

Das Hügelgrab bei Reynoldston

Ein Abenteuer für MIDGARD: Abenteuer 1880 von Elsa Franke und Rainer Nagel

Lektorat: Mike Preuß – Satz: Bettina Scholten – Chefarchäologin: Alexandra Velten
Zierleiste: Aubrey Beardsley – Karten: Lars Böttcher und Klaus-Michael Bitzer

- Copyright © 2014 by Effing Flying Green Pig Press unter Lizenz des Verlags für F&SF-Spiele -

Einleitung

„Gehe zurück und sage Artus, dass wir am Morgen in seine geliebte Heimat aufbrechen werden, um dort so viel Unheil anzurichten, wie wir nur können.“

(Grugyn, Sohn von Twrch Trwyth, zu Gwrgy, Gefolgsmann von König Artus; zitiert nach *Stories from Wales* von Gwyn Jones)

Das Hügelgrab bei Reynoldston ist ein kurzes Szenario für ABENTEUER 1880, das im Südwesten der achtziger Jahre des neunzehnten Jahrhunderts angesiedelt ist. Der genaue Zeitraum der Handlung ist dabei unerheblich; wir gehen von einem Zeitpunkt zwischen 1882 und 1885 aus. Die Hintergrundgeschichte um den Kometen und die Versiegelung des Grabes lässt es angeraten erscheinen, das Eindringen in das Hügelgrab für den **21. Juni** (Sommersonnenwende) anzusetzen. Da die Sommersonnenwende im Abenteuer aber nur Symbolcharakter hat, kann die Spielleiterin diesen Teil des Hintergrunds auch gern ignorieren und den Kometen zu einem beliebigen anderen Termin auftauchen lassen.

Eine zeitgenössische Sicht von Wales

„Uralt wie seine Felsen ist auch das Volk von Wales. Als es in der Geschichte des nordwestlichen Europa zu dämmern begann, da flüchteten vor den von Osten und Süden kommenden Vorstößen feindlicher Völkerscharen die Bewohner der umliegenden Länder in die natürlichen Festen dieser Berge. Sie sind bis auf den heutigen Tag dort sesshaft geblieben; ihre Barden feiern zum Klange der Harfe die Thaten von sagenhaften Helden, welche vor ungezählten Jahrhunderten Wunder der Tapferkeit gegen die Sachsen, die Dänen und Normannen verrichteten, ja welche sogar jenseits des großen Weltmeers ein Jahrtausend vor Kolumbus von sich reden machten. Die Abgeschlossenheit des Landes im Verein mit seiner fremdartigen Sprache hat jene Volkslieder von dem alten Rebellen und Könige Owen Glendower, von dem tapferen Ritter Llewellyn, von dem Seehelden Henry Morgan und dem Prinzen Madoc kaum über die Thalsenke des Severn hinaus gelangen lassen.“
(aus *Alt-England. Eine Studienreise durch London und die Grafschaften zwischen Kanal und Piktewall* von Adolf Brennecke, 1887)

Ungeachtet der Jahreszeit sollte die Spielleiterin aber bedenken, dass es an der walisischen Südküste immer um die fünf Grad kälter ist als im Rest des Landes zur gleichen Jahreszeit, und im Zweifelsfall herrscht gerade der typisch walisische Nieselregen vor, der, ungestört von jeder Art von Wind, von allen Seiten zu kommen scheint und gegen den Regen-

schirme keinen Schutz bieten. Aber man gewöhnt sich daran und kann ihn im Verlauf des Abenteuers im Sinne des Wortes einfach ignorieren. Und nicht zu vergessen, die Möwen! Adolf Brennecke schreibt 1887 in *Alt-England*: „Was die Tauben auf dem Markusplatz von Venedig, das sind die weißen, starken Seemöwen für die felsigen Westküsten Englands: sie tragen zur Charakteristik der Landschaft bei, ihr silbrigweißes Gefieder, ihre kreischende Stimme, ihr Wiegen und Fliegen über den Wogen beleben oft das eintönige Marinebild.“

Das Abenteuer beginnt direkt vor Beginn der eigentlichen Handlung: Die Spielerfiguren sind auf dem Weg zu einem walisischen Dorf, in dem sie eine Kontaktperson treffen wollen, die ihnen eine „wichtige archäologische Aufgabe“ übertragen möchte. Von dieser Kontaktperson wissen sie nur den Namen: **Gwyddon ap An**. Als Treffpunkt ist ein Gasthaus namens *The King Arthur* ausgemacht. Mit einem erfolgreichen Wurf auf *Allgemeinbildung* (auf den jeder Brite +4 erhält), lässt sich erkennen, dass es sich offenbar um einen traditionsbewussten Waliser handelt, da er noch das „ap“ (für „Sohn des“) in seinem Namen führt.

Wie der Kontakt zustande gekommen ist, kann die Spielleiterin in Abhängigkeit von Art und Herkunft der Gruppenmitglieder frei festlegen. Wurde bereits *Im Dschungel von Zentralafrika* gespielt, könnte der Kontakt zu Gwyddon über Markus Henning hergestellt worden sein. Abenteurer, die sich bereits in *Sturm über Ägypten*, *In geheimer Mission* oder in *Das Mädchen aus der Themse* bewährt haben, könnten den Auftrag als kleinen „Bonus“ über Urs Böldli vermittelt bekommen haben. Die Mitglieder des Jason-Bundes beispielsweise könnten über Kontakte an der Friedrich-Wilhelms-Universität ins Abenteuer gebracht worden sein. Der Kasten *Wie die Zeit vergeht ...* auf Seite 4 liefert zudem einen Hinweis zum zeitlichen Ablauf.

Das Abenteuer lässt sich sowohl in einer „natürlichen“ als auch in einer „übernatürlichen“ Variante spielen. Im ersten Falle gibt es keinerlei übernatürlichen Elemente im Hügelgrab, und die Klassifizierung gemäß „Dr. Horreums Plausibilitäts-Indikator“ (s. www.midgard-1880.de bzw. *Sturm über Ägypten*, S. 15) liegt dann bei 1/0/0/1. In der „übernatürlichen“ Variante hat der Indikator den Wert 1/2/2/0, und einige der Kreaturen im Grab sind tatsächlich nicht von dieser Welt bzw. die Überbleibsel finsterner Magie. Der Fließtext des Abenteuers enthält grundsätzlich nur die Beschreibungen der „natürlichen“ Variante. An den entsprechenden Stellen finden sich mit *Das übernatürliche Hügelgrab* betitelte Rundkästen, die die notwendigen Zusatzinformationen liefern.

Dies bedeutet:

Geschichtsverlauf	1	Es gibt leichte Unterschiede zu unserer Geschichte, der generelle Verlauf ist aber identisch (fiktionale Charaktere sind ab hier möglich, sofern sie keinen großen Einfluss auf den Geschichtsverlauf haben).
Übernatürliches	0	Es gibt nichts Übernatürliches, auch keine übernatürlichen Wesen.
Magie	0	Es gibt keine Magie.
Technologische Entwicklung	1	Die technologische Entwicklung weicht in wenigen Punkten von unserer ab. (damit lassen sich die architektonischen Unstimmigkeiten erklären ...)

Das Hügelgrab ist für eine Vielzahl von Gruppenzusammenstellungen geeignet. Allerdings würden die Abenteurer von einem **Archäologen** (oder zumindest einer Spielerfigur mit entsprechenden Fertigkeiten) profitieren. *Mechanik* und *Suchen* werden sich als nützliche Fertigkeiten erweisen; insbesondere bei *Suchen* wäre es nicht schlecht, wenn zwei Abenteurer darin geschult wären. Wer Kymrisch (oder Bretonisch oder Kornisch) spricht, hat an manchen Stellen im Hügelgrab einen kleinen Vorteil.



Auf nach Reynoldston!

„Sie reisten den ganzen Tag lang bis zum Abend, und dann sahen sie eine große Festung aus gemauertem Stein vor sich.“

(zitiert nach *Stories from Wales* von Gwyn Jones)

Das Abenteuer beginnt in dem kleinen walisischen Dorf Reynoldston, am nordwestlichen Ende des Gower gelegen, etwa 30 Kilometer westlich von Swansea. Die Gower-Halbinsel ist in erster Linie für ihre Klippen und Strände bekannt, bietet aber Wanderern noch einiges mehr. Die Landschaft ist angenehm und fast schon idyllisch, sieht man davon ab, dass man auf dem Weg von Swansea an mehreren Steinbrüchen

vorbeikommt. Reynoldston hat ungefähr 100 Einwohner und lebt in erster Linie von der Landwirtschaft. Hinzu kommt ein wenig lokaler Artus-Tourismus.

Entscheidet sich die Spielleiterin dafür, dass die Gruppe nur am Tag der Sommersonnenwende in das Grab eindringen kann, bietet es sich an, sie am **20. Juni** in Reynoldston eintreffen zu lassen. Dieser ist 1882 ein Freitag, 1883 ein Samstag, 1884 ein Sonntag und 1885 ein Dienstag (1884 ist ein Schaltjahr).

Es gibt ein kleines Gasthaus mit dem bezeichnenden Namen *The King Arthur*, in dem hauptsächlich Einheimische oder Urlauber aus Swansea Rast machen. Dort erwartet Gwyddon ap An die Abenteurer bereits sehlichst.

Wie kommen wir nach Reynoldston?

Der für das Abenteuer nächstgelegene Hafen, um nach Südwalles zu gelangen, ist **Swansea** – der Gower liegt ja direkt daneben. Swansea hat zur Handlungszeit etwa 65.000 Einwohner und ist eine Kohle- und Industriestadt, die auch für ihre Kupferverarbeitung bekannt ist. Es gibt große Gegensätze zwischen Arm und Reich in der Bevölkerung, und in einigen Gegenden der Stadt haben sich regelrechte Armentlums entwickelt. Swansea hat eine öffentliche Bibliothek sowie ein (sehr eklektisch bestücktes) Museum. Adolf Brenneke nennt die Stadt „verräuchert“. Da die Stadt an der Mündung des Flusses Tawe liegt, heißt sie auf Walisisch Abertawe.

An Unterkünften böten sich an: das *Bush Hotel* sowie das *Cameron Arms* in der Morris Lane, oder das *Duke Hotel* in der Wind Street. Für den kleineren Geldbeutel geeignet sind das *Waverley Temperance*

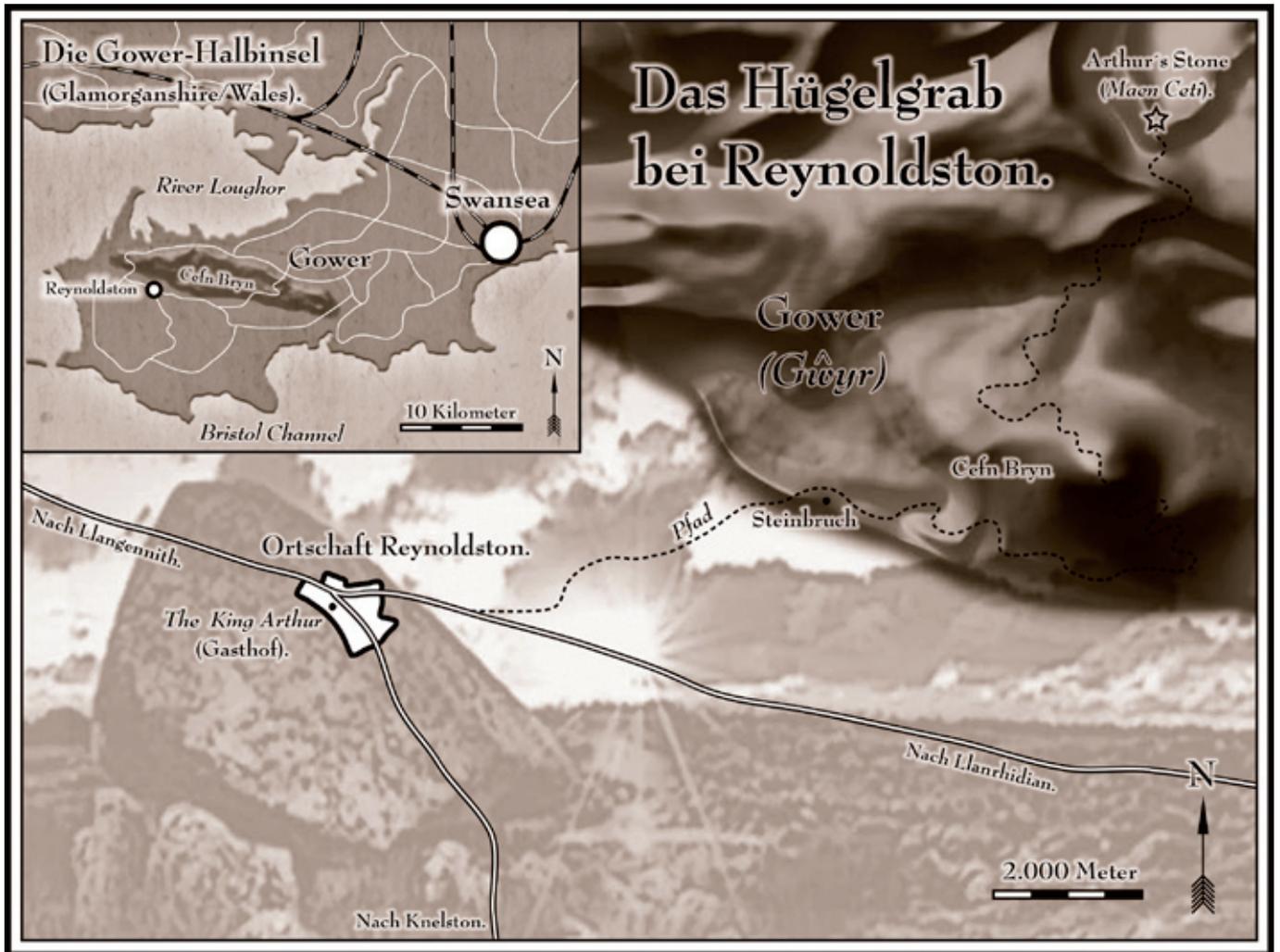
Inspirationen und Danksagungen

Natürlich handelt es sich hier um die für ABENTEUER 1880 umgearbeitete Version von *Das Hügelgrab bei Caetherlach* von Elsa Franke, seit 30 Jahren ein echter Klassiker der MIDGARD-Szene. Die Überarbeitung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags für F&SF-Spiele, Stelzenberg. Die Geschichte von Twrch Trwyth wurde nach *Stories from Wales* von Gwyn Jones nacherzählt, wobei die Cryffni sowie der Komet hinzugefügt wurden, um den Bezug zum Originalabenteuer zu erhalten. Der *Pathfinder Guide Gower, Swansea and Cardiff: Walks* sowie die *Ordnance Survey Map Swansea 1897* waren ungemein nützlich. Weitere historische Bilder von Swansea und Umgebung finden sich in *Around Swansea: Photographic Memories* von Tony Cornish (The Francis Frith Collection, 2000)

Dank geht an: Elsa Franke, Thomas Langner, Sven Scheurer, Günther Schollmayer und Jürgen Stoll.

