



Yon Attan

Der Glanz der Mondscheibe

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer der Grade 1 bis 3



Inhaltsverzeichnis

Yon Attan

Der Glanz der Mondscheibe

Ankunft in Seafal	5
An den Klippen	8
Die Schmugglerhöhlen	10
Rigions Heim	14
Wolfsjagd	15
Der Fuath	17
Die Felsengewölbe	19
Belohnungen	22

Anhang

Seafal	23
Thaumaturgium	29
Handouts für die Spieler	30



Der Glanz der Mondscheibe

Übersicht

Der Glanz der Mondscheibe ist für 3-5 Abenteurer der Grade 1-3 gedacht. Durch Variation der Gegner und Erhöhen ihrer Anzahl lässt es sich aber auch mit Abenteurern höherer Grade spielen. Das Abenteuer dauert etwa 5 bis 8 Stunden und nutzt denselben Auftraggeber wie *Die Kinder des Ogers* und *Das Hügelgrab bei Clydach*.

In einem Gasthaus in Seafal, einem Dorf etwa eine Tagesreise nördlich von Prioressa, bekommen die Abenteurer in der ersten Trideade des Schlangenmonds den Auftrag, einen Bernstein, der Teil eines druidischen Artefakts ist, zu suchen. Durch einen Jungen gelangen die Abenteurer zu der Stelle, an der das Artefakt selbst gefunden wurde. Der Fundort befindet sich in den Steilklippen zwischen Prioressa und Byrne, und die Abenteurer durchsuchen hier ein kleines Höhlensystem nach Hinweisen auf ein zusätzliches Teil des Artefakts. Von dort führt sie ihre Suche nach einem verstorbenen Zauberkundigen entlang der albischen Küste zu einem kleinen Geröllstrand, wo es schließlich zum Kampf mit den untoten Wächtern des Artefakts kommt.

Ankunft in Seafal

Es ist mitten im albischen Sommer, als ihr euch auf dem Weg von Byrne nach Prioressa befindet. Den ganzen Tag lang hat die Sonne auf eure Köpfe niedergebrannt, sodass ihr zwar guter Laune, aber nichtsdestotrotz erschöpft seid. Schließlich erreicht ihr bei Sonnenuntergang das Dorf **Seafal**, das hier an der Straße liegt, welche sich die Küstenlinie entlang zieht. Das beschauliche Dorf besteht nur aus wenigen Häusern, die ininigem Abstand um einen großen Platz angeordnet sind. In dessen Mitte erhebt sich eine alte Eiche, die jetzt in ihrem vollen Laub steht. Zu eurer Freude entdeckt ihr unter den wenigen Häusern ein Wirtshaus mit dem Namen *Zum Fröhlichen Fisch*.

Im Wirtshaus werden gerade die Lampen entzündet, als ihr durch die Tür tretet. Im Schankraum befinden sich nur

zwei massive Tische. An dem einen sitzen die Männer von Seafal in einer fröhlichen Runde zusammen, der andere Tisch ist unbesetzt. Die Wände des Schankraums sind mit alten Fischernetzen und Bootsplanken dekoriert, an der Wand über der Tür hängt der haltbar gemachte Kopf eines großen Fisches.

Das Wirtshaus gehört dem **Fröhlichen Sheldon**, einem Albai in den besten Jahren. Er verfügt über einen kleinen Wanst, und kann über fast alles lachen (zum Beispiel das Aussehen der Abenteurer, das Wetter, sich selbst usw.). In Sheldons Wirtshaus kostet eine Schüssel Fischsuppe mit einem Kanten Brot 2 Syring (= SS). Das Ale kostet pro Liter 1 Oring (= GS), der Kräutertee 2 Syring. Im *Fröhlichen Fisch* kann man auch für 2 Syring übernachten. Dazu schiebt Sheldon, nachdem die letzten Gäste gegangen sind, die Tische beiseite und spannt von einem Pfosten in der Mitte des Raumes Hängematten zu Haken, welche in den Wänden befestigt sind. Im oberen Stockwerk lebt Sheldon mit seiner Familie, im hinteren Teil des Gasthauses ist die Küche; die Vorräte lagern im Keller.

