ausschließlich von Pflanzenwerk und allen möglichen Milchprodukten. Sie jagen nur, um Felle für ihre Kleidung und Horn und Knochen als Werkstoff zum Schnitzen zu erbeuten. Auf Hylpia halten sie einige Phraischafe, die sie melken.
Insgesamt leben 14 Minotauren auf Hylpia. Sobald die Helden die imaginäre Linie Fischerdorf-Piratennest Richtung Süden übertreten, besteht die Möglichkeit einer Begegnung mit Minotauren. Einzelne Minotauren würden sofort laut brüllend zum nächsten Feentor laufen und zur Horde zurückkehren, um diese zu warnen. Eine 2W6 starke Gruppe jedoch wird sich auf einen Kampf einlassen um die Eindringlinge zu vertreiben. Spätesten aber vor der Kammer der Mada werden 2W6+2 Minotauren auf die Helden warten.
Hier die Werte eines einzelnen Minotauren:
MU 11 KL 8 IN 8 CH 7 FF 6 GE 7 KO 13 KK 15 INI 9
PA 11 LeP 35 RS 2 (Fell)
Keule: DK N AT 13 TP 1W6+4
Faust: DK H AT 12 TP 1W+2
Kopfstoß: DK H AT 11 TP 1W6+4
GS 8 AuP 40 MR 4
Minotauren schrecken allgemein vor keiner Herausforderung zurück und bei jenen auf Hylpia kommt noch eine weitere Portion Aggressivität hinzu, da sie ja ihr Heiligtum, die Kammer der Mada verteidigen wollen. Diese strahlt nun Astralenergie aus, die von sensiblen Wesen, wie es die Minotauren sind gespürt werden kann.
Lager der Minotauren: Ihr Lager besteht aus einer großen Höhle, in welcher die 14 Minotauren bei einem Unwetter Schutz finden sowie einem simplen Gehege aus Dornbüschen

davor, in dem sie einige Phraischafe halten. Falls die Helden diesen Ort näher erforschen wollen, werden sie nicht viel finden, denn Minotauren besitzen nur, was sie am Körper tragen. Das wären eben Wildschweinfelle und einfache Kunstobjekte aus Horn und Knochen, sowie eine Keule als Waffe.
Vor dem Höhleneingang gibt es eine Feuerstelle, die als Zentrum des Lagers dient, um welcher herum die Minotauren sich immer aufhalten, wenn sie nicht gerade durch die Wälder streifen oder in eine Feenwelt gegangen sind. Hier arbeiten sie, schlafen sie, essen sie.

Iokaste Tyrakis:
Die Hexe wurde von der Schwesternschaft der Mada angewiesen die vermeintliche Kammer zu finden und zu studieren. Doch findet sie nur noch Alrikos‘ Leiche, ihre einzige Möglichkeit die Kammer zu finden ist also mit Aisyphans Karte. Als sie diesen aufsuchen möchte, erfährt sie aber, dass die Heldengruppe sich mit der Karte nach Hylpia aufmachen. Mit ihrem Besen fliegt sie also des Nachts, im Schutze der Mada dorthin und erwartet die Helden.
Wie bereits erwähnt, können die Helden vom Landungsplatz aus die Kammer nicht in einem Tag erreichen, sie werden also min. eine Nacht auf der Insel verbringen müssen. Und eben in dieser Nacht wird Iokaste versuchen sich der Gruppe zu nähern und die Karte zu stehlen. Je nach Art des Nachtlagers und möglichen Vorsichtsmaßnahmen wird die Szene anders verlaufen. Hier kommt es also auf das Improvisationsvermögen des Meisters an.
Jedenfalls ist Iokaste eine geschickte Schleicherin, mit der Wildnis vertraut und die Dunkelheit der Nacht gewöhnt, sie wird also nicht plump einem aufgestellten Wachposten in die Arme laufen. Dennoch aber sollte der Diebstahl missglücken und je nach Einfallsreichtum der Helden wird die Hexe fliehen oder gefangen werden.
Falls sie flieht, liegt es im Ermessen des Spielleiters, ob er sie noch einmal angreifen lässt, oder ob sie erst vor der Kammer der Mada wieder auftaucht, wohin sie den Helden gefolgt ist. Kreativer Einfallsreichtum der Helden sollte immer belohnt werden, möglicherweise auch mit einer Gefangennahme Iokastes (lassen Sie die Hexe nicht sterben). Falls die Helden sich nun freundlich und geschickt anstellen, wird sie ihnen alles erzählen („Die Kammer könnte etwas mit Mada zu tun haben, deshalb hat mich die Schwesternschaft geschickt“) und eine Verbündete bei der Suche nach der Kammer werden. Falls die Helden hingegen unfreundlich werden, wird sie stur stumm bleiben und schließlich Dank ihrer magischen Kräfte erfolgreich fliehen.