Walisische Quasi-Einheimische: Alexandra Velten

Wir danken folgenden Testspielern: Nikolas Angrabeit, Andreas Balks, Dr. Carsten Buhlmann, Pascal Dick, David Emonts, Thomas Fischer, Stefan Helfen, Thorsten Keil, Matthias Meyn, Christian Neu, Lars Riek, Irina Vorpahl und René Vorpahl.



Hotel in der Morris Lane sowie das *Mackworth Family and Commercial Hotel* in der Wind Street. Swansea hat zwei große Tageszeitungen: das *South Wales Echo* und die *South Wales Post*; die Stadt verfügt über ein Telegrafenamnt sowie eine Filiale der Bank of England. Es gibt eine Schlossruine aus normannischer Zeit.



Der Haupthafen von Südwales ist allerdings **Cardiff** (Caerdydd auf Walisisch) am Ostufer des Taff, gegen Ende des neunzehnten Jahrhunderts eine aufstrebende Hafenstadt mit etwa 87.000 Einwohnern, auch wenn jeder Londoner den Ort für ein besseres Dorf halten würde. Nichtsdestotrotz hat Cardiff ein Telegrafenamnt und verfügt ebenfalls über eine Normannenruine. Um 1880 laufen hier monatlich 800 bis 1000 Schiffe ein. Die Tonnage der Schiffe ist etwa doppelt so hoch wie noch zehn Jahre zuvor. Von Cardiff aus ist man mit dem Zug in einer Stunde und sieben Minuten in Swansea; die Züge fahren acht Mal am Tag und kosten (1. Klasse / 2. Klasse / 3. Klasse) 7s / 4s / 2s 6d.

Die britische Währung

Die Währungseinheit ist das Britische Pfund (Pound) mit folgenden Unterteilungen: 4 Farthings = 1 Penny, 12 Pence = 1 Shilling, 2 Shillings = 1 Florin, 5 Shillings = 1 Crown, 20 Shillings = 1 Pound oder 1 Sovereign; 21 Shillings = 1 Guinea (Gold). Ein Pfund entspricht 20 Mark. Die gängigen Abkürzungen sind „lb“ für Pound, „s“ für Shilling und „d“ für Pence. Die Abkürzungen entstammen dem Lateinischen (*libra, solidus, denarius*, im Plural *librae, solidi, denarii*). Ein Pfund entspricht etwa 20 Mark, d.h. 1 Shilling entspricht etwa 1 Mark.

Strecke	Entfernung	Reisedauer	Preis (1. Klasse / 2. Klasse / 3. Klasse)
London – Gloucester	114 Meilen	3 – 4,5 Stunden	20s / 15s / 9s 5d
Gloucester – Cardiff	56 Meilen	1,5 bis 2 Stunden	11s / 8s / 5s 9d
Gloucester – Swansea	102 Meilen	3 – 4 Stunden	20s / 14s 3d / 10s 6d

Von **London** aus fährt man die Strecke mit der Great Western Railway, mit der die walisische South Wales Railway entsprechende Abkommen für Reisen nach England hat. Das walisische Zugsystem gilt als pünktlich und gut organisiert, der Fahrkartenumsatz allein innerhalb von Wales liegt um 1880 bei 8.000 Pfund in der Woche. Von London aus fährt man zuerst nach Gloucester, von wo aus man direkt nach Swansea oder Cardiff reisen kann.

Von Swansea aus sind es ungefähr 30 km nach Westen, bis man in Reynoldston ist. Diese Strecke kann man wandern, reiten oder mit der Kutsche zurücklegen; es fährt kein Zug.

Für die Reise nach Reynoldston sind keine besonderen Ereignisse vorgesehen, die Spielleiterin kann sie also mit wenigen Worten abhandeln. Die Gegend ist zivilisiert, es gibt somit wenig Chancen für gefährliche Begegnungen mit Tieren oder Räufern.



„Holt mir die Mondsichel aus dem Hügelgrab!“

„Du zuerst“, sagte der Weise Mann, denn ein Engländer tut gut daran, in Wales vorsichtig zu sein.“

(zitiert nach *Stories from Wales* von Gwyn Jones)

Eine fast schon idyllische Reise von Swansea aus durch den äußersten Südwesten von Wales hat euch in die Nähe der Küste der Halbinsel Gower geführt. Es ging quer durch Bishopston Valley mit seinen dichten Wäldern und seinen spektakulären Kalksteinschluchten, dann durch die Felder und etwas weniger stark bewaldeten Gebiete des Gower. Ihr kamt aber auch an einer Reihe von Steinbrüchen vorbei, in denen eifrig gearbeitet wurde. Wäre der allgegenwärtige Nieselregen nicht gewesen, es hätte ein richtig angenehmer Ausflug sein können.

Reynoldston ist ein kleines Dorf, das wohl kaum mehr als einhundert Einwohner aufzubieten hat. Diese ernähren sich vorwiegend

von der Landwirtschaft, wie ihr an den vielen Feldern sehen könnt, die ihr auf dem Weg zum Dorf passiert. Die meisten Häuser sind einstöckige Holzbauten, nur zwei Gebäude mit zwei Stockwerken fallen auf: eine presbyterianische Kirche sowie ein Gasthaus, über dessen Tür ein Schild mit dem Namen *The King Arthur* im sanften Wind schwingt. Hier sollt ihr eure Kontaktperson treffen: Gwyddon ap An.

Als ihr die Gaststube betretet, schlägt euch der Geruch von Bier sowie Tabakqualm entgegen. Die meisten der etwa zwanzig Gäste sehen aus wie Bauern oder Arbeiter aus den Steinbrüchen. Nur einer sticht sofort aus der Menge heraus: Es ist ein alter, gebrechlich wirkender Mann in einer weißen Kutte, um die er einen Gürtel geschlungen hat. Er sitzt auf einem Stuhl und hat sein linkes Bein auf einem Schemel hochgelegt. Offensichtlich hat er einen Unfall gehabt, den das Bein ist geschient und dick mit Verbänden umwickelt. Vor ihm auf dem Tisch steht ein Vogel, um den der Mann beide Hände gelegt hat.

Der Mann hebt eine Hand und winkt euch zu sich heran, und nach den Vorstellungen lässt er erst einmal eine Runde des ausgezeichneten hiesigen Cidres auftischen; dann bestellt er eine warme Mahlzeit für alle. Auf eure fragenden Blicke erklärt er euch, dass „Herrschaften, die so aussehen wie Sie“ nur selten nach Reynoldston kommen, ihr also klar als seine Zielpersonen zu erkennen wart. Dann kommt er auf das Angebot zu sprechen, das er für euch hat:

„Es geht um ein großes Hügelgrab, das vier Wegstunden von Reynoldston entfernt in den Hügeln liegt. Ich habe diesen Ort mehrmals aufgesucht und erkundet. Bei meinem letzten Ausflug bin ich in ein Kaninchenloch getreten und habe mir den Fuß gebrochen. Nur der Umsicht des Wirtes des King Arthur, dem ich zu lange ausgeblieben bin und der dann zwei seiner Leute nach mir Ausschau halten ließ, ist es zu verdanken, dass mir eine einsame Nacht im Freien oder Schlimmeres erspart geblieben ist.“

Wie die Zeit vergeht ...

Den „letzten Ausflug“ des Druiden lassen wir hier im Zeitablauf bewusst vage. Gwyddon wollte ursprünglich allein in das Grab eindringen (keine gute Idee, wie wir noch sehen werden ...) und entsann sich erst nach seinem Unfall der Abenteurer (bzw. seiner Kontaktperson, die sich dann der Abenteurer entsann – s. Seite 1). Es muss also zwischen dem unglückseligen Tritt ins Kaninchenloch und dem Eintreffen der Gruppe Zeit genug vergangen sein, dass der Brief des Druiden zugestellt wurde und die Abenteurer anreisen konnten. Die Detailplanung müssen wir vertrauensvoll in die Hände der Spielleiterin legen, aber vermutlich wird das Schreiben während einer Lernphase eingetroffen sein. Die hiesigen Ärzte bezeichnen Gwyddons Bruch als „kompliziert“ – das wird noch ein paar Wochen dauern!

Religion in Wales

Die Mehrzahl der Waliser sind Christen. Unter ihnen sind traditionell die Nonkonformisten, also Anhänger von Freikirchen wie Baptisten, Kongregationalisten oder Presbyterianern, sehr stark vertreten. Die anglikanische Kirche (*Eglwys yng Nghymru* auf Walisisch, also einfach „walisische Kirche“) wird 1920 ihren Status als Staatskirche verlieren.

Der Vogel hat eine Körperlänge von etwa 20 cm; die Flügel sind unter den Händen des Mannes nicht zu sehen. Der Körper ist in Brauntönen gemustert und insbesondere auf dem Bauch gesprenkelt. Mittels *Tierkunde* kann man den Vogel als eine **Singdrossel** identifizieren.



Nach dem ersten Kennenlernen berichtet Gwyddon den Abenteurern zuerst die allgemein bekannten Tatsachen über das Hügelgrab. Die Spielleiterin kann hier den Spielern den Abschnitt *Die Geschichte des Hügelgrabs* vorlesen oder den Inhalt mit eigenen Worten wiedergeben. Anschließend fährt Gwyddon fort:

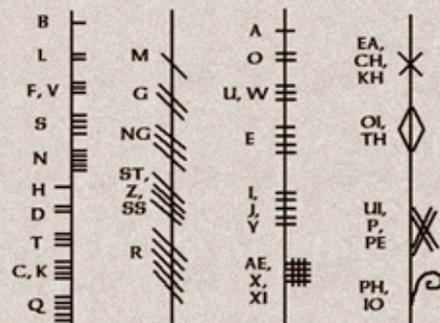
„Das ist alles in die Sagen meines Volkes eingegangen und zumindest allen Druiden und Barden bekannt. Ich bin aber vor einigen Jahren am Rande eines abgelegenen Bergpfades auf einen alten Ogham-Stein gestoßen, einen Stein mit druidischen Schriftzeichen. Der Inschrift konnte ich entnehmen, dass auch der Cryffni-Druide Tydain Tad Awen seine letzte Ruhe im Hügelgrab gefunden hat. Dies ist heutzutage offenbar niemanden bekannt. Ich nehme an, dass auch die Mondsichel, deren Spuren sich um die Zeit des Niedergangs der Cryffni im Nebel der Geschichte verloren hat, sich im Hügelgrab an der Seite ihres Besitzers befindet. Es wäre von großer Bedeutung für alle Druiden Großbritanniens, diesen heiligen Gegenstand zu bergen.“

Durch meinen Unfall kann ich selbst nicht in das Hügelgrab eindringen und nach der Mondsichel suchen. Das Unternehmen duldet jedoch keinen Aufschub, da man nur zu einem bestimmten Zeitpunkt in das Grab eindringen kann, der nur Eingeweihten wie mir bekannt ist. In der kommenden Nacht wird der Fflam Serenyryr, ein jede Generation nur einmal auftauchender Komet, zum ersten Mal am nächtlichen Himmel stehen. Nur innerhalb weniger Minuten vor und nach der Mitte der **dritten** Nacht nach dem Auftauchen des Kometen lässt sich die Pforte

des Grabes von außen öffnen. Von innen lässt sich der Eingang dagegen jedes Jahr einmal öffnen, und zwar am Tag der Sommersonnenwende, wenn die aufgehende Sonne durch einen im bestimmten Winkel angebrachten Schacht die Zentralkammer des Grabes erhellt. Die Cryffni glaubten, dass an dem Tag, wo die Sonne die größte Kraft hat, dereinst auch ihre Toten auferstehen und ihre Gräber verlassen würden. Zwischen dem Zeitpunkt des möglichen Eindringens in das Hügelgrab und dem Tag der Sommersonnenwende vergehen **vier volle Tage**, in denen sich die Grabespforte weder von innen noch von außen öffnen lässt!“

Spätestens an dieser Stelle sollten die Abenteurer sich doch ein wenig wundern: Druiden? Barden? Ogham-Steine? Mondsichel? In der Tat – Gwyddon ist ein Anhänger des alten britischen Glaubens der **Druiden**. Diese werden zwar von der Kirche verfolgt, können sich gerade aber in ländlichen Gebieten wie hier noch ganz gut halten. Mehr über die britischen Druiden erfahren wir im *Anhang*. Gwyddon geht auf Anfrage mit diesen Informationen auch sehr offen um, da er die Spielerfiguren benötigt und ihnen vertraut. Er steht im höchsten Rang, der unterhalb des Erzdruiden verfügbar ist, also in dem des Druiden. Gwyddon gehört zum *Archaeological Order of Druids*, einer recht neuen druidischen Gruppierung, die 1874 von Wentworth Little gegründet wurde. Es handelt sich um eine rosenkreuzerisch-freimaurerische Organisation, in die nur Meistergrade zugelassen werden – will meinen, Gwyddon ist zugleich auch Freimaurer. (Entsprechend wird

Ogham Alphabet



der Orden 1886 in *Ancient Masonic Order of Druids* umbenannt werden.) Gwyddon sucht verzweifelt nach Leuten, die die Toten und die vielleicht zu deren Schutz angebrachten Fallen nicht fürchten, damit die zu seinen Lebzeiten einmalige Gelegenheit, die heilige Mondsichel aus dem Grab herauszuholen, nicht ungenutzt verstreicht. Die Abenteurer kommen ihm da wie gerufen. Er bittet sie, den Auftrag für ihn zu erledigen, und deutet an, dass die Cryffni ihren Toten wertvolle Grabbeigaben mitzugeben pflegten. Mit Ausnahme der Mondsichel soll alles, was sie im Grab finden, ihnen gehören, denn es lebt schon lange niemand mehr, der einen rechtmäßigen Anspruch auf diese Schätze hätte.