Während ihr euer Essen genießt, betritt ein Mann in grauer Reisekutte das Gasthaus. Nachdem er sich kurz umgesehen hat, begibt er sich zu eurem Tisch, nickt euch zu und setzt sich auf einen freien Stuhl. Er bestellt beim Wirt eine Fischsuppe und einen Tee. Euch stellt er sich als **Gwyddon ap An** vor, ein Reisender aus dem fernen Clanngadarn, der bereits einige Tage hier in Seafal ist. Während er seine Suppe löffelt, mustert er euch eingehend.

Gwyddon ist ein Druiden aus dem nördlich von Alba gelegenen Clanngadarn. Den Gefährten könnte er aus den Abenteuern *Die Kinder des Ogers* und *Das Hügelgrab bei Clydach* bekannt sein. Sollten die Abenteurer den Druiden bereits aus diesen Abenteuern kennen, dürfte dies die Sache vereinfachen, da sie Gwyddon bereits zweimal geholfen haben.

Abenteurern mit *Menschenkenntnis* kann auffallen, dass die Einheimischen Gwyddon misstrauisch beäugen (**EW+4: Menschenkenntnis**). Dies liegt hauptsächlich daran, weil er in einer besonders heftigen Sturmnacht im Dorf ankam, in der auch der Wolf zum ersten Male zuschlug (s. »Wolfsjagd«). Zum anderen sind ihnen die Nachforschungen des seltsamen Fremden nicht geheuer. Ihnen wäre es lieber,



er würde mit seiner Scheibe verschwinden. Sie gehen aber nicht offen gegen ihn vor, weil er sich nichts Nachweisbares zu Schulden hat kommen lassen.

Auf die Frage, was ihn hier in diesem Dorf festhält, antwortet er:

„Wie ihr euch sicher denken könnt, habe ich den weiten Weg aus meiner Heimat nicht ohne Grund gemacht. Ihr müsst wissen, dass meinem Zirkel einst ein Ritualgegenstand gestohlen wurde, die Mondscheibe. Ursprünglich schufen die Druiden der Cryffni die Scheibe, die nach ihrem Untergang von einem Druidenzirkel zum anderen wanderte, bis sie schließlich zu meinem Zirkel kam. Vor etwa vier Generationen wurde sie uns gestohlen. Die Diebe flohen in diese Gegend, doch dann verlor sich ihre Spur. Bisher war nur bekannt, dass es sich um zwei Personen handelte, die über beträchtliche magische Fähigkeiten oder Hilfsmittel verfügten. Was sie mit der Scheibe wollten wissen wir nicht. Durch Zufall hörte ich nun vor kurzem, dass hier in diesem Dorf eine Scheibe aufgetaucht sei, auf die die Beschreibung der Mondscheibe passt. Also brach ich auf, um das zu überprüfen. Und tatsächlich: Ich habe die Scheibe gefunden.“

Nach kurzem Zögern und einem Schluck Tee fährt Gwyddon fort:

„Nun ja, zumindest einen Teil der Scheibe. Diese unseligen Diebe haben leider einen in die Scheibe eingelassenen Bernstein entfernt. Der eine hat dann wohl die Scheibe, der andere den Bernstein mitgenommen. Durch Zufall entdeckte ein Junge aus dem Dorf in den Klippen über dem Meer die Scheibe und nahm sie mit nach Hause. Für eine kleine Entschädigung konnte ich sie von ihm erwerben. Der taubeneigroße Bernstein fehlt allerdings.“

Sagt, hättet ihr Interesse, mir bei der Suche nach dem Bernstein zu helfen? Ich würde euch selbstverständlich auch für eure Mühen entlohn. Ich muss für einige wenige Tage anderen Pflichten nachgehen, aber vielleicht könntet ihr für mich die Suche so lange übernehmen?“

Da Gwyddon anlässlich der Sommersonnenwende am Ljosdag des Schlangenmonds einige Rituale vollziehen muss, für die er mittels *Linienwanderung* an einen anderen Ort reisen wird (er nutzt dazu den Steinkreis unweit des Dorfes), sollen die Abenteurer die Suche für ihn übernehmen. Gwyddon wird in etwa **einer Trideade** (also in 14

Tagen) wieder da sein. Sollten die Gefährten ihm dann den fehlenden Bernstein präsentieren können, so bietet er an, jedem Abenteurer einen **Edelstein** (im Wert von **50 GS**) als Belohnung zu geben, außerdem dürfen sie für die Zeit der Nachforschungen auf seine Kosten im Wirtshaus leben. Verhandeln die Abenteurer, erklärt Gwyddon sich bereit, jedem Abenteurer zusätzlich **20 Oring** zu zahlen. Weiter kann er den Preis nicht erhöhen, da er nicht so viel Geld auftreiben kann.