Die Kammer der Mada:

Irgendwann sollten die Helden die Kammer der Mada erreichen. Der Höhleneingang ist gut sichtbar und jemand, der an der Felswand vorbeispaziert, kann ihn gar nicht übersehen. Der Eingang ist fünf Schritt hoch und drei breit, das Innere finster. Nur wer sich zehn Schritt durch den Gang hineinwagt (Achtung: Helden müssen selber für Beleuchtung sorgen), gelangt durch eine Linksbiegung schließlich in die Kammer der Mada. Es ist eine zehn x zehn x zehn Schritt große Kammer, die aus dem Fels gehauen worden ist. An allen Seiten finden sich Schriftzeichen Sharitnars und Mada-Symbolik, ansonsten ist die Kammer leer. Magiebegabte Helden werden aber die Astralenergie spüren, die von dieser Kammer ausgestrahlt wird. Auch die Minotauren spüren diese und erachten diesen Ort daher als Heiligtum.

Doch ehe irgendjemand die Höhle betrachtet, kommt es noch zu einem letzten Kampf:

Avasios Xanthalias, der Phex-Jünger hat die Kammer schon bald ausfindig gemacht, jedoch noch keinen Weg gefunden, die Minotauren zu überwinden, von denen drei ständig Wache halten, seit die Vorgänger der Heldengruppe hier hergekommen sind. Er versteckt sich gut in den Felsen und wartet geduldig auf die kleinste Unachtsamkeit der Kreaturen.

Wenn sich die Helden der Kammer nähern, werden sie schon früh entdeckt und am Höhleingang warten dann 2W6+2 Minotauren auf sie (Es sei denn, die Helden haben die Minotaurenpopulation der Insel bereits stark reduziert oder es irgendwie geschafft mit ihnen Freundschaft zu schließen). Sollten die Helden nicht vorsichtig sein, werden sie der Horde direkt in die Arme laufen und es wird ein heftiger Kampf entbrennen. Ansonsten werden die Helden die Minotauren früh genug entdecken und sich vielleicht etwas Tolles überlegen, die Kreaturen zu überlisten.

Die Hexe Iokaste wird vielleicht an der Seite der Helden stehen und ihnen gegen die Minotauren beistehen oder wie Avasios auch die Situation beobachten. Egal was die Helden tun, irgendwann wird die volle Aufmerksamkeit der Horde auf sie gerichtet sein. Diesen Moment wird Avasios nützen um in die Höhle zu eilen. Iokaste wird dies auch tun, es sei denn, sie sieht, dass die Helden in arger Bedrängnis stecken, dann wird sie ihnen helfen. Richten Sie es so ein, dass mindesten einer der Helden sieht, wie „ein Mann plötzlich von den Felsen herunterklettert und in der Höhle verschwindet“ (Avasios).