Die hier gepflegte Art der Totenkultur mag den meisten Abenteurern fremd sein, aber Gwyddon erklärt sie ihnen gerne: „Die Leichen wurden nicht bestattet, damit die Angehörigen sie besuchen konnten, wenn ihnen danach war, sondern um sie und ihre Gegenstände zu schützen – vor allem vor Räufern, aber auch vor kriegerischen Feinden. Es gibt allerdings eine Möglichkeit, in die

Tiefen zu gelangen, zur Mondsichel, falls diese jemals wieder gebraucht würde. Zumindest sagt so die Legende. Wer die Sichel haben möchte, muss sich der Prüfungen als würdig erweisen und den Fallen sowie den Wächtern trotzen. Es heißt, dass zu diesem Zweck vier kleine Schlüssel im Grab versteckt sind, die man allesamt finden muss, um erfolgreich zu sein. Diese Schlüssel sehen aber gar nicht aus wie „echte“ Schlüssel, sondern es sind kleine, dreieckige Metallstäbe von etwa zehn Zentimetern Länge. Alle vier von diesen müssen Sie finden.“

Fragt man den Druiden, ob er weiß, wo sich diese „Schlüssel“ befinden, ist er etwas ratlos: „Wir ... Druiden ... also jene, die früher den druidischen Prinzipien folgten ... hatten ja eine Tradition der oralen Überlieferung. Ihre Gedächtnisse waren halt besser. Aber auch sie wussten sich zu helfen, für den Fall der Fälle. Sie arbeiteten oft mit Merkwürdigen. Ich kenne einen, der sich mit diesen Schlüsseln beschäftigt.“

Gwyddon steht auf und deklamiert etwas unbeholfen („Der Text verliert ein wenig in der Übersetzung ...“):

*„Vier Schlüssel sind es, die du suchst.
Vier Räume sind es, die du suchst.
Im Zentrum sei die Asche dein,
in ihr nur kann der Schlüssel sein.
Mittig schau des Fürsten Leiche,
die Kiste dir den Schlüssel reiche.“*

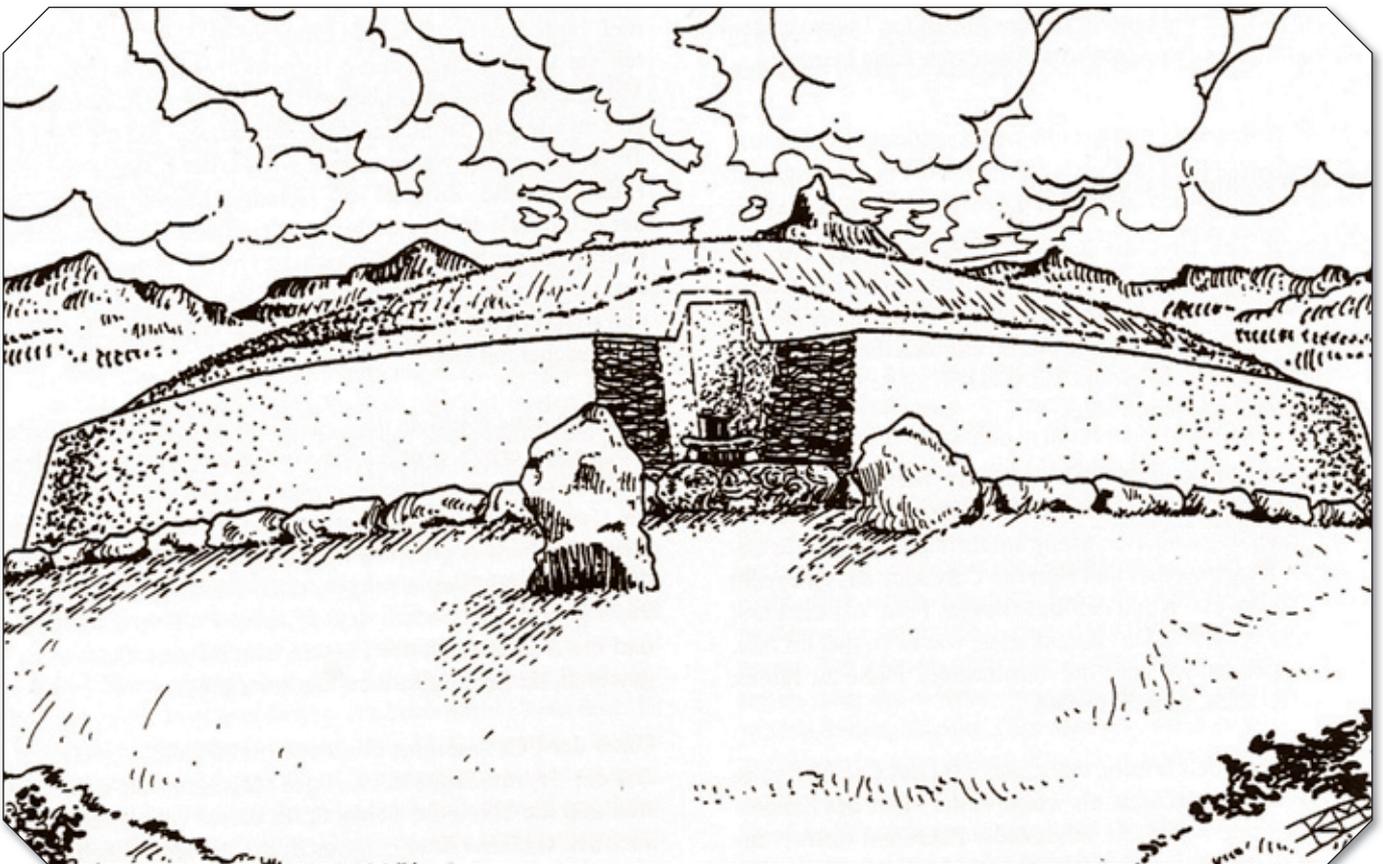
*Der Ehrengarde letztes Fort
Birgt auch den Schlüssel an dem Ort.
Und für den letzten Schlüssel dann
ein Würfel bricht Druidenbann.“*

Diese Verse beziehen sich die die vier Räume, in denen sich die Schlüssel befinden. In der Zentralkammer (Raum 2) liegt das gesuchte Objekt in der Schale mit Asche, die jetzt veraschtes Wasser enthält. Die Kiste in der Totenkammer des Fürstenpaares (Raum 7) enthält den zweiten Schlüssel. In der Halle der Ehrengarde (Raum 8) hängt der dritte Schlüssel um den Hals des Skeletts. Und wenn man den Würfel aus diesem Raum in der Halle des letzten Schlüssels (Raum 9) in die Hand der Druidenstatue legt, setzt dies den letzten Schlüssel frei. (Die Spielleiterin sollte sich darauf einstellen, im einen oder anderen Fall mit *Geistesblitzen* zu arbeiten.)

Als vorausseilende Belohnung schenkt der Druide **jeder Spielerfigur** drei kleine grüne Flaschen mit einer nach würzigen Kräutern schmeckenden Flüssigkeit, die die Angehörigen seines Ordens zur Stärkung gebraut haben; er bezeichnet sie als „Krafttrünke“. Darüber hinaus versichert Gwyddon die Gruppe der Dankbarkeit seines Ordens – „was man ja nicht unterschätzen sollte, nicht wahr?“ Nehmen die Abenteurer den Auftrag an, bietet er ihnen außerdem die Ausrüstung an, die er bereits für sich selbst zum Eindringen in das Hügelgrab gekauft hatte: zwei Seile zu je 20 Metern, einen Hammer, 40 Nägel, eine Hacke, zehn Fackeln und eine Laterne mit fünf Litern Lampenöl, das alles in zwei großen Säcken verpackt. Zudem bietet er an, Lebensmittel für eine Woche zu besorgen.

Gwyddon kann zudem eine von einem naiven Maler der Umgebung angefertigte Zeichnung der Eingangsseite des Hügelgrabs zur Verfügung stellen, die er zusammengerollt seitlich an den Tisch angelehnt hat (siehe unten).

Darüber hinaus können sich die Abenteurer in Reynoldston mit Ausrüstung nach eigener Wahl versorgen. Die meisten Alltagsgegenstände sind problemlos verfügbar. Es gibt allerdings weder schwere Waffen



noch Dynamit. Spielerfiguren, die des Kymrischen oder einer seiner verwandten Sprachen (Bretonisch, Kornisch) nicht mächtig sind, könnten sich zudem mit einem Wörterbuch versorgen wollen, das für 2 Shilling (2 Mark) an mehreren Orten verfügbar ist. Dies hilft den Abenteurern später, die Inschriften im Grab zu entziffern (s. S. 10 – 11). Sollten sie nicht selbst auf diese Idee kommen, kann die Spielleiterin Gwyddon nachfragen lassen, wie es denn um die Sprachkenntnisse der Gruppe bestellt ist.

Das übernatürliche Hügelgrab

In der „natürlichen“ Version des Abenteuers führt der Konsum eines „Krafttrunkes“ zwar zu einer erfrischenden Wirkung, hat aber keinerlei weiteren Effekt; in der „übernatürlichen“ Version mag die Spielleiterin entscheiden, dass jedes Fläschchen tatsächlich **1W6 LP & AP** zurückgibt – man wird sie brauchen.

Gwyddon empfiehlt den Abenteurern, früh am nächsten Morgen aufzubrechen. So hätten sie noch fast zwei Tage zur Erkundung des Hügelgrabes und insbesondere des Eingangs. Schließlich könnte es Sicherungen geben, die andernfalls die Abenteurer hindern könnten, zur richtigen Zeit vor dem Eingang zu stehen. Folgen die Spieler Gwyddons Rat, stehen ihre Figuren um die Mittagszeit des folgenden Tages vor dem Hügelgrab, und das eigentliche Abenteuer kann beginnen.

Sollte die Information benötigt werden: Es gibt kein Krankenhaus in Reynoldston und auch niemanden, der *Medizin* beherrscht; *Erste Hilfe* ist aber beim Priester (+10) und dem Wirt des *King Arthur* (+8) vorhanden. Für alles andere muss man zurück nach Swansea; die dortigen Ärzte verfügen über *Erste Hilfe*+14 und *Medizin*+12.

Die Geschichte des Hügelgrabes

„Denn dies war eine Tat, die von Anfang an Artus vorbehalten war, und die Männer der Insel Britannien würden teuer dafür bezahlen.“
(zitiert nach *Stories from Wales* von Gwyn Jones)

Vor langer Zeit, so geht die Sage, musste sich der ruhmreiche König Artus (Arthur auf Englisch) mit seinen Getreuen mehreren Aufgaben unterziehen, um Culhwch, Sohn von König Cilydd, mit Olwen, der Tochter des Riesenkönigs Ysbaddaden, zu vermählen. Dies hatte der König dem Jungen so versprochen.

Ysbaddaden stellte Culhwch und seinen Gefährten vielerlei Aufgaben. Die letzte und schwierigste davon war die Jagd nach Twrch Trwyth, dem legendären Eber der Anderwelt. Der Riesenkönig verlangte die Kostbarkeiten, die der Eber zwischen den Ohren trug, einen Kamm und eine Schere, damit sich Ysbaddaden für die Hochzeit kämmen konnte. Diese Aufgabe konnte von allen Menschen auf der Welt nur Artus erledigen – und auch das nicht alleine.

Und so versammelte Artus alle Krieger der Insel Britannien sowie der drei umliegenden Inseln, und hinzu kamen Kämpfer aus Frankreich, der Bretagne sowie der Normandie. Der Eber und die ihn begleitenden sieben Ferkel waren verzauberte Königssöhne, ihr Wohnort der Esgeir Oer-vel, ein von unheimlichen Gestalten bewohnter Sumpf in Irland. Artus

zog mit seiner Schar nach Irland, und der Kampf mit dem Eber und seinen sieben Söhnen verwüstete die fünf Provinzen der Insel. Drei Tage währte die Schlacht, und trotz großer Verluste konnten Artus und seine Mannen nicht einmal ein einziges Ferkel erschlagen – ganz zu schweigen Twrch Trwyth selbst.

Dann trug der Eber der Anderwelt den Kampf nach Wales, und am Morgen schwamm er mit seinen sieben Söhnen über das Meer. In den folgenden Tagen verwüsteten der Eber und seine Ferkel fast ganz Wales, doch Artus' Mannen gelang es, erneut unter großen Verlusten, die Söhne des Ebers zu erschlagen. Twrch Trwyth selbst trieben sie in den Severn. Doch der ungeheure Eber überlebte auch dies und gelangte so nach Cornwall, wo er weiter tobte und das Land verwüstete. Erst dort konnte Arthur ihn mit den restlichen Heeren der bekannten Welt stellen und ihm die Kostbarkeiten zwischen seinen Ohren nehmen. Danach trieben sie den Eber ins Meer, und niemand weiß, was aus ihm geworden ist.

Im Bereich dessen, was heute der Gower ist, lebte während dieser Zeit die Sippe der Cryffni. Unter ihrem Fürsten Hu Gadarn, der sie von Sieg zu Sieg über ihre Feinde führte, erlebten die Cryffni ihre ruhmreichste Zeit. Doch mit Hu Gadarns Ende im Kampf gegen Twrch Trwyth begann auch der Niedergang seines Volkes.

Da nutzte Tydain Tad Awen, einer der mit Hui Gadarn verbündeten Druiden, die Gunst der Stunde und entsann sich des lange vorhergesagte Erscheinen des Kometen **Fflam Serenyrr**, der seit jeher große Ereignisse und Veränderungen angekündigt hatte. Dieses erschien ihnen als gutes Omen. Und so führte Tydain Tad Awen an der Seite von Hu Gadarn und dessen Söhnen im Namen des Königs Artus die Cryffni gegen den Eber der Anderwelt in die Schlacht.

Unweit der Stelle, wo heute das Dorf Reynoldston liegt, trafen die Cryffni auf den Eber und seine Ferkel. Hu Gadarn und sein Druide waren zuversichtlich, die Ferkel des Ebers besiegen und den Eber selbst für den Kampf mit Artus schwächen zu können, kannten sie doch die Kampfeskraft ihrer Getreuen und die Legenden über den Kometen, wie Tydain Tad Awen sie berichtet hatte. Und der Druide war im Besitz einer mächtigen Waffe: der **Mondsichel**, eines heiligen Artefaktes der Druiden.



Am nächsten Morgen begann die Schlacht gegen Twrch Trwyth, die als **Kometenschlacht** in die Sagen der Bewohner des Landstriches einging, denn in jeder nächtlichen Kampfpause stand der Fflam Serenyr am Himmel. Tapfer und unermüdlich kämpften die Cryffni, doch konnten sie keine Entscheidung herbeiführen und erlitten hohe Verluste, da die Ferkel des ungeheuren Ebers einfach zu stark waren. Twrch Trwyth griff erst gar nicht in die Schlacht ein, doch bemerkten dies Tydain Tad Awens Mannen überhaupt nicht, so beschäftigt waren sie mit dem Kampf gegen die Ferkel, gegen Grugyn Silberborste und Llwydawg den Hauer, gegen Banw und Benwig, gegen Gwys und Twrch Llawin und ein Ferkel, das noch keinen Namen hatte.

Es wurde viel gekämpft an diesem Tag und dieser Nacht und dem nächsten Tag, nicht nur von den Cryffni, sondern auch an anderen Orten, und am Ende der Schlacht waren alle Ferkel von Twrch Trwyth erschlagen, mit Ausnahme von Grugyn Silberborste und Llwydawg dem Hauer. Tydain Tad Awens selbst wob seine magischen Netze, in deren Gewebe sich Gwys verfang und dann durch die Macht der Mondsichel und der Schwerter von Hu Gadarn und seinen Söhnen zugrunde ging. Bei Sonnenuntergang des zweiten Tages hatten die Cryffni den Sieg errungen, doch sie hatten einen hohen Preis gezahlt. Hu Gadarn und seine beiden Söhne waren tot, und die Herdtruppen des Fürsten waren ihrem Schwur treu geblieben, ihr Leben für ihren Herrn zu geben.