Erklären die Abenteurer sich bereit (was Voraussetzung für das weitere Abenteuer ist), zeigt Gwyddon den Abenteurern die Scheibe, die er bereits hat.

Aus seinem Reisesack holt Gwyddon einen in Stoff gewickelten Gegenstand. Als er ihn auf dem Tisch auspackt, kommt eine mit Grünspan bedeckte Metallscheibe zum Vorschein. Die Scheibe wurde offensichtlich aus Kupfer gefertigt. An einigen Stellen kann man außerdem Einlassungen aus Goldblech identifizieren: Neben einer Mondsichel finden sich mehrere runde Einlassungen, die Sterne darstellen sollen. In der Mitte der Scheibe ist ein Loch: hier saß wohl der taubeneigroße Bernstein.

Möglicherweise erinnert sich ein Abenteurer daran (**EW-2: Landeskunde** (Alba, Clanngadarn oder Ywerddon), dass eine Mondscheibe als mächtiger Zaubergegenstand in Geschichten um einen druidischen Zirkel auftaucht, der vor einigen Generationen im nördlichen Teil des heutigen Albas existiert haben soll. Nach der Funktion der Scheibe befragt, antwortet Gwyddon nur, dass sie ein wichtiger Ritualgegenstand der Druiden gewesen sei. Weshalb er nach der Scheibe sucht, verrät Gwyddon nicht.

Da Gwyddon sich auf die druidischen Rituale zur Sommersonnenwende vorbereiten muss, hat er sich noch nicht näher mit dem Fundort der Scheibe befasst und weiß nicht, ob sich dort Hinweise auf den Verbleib des Bernsteins aus der Scheibe finden lassen. Das einzige, was er den Abenteurern mitteilen kann, wenn sie danach fragen, ist der Name des Jungen, der die Scheibe gefunden hat. Es ist **Mildron**, der Sohn von Hamnor, dem Holzarbeiter. Der Druide schlägt vor, zunächst bei dem Jungen weitere Informationen einzuholen.

Nachdem die Abenteurer die Scheibe zur Genüge untersucht haben - wenn sie wollen und das nötige Material dabei haben, können sie auch eine Skizze anfertigen - packt Gwyddon sie wieder ein und verstaut sie in seinem Reisesack. Dann begibt er sich zum Wirt, händigt diesem einen Beutel mit Münzen aus, die für die Unkosten der Abenteurer verwendet werden sollen und verabschiedet sich von den Abenteurern.



Mildron

Am nächsten Tag herrscht im Dorf geschäftiges Treiben; jeder geht seiner Arbeit nach. Wenn die Abenteurer sich nach **Gwyddon** erkundigen, hören sie von den Dorfbewohnern, dass „der komische Kauz“ in der vergangenen Nacht das Dorf verlassen hat. „Gut so! Der war mir sowieso nicht geheuer. War das ein Sturm, als der hier ankam! Und in der Nacht kam auch der vermaledeite Wolf.“

Wenn die Abenteurer sich nach den diebischen **Zauberkundigen** umhören, werden sie an den Dwyllan-Priester Vorodric verwiesen, der auch die Chronik des Dorfes verwahrt. In der Dorfchronik werden sich am ehesten Informationen über die Männer finden lassen. Doch obwohl der Dorfpriester das Schriftstück ausgiebig studiert, stößt er auf keine Erwähnung von zwei Zauberkundigen.

Erkundigen sich die Abenteurer nach **Mildron**, vermuten die Dörfler, dass man ihn am Strand finden kann, da sein Vater Hamnor bereits sturzbetrunken ist und es sicher wieder Streit zwischen den beiden gegeben hat. Wollen die Abenteurer nicht mit ihm reden, sondern sich die Klippen ansehen, geht es weiter bei »An den Klippen«.