Benützen Sie Iokaste als Sicherheitsschirm, falls es den Helden alleine nicht gelingen sollte, die Minotauren zu überwinden und in die Flucht zu schlagen. Ist dieses Problem dann beseitigt, können sie in die Kammer eilen, wo Avasios sie erwartet. Der Sha’ay Mada wird

nicht lange mit sich reden lassen, sondern die Helden sofort aus dem Dunkeln heraus angreifen. Er kämpft bis zum Tode und falls er irgendwie entwaffnet und gefangen werden sollte, wird er eine Giftpille schlucken, die er in seinen Zähnen versteckt hatte.
Die Helden werden bei der Erkundung der Kammer wohl enttäuscht werden, doch ist Iokaste überglücklich. Sie erklärt ihnen, dass hier Riten beschrieben werden, die einzig die Schwesternschaft der Mada zu deuten weiß. Sie bittet die Helden weiter, diesen Ort geheim zu halten und keinem davon zu berichten, nicht einmal Kyrios Zaturias, ihrem Auftraggeber. Dem sollten sie berichten, dass ihr Vorgänger Alrikos seine Geschichte wohl sehr fantasiereich ausgeschmückt habe. Wenn sie dies täten, stünde die Schwesternschaft der Mada in ihrer Schuld, was irgendwann sicher sehr nützlich werden könnte, denn die Schwestern vergessen nie und wissen alles.

Das Ende

Die Helden können nun auf der Insel warten, bis ihr Schiff zurückkommt, oder vom Fischerdorf aus die Lange Fahrt nach Rethis antreten. Ob sie dort noch Kyrios Zaturias besuchen wollen, ist den Helden überlassen, aber da er die Überfahrt zurückerstattet und noch einen Lohn versprochen hat, werden sie wohl dort hingehen. Und die Schwesternschaft der Mada wird erfahren, was die Helden erzählt haben.
Am Ende erhält noch jeder Held 200 AP sowie eine SE auf *Geschichte*, *Wildnisleben* und *Magiekunde*.

Anhang 1 – Dramatis Personae

Aisyphan Zaturias

Kyrios Zaturias ist der Herr einer reichen Adelsfamilie, die beinahe auf jeder der Zyklopen-Inseln und auch im Lieblichen Feld Besitztümer hat. Schon seit Kindesbeinen an war er fasziniert von der Vergangenheit und sein ganzer Stolz ist die große Artefaktsammlung in seiner Villa, die er im Laufe seines Lebens zusammengetragen hat. Und auch jetzt, mit 50 Jahren, immer noch rüstig aber vom Leben deutlich gezeichnet, möchte er seine Sammlung erweitern, weshalb er immer wieder Heldengruppen engagiert und ausschickt.

Iokaste Tyrakis

Iokaste ist eine Tochter Satuarias, also eine Hexe, und Kelchmaid der *Schwesternschaft der Mada*, deren oberstes Ziel es ist die ‚Fesseln Madas' zu lösen: derisch, indem der Orden jegliche Einschränkung der Zauberei durch Menschenhandel entgegentritt, kosmisch, indem man im Gebet die Befreiung der Mondgöttin aus ihrem Himmelsgefängnis erfleht. Dabei praktizieren sie auch altertümliche Rituale, die wohl auf das *Güldenland*, *Sharitnar* oder *Nykea* zurückgehen.

Iokaste ist Mitte 30, hat schulterlanges, gewelltes, schwarzes Haar und braune Augen, ist ca. 1,75 Schritt groß. Sie ist ein sehr stiller Mensch, der von sich aus nicht auf andere zugeht und sich auf keinerlei Gespräche einlässt. Im Sinne der *Schwesternschaft der Mada* ist sie jedoch ein sehr hilfsbereiter Mensch, der für jede Wohltat einen Gefallen als Gegenleistung beansprucht.