Unter der Führung ihres Druiden errichteten die Überlebenden der Cryffni-Sippe ein riesiges Hügelgrab für ihren Fürsten und die Toten der Schlacht. In dieser Grabstätte wurde auch Hu Gadarns Frau beigesetzt, die nur kurze Zeit später vor Kummer starb.

Das einsam gelegene Hügelgrab ist heute das einzige Zeichen, das von den Cryffni kündet, denn schon wenige Jahre nach Hu Gadarns letztem Kampf endet ihre überlieferte Geschichte, und sie gingen von den Verlusten der Schlacht geschwächt in benachbarten Sippen auf, wie so viele in diesen schlimmen Zeiten.

Was wissen denn Historiker und Archäologen über dieses Grab?

Kurz gefasst: nicht viel. In monatelanger mühseliger Arbeit hat Gwyddon die verfügbaren Informationen recherchiert. Befragt man ihn, fasst er seine Erkenntnisse so zusammen:

„Das Mabinogion erwähnt das Grab. Ein einziges Mal, als es um das Ende von Gwys geht. Diverse Abschriften fügen geografische Hinweise hinzu, die mehrheitlich auf Reynoldston weisen. Auch Geoffrey geht nur kurz auf diese Episode ein, verweist aber ebenfalls auf Reynoldston. Und das war es auch schon. Spätere Chroniken der Matière de Bretagne erwähnen den Kampf gegen den Eber, aber nicht mehr den Tod von Gwys im Detail. Oder den Ort.“

Er seufzt.

„Je stärker der französische Einfluss auf die Artuslegende wurde, je mehr die Gralssuche in den Vordergrund rückte, desto mehr gehen die alten keltischen Elemente zurück. Und ich kenne keinen einzigen Bericht, nach dem wirklich jemand das Grab gefunden oder gar in ihm gestanden hat. Wir haben also keine Ahnung, wie es darin genau aussieht.“

Wir schieben nun ein paar Erklärungen nach, wie Spielerfiguren sie mittels eines erfolgreichen Wurfes auf *Geschichte* oder auch auf *Archäologie* herausfinden können; *Allgemeinbildung* mit -4 mag ebenfalls helfen. Mittels *Archivwesen* findet man diese Informationen auch in der öffentlichen Bibliothek von Swansea, was **1W6 Stunden** dauert.

Das *Mabinogion* ist eine Sammlung von Erzählungen, die aus mittelalterlichen walisischen Manuskripten stammen. Ihre Inhalte beruhen auf der vorchristlichen keltischen Mythologie, die durch die Tradition der mündlichen Überlieferung der Barden bzw. Druiden erhalten wurde. Ab dem Jahr 1838 publiziert Lady Charlotte Guest Übersetzungen von elf walisischen Erzählungen, die sich in den Manuskripten *Weißes Buch des Rhydderch* und *Rotes Buch von Hergest* aus dem 14. Jahrhundert finden. Die Erzählungen selbst sind teilweise deutlich älter, aber genauere Zuordnungen sind schwer zu treffen. Wissenschaftlich interessant sind die Erzählungen und ihr Entstehungsdatum, weil sie neues Licht auf die Entstehung der Artussage werfen könnten. Möglicherweise ist das *Mabinogion* älter als Geoffrey von Monmouth's *Historia Regum Britanniae* (die erste Gesamtdarstellung dessen, was später der Artusmythos werden wird, verfasst 1136), vielleicht sogar älter als Chrétien de Troyes' Artus-Gedichte (im zwölften Jahrhundert entstanden). Zur Handlungszeit glaubt man, dass die walisische Version auf Chrétien's basieren (im 21. Jahrhundert gilt diese Ansicht als überholt; man nimmt an, dass beide Sammlungen unabhängig voneinander auf eine gemeinsame ältere Quelle zurückgehen, und dass Chrétien's Werke erst ab etwa 1160 entstanden sind). Was den Text Geoffrey of Monmouth's angeht, ist im deutschen Sprachraum um diese Zeit *Gottfried's von Monmouth Historia Regum Britanniae, mit literar-historischer Einleitung und ausführlichen Anmerkungen* eines gewissen San-Marte (Pseudonym für Albert Schulz), Halle 1854, gängig.

Matière de Bretagne schließlich ist die Bezeichnung für die teilweise auf keltische Geschichten zurückgehenden mittelalterlichen Sagenstoffe, die sich auf die keltische Geschichte Britanniens und der Bretagne beziehen. Die Legenden um Artus bilden den Hauptbestandteil dieses Sagensystems; sie überstrahlen historische Legenden der Britischen Inseln, die ebenso zur Thematik gehören (darunter Brutus von Britannien, Coel, King Lear und Gogmagog).

Dass Gwyddon ap An noch nichts von Forschungen bezüglich dieses Grabs gehört hat, bedeutet natürlich nicht, dass es keine gegeben hat. Es ist aber tatsächlich nur eine einzige Expedition bekannt, und dieser war kein Erfolg beschieden – man weiß eigentlich kaum mehr über sie, als dass es sie gab (warum dem so ist, erfahren wir auf Seite 9). Diese Information ist allerdings kaum bekannt und nur sehr schwer zu finden. Ein Wurf auf *Archäologie* ruft sie ins Gedächtnis, wenn er mit einem Abzug von -8 gelingt. Ansonsten hilft nur noch *Archivwesen* weiter, und auch das nur in Form einer **Komplexen Anwendung** der Fertigkeit (Zielwert **150**, ein Wurf pro acht Stunden Recherche) – und das zudem in Swansea mit -4 (in größeren Bibliotheken würde dieser Abzug entfallen – man kann ja zum Beispiel auch nachträglich in London auf Informationssuche gehen).

Im Erfolgsfall gelangt man über verschiedene Umwege schließlich zu einer sehr obskuren Abhandlung eines anonymen Autors von 1815 über Dramen, die William Shakespeare geschrieben haben soll, die aber vom Rest der Welt nicht als Werke von Shakespeare anerkannt werden – oder aber von „der Gesellschaft“ verdrängt werden. Der Hinweis hier ist auf ein angeblich 1616 geschriebenes Stück mit dem Titel *Faerie's Fortunes Founded*, zu dem der Autor unter anderem schreibt:

„Dies war nicht gänzlich ohne Vorläufer. Die Erhalter der Macht in England waren schon immer daran interessiert, die Relikte der Älteren Macht vor ihnen entweder in ihre Dienste zu zwingen oder aber zu zerstören. Nicht immer waren sie erfolgreich: So ging im Jahre des Herrn 1233 eine von einem geheimen Seitenzweig der Katholischen Kirche geförderte Expedition, geschickt von einem Kardinal, den es nicht gab, die im Zeichen des Pferdameulets stand, während der Suche nach einem Hügelgrab in Südwales, vermutlich nahe des heutigen Swansea, spurlos verloren.“

Diese Information stellt zum einen das Abenteuer in den größeren Zusammenhang unserer Kampagne, zum anderen liefert es eine Erklärung für die Leichen in der Fallgrube in Raum 1 (s. Seite 11). Insofern ergibt auch eine nachträgliche Erarbeitung dieser Informationen noch Sinn.

Der Grabhügel

„Schon bald erreichten sie die Haupthöhle, und sie waren ob ihrer Ausdehnung gar überrascht, und mehr noch von dem, was sie dort sahen.“ (zitiert nach *Stories from Wales* von Gwyn Jones)

Vom *King Arthur* aus führt der Weg zum Hügelgrab zuerst nach Osten und dann nach Norden, entlang kaum noch erkennbarer Pfade, die von Pflanzen überwuchert sind. Vorbei geht es an einem Steinbruch zur Rechten und über den Cefn Bryn, das Rückgrat des Gower, einen langen Sandsteinrücken, der sich fast durch die gesamte Halbinsel zieht. Dabei ist auf etwas über einem Kilometer ein Höhenunterschied von 57 Metern zurückzulegen. An manchen Stellen kann man nicht mehr gehen, sondern muss klettern, und wem nicht ein Wurf auf *Körperbeherrschung* oder *Klettern* gelingt, verliert **1W6 AP**. Am Ende der Klettertour steht man auf einem Hügel und kann nach Norden das einsame Hochtal überblicken, in dem sich in etwa einem Kilometer Entfernung jene steinerne Grabanlage erhebt, die die Menschen heute „Arthur's Stone“ (auf Walisisch *Maen Ceti*, was einfach „Stein von Sketty“ heißt) nennen. Der Weg dorthin ist nicht einfach und führt durch unberührte Natur. Alles in allem ist die Strecke von Reynoldston aus in etwa **vier Stunden** zu bewältigen.



Vier Wegstunden von der Ortschaft Reynoldston entfernt stoßt ihr in einem einsamen Hochtal, wo selbst der Tritt der wilden Bergziege und der Flug des Falken selten hinfinden, auf den Grabhügel der Cryffni-Sippe. Das mächtige Monument, das den festen Glauben seiner Erbauer an ein Leben nach dem Tod deutlich macht, ist auf einem kleinen busch- und baumlosen Hügel errichtet, von dem aus man einen weiten Blick über das Tal hat.

Der Grabhügel hat einen Durchmesser von 33 Metern und erreicht an seiner höchsten Stelle eine Höhe von 10 Metern. Während das flach ansteigende kuppelförmige Dach mit Gras bewachsen ist, wurde die 6 Meter hohe Außenwand mit kopfgroßen hell- bis mittelgrauen Steinen besetzt. Am Eingang des Grabes weicht die Außenmauer 3 Meter nach innen. Der 1 Meter breite und 2 Meter hohe Eingang wird von einer schwarzen Granitplatte verschlossen, über der eine 30 cm dicke Steinplatte ein 150 cm großes, vorstehendes Dach bildet. Über dieser Steinplatte befindet sich ein 1 Quadratmeter großer Schacht, der sich in das Innere des Grabhügels erstreckt und sich dabei immer mehr verjüngt.

In einem Abstand von 2 Metern zur Außenwand umsäumen 33 Felsbrocken den Grabhügel, zwischen denen jeweils ein etwa 50 cm großer Zwischenraum vorhanden ist. Der Felsbrocken, der direkt vor dem Eingang liegt, ist besonders groß und mit Spiralen und Sonnen verziert, die tief in den Stein eingeritzt sind und die die Reise der Seele durch den Tod zur Ruhe und zur Wiedergeburt symbolisieren.

Und in der Tat – die Außenansicht gleicht der Darstellung auf der von Gwyddon zur Verfügung gestellten Zeichnung (s. S. 6) sehr genau.

Die den Grabhügel umringenden Felsbrocken haben jeweils eine Länge von ungefähr 3 Metern, sind etwa halb so hoch und 1 Meter dick. Ihr Gewicht beträgt etwa 8 bis 9 Tonnen, d.h. keiner der Steine kann mit den einfachen Mitteln der Gruppe bewegt werden. Der verzierte, vor dem Eingang liegende Felsbrocken hat eine Länge von 4 Metern, ist 2 Meter hoch und 150 cm dick.

Der Grabhügel selbst ist stabil gebaut und widersteht allen Versuchen der Abenteurer, sich hindurch zu graben oder zu hacken. Man müsste schon wirklich schweres Gerät beschaffen, um hier Erfolg zu haben. Einzig der Eingang und der Schacht über dem Eingang scheinen Erfolg versprechend.

Die schwarze **Granitplatte** am Eingang des Grabhügels lässt sich in der Zeit des Erscheinens des Kometen Fflam Serenyr leicht öffnen. Drückt man in der dritten Nacht nach dem Auftauchen des Kometen um Mitternacht (7 Minuten vor bis 7 Minuten nach Mitternacht) auf den linken Teil der Granitplatte, dreht sich diese um eine mittlere senkrechte Achse und gibt den Eingang in die Begräbnisstätte frei. Die Tür kann nicht offen gehalten werden. Sie schließt sich 7 Minuten nach Mitternacht automatisch, was etwa **30 sec** dauert. Während dieser Zeit können noch alle Abenteurer den Grabhügel betreten oder ihn wieder verlassen. Wurde versucht, die Tür mittels Seilen, Nägeln, Türkeilen o. ä. offen zu halten oder zu verklemmen, werden diese zerquetscht.

All dies ist kein Zauberwerk, sondern genau ausgetüftelte Architektur der Erbauer der Anlage. Den Abenteurern werden sowohl die Zeit als auch das Wissen fehlen, die betreffenden Mechanismen auszuspielen und zu erkunden. Wer sich allerdings ausführlich mit den hinter dem Öffnungsmechanismus stehenden mechanischen Grundlagen beschäftigt (also laut darüber nachdenkt bzw. der Spielleiterin mitteilt, sich darüber Gedanken zu machen), erhält einen **automatischen Praxispunkt** für *Mechanik* oder *Archäologie* (nach Wahl des Spielers).

Es ist allerdings möglich, den Eingang aufzusprengen – daran hatten die druidischen Ingenieure naturgemäß nicht gedacht. **Fünf Pfund Dynamit** sind ausreichend für ein Loch, durch das man sich in den Luftschacht zwängen kann; mittels *Sprengmeisterschaft* weiß man dies. In der „übernatürlichen“ Variante des Abenteurers mag es auch magischen Schutz gegen Dynamit geben, aber das sei der Spielleiterin überlassen.

Die Tür lässt sich von innen durch Druck auf die rechte Hälfte der Granitplatte wieder öffnen. Dies ist jedoch nur zur Zeit der Sommersonnenwende möglich, und zwar gerade dann, wenn die aufgehende Sonne ihre Strahlen durch den über der Tür befindlichen Schacht in die Zentralkammer des Grabhügels schießt. Das Licht der Sonne fällt etwa 7 Minuten lang in die Zentralkammer. Sprengen von innen ist sicherlich keine so gute Idee ... wenn auch theoretisch machbar.

Der über der Tür beginnende **Luftschacht** verjüngt sich zum Innern des Grabhügels hin immer mehr, bis er nach 4 Metern nur noch 40 cm x 40 cm groß ist und ohne Verschluss endet. Die Höhe bis zum Boden des Eingangspfades beträgt 3,60 Meter. In der Decke des Schachtes stecken vergiftete Dornen, die jedoch mit erfolgreichem Einsatz von *Suchen* oder eingehender Untersuchung von den Abenteurern entdeckt werden können. Werden die Dornen nicht flachgeklopft oder auf andere Weise unwirksam gemacht oder werden sie gar nicht bemerkt, verletzen sich durch den Schacht robbende Personen automatisch. Das Gift hat eine **Virulenz** von **-10**, seine **Wirkdauer** beträgt **2W10 Minuten**. Bei einem gelungenen PW:Gift verliert der Vergiftete **1W6+2 AP**, ansonsten **3W6 LP und AP**.

Einige Anmerkungen zum Rollenspiel im Hügelgrab

Sämtliche **Türen** im Hügelgrab klemmen, da sie seit vielen Jahrhunderten nicht mehr benutzt worden sind. Ein Öffnungsversuch gelingt nur, wenn dem Öffnenden ein **PW+60:Stärke** gelingt. Ist eine Tür erst einmal geöffnet, klemmt sie nicht mehr, wenn man sie wieder schließt. Die Abenteurer können wiederholt versuchen, eine Tür zu öffnen, so dass sie über kurz oder lang Erfolg haben werden. Bei einigen Türen löst aber jeder Öffnungsversuch eine Falle aus.