Als ihr zum Strand kommt, seht ihr auf einem großen Stein einen Jungen sitzen, ein Stück Holz in der einen, ein Schnitzmesser in der anderen Hand. Rund um den Stein liegen schon etliche Holzspäne auf dem Boden; aus dem Stück Holz beginnt sich eine menschliche Figur zu schälen. Als der Junge euer Kommen bemerkt, springt er auf und stellt sich breitbeinig auf den Stein. „Wer seid ihr und was wollt ihr von mir?“ ruft er euch entgegen.

Mildron ist von zu Hause weggelaufen, nachdem ihn sein Vater wieder einmal geschlagen hat. Der Junge vermutet, dass sein Vater die Abenteurer beauftragt hat, ihn wieder zurück nach Hause zu holen. Wenn dieses Missverständnis geklärt ist, zeigt sich Mildron recht kooperativ, sofern die Abenteurer ihm versprechen, seinem Vater nicht seinen Aufenthaltsort zu verraten. Zu der Scheibe befragt, erzählt der Junge:

„Ja, das war vor etwa einer Trideade. War wieder mal so ein Tag wie heute. Vater hatte schon früh was getrunken und war wieder jähzornig. Wegen irgendwas hat er mich dann geschlagen und ich bin aus dem Dorf gerannt. Nachdem ich ein gutes Stück Richtung Prioressen gelaufen war, kam auf einmal starker Wind auf; schnell ist es dunkel geworden und schon bald hörte ich das erste Donnergeröl-

len. Da klar war, dass ich es nicht mehr zurück ins Dorf schaffen würde vor dem Unwetter, guckte ich mich nach einem Unterschlupf um. Ich wusste, dass hinter dem Adlerfelsen eine nicht sehr tiefe Höhle ist, in der man sich gut unterstellen kann. Man muss aber ein wenig klettern und balancieren, um dahin zu kommen.“

Aber weil es schon zu regnen anfang, kletterte ich schnell den engen Pfad hinab und über den Felsengrat und setzte mich an die Höhlenwand. Die Adler waren zum Glück nicht da und der Jungvogel im Nest ist noch harmlos. Der Wind peitschte gewaltig übers Meer und immer wieder zuckten Blitze über den schwarzen Himmel. Ich saß da und wartete, dass es vorbeiging. Das donnerte und blitzte und dauerte und dauerte; schließlich lief ich vor lauter Langweile ein wenig in der Höhle auf und ab. Plötzlich stieß mein Fuß an etwas Metallenes. Wie ihr euch schon denken könnt, war das diese Scheibe, von der der Fremde so begeistert ist. Nachdem das Unwetter vorüber war, kletterte ich mit dem Ding wieder zurück und lief zurück ins Dorf. Vor ein paar Tagen kam dann der alte Kauz und hat mir die grüne Scheibe abgekauft.“

Fragen die Abenteurer, wo sich die Fundstelle befindet, erzählt Mildron:

„Nun ja, leider kann man nicht mehr dorthin kommen. Am Tag als der Fremde kam gab es noch einen schweren Sturm. Dabei kam es zu einem Felssturz, und der Grat, über den man vorher zum Adlerfelsen balancieren konnte, ist abgebrochen. Von oben kann man auch nicht so richtig dorthin gelangen, weil die Klippen an dieser Stelle überhängen; würde man sich mit einem Seil hinablassen, würde man etliche Meter vor der Plattform in der Luft baumeln. Die Nische im Überhang kann man aber sehen, wenn man auf den anderen Felsvorsprung geht. Die Stelle ist auch nicht so schwer zu finden. Ein paar Meter nach der Abzweigung zum Köhler seht ihr links eine kleine Schneise zwischen den Felsen. Wenn ihr euch dort hinunter zwängt, kommt ihr zu dem Vorsprung.“