MU 12 KL 13 IN 11 CH 12 FF 11 GE 11 KO 8 KK 11

LeP 50 AsP 45 AuP 30 RS 0 GS 6 MR 8 INI 10 Ausweichen 7

Zaubersprüche: Armatrutz, Bannbaladin, Corpofesso, Hexenholz, Hexengalle, Hexenkrallen, Zunge lähmen, Krötensprung. (Natürlich sei es dem Meister gestattet der Hexe nach Gutdünken weitere Zaubersprüche zu geben.)

Iokaste trägt keinerlei Waffe bei sich, nur den Besen, mit dem sie im Himmel ihre Runden dreht. Auch hat sie kein Gefährtentier bei sich, das hätte sie nämlich nicht auf ihrem Besen transportieren können.

Die *Schwesternschaft der Mada* steht dem Phex-Kult skeptisch gegenüber und dementsprechend auch der *Sha'ay Mada*, da sie dessen Methoden nicht gutheißen.

Avasios Xanthalias

Avasios ist ein geschickter Dieb und einer der wenigen nichtmagischen Personen, die es in den Orden *Sha'ay Mada* geschafft haben, deren oberstes Ziel es ist den Stein der Mada zu finden um die Mondgöttin zu befreien, dabei ist ihnen (beinahe) jedes Mittel recht.

Der Phex-Jünger ist Ende 20 und hat kurzes, gelocktes, braunes Haar. Er stammt ursprünglich aus Almada, ist aber von seinem Orden auf die Zyklopen-Inseln geschickt worden, um im Erbe *Sharitnars* nach Hinweisen auf den Stein der Mada zu suchen. Zur Tarnung gibt er sich als Händler aus, der im Auftrag eines Adligen nach wertvollen Artefakten sucht.

Die *Sha'ay Mada* haben im Grunde dasselbe Ziel wie die *Schwesternschaft der Mada*, nur widersprechen ihr ganzes Auftreten und ihre Vorgehensweise den Grundsätzen der Schwestern.

MU 13 KL 12 IN 11 CH 12 FF 13 GE 13 KO 11 KK 10

Rapier: INI 11 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N

LeP 50 AuP 40 RS 2 MR 5 GS 8

Die Fischer

Die Fischer sind freundliche, einfache Leute, deren einzige Waffe ein Messer ist um Fische auszuweiden. Sie wagen sich allesamt nicht in den Wald und halten Belemanias für verrückt („Irgendwann wird ihn ein Minotaurus packen, oder ein wilder Eber oder sonst ein Unglück befallen.“).

Belemanias Thorgantas

Belemanias ist dieses Jahr zum ersten Mal auf die Insel gekommen, aber nicht um zu fischen, sondern um das Ilmenblatt zu sammeln. Außerdem erlegt er auch ab und zu ein Wildschwein oder ein Phraischaf, lauter Dinge die viel mehr Geld bringen als diese „stinkenden Fische“. Sein Glück, dass die Fischer sich nicht in den Wald wagen und auch vom Wert des Ilmenblattes und der Phraischafwolle nichts wissen.