Um ihr Ziel in Raum **14** zu erreichen, müssen die Abenteurer mehrere Geheimtüren passieren, von denen sie einige nur bei erfolgreichem Einsatz von *Suchen* finden können. Suchen alle Spielerfiguren an den richtigen Stellen und entdecken sie den geheimen Durchgang durch schieres Würfelpech dennoch nicht, darf die Spielleiterin **mogeln**, da das Abenteuer sonst nicht weitergeht. Die EW:Suchen werden ja verdeckt von ihr gewürfelt, so dass sie in einem solchen Ausnahmefall einfach so tun kann, als ob der Wurf für die letzte Spielerfigur geklappt hätte. Norma-

lerweise sollte sich auch die Spielleiterin an die Regeln halten, aber noch vor der Regeltreue kommt der Spielspaß! Außerdem muss die Spielleiterin im Blick haben (ggf. mittels eines *Geistesblitzes*), dass die Gruppe sich um die vier Schlüssler kümmert. Gwyddon hat dies zwar ausführlich erwähnt, aber man weiß ja nie ...

Etwas anders sieht es aus, wenn eine unwichtige Geheimtür nicht gefunden wird. Wäre zum Beispiel die Tür zur Schatzkammer (Raum **16**) geheim, macht es nichts aus, wenn die Spieler sie nicht gefunden hätten. Ihr Hauptziel, die Mondsichel zu finden, haben sie ja erreicht, und dass ihnen ein paar Schätze durch Würfelpech bei den EW:Suchen entgangen sind, brauchen sie ja nicht zu erfahren.

Es gibt im Hügelgrab einiges an Schätzen zu finden. In der Fantasy-Vorlage waren diese Schätze nötig, um die Lernkosten der Abenteurer zu decken und um ihnen das Einkauf zu ermöglichen. In **ABENTEUER 1880** verwenden wir ein einfacheres Geldsystem, so dass der Wert eines einzelnen Gegenstandes viel geringere Wichtigkeit hat. Nichtsdestotrotz haben wir Verkaufspreis in Mark (Mk) angegeben. Am Ende des Abenteurers erklären wir der Spielleiterin im Abschnitt *Vom Umgang mit den Altvorderen*, wie sie mit dem Verkauf von Funden aus dem Hügelgrab umgehen kann.

Die Gefallenen wurden mit ihren Waffen bestattet, die ihrer Zeit und ihrem Kulturkreis entsprechen und nicht immer von „modernen“ Abenteurern benutzt werden können. In solchen Fällen geben wir einen Schaden für die Nutzung als **improvisierte Waffe** im Sinne von S. 78 des *Buches der Regeln* an; der Erfolgswert beim Angriff mit improvisierten Waffen liegt wie immer bei **+4**. Manchmal sagen wie auch, dass die Waffe wie eine der aus dem *Buch der Regeln* bekannten Nahkampfwaffen eingesetzt werden kann. In einem solchen Fall gelten der Erfolgswert der Spielfigur mit der von ihr beherrschten Waffe sowie deren Schaden.

Archäologen können das Alter der Anlage auf etwa **1.400 Jahre** einschätzen, das heißt, sie ist im späten fünften oder frühen sechsten Jahrhundert nach Christus entstanden. Das deckt sich mit den Lebensdaten, die man der historischen Figur des Königs Artus gemeinhin beimisst. Im späten neunzehnten Jahrhundert ist man grundsätzlich von seiner historischen Existenz überzeugt, und man hält auch die meisten der aus dem Mittelalter überlieferten Geschichten für im Kern wahr. Auch andere Relikte (so die Tafelrunde von Winchester) gelten noch als echt. Die Briten sind zu diesem Zeitpunkt auf der Suche nach ihrer nationalen Identität, und neben den Wikingern (s. *Compendium*, S. 123 – 125) ist dabei auch der Mythos von König Artus von großer Bedeutung.

Im Hügelgrab stoßen die Abenteurer auf einige Texte in altwalisischer (altkymrischer) Sprache. Das Walisische oder Kymrische (Eigenbezeichnung *Cymraeg*) bildet zusammen mit dem Bretonischen und dem Kornischen die britannische Untergruppe der keltischen Sprachen. Es ist nicht unbedingt nötig, aber doch hilfreich, wenn die Abenteurer sie entziffern können. Beherrscht keine der Spielerfiguren diese Sprache, kann am Ende des Abenteurers Gwyddon ap An aushelfen (er kann auch als Lehrmeister für das Erlernen der Sprache dienen). Adolf Brennecke schreibt, dass „unter den 1 360 000 Einwohnern des Fürstentums Wales wohl noch eine Million die kymrische Sprache redet, obschon natürlich die meisten englisch verstehen und es auch in provinzieller Färbung sprechen; das *Dym Sassoneg* („Ich verstehe kein Sächsisch“) hört man immer seltener.“

Um Texte im Hügelgrab entziffern zu können, müssen Würfe auf *Schreiben:Kymrisch* mit **-2** oder aber *Schreiben:Bretonisch* oder

„Der englische“ Artus

Die Briten sind in der Auslegung der Legenden sehr großzügig und vergessen gern, dass der historische Artus ein Kelta war, der gegen die vordringenden Sachsen kämpfte: Als Kern des Artusmythos wird Ende des neunzehnten Jahrhunderts nicht der ursprüngliche, keltische Stoff angesehen, sondern Thomas Malorys *Le Morte d'Arthur*, entstanden zwischen 1450 und 1470 und 1485 erstmals gedruckt (das dritte in England gedruckte Buch). Malory schrieb „seinen Artus“ auf Grundlage von insgesamt fünf Versromanen von Chrétien de Troyes, die zwischen 1160 und 1180 entstanden sind (und von denen ab dem 13. Jahrhundert Prosaversionen vorliegen). De Troyes schlichtete die keltischen Legenden aus, durchsetzte sie mit selbsterfundnen Episoden und verlegte die Handlungen in eine Welt, die dem höfischen Zeitgeist des Hochmittelalters entsprach. Ideen wie Lancelot, Parzival und die Gralssuche dringen erst über das Französische in die britische Artusepik ein. Alfred Tennysons *Idylls of the King* erfreut sich seit 1859 großer Beliebtheit (ganz aktuell ist 1882 die deutsche Übersetzung *Königsidyllen* von H.A. Feldmann mit Illustrationen von Gustav Doré, erschienen bei Hofmann), Mark Twain wird sich 1889 mit *A Connecticut Yankee at King Arthur's Court* des Thomas satirisch annehmen.

Schreiben:Kornisch mit jeweils -4 gelingen. *Linguistik* kann als **Referenzfertigkeit** dienen; ein gelungener Wurf auf *Linguistik* ergibt einen zusätzlichen Bonus von +1, d.h. mit einem gelungenen **EW:Linguistik** ist der Wurf auf *Schreiben:Kymrisch* unmodifiziert, der auf *Schreiben:Bretonisch* oder *Schreiben:Kornisch* erhält nur noch -2. Es gibt im Hügelgrab zu wenig sprachliche Rückstände, als dass man die Sprache „vor Ort“ erlernen könnte.

An die Stelle aktiver Sprachkenntnis kann auch der Besitz eines **Wörterbuchs** treten. Dies ermöglicht die Würfe nach den obigen Angaben, trägt aber zusätzlich noch einmal -4 ein, da man ja die Sprache nicht selbst spricht, sondern sie sich aus den Aufzeichnungen Anderer zu erschließen versucht.

Das übernatürliche Hügelgrab

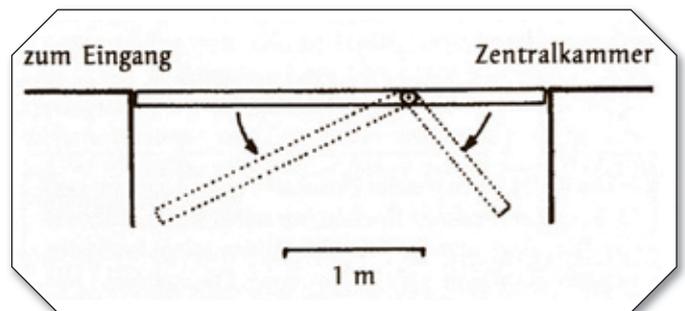
Ein „∞“ bei der Angabe der AP von übernatürlichen Wesen bedeutet, dass es sich um Untote oder Automaten handelt, die nicht ermüden, also praktisch über unendlich viele AP verfügen. Um sie zu besiegen, muss man sie praktisch in Stücke hauen und so durch schwere Treffer aller Lebenspunkte berauben.

Informationen über die Besonderheiten übernatürlicher Wesen (zum Beispiel die Unempfindlichkeit der Skelette gegen spitze Waffen, die Totenverträge der Wandelnden Toten oder die Feuerempfindlichkeit der Mumie) lassen sich Stück für Stück mit wiederholten **EW:Allgemeinbildung**, **EW:Archivwesen**, **EW:Geschichte** oder **EW+4:Okkultismus** in Erfahrung bringen – wenn man Zeit dafür hat ...

1: Der Eingangspfad

Der 1 Meter breite Pfad wird von mehr oder weniger glatten, dicken Steinplatten gesäumt, in deren Oberflächen Spiralen und Sonnen eingeritzt sind. In einer Höhe von 4 Metern erstreckt sich die erdige Decke. Der Boden ist mit 50 cm großen quadratischen Steinplatten exakt ausgelegt. Nach insgesamt 11 Metern mündet der Gang in die Zentralkammer des Grabhügels.

Ziemlich genau 8 Meter hinter der Eingangstür in den Grabhügel beginnt eine 3 Meter lange **Fallgrube**, die Abenteurer mittels *Suchen* oder *Sehen* bemerken können (s. die unten stehende Seitenaufsicht). Die Bodenplatten sind aus einer 2 Meter x 50 cm sowie einer 1 Meter x 50 cm großen Platte gefertigt, die an einer Querachse sitzen. Die Platten sehen aus, als bestünden sie aus mehreren Platten der üblichen Größe. Stehen auf dem **2 Meter** langen Stück **zwei** Personen (oder ein Gewicht von 120 kg) oder stehen auf dem **2 Meter** langen Stück **und** auf dem **1 Meter** langen Stück je **eine** Person (oder ein Gewicht von je 60 kg), klappen beide Platten nach unten und befördern die auf der Kippe stehenden Gefährten in eine 3 Meter tiefe Grube (**1W6+2 LP und AP** Sturzschaden). Die Kippe klappt anschließend in ihre Ausgangsstellung zurück. Ein Abenteurer am Wippenende, dessen Spieler geistesgegenwärtig ist und sein Vorhaben der Spielleiterin mitteilt, kann rechtzeitig von der Kippe springen. Dazu muss ihm aber ein **PW-25:Gewandtheit** gelingen.



In der Grube liegen **6 Skelette**, die von einer dicken Staubschicht bedeckt sind – offenbar die Überreste früherer Grabräuber, die hier ihr Ende fanden. Ihre Kleidung ist zum Großteil verrottet, allerdings finden sich noch vier halbwegs gut erhaltene Brustpanzer sowie Arm- und Beinschienen aus Metall. Unter den Knochen liegen mehrere Kurzschwerter aus Stahl, auf einem der Brustpanzer ist ein Kreuz zu erkennen, auf einem anderen in verblasstem Rot und Gold die drei Löwen, die seit Richard Löwenherz das Wappen von England bilden (*Geschichte*). Eine eingehende Suche, die in der 5 Meter langen und 1 Meter breiten Grube etwa 10 Minuten dauert, bringt zudem ein goldenes Kreuzifix an einer goldenen Kette (**6 Mk**), einen angerosteten, alt aussehenden Schlüssel mit großem Bart sowie ein etwa 10 cm hohes Amulett in Form eines Pferdekopfes aus Elfenbein mit blauen Keramikeinschlüssen zum Vorschein. Mittels *Archäologie* lassen sich alle Funde auf den Zeitraum zwischen 1230 und 1270 datieren, also in die Regierungszeit Heinrichs III. Die Kurzschwerter können, was Erfolgswert und Schaden angeht, wie **Dolche** verwendet werden, die Brustpanzer bieten noch einen Rüstungsschutz von **2**.



Ein kurzer historischer Exkurs

Mit einem gelungenen Wurf auf *Geschichte* lässt sich feststellen, dass Wales erst 1282 unter Edward I. unter englische Herrschaft fiel – was also macht eine offensichtlich englische Truppe davor schon hier?

2: Die Zentralkammer

Die Decke der Zentralkammer, die sich in einer Höhe von 7 Metern erstreckt, ist mit rechteckigen Steinplatten ausgekleidet, die rot eingefärbt wurden; in der Mitte sieht man das untere Ende des von oben kommenden Luftschachtes. Die Wände sind mit 2 Quadratmetern großen schwarzen Steinplatten ausgekleidet, der Fußboden mit ebenso großen hellgrauen Steinplatten. In der Mitte der Zentralkammer liegt eine 1,20 Meter große, 30 cm dicke quadratische mittelgraue Platte. Auf ihr steht, nicht genau im Zentrum, eine tönernerne Schale, die mit einer dunklen Flüssigkeit gefüllt ist; direkt daneben liegt bewegungslos eine verkrümmte Ratte.

Von der Zentralkammer aus führen sternförmig sieben weitere Gänge weg. Jeweils zwischen den Gängen steht ein Skelett, also an jeder Wandseite zwei. Die Skelette halten in ihrer rechten Hand, die sie bis zur Hüfte erhoben haben, je ein Schwert.

Der Boden des Raumes ist mit Erde, kleinen Steinen und vielerlei Knochen sowie Leichen kleiner Tiere in verschiedenen Zuständen der Verwesung übersät, die wohl alle durch den Luftschacht hier hineingefallen sind.