Freiwillig begleitet Mildron die Abenteurer nicht zum Adlerfelsen, weil er dann durch das Dorf oder einen großen Umweg außen herum laufen müsste. Nur wenn die Abenteurer ihm Gold bieten (1 Oring reicht) erklärt er sich bereit, ihnen die Stelle zu zeigen. Anschließend kehrt Mildron auf jeden Fall wieder zurück. Lassen sie sich von Mildron begleiten (ob sie nun durchs Dorf gehen oder es am Waldrand umrunden), werden sie vom betrunkenen **Hamnor** entdeckt, der die



Abenteurer als Kindesentführer beschimpft und lauthals seinen Jungen zurückfordert. Geschieht dies im Dorf, schreiten anwesende Seafaler aber nicht ein, solange kein Blut fließt, weil sie solche Auftritte von Hamnor schon kennen. Treffen sie am Waldrand auf ihn, ist niemand sonst in der Nähe.

Hamnor (Grad 0)

6 LP, 5 AP - OR - St 90, Gw 30, Gs 60, In 50, B 20

Angriff: Holzfälleraxt+3 (1W6+5), Hand+3 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-1) - ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10

Bes.: Die Spielwerte berücksichtigen bereits seinen Schadensbonus von +3 und seine Betrunkenheit

Hamnor torkelt mit seiner zweihändigen Holzfälleraxt auf die Abenteurer zu. Er ist eindeutig kein ernstzunehmender Gegner. Nach dem ersten Treffer (leicht oder schwer), den er einstecken muss, fällt er zu Boden und schläft ein. Wenn er wieder aufwacht, hat er den Vorfall vergessen.

An den Klippen

Ist Mildron bei den Abenteuern oder hat er ihnen den Weg beschrieben, finden die Gefährten den nach unten führenden Klippenpfad recht schnell. Ohne seine Wegbeschreibung brauchen sie etwa eine halbe Stunde, um die schmale Lücke zwischen den Felsen zu entdecken. Breite Abenteurer oder normalgestaltige in Rüstung müssen einen **PW:Gewandtheit** schaffen, um sich zwischen den Felsen hindurchzuzwängen. Alternativ können sie auch mit einem **EW+4:Klettern** auf den ersten Felsvorsprung gelangen. Dieser Felsvorsprung liegt **30 m** über der Wasseroberfläche. Wenn die Abenteurer hier ankommen, herrscht gerade **Flut**.

Nachdem ihr euch durch die Lücke zwischen den Felsen gezwängt habt, seid ihr ein paar Meter durch eine schmale, steile Spalte zwischen den Felsen hinab gestiegen und steht nun auf einem Felsvorsprung. In 5 m Entfernung seht ihr einen weiteren Felsvorsprung, auf dem ein flacher Haufen aus Ästen und Zweigen liegt. Dahinter könnt ihr in der Felswand den Eingang einer kleinen Höhle ausmachen.

Von dem schmalen Grat, der einmal beide Vorsprünge miteinander verbunden hat, ist nichts mehr zu sehen. Mildron erklärt, dass auf dem benachbarten Felsvorsprung ein Adlerpärchen nistet; sie haben ein Junges, das noch nicht fliegen kann. In der Sturmnacht, als er in der Höhlennische unter

dem Felsüberhang Unterschlupf suchte, waren die Vögel nicht an ihrem Nest, vermutlich weil sie es aufgrund des plötzlich einsetzenden Sturmes nicht geschafft hatten. Mildron warnt davor, die Adler zu töten, da sie von den Dorfbewohnern als eine Art Glücksbringer angesehen werden.

Im Folgenden werden verschiedene Eingänge zu dem Höhlensystem vorgestellt, von denen die Abenteurer einen auswählen müssen, um in die Höhle zu gelangen. In vielen Fällen kann eine Seilsicherung nützlich sein, wobei auf jeden Fall entsprechende **EW:Seilkunst** gewürfelt werden.

Durchsuchen die Abenteurer die Gegend oberhalb des Adlerfelsens, so können sie mit einem **EW:Wahrnehmung** (Sehen) einen schmalen, in die Tiefe führenden Schacht zwischen den Felsen entdecken. Es handelt sich um den Rauchabzug der Feuerstelle (R13). Mit einem erfolgreichen **PW:Gewandtheit** kann ein schlanker Abenteurer (*Kodex*, S. 33) ohne Rüstung durch diesen Schacht direkt in Rigions Wohnzimmer gelangen.