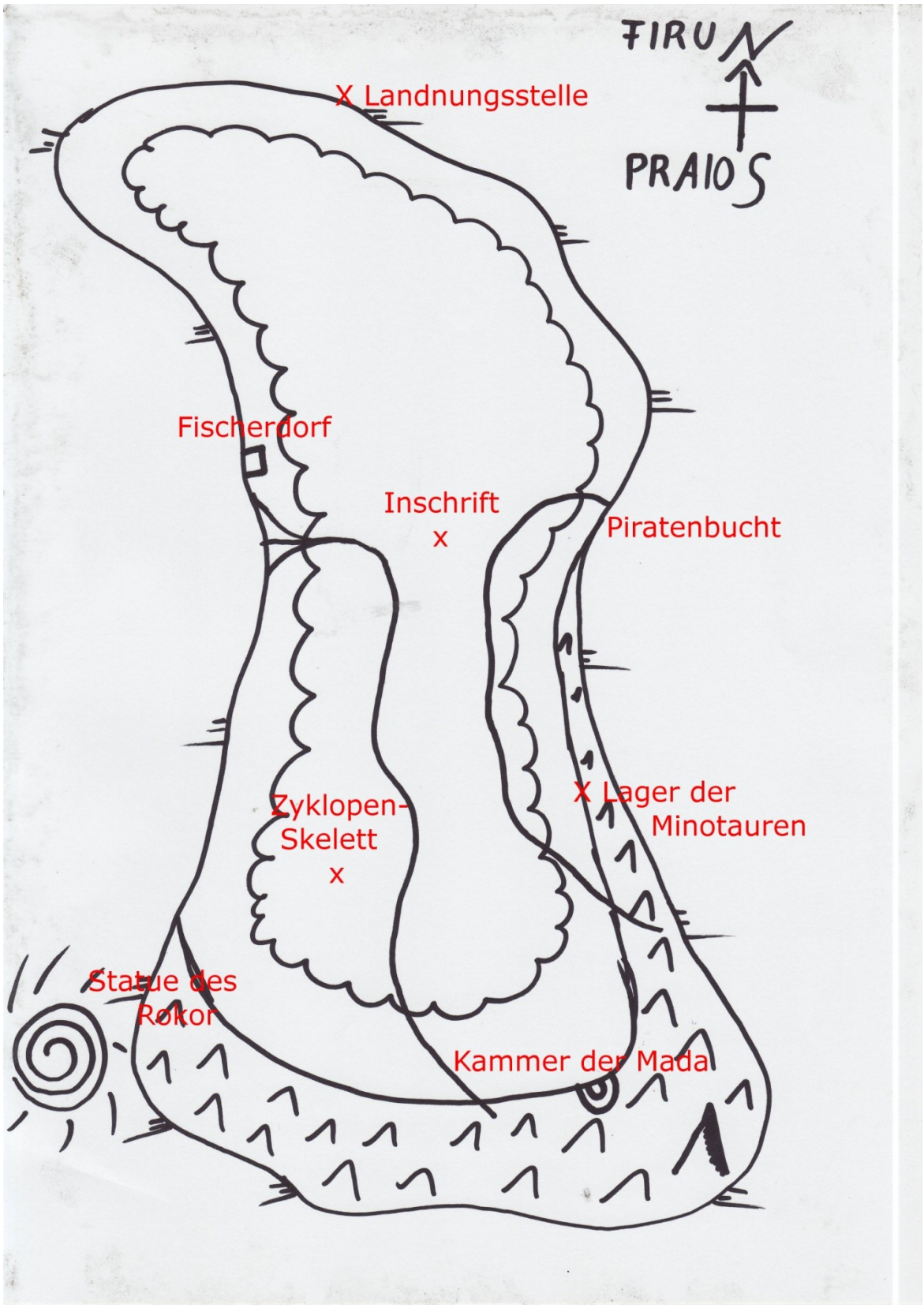
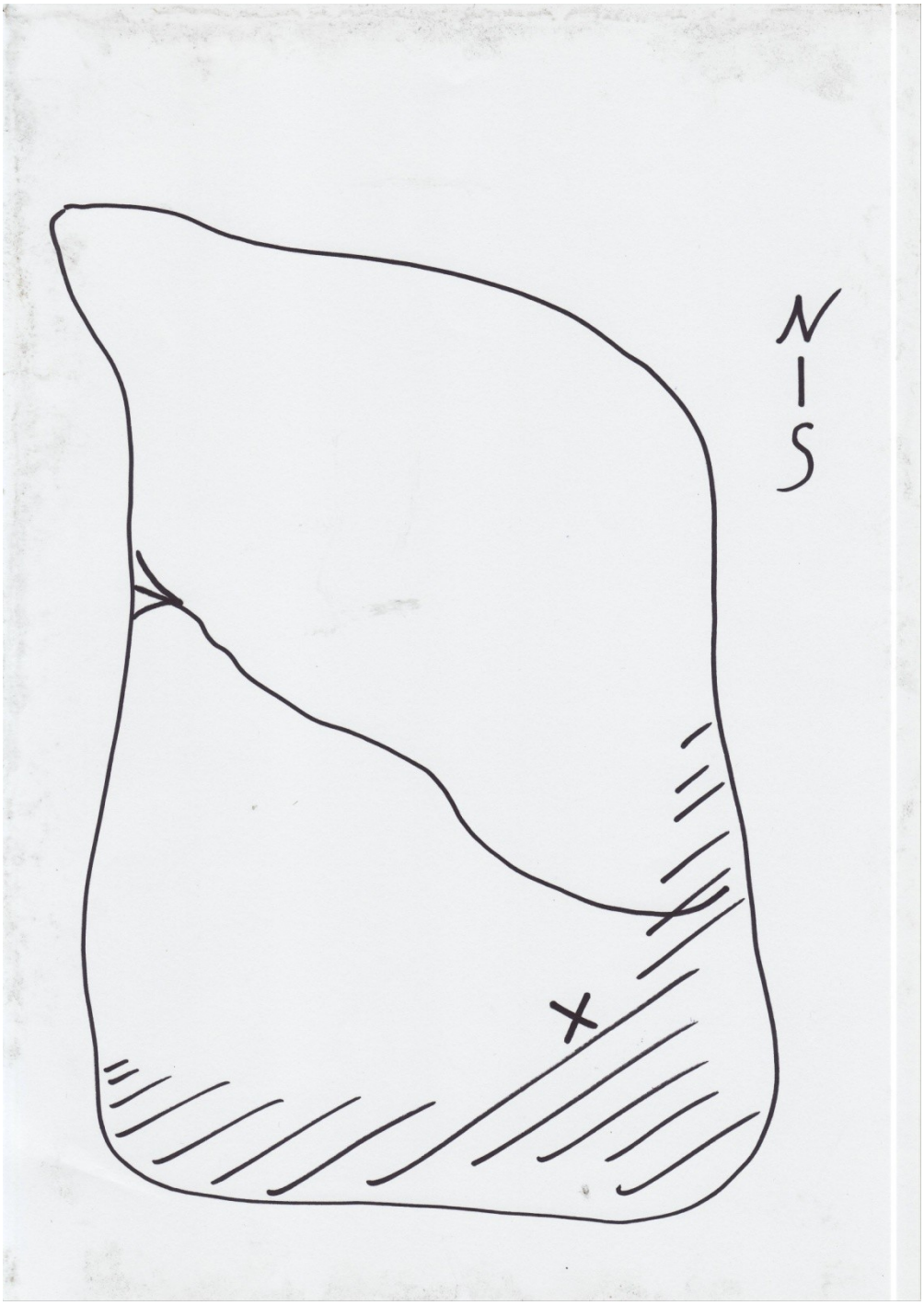
Aber natürlich hat er einen gesunden Respekt vor den Minotauren, weshalb er nur im Nordwesten der Inseln bleibt, wohin diese Kreaturen normalerweise nicht kommen.

Er ist ein muskulöser, braungebrannter Mann Mitte 30 mit kurzem, schwarz gelocktem Haar. Zunächst wird er den Helden skeptisch gegenüberstehen, da er befürchtet, dass sie ‚seine‘ Ilmenblätter sammeln. Die Helden sollten diese Sorge jedoch bald aufheben können.

Vielleicht könnten die Helden ihm auch im Wald begegnen und sie retten ihn etwa vor einigen aggressiven Wildschweinen oder er brüllt sie an, weil sie aus Versehen ein Ilmenblatt niedergetrampelt haben.

Anhang 2 - Karten

Hylpia



Karte für die Helden