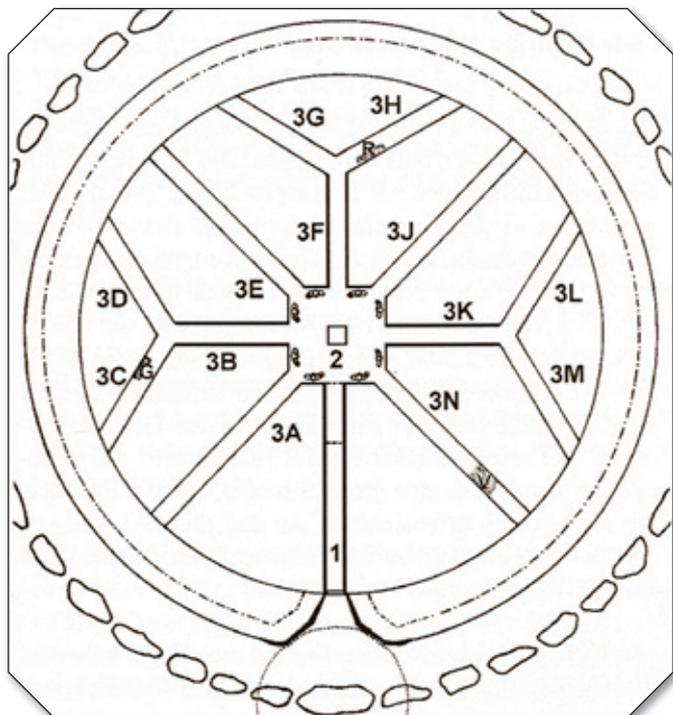
Das auf der Steinplatte stehende tönernerne Gefäß ist mit Wasser gefüllt, das sich mit der Asche vermischt hat, die ursprünglich im Kelch war. Es handelt sich um recht frisches Regenwasser, das durch den Luftschacht hinein gelangte (der walisische Regen kommt bekanntlich überall hin). Rings um die Schale entdeckt man mit *Suchen* weitere Spuren des letzten Regengusses sowie aus dem Gefäß gespülter Asche. Wird das Aschenwasser ausgeschüttet oder greift man hinein, findet man einen kleinen Stab aus Metall. Der Stab hat einen dreieckigen Querschnitt, eine Länge von 10 cm und weist an seinem einen Ende ein 2 mm großes Loch auf. Das Gefäß kann auch aus der Entfernung durch ein Geschoss (Schusswaffe, Armbrustbolzen, Pfeil, o. ä.) zerbrochen werden. Die Ratte ist seit zwei Tagen tot und verwest gemütlich vor sich hin; sie hat sich beim unerwarteten Sturz durch den Luftschacht das Genick gebrochen. Die Schwerter der Skelette lassen sich von Erfolgswert und Schaden her wie *Säbel* benutzen.

Die **Steinplatte**, die etwa 300 kg wiegt, kann von **zwei** Abenteurern durchschnittlicher Stärke gemeinsam (oder von einem Abenteurer mit Mindeststärke 96 allein) zur Seite geschoben werden. Darunter wird ein 80 cm x 80 cm großer Schacht frei, der 6 Meter in die Tiefe führt und dessen Wände völlig glatt sind.

Das übernatürliche Hügelgrab

Wird die Steinplatte zur Seite geschoben, erwachen die **vier Skelette** an der Nord- und der Südwand zum Leben und greifen die Abenteurer an. Wurden den Skeletten von den Abenteurern vorher die Waffen entwendet, kämpfen sie mit ihren Klauenhänden. Die Skelette hören erst dann zu kämpfen auf, wenn sie völlig zerstört und die Knochen ihrer Glieder zerschlagen sind.

Wird mit den Zusatzregeln für **Psychische Belastbarkeit** gespielt, wirkt die „Aktivierung“ der Skelette wie ein Angriff mit **Grauen+10 (1W6+2)**.



4 Skelette

St	Gw	In	B
50	40	20	18

LP	AP	RS
6	∞	0

Langschwert+4 (1W6+1) oder Klaue+4 (1W6); Raufen+5 (1W6-3)

Abwehr+11, Ausweichen+10

Bes.: Stich- und Hieb Waffen sowie Pfeile und Bolzen richten höchstens 1 Punkt Schaden an

3: Die Grabgänge

Die sieben von der Zentralkammer wegführenden Gänge sind wie der Eingangspfad nur 1 Meter breit und 4 Meter hoch. Die Decke besteht aus fester Erde, der Boden ist auch hier mit 50 cm x 50 cm großen Steinplatten ausgelegt. In den Gangwänden, die aus Steinen errichtet sind, wurden in drei verschiedenen Höhen flache Nischen angelegt. In ihnen wurden die gefallenen Krieger und Kriegerinnen der Kometenschlacht liegend beigesetzt. Von den Toten sind nur noch Skelette übriggeblieben, die von einer Schicht aus Staub und verrotteten Kleidungsstücken bedeckt sind. Nur selten findet man verblichene Fetzen einstiger Kleidung; Rüstungsteile und Waffen sind – falls überhaupt noch vorhanden – stark verrostet und nicht mehr benutzbar.

In den geradlinig verlaufenden Grabgängen wurden jeweils 30 Tote bestattet, in den Y-förmig verlaufenden Gängen jeweils 54 Tote. Es ist nicht ersichtlich, ob und wo der gefallene Fürst, seine Frau und seine beiden Söhne beigesetzt wurden. Auch in den Gängen findet man noch Spuren von Dreck und die Überreste von Tieren, die durch den Luftschacht hierher gelangten.

Eine flüchtige Suche nach Wertgegenständen dauert in den geradlinig verlaufenden Gängen jeweils 45 Minuten, in den Y-förmig verlaufenden Gängen jeweils 80 Minuten. Es besteht bei der Suche **pro** suchender **Spielerfigur** eine **Chance von 25%** pro Wertgegenstand, dass er gefunden wird. Werden die Überreste der Gefallenen gründlich durchsucht oder suchen die Abenteurer nach Schlüsseln oder ähnlichen kleinen Dingen, so dauert dies in den geraden Gängen jeweils 90 Minuten und in den Y-förmig verlaufenden Gängen jeweils 160 Minuten. Die Chance etwas zu finden, erhöht sich pro suchendem Abenteurer dann auf **90%** pro Gegenstand.

Sucht jeder Abenteurer an jeder Stelle der Grabgänge (Decken und Wände, einschließlich Nischen) und des Eingangspfades nach **Geheimtüren**, dauert dies ohne Ruhepausen **15 Stunden**. Da es keine Geheimtüren gibt, können die Abenteurer auch keine finden. Die Spielleiterin würfelt aber dennoch verdeckte **EW:Suchen**, denn die Spieler können

ja nicht wissen, ob ihre Suche von vorneherein aussichtslos war oder ob die Abenteurer nur etwas übersehen haben.

In den Grabnischen sind bei den Toten folgende Wertgegenstände zu finden:

Gangstück	Gangseite	Nische	Gegenstand	Wert
A	rechts	unten	Halskette	3 Mk
A	rechts	mitte	Ring	2 Mk
D	links	unten	Haarspange	2 Mk
F	links	oben	Armreif	4 Mk
H	links	mitte	Gürtel	2 Mk
H	links	oben	Halskette	3 Mk
I	rechts	unten	Brosche	3 Mk
I	links	unten	Silberdolch	5 Mk
K	links	oben	Ohring	1 Mk
L	links	oben	Ring	2 Mk
M	rechts	unten	Gürtelschnalle	3 Mk
N	links	oben	Edelstein	5 Mk

Die Grabnischen dienen auch einigen Tieren, die durch den Luftschacht in den Grabhügel gelangen können, als Unterschlupf. Im Gangstück C hat eine **Giftschlange** ein Ruhelager gefunden, in Gangstück H hat ein **Rattenpaar** sein Nest gebaut (ohne Jungtiere) und in Gangstück N schlafen **6 Vampirfledermäuse**. Die Vampirfledermäuse werden durch den Lichtschein aufgeweckt und greifen die Gefährten an. Die Giftschlange und das Rattenpaar greifen nur an, wenn die entsprechenden Nischen untersucht werden.

Gangstück	Gangseite	Nische	Kreatur
C	rechts	mitte	Giftschlange
H	rechts	unten	2 Ratten
N	Decke		6 Vampirfledermäuse

Giftschlange

LP	AP	RS	Gw	St	In	B
2	4	0	100	10	40	12

Biss+7 (1 Schadenspunkt & 2W6-Gift); Raufen+6 (1W3-2)

Abwehr+13, Ausweichen+15

Bes.: Das Gift wirkt bei einem schweren Treffer, wenn dem Verwundeten ein PW:(30 + Konstitution/3) misslingt)

2 Riesenratten

LP	AP	RS	Gw	St	In	B
6	3	0	60	10	50	18

Angriff: Biss+6 (1W6-2); Raufen+3 (1W3-2)

Abwehr+10, Ausweichen+10

6 Vampirfledermäuse

LP	AP	RS	Gw	St	In	B
3	4	0	90	05	40	2/48

Angriff: Biss+6 (1W6-2; nach schwerem Treffer 1 LP pro Runde); Raufen+4 (1W6-5)

Abwehr+11, Ausweichen+13

Bes.: Gegner erhalten -4 auf ihre EW:Angriff

Es gibt tatsächlich noch einen Schlüssel, der für alle drei Türen passt, und er ist gar nicht so fern: Die Mächtregern-Grabräuber aus dem dreizehnten Jahrhundert, die ihr Ende in der Grube in Raum 1 fanden, tragen ihn bei sich ... Haben die Abenteurer diesen Schlüssel gefunden und probieren ihn hier aus, stellen sie fest, dass er alle drei Türen öffnet.

5: Der Gang der Fackelträgerinnen

Die Wände des Ganges sind in Hüfthöhe mit breiten geometrischen Mustern verziert, über denen sich Spiralen und Rautenmuster bis zur Decke hin erstrecken. Auf dem Boden ziehen sich entlang der Außenwände 50 cm breite schmale Vertiefungen hin. Im Gangstück hinter der Nordtür stehen auf beiden Seiten je drei steinerne Frauenstatuen. Alle halten in ihrer linken Hand eine echte Fackel, die unbenutzt ist und ausgewechselt werden kann.

In den Vertiefungen entlang der Außenwände hat sich früher Lampenöl befunden, das in der Zwischenzeit verdunstet ist. Übrig geblieben ist ein dünner, pechartiger Überzug, der nicht mehr brennbar ist.

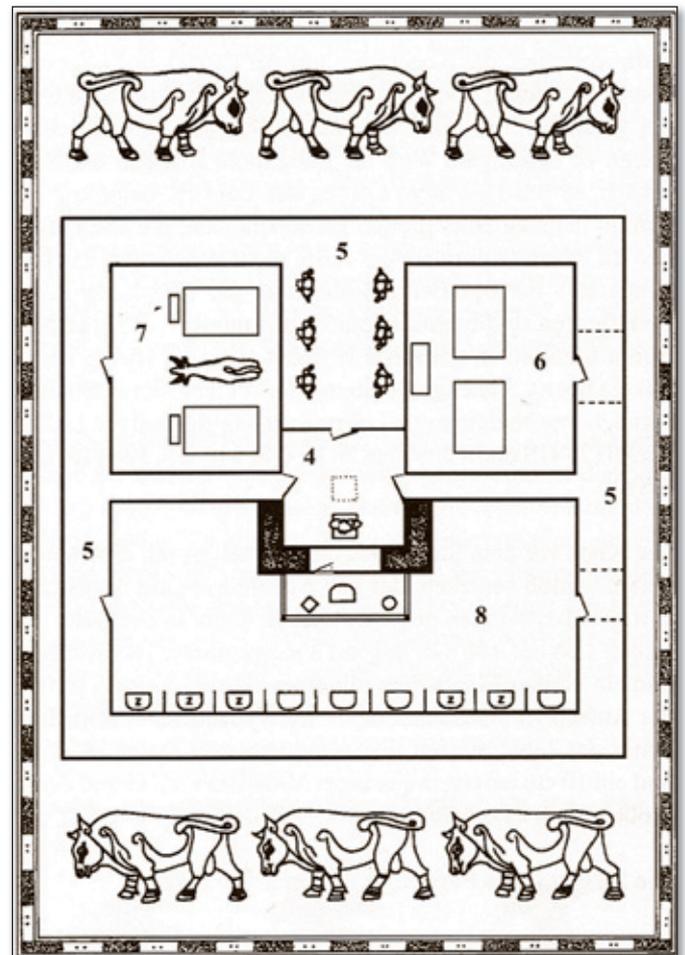
4: Die Halle des Wächters

Der Schacht endet in der Mitte der Decke eines 5 Meter x 5 Meter großen Raumes, 4 Meter über dem Boden. Die Wände sind mit farbigen Zeichnungen der Kometenschlacht geschmückt. Als immer wiederkehrendes Motiv ist ein älterer bärtiger Krieger dargestellt, der in ein kurzes Kettenhemd gekleidet ist und mit einer Zweihandaxt auf ein großes Schwein mit Furcht erregenden Hauern einschlägt. Im südlichen Teil des Raumes steht auf einem Steinsockel die 2,50 Meter hohe steinerne Statue eines Mannes, der mit kurzem Kettenhemd und Umhang bekleidet ist. Der bärtige Krieger zeigt einen wilden Gesichtsausdruck. Auf seinem Rücken trägt er einen Schild, in seinen Händen hält er eine große Zweihandaxt. Bei der Steinstatue handelt sich offensichtlich um den gleichen Krieger, der als immer wiederkehrendes Motiv auf den Wänden des Raumes dargestellt ist.

Die Eichentüren im Norden, Westen und Osten haben in ihrer Mitte je einen Knauf aus Bergkristall (**je 2 Mk**). Unter jedem Knauf befindet sich ein primitiv aussehendes Schlüsselloch.

Waffe und Schild sind Teil der Steinstatue, können also nicht benutzt werden – die Statue ist aus einem Stück gemeißelt.

Die Türen dieses Raumes sind verschlossen, die Schlüssel lange verschollen. Abenteurer mit der Fertigkeit *Einbrechen* erhalten +4 auf Versuche, sie zu öffnen. Wer es etwas weniger subtil mag, kann die Türen natürlich auch einschlagen (sie haben je **40 Strukturpunkte**). Man kann die Türen auch aufsprengen, sollte dabei aber bedenken, dass selbst eine einzige Stange TNT einen Explosionsradius von 3 Metern hat (s. *Buch der Regeln*, Seite 107). Die Explosionen richten Schaden an den in der Nähe der jeweiligen Tür liegenden Wandbildern an, beschädigen die Statue aber nicht.



6: Die Totenkammer der Fürstensöhne

Die Eichentür, die in diesen Raum führt, wird von einem Türknauf in Form eines Widderkopfes geschmückt, in dessen Maul sich ein eiserner Ziehring befindet. Die Tür geht zum Gang hin auf.

Die Tür zu diesem Raum ist mit einer **Speerfalle** versehen. Abenteurer können sie mit der Fertigkeit *Suchen* entdecken und mit *Mechanik* außer Funktion setzen – jeweils vorausgesetzt, dass der Erfolgswurf gelingt. Bei jedem Versuch, die Tür zu öffnen, wird ein Speer abgefeuert, der automatisch den Türöffnenden trifft und ihm schweren Schaden (**1W6-1 LP und AP**) zufügt. Die Falle verfügt über insgesamt **acht Speere**, die jeweils von einer anderen Stelle aus abgeschossen werden. Die Speere treffen den Bereich direkt vor der Tür in einem Umkreis bis zu 2 Metern. Allerdings besteht aufgrund des Alters der Falle pro Speer nur eine Chance von **50 %**, dass dieser überhaupt noch funktionsfähig ist; ist dies nicht der Fall, zerbricht das Geschoss beim Abschuss oder schlägt harmlos neben dem Ziel auf. Die Tür lässt sich gefahrlos öffnen, wenn man zum Beispiel ein Seil durch den eisernen Ziehring führt und in sicherer Entfernung von der Tür an ihm zieht.