Eingang A – Der Adlerfelsen

Um diesen Eingang zu benutzen, müssen die Abenteurer auf den Adlerfelsen gelangen. Den Spielern sollte durch entsprechende Schilderungen der Verhältnisse deutlich gemacht werden, dass besonders Springen und Seilschwingen extrem gefährlich sein können.

- Will ein Abenteurer über die Klippen zum Adlerfelsen herüberklettern, müssen ihm zwei **EW-2:Klettern** gelingen, da die Felswand durch die Meeresluft feucht ist und leicht überhängt.
- Will ein Abenteurer von dem Felsvorsprung zum Plateau des Adlerfelsens springen, muss ihm - sofern er Mensch oder Elf ist - ein **EW-4:Geländelauf** gelingen, ansonsten stürzt er ab und damit aus dieser Höhe in den sicheren Tod. Ein Zwerg, Gnom oder Halbling muss einen **EW-8:Geländelauf** schaffen.
- Die Abenteurer können auch oberhalb des Adlerfelsens ein Seil anbringen, sich daran herunterlassen und dann durch Schaukeln zum Plateau schwingen. Dafür wird ein **EW:Seilkunst** benötigt. Außerdem muss jedem Abenteurer ein **PW+20:Gewandtheit** gelingen, um an dem Seil hin und her zu schwingen. Misslingt der PW, muss dem Abenteurer ein **PW+10:Stärke** gelingen, damit das Seil nicht zwischen seinen Fingern hindurch rutscht, bevor er einen weiteren **PW+20:Gewandtheit** probiert. Der Prüf-

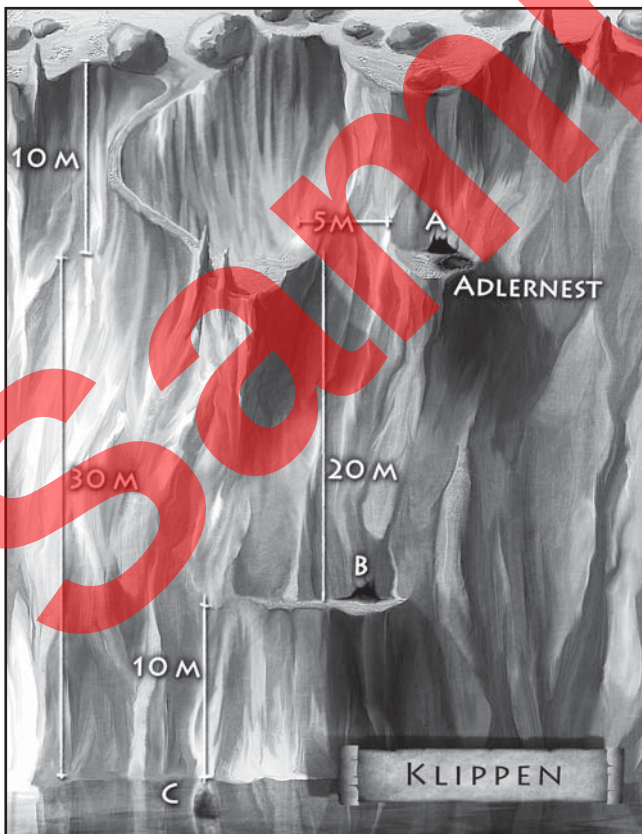


wurf auf die Gewandtheit ist wegen des starken Seewindes erschwert, und weil man genau im richtigen Augenblick loslassen muss, um sicher auf der Plattform zu landen. Sollte der PW:Stärke misslingen, so stürzt der Abenteurer in den sicheren Tod.

Auf dem Adlerfelsen angekommen, sehen die Abenteurer Folgendes:

Die überhängende Klippe bildet am hinteren Ende dieses Felsvorsprunges eine kleine, höhlenartige Nische aus. Der einigermaßen ebene Boden ist mit trockenen Algen, Seegras, Ästen und - seit dem Felssturz im letzten Sturm - mit kleineren Felsbrocken bedeckt. Der Haufen aus Ästen entpuppt sich aus der Nähe als ein großes Vogelnest. Hier hat Mildron wohl die Mondscheibe gefunden.