Die Wände des Raumes sind in Brusthöhe mit einem farbigen Bild verziert, das einen Krieger zu Pferd zeigt, der mit seinem Hund einen Hirsch jagt. An der Westwand befindet sich ein hölzernes Regal. Auf diesem liegen neun Totenschädel, fünf bronzene Eberstatuetten und acht bronzene Statuetten von Hirschen. Unter dem Regal steht eine Kiste ohne Schloss.

In der Mitte des Raumes wurden zwei steinerne Blöcke aufgestellt und mit grünen Tüchern abgedeckt. Auf den Blöcken liegen die guterhaltenen Leichen zweier junger Männer, beide in kurze Kettenhemden gekleidet und mit rotbraunen Umhängen versehen. Die Umhänge tragen am Saum ein geometrisches Muster in goldgelber Farbe. Beide Krieger halten in der linken Hand einen hölzernen Schild, in der rechten Hand ein Schwert. In den Schwertgriff des Kriegers auf dem nördlichen Steinquader ist ein großer Rubin (**10 Mk**) eingelassen, der Schwertgriff des Kriegers auf dem südlichen Steinblock ist in Form eines Menschen mit dünnem Leib gearbeitet. Rechts neben dem nördlichen Steinblock liegt ein großer toter Hund, den erhobenen Kopf der Tür zugewandt. Links neben dem zweiten Steinquader sitzt auf einem Stab mit Querstange ein toter Falke mit ausgebreiteten Flügeln.

In der **Kiste** unter dem Regal liegen zwei Wurfspere, sieben faustgroße Bälle aus Stein, drei kleine steinerne Hämmer, vier steinerne Frauenfiguren, drei hölzerne Bärenstatuetten, sechs bronzene Eberstatuetten, zwei bronzene Hirschstatuetten und eine silberne Schale (**5 Mk**). Die Wurfspere und Schilde sind nicht mehr funktionsfähig, die Schwerter hingegen lassen sich wie Säbel benutzen, mit entsprechendem Erfolgswert und Schaden.

Der Hund und der Falke sind mit dünnen Holzstückchen, Heu und Wolle ausgestopft.

Das übernatürliche Hügelgrab

Das **Schwert** auf dem südlichen Steinblock ist ein magisches Schwert, das einen zusätzlichen Schadensbonus von **+1** verleiht und es seinem Träger erlaubt, Kreaturen anzugreifen, die nur mit magischen Waffen zu verwunden sind.

7: Die Totenkammer des Fürstenpaares

Die Eichentür, die in diesen Raum führt, wird von einem Türknauf in Form eines Bullenschädels geschmückt, durch dessen Nase ein eiserner Ziehring führt. Die Tür geht zum Gang hin auf. Die Wände des Raumes sind in Brusthöhe mit farbigen Bildern von Bullen, dem Zeichen der Macht, verziert.

An der Ostwand des Raumes stehen zwei Steinblöcke. Beide sind mit weißen Leinentüchern abgedeckt. Links von den beiden Steinblöcken stehen zwei kleine Holzkisten (20 cm x 50 cm x 30 cm); die Kiste vor dem südlicheren Steinquader ist mit einem Schloss versehen. Zwischen beiden Blöcken steht die Steinstatue eines großen Bullen mit offenem Maul; sein Widerrist beträgt 2 Meter.

Auf dem nördlichen Steinblock ruht die gut erhaltene (weil präparierte) Leiche einer Frau. Ihr bodenlanges, faltenreiches Gewand ist von hellblauer Farbe, mit eingewebten weißen Spiralen. Das Gewand wird von einer kostbaren Gewandspange (**10 Mk**) zusammengehalten. Das schulterlange braune Haar der Frau wird von einem breiten silbernen Stirnband geschmückt, in das Edelsteine eingesetzt sind (**50 Mk**). Auf dem anderen Steinblock ruht die ebenfalls gut erhaltene Leiche eines Kriegers. Er trägt ein zeretztes Kettenhemd und ist in einen weißen Umhang mit hellblauen Spiralen gehüllt. Der Schädel der Leiche ist zertrümmert, der Bart noch von Blut verklebt. Der Tote trägt am linken Oberarm einen mit Edelsteinen verzierten Goldreif (**50 Mk**), in seinen beiden Händen hält er eine große Zweihandaxt. Neben dem Krieger liegt ein zerbeulter Helm mit zwei Bullenhörnern.

Das Kettenhemd ist nicht mehr funktionsfähig, die Axt macht als improvisierte Waffe **1W6+3 Schaden**.

Wird eine der Kisten bewegt oder geöffnet, löst dies einen durch eine Druckplatte verbundenen Sensor in der Statue des Bullen aus. Dies kann mit einem (von der Spielleiterin verdeckt durchgeführten) Wurf auf *Hören* wahrgenommen werden. Die nächsten 60 Sekunden geschieht nichts, da die im Bullen verborgene Apparatur erst „hochfahren“ muss: Ein ausgeklügelter Mechanismus entzündet eine Ladung Öl in der Statue, die dann durch eine von zwei Leitungen, die im Mund des Bullen enden, in Form eines **Feuerstrahls** entlassen wird. Je nachdem, ob die Leiche des Fürsten oder der Fürstin bewegt wurde, geht der Feuerstrahl entweder nach (vom Bullen aus gesehen) rechts, also Norden (wenn die Leiche der Fürstin bewegt wurde) oder nach links, also Süden (wenn die Leiche des Fürsten bewegt wurde). Der Feuerstrahl verlässt den Mund jeweils in einem Winkel von 90 Grad auf einer Breite von einem Feld; er fügt jedem, der in seinem Weg steht, mit einem Angriffsbonus von **+12 2W6 schweren Schaden** zu (1W6 AP bei einem gelungenen WW:Ausweichen). Es gibt nur genug Öl für einen einzigen Einsatz des „Flammenwerfers“.

Untersucht man das offene Maul des Bullen aufmerksam (*Suchen*), kann man die in den hinteren Zahnreihen verborgenen Auslassöffnungen der Röhren entdecken. Mittels *Mechanik* kann man die Falle so entschärfen oder umlenken, dass sie gefahrlos ausgelöst werden kann. Natürlich kann man auch einfach die entdeckten Röhren verstopfen, doch führt dies bei Aktivierung der Falle zu einem „Rückstau“ innerhalb der Statue, der zu einer Explosion mit einer Wirkung führt, die einer Stange TNT entspricht – also 4W6 Schaden in 50 cm Entfernung von der Statue, 4W6/4 in 1 – 2 Metern Entfernung und 4W6/16 in 2 – 3 Metern Entfernung (jeweils aufgerundet).

Das übernatürliche Hügelgrab

Wird eine der Leichen oder irgendein Gegenstand im Raum berührt oder bewegt, erwacht die Statue zum Leben, und der **Bulle** greift die Abenteurer an. Er kann die Totenkammer nicht verlassen. Fliehen die Abenteurer aus dem Raum, kehrt der Bulle an seinen Standort zurück und versteinert wieder. Der Vorgang der Ent- bzw. Versteinierung dauert nur 10 Sekunden. Die Feuerfalle gibt es in der übernatürlichen Version nicht.

Wird mit den Zusatzregeln für **Psychische Belastbarkeit** gespielt, wirkt die „Aktivierung“ des Bullen wie ein Angriff mit **Grauen+5 (1W6)**.

Bulle

St	Gw	In	B
80	50	40	36

LP	AP	RS
16	∞	2

Horn+6 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2)

Abwehr+12, Ausweichen+11

Die **Holz**kiste vor dem nördlichen Steinblock ist mit einer **Falle** versehen, die Abenteurer mit der Fertigkeit *Suchen* entdecken können. Anschließend kann eine Spielerfigur versuchen, mit *Mechanik* die Falle an den Scharnieren zu beseitigen. Wird die Falle nicht entdeckt und entschärft, wird sie beim Öffnen des Deckels ausgelöst. Es kommt dann zu einer grellen Lichtexplosion, die alle Personen im Raum, denen ein **PW:Ko/2** misslingt, für **20 Minuten** blendet. Ausgenommen davon sind Personen, die der Kiste gerade den Rücken zukehren – die Spielerin sollte also über die Tätigkeiten aller Spielerfiguren zu diesem Zeitpunkt informiert sein. In der Kiste befindet sich eine kleine Harfe (40 cm hoch), fünf faustgroße Steinbälle, vier kleine Steinhämmer, fünf knöcherne Nadeln mit pilzförmigen Köpfen und ein Lederbeutel mit vier Edelsteinen im Rundschliff zu **4 Mk, 7 Mk, 9 Mk, 10 Mk**. Die Steinhämmer sind nicht als Waffen geeignet.

Die **Kiste** vor dem Steinblock des Fürsten ist mit einem normalen Schloss versehen, das von Abenteurern mit der Fertigkeit *Einbrechen* geöffnet werden kann. In der Kiste befinden sich drei menschliche Totenschädel und ein kleines Fläschchen mit einer klaren Flüssigkeit (und

der Aufschrift *Unsichtbarkeit* in altwalisischer Sprache, also frühes Kymrisch). Was immer die Aufschrift bedeuten mag oder bedeutet haben mochte, heutzutage ist die Flüssigkeit nicht mehr als stark vergorener Wein, der wie ein leichtes Gift wirkt (Virulenz -20, Wirkdauer 1W3 Stunden, Wirkung Übelkeit: -4 auf alle Würfe während der Wirkdauer). Unter einem der Schädel liegt ein 10 cm langer, dreieckiger Metallstab mit einem 2 mm großen Loch an einem Ende.

8: Der Saal der Ehrengarde

Die Eichtüren, die in diesen Raum führen, werden von einem Türknauf in Form eines Bärenschädels geschmückt, in deren Maul ein eiserner Ziehring befestigt ist. Die Türen gehen beide zum Gang hin auf.

Ein Zug an dem Ziehring der **östlichen Tür** setzt einen **Fallenmechanismus** in Gang, der den Fußboden des Ganges im gekennzeichneten Bereich fast geräuschlos nach unten klappen lässt. Abenteurer am Fallrand haben die Möglichkeit, wenn sie geistesgegenwärtig sind (und die Spieler dies der Spielleiterin ansagen), rechtzeitig in Sicherheit zu springen. Dazu muss ihnen ein **PW-25:Gewandtheit** gelingen. Andernfalls stürzen sie in eine 4 Meter tiefe Grube (Sturzschaden: **2W6 LP und AP**), deren Wände völlig glatt und extrem schlüpfrig sind. Die Grube schließt sich nach sechs Stunden wieder durch einen Mechanismus, der den Spielerfiguren nicht zugänglich ist. Durch erfolgreichen Einsatz von *Suchen* können Abenteurer rechtzeitig auf die Gefahr aufmerksam werden. Vom Saal aus lässt sich die Osttür öffnen, ohne dass die Falle ausgelöst wird.

Die Wände des Raumes sind mit farbigen Bildern geschmückt, die Schlachtszenen darstellen. Auffallend oft ist wieder ein bärtiger Krieger in Kettenhemd dargestellt, der einen gehörnten Helm trägt und von großen Ebern mit gefährlich großen Hauern umgeben ist, auf die er mit einer Zweihandaxt losgeht. Der hervortretende mittlere Teil der Nordwand zeigt eine Szene, in der mehrere Krieger einem älteren Kämpfer mit gehörntem Helm, Schild und großer Axt huldigen. Die Personen dieser Darstellung wurden überlebensgroß (Größe der Personen etwa 2,80 Meter) abgebildet. Der Boden des Saales ist mit fünf Bärenfellen ausgelegt.

An der Südwand befinden sich neun Nischen, die durch hüfthohe Steinwände voneinander abgegrenzt sind. In den Nischen sitzen auf steinernen Quadern die toten Männer der Ehrengarde. Die Körper sind noch einigermaßen gut erhalten, lediglich von den Männern in der vierten und der sechsten Nische sind nur noch Skelette vorhanden. Die Kleidungsreste der Toten zeugen von einer einst wertvollen Kleidung. Jeder Tote hält in seinen Händen ein Schwert, das auf seinen Knien ruht.

Betretene Abenteurer den Saal der Ehrengarde, werden einige der Toten lebendig. Oder zumindest sieht es so aus. Das Überschreiten einer der beiden Türschwellen aktiviert mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% pro Spielerfigur eine in der Decke eingelassene und über Steinröhren verbreitete **Gasfalle**, die ein **Halluzinogen** verbreitet. Dieses hat sich innerhalb von 1 Minute im ganzen Raum verteilt und wird regeltech-

Das übernatürliche Hügelgrab

Bei den Leichnamen in der ersten, zweiten, dritten, siebten und achten Nische (im Lageplan mit **z** markiert) handelt es sich um **wandelnde Tote** (darunter verstehen wir das, was im Rollenspiel allgemein als „Zombie“ gilt; den Begriff gibt es allerdings erst seit 1915). Bis sie voll aktionsfähig sind und die Abenteurer angreifen, vergehen **2 Minuten**. Während dieser Zeit haben Spielerfiguren mit der Fertigkeit *Suchen* oder aber mit einem von der Spielleiterin verdeckt durchgeführten Wurf auf *Sehen* eine Chance, die langsamen Bewegungen der erwachenden Kreaturen zu bemerken. Werden die Untoten von den Abenteurern untersucht, bemerken sie die Bewegungen automatisch. Die fünf wandelnden Toten kämpfen bis zu ihrer völligen Zerstörung und folgen den Abenteurern auf diesem Stockwerk der Grabanlage überall hin. Verlassen die Abenteurer vor Ablauf der 2 Minuten den Saal wieder, werden die Kreaturen nicht gänzlich aktiviert, sondern kehren wieder in ihre Ruhestellung zurück.

Die obigen Anmerkungen zu den Totenverträgen gelten auch hier, entsprechen aber den Tatsachen: Die alten Druiden schrieben Anweisungen für die untoten Wächter auf das Pergament und steckten jedem eines davon in den Hals. Die Anweisungen sind relativ einfach („Greife jeden an, der den Saal betritt und sich nicht ausweisen kann.“ – Keine der Spielerfiguren kann sich im Sinne der alten Druiden „ausweisen“; auch Gwyddon hätte das nicht gekonnt.), weshalb das Pergament nur wenige Zentimeter lang ist.

Dieses Pergament ist eine große Schwachstelle der Untoten: Zieht man es aus dem Hals, zerfällt der wandelnde Tote zu Staub. Dazu

muss man es erst einmal sehen (s. unten im Text). Um es aus dem Mund zu ziehen, muss ein Abenteurer zuerst mit dem Untoten in ein **Handgemenge** gehen. Ein Angriff im Handgemenge entscheidet wie üblich über einen Treffer, wobei ein leichter Vorteil (also ein leichter Treffer) bereits genügt, um in Reichweite des Pergaments zu kommen. In der gleichen Runde wird der **PW:Geschicklichkeit** fällig. Gelingt dieser, zieht die Spielerfigur das Pergament aus dem Mund des Angreifers, und der wandelnde Tote zerfällt. Misslingt einer der beiden Würfe, kann es der Abenteurer in der Folgerunde erneut versuchen.