Im hinteren Teil der Nische, der im Halbdunkel liegt, kann man eine ungewöhnlich glatte Fläche in der Felswand entdecken. Es ist eine Steintür, die mit inzwischen kaum mehr sichtbaren magischen Zeichen beschrieben ist. Davor liegen Menschenknochen; eine Hand hält noch im Tod einen hölzernen Stab umklammert, der an einem Ende mit einem feinen Netz aus Metall überzogen ist.



Die Steintür lässt sich mit einem **PW:Stärke** aufdrücken. Rigion hat immer diesen Eingang zu seinem Heim benutzt. Mit dem Zauber *Schweben* ist er von der Klippe langsam bis auf diesen Felsvorsprung hinab geglitten. Seine Knochen sind es, die vor der Tür liegen. Der Stab in Rignons Hand ist ein **Magierstab**; er ist noch intakt.

Mit einem **EW:Tierkunde** weiß ein Abenteurer, dass das Nest einem Adler gehört und dass Adler nicht gern Fremde bei ihrem Nest sehen. Eine Minute nachdem der erste Abenteurer den Felsvorsprung betreten hat kommt das Adlerweibchen angeflogen, 1W6 Runden später das Männchen. Beide folgen den Abenteurern nicht in Rignons Heim, greifen jedoch mit aller Härte an, solange die Abenteurer sich auf dem Felsvorsprung befinden und solange die beiden Adler mindestens noch **3 LP** und **1 AP** haben. Befinden sich die Abenteurer beim Eintreffen der Adler auf dem Felsvorsprung, greifen die Vögel im Sturzflug an (+4 auf EW:Angriff, +2 auf Schaden für ihren Klauenangriff).

Adler (Greifvogel, Grad 2)

7 LP, 9 AP - OR - St 30, Gw 70, In t50, B 3/120

Angriff: Schnabel+7 (1W6+1), im Flug Klauen+7 (1W6); **Raufen**+5 (1W6-4) - **ABWEHR**+13, **RESISTENZ**+11/13

Sollten die Abenteurer einen oder gar beide Adler töten, verlieren sie das Wohlwollen der Dorfbewohner, sobald diese davon erfahren. Eine angemessene Spende an den Schrein oder in die Wirtshauskasse kann die Sache aber wieder ins Lot bringen.

Eingang B

Wenn die Abenteurer sich ein wenig umschaun, fällt ihnen auf, dass es **20 m** schräg unter ihnen einen weiteren Felsvorsprung gibt. Ein dunkler Einschnitt direkt über diesem Vorsprung lässt darauf schließen, dass es dort ebenfalls eine Höhle geben muss (H1). Von diesem Felsplateau führt ein schmaler Grat bis unter den Felsvorsprung, den die Abenteurer über den Pfad erreicht haben. Wer sich hier abseilt - nachdem das Seil mit einem **EW:Seilkunst** an einer Felsnadel befestigt wurde - kann mit einem **EW:Balancieren** zu diesem anderen Felsvorsprung gelangen. Sollte der **EW:Balancieren** misslingen, muss dem Abenteurer ein **PW:Gw/2** gelingen, um nicht abzustürzen und durch den Sturz auf die knapp unter Wasser liegenden Felsen Schaden wie bei einem Sturz aus 8 m Höhe zu erleiden (Kodex, S. 62, Tabelle 2). Durch einen gelungenen **EW:Akrobatik** kann die effektive Sturzhöhe auf 4 m reduziert werden. Man kann aber auch ohne Erfolgswürfe auf der Felskante entlangrobben.



Eingang C

Mit einem **EW+2:Wahrnehmung** (Sehen) können die Abenteurer seltsame Wasserströmungen unten bei den Klippen bemerken. Mit einem erfolgreichen **EW:Naturkunde** kann man schließen, dass sich dort unten wohl ein Höhleneingang befindet, der bei Flut unter Wasser steht und bei Ebbe teilweise oder ganz freiliegen könnte (H2). Wieder muss ein Seil mit einem **EW:Seilkunde** an einer Felsnadel befestigt werden, bevor man sich daran hinunter lassen kann. Im Wasser muss dann jedem Abenteurer ein **EW:Schwimmen** gelingen, um durch den hohen Wellengang zu der Höhlenöffnung zu gelangen. Dieser Erfolgswurf kann beliebig oft wiederholt werden, aber jeder Versuch kostet den Schwimmer **0 AP / 3 AP** (bzw. **3 AP / 6 AP** für Nichtschwimmer).

Die Abenteurer können sich auch für 10 Oring ein Fischerboot in Seafal mieten. In diesem Fall muss ihnen ein **EW:Bootfahren** gelingen, um das Boot zwischen den spitzen Felsen hindurch zu manövrieren. Dafür entfällt dann der **EW:Schwimmen** zum Erreichen der Höhle. Für weitere 2 Oring erklärt sich ein Fischer bereit, die Abenteurer selbst zu der Öffnung zu rudern. Damit entfällt auch der **EW:Bootfahren**. Der Preis ist so hoch, weil der Fischer befürchtet, dass das Boot beschädigt wird.

Die Schmugglerhöhlen

Vor vielen Jahren war dieses Höhlensystem der Schlupfwinkel einer Schmugglerbande. Sie gaben ihn jedoch auf, nachdem es zu einigen Todesfällen gekommen war. Je nachdem durch welchen Eingang die Abenteurer in die Höhle eindringen, werden sie die folgenden Räume in einer anderen Reihenfolge und aus verschiedenen Richtungen betreten. Der Spielleiter muss dies bei seinen Beschreibungen beachten. Die meisten Räume sind stockdunkel, und die Abenteurer brauchen eigene Lichtquellen, um etwas sehen zu können.

H1: Der steile Felstunnel

Ihr befindet euch in einem natürlichen Felsgang. Die Wände sind feucht und immer wieder tretet ihr in Pfützen, die sich auf dem Boden gebildet haben. Nichts deutet darauf hin, dass hier Menschenhand am Werk war.

Der Gang wird immer enger und steiler, je weiter er ins Innere der Klippen führt. Um das letzte, sehr steil abfallende Stück des Schachtes zu überwinden, muss jedem Abenteurer ein **EW+4:Klettern** gelingen, bei dessen Misslingen er **1W6 AP** verliert. Oder die Gefährten befestigen irgendwo ein Seil und lassen sich daran das letzte Stück hinunter.

Der Gang verläuft von Eingang B nach H3 abschüssig; sollten die Abenteurer also aus H3 kommen und zu Ausgang B wollen, so verläuft der Schacht dementsprechend nach oben.

H2: Der Wassertunnel

Der Weg kommt euch fast wie eine Ewigkeit vor, während ihr euch im Dunkeln durch den Schacht tastet. Immer wieder stoßt ihr mit dem Kopf oder den Schultern an scharfen Steinkanten an, sodass ihr schließlich mit großer Erleichterung bemerkt, wie der Schacht langsam nach oben führt. Zum Schluss durchbrecht ihr endlich die Wasseroberfläche und findet euch in einem unterirdischen See wieder.

Bei Flut steht dieser Tunnel auf seiner gesamten Länge komplett unter Wasser. Um ihn tauchend zu durchschwimmen, braucht ein Abenteurer **15 Runden**. Dabei muss er sich immer wieder an Wänden und Decke abstoßen. Wer Tauchen gelernt hat, muss nach 12 Runden jede Runde einen **EW:Tauchen** würfeln (wer es nicht gelernt hat muss schon nach 6 Runden würfeln). Misslingt ein Wurf, verliert der Abenteurer **1W6-1 LP und 1W6+3 AP** pro Runde, bis er wieder Luft schnappen kann. Bei Ebbe liegt nur der mittlere Teil ganz unter Wasser. Dann braucht man nur für 5 Runden die Luft anzuhalten.

Der Tunnel mündet in den See (H3).

H3: Die Höhle der weißen Krabbe

Eure Augen brauchen einen Moment, bis sie sich an das Dämmerlicht gewöhnt haben. Durch Spalten in der Wand fällt diffuses Licht, sodass ihr auf der anderen Seite des Sees einen Gang in der Felswand erkennen könnt. Schließlich erkennt ihr, dass ihr euch in einer natürlichen Felsengrotte, einer unterirdischen Höhle mit einem See, befindet.