Wird mit den Zusatzregeln für **Psychische Belastbarkeit** gespielt, wirkt die „Aktivierung“ der wandelnden Toten wie ein Angriff mit **Grauen+10 (1W6+2)**.

5 Wandelnde Tote

St	In	B	
90	20	18	
LP	AP	RS	Gw
9	∞	2	30

Klaue+5 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2)

Abwehr+12, Ausweichen+10

nisch wie ein Gift behandelt (Virulenz 0, Wirkdauer 1W10 Minuten, Halluzinationen). Wer der Droge zum Opfer fällt, sieht die im Kasten *Das übernatürliche Hügelgrab* beschriebene Szene: Vier der Leichen erwachen zum „Leben“ und greifen an! Jeder vom Halluzinogen Betroffene wird nur von einem wandelnden Toten angefallen und bildet sich an, der Rest der Gruppe würde von den anderen Untoten angegriffen. Im Kampf erlittener Schaden wird als real empfunden, führt aber bei „Verlust“ aller LP nicht zum Tod, sondern nur zu **Ohnmacht** von 1W6 Minuten aufgrund von Schock.

Abenteurer, die dem Gift nicht zum Opfer gefallen sind und sehen, wie ihre Kameraden gegen einen ganz offensichtlich unsichtbaren Gegner kämpfen, können versuchen, diese durch Zurufe, Wachrütteln usw. aus der Illusion zu reißen. Spielerfiguren, denen auf diese Art geholfen werden soll, steht umgehend ein erneuter **PW:Gift** zu; fügt man ihnen dabei Schaden zu (z.B. durch eine Ohrfeige), führt jeder verlorene AP zu -5 auf den Prüfwurf.

Untersucht man die Leichen in den Nischen, sieht man mittels *Sehen* oder *Suchen* (je nach Vorgehensweise), dass ein zusammengerolltes **kleines Stück Pergament** aus der Speiseröhre in den hinteren Mundbereich hinausschaut. Dieses kann man mit einem **PW:Geschicklichkeit** aus dem Mund ziehen. Man hält dann ein ziemlich eklig aussehendes, brüchiges Stück Pergament in der Hand, auf dem verschmierte, nicht mehr erkennbare Schriftzeichen zu sehen sind. Bei genauer Suche findet man zwischen den Knochen der Skelette in der vierten und sechsten Nische die lange zerfallenen und unlesbaren Überreste von Pergamentblättern.

Ein Wurf auf *Okkultismus* ergibt, dass es sich bei den Pergamenten um **Totenverträge** handelt, mit denen man der Sage nach einem gestorbenen Wesen den eigenen Willen aufzwingen und es als gefügigen Diener wiederbeleben kann. Die Aufschrift auf dem Pergament bestimmt die Handlungen des Untoten. Als aufgeklärter Mensch des späten neunzehnten Jahrhunderts glaubt man natürlich nicht an solchen Unfug.

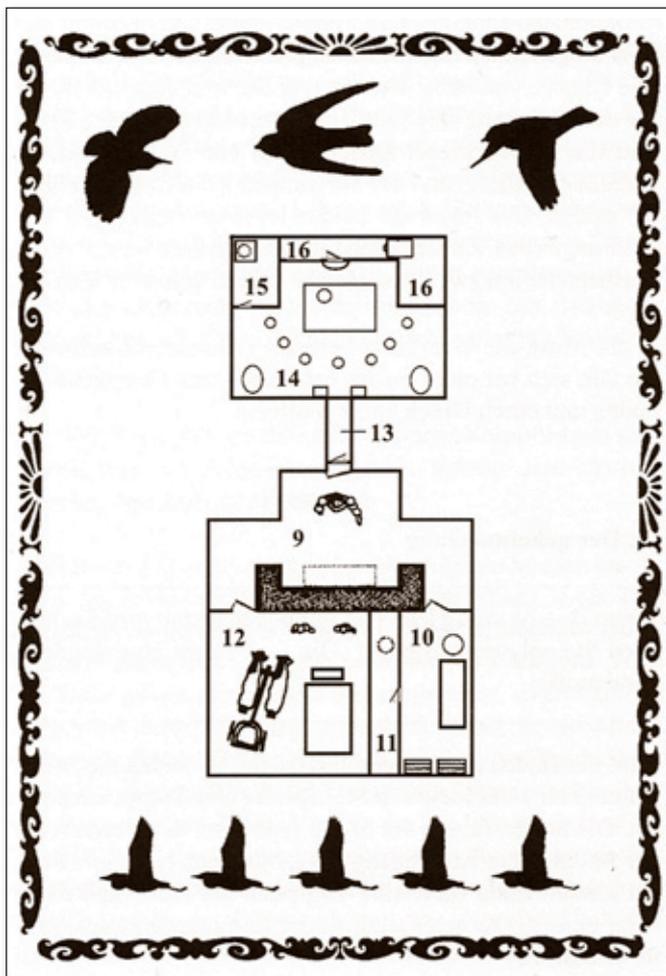
Die Schwerter lassen sich von Erfolgswert und Schaden her wie *Säbel* benutzen.

An der Nordwand erhebt sich ein steinernes Podest, zu dem drei Stufen hinaufführen. Auf dem Podest steht ein bequemer hölzerner Stuhl mit kunstvoll geschnitzten Arm- und Rückenlehnen, der mit einem alten Bärenfell ausgelegt ist. In diesem sesselartigen Stuhl sitzt ein Skelett in Kettenhemd. Neben ihm steht auf einem 50 cm hohen eisernen Gestell eine leere bronzene Feuerschale und daneben ein kleiner Holztisch. Auf dem Holztisch liegt ein umgestoßener Pokal mit einem Fassungsvermögen von 1 Liter Flüssigkeit. Der Pokal ist aus Silber gefertigt und mit Edelsteinen besetzt (**70 Mk**). Er ist leer. Neben ihm liegt ein aus Knochen geschnitzter Würfel von 1 Quadratzentimeter Größe.

Das Kettenhemd ist zwar alt, aber noch funktionsfähig. Für große, breite Abenteurer bietet es einen Rüstungsschutz von **2**. Es verringert allerdings die Bewegungsweite um **4** sowie die Gewandtheit um **20**.

Wird das Skelett auf dem Podest genauer untersucht, entdecken die Abenteurer eine Schnur um seinen Hals. An der Schnur hängt, durch das Kettenhemd verborgen, ein dreieckiger, 10 cm langer Metallstab. Die Schnur ist durch ein 2 mm großes Loch an einem Ende des Stabes geführt. Abenteurer mit der Fertigkeit *Suchen* haben eine Chance, die Schnur automatisch und ohne ausdrückliche Untersuchung des Skelettes zu entdecken.

Der große Schild des älteren Kämpen in dem Bild an der Nordwand des Saales ist eine **Geheimtür**. Jeder Abenteurer kann aktiv nach Geheimtüren suchen und sie – wie im *Buch der Regeln* unter *Suchen* (Seite 73) beschrieben – finden. Dieser geheime Eingang ist besonders leicht zu entdecken, wenn ein Abenteurer mit einem Gegenstand gegen die Wand schlägt; die betreffende Spielerfigur erhält dann einen Zuschlag von +2 auf ihren **EW:Suchen**. Die Geheimtür lässt sich durch Druck und gleichzeitigem Schub nach links öffnen. Hinter der Geheimtür wird dann ein 3 Meter x 1 Meter breiter Schacht frei, der in die Tiefe führt. Mit Ausnahme der südlichen Schachtwand sind die Wände glatt und aus rauem Felsmaterial. Die Südwand hat extrem viele Griffmöglichkeiten, und Abenteurer mit der Fertigkeit *Klettern* können gut an ihr herabklettern. Sie erhalten dabei einen Zuschlag von +2 auf ihren Erfolgswurf. Alle Wände des Schachtes sind trocken. Der Schacht führt 6 Meter in die Tiefe.



9: Die Halle des letzten Schlüssels

Der Schacht endet 4 Meter über dem Boden in der Decke eines Raumes. Die Wände sind mit hellgrauen Steinplatten verkleidet, der Fußboden besteht aus schwarzen Steinplatten. Im Norden steht die 3 Meter hohe Steinstatue eines bärtigen Druiden mit langem Haupthaar. Über einem bodenlangen Gewand trägt er einen bis zur Wade reichenden wallenden Umhang. Die linke Hand der Steinstatue ist geöffnet und wird dem Betrachter entgegen-gestreckt. In der erhobenen rechten Hand hält der Steindruide einen dreieckigen Stab aus Metall. Dieser Stab ist 10 cm lang und hat an seinem einen Ende ein 2 mm großes Loch.

Im Norden, direkt hinter der Statue des Druiden, befindet sich eine massive Buchentür. Im Südwesten und Südosten der Halle sind zwei weitere Türen. Sie sind ebenfalls aus Buchenholz gearbeitet. Alle Türen öffnen sich zur Halle hin.

Abenteurer, die die Steinstatue des Druiden näher in Augenschein nehmen, bemerken in der linken Handfläche eine Vertiefung in Form eines 1 Quadratzentimeter großen Würfels. Legt man den knöchernen Würfel aus dem Saal der Ehrengarde (Raum 8) in die Vertiefung, schließt sich die Hand um ihn; die rechte Hand der Statue senkt sich nun, öffnet sich und gibt so den dreieckigen Metallstab frei.

Die **Tür im Norden** ist mit einem Fallenmechanismus versehen. Wird sie geöffnet, wird aus der Decke direkt über der Tür ein **Wurfspeer** abgeschossen, der einen vor der Tür stehenden Abenteurer mit **Wurfspeer+8** angreift (**IW6-3** Schaden aufgrund des Alters). Die Falle kann von Abenteuern mit *Suchen* entdeckt und mit *Mechanik* entschärft werden. Die Tür ist jedoch nur eine **Scheintür**. Hinter ihr stößt man auf eine Felswand. In dieser befindet sich aber noch eine **Geheimtür**. Die Spielerfiguren finden sie automatisch, wenn sie ausdrücklich an dieser Stelle suchen, oder ohne eigenes Zutun mit der Fertigkeit *Suchen*. Einmal gefunden, lässt sich die Geheimtür durch Druck einfach öffnen.

10: Der Einbalsamierungsraum

An der Ostwand steht ein großer Holztisch. Auf ihm liegen noch mehrere Stücke einer breiten Leinenbandage, ein Knochen sowie vier verschlossene Tiegel. Links neben dem Tisch steht ein leerer tönerner Bottich (Höhe 1 Meter, Durchmesser 1 Meter). An der Südwand lehnen zwei große Regale. Das rechte ist überladen mit alten Töpfen, Tiegeln und Döschchen. Auf dem linken Regal liegen fünf hölzerne Schatullen, fünf menschliche Schädel mit kurzgeschnittenem Haupthaar, drei menschliche Oberschenkelknochen und eine einbalsamierte Hand. Des Weiteren findet man dort die Skelette von zwei Wiesel, vier Mardern und vier Kleinvögeln.

Abenteurer, die *Tierkunde* beherrschen, können den Knochen auf dem Holztisch als den Oberschenkelknochen eines Bären identifizieren. Die vier Tiegel auf dem Tisch enthalten verschiedene pflanzliche Öle.

Die fünf hölzernen Schatullen auf dem linken Regal enthalten undefinierbare (und längst wirkungslose) vertrocknete Kräuter. Die Behäl-

nisse auf dem rechten Regal enthalten Öle, tierische Fette und Parfüme. Bei einer eingehenden Suche besteht pro suchendem Abenteurer eine Chance von **30%**, dass er zwei Keramikdöschen (beide mit der Aufschrift *Heilung* in Altkymrisch) findet. Beide enthalten eine eingetrocknete, nutzlose Paste.

Das übernatürliche Hügelgrab

Trägt man die Salben dieser Döschen auf eine Wunde auf, so schließt sich diese, und der Verwundete erhält **1W6 LP und AP** zurück. Der Inhalt eines Döschens reicht für drei Behandlungen aus.

In der Mitte der Westwand befindet sich eine **Geheimtür**. Sie lässt sich wie üblich mit *Suchen* finden und durch Druck einfach öffnen.

11: Der geheime Gang

Der Gang ist völlig leer. Der Fußboden ist mit großflächigen Steinplatten ausgelegt. Die Luft riecht abgestanden und muffig.

Wird der Boden des Ganges untersucht, finden die Abenteurer unter einer **lockeren Steinplatte** eine Treppe nach unten. Die Stufen führen 4 Meter in die Tiefe. Von dort verläuft ein nur 50 cm hoher Kriechgang etwa 18 Meter nach Nordnordwest. An seinem Ende führt eine Treppe in die Höhe und endet unter einer hölzernen Falltür in der Kammer des toten Wolfes (Raum 15).

12: Die falsche Totenkammer

Die Wände dieses Raumes sind mit scharlachroten feinen Tüchern verhängt, in die goldfarbene geometrische Muster gewebt wurden. Die Decke besteht aus 1 Quadratmeter großen Goldplatten. Der Boden ist mit schwarzem Granit ausgelegt. Im Norden stehen zwei Statuen aus Speckstein. Beide zeigen sehr lebenssecht dargestellte, aufrecht gehende Eber mit großen Hauern.

Im südwestlichen Teil des Raumes steht das eiserne Modell eines Kampfwagens, der von zwei Pferden gezogen wird. Das gesamte Gebilde hat eine Länge von ungefähr 2,50 Metern. Auf dem Wagen stehen fünf Goldschalen. Neben dem Wagenmodell steht ein geschlossener Steinsarkophag., und vor dem Sarkophag eine hölzerne Truhe (120 x 70 x 60 cm), die mit einem Schloss versehen ist.

Die rechte Statue stellt Twrch Trwyth dar, die linke das von Hu Gadarn und seinen Söhnen erschlagene Ferkel Gwys.

Die Goldplatten der Decke können mit Hilfe eines Dolches oder eines ähnlichen Werkzeuges von dem felsigen Untergrund abgelöst werden; misslingt dabei (pro Platte!) ein PW:Geschicklichkeit, zerbricht die dünne Platte (was ihrem Materialwert aber keinen Abbruch tut). Insgesamt sind 49 Platten vorhanden, alle 2 mm dick. Eine Goldplatte (**20 Mk**) wiegt 40 kg.

Das übernatürliche Hügelgrab

Wird das Schloss der hölzernen Truhe geöffnet, die Truhe gewaltsam aufgebrochen, die Truhe aus dem Raum entfernt oder die goldene Sichel aus der Hand der Mumie genommen, erwacht diese innerhalb von 10 Sekunden zum Leben und greift an. Sie verfolgt die Abenteurer auch außerhalb dieses Raumes auf dem gesamten Stockwerk der Grabanlage. Die Mumie kehrt erst nach 24 Stunden wieder in ihren Sarkophag zurück. Die Mumie wendet sich zuerst gegen bewegliche Gegner. Sind diese alle getötet oder aus dem Stockwerk geflohen, geht sie auch gegen schwer verwundete und kampffähige sowie gegen gelähmte Gegner vor.

Wird mit den Zusatzregeln für **Psychische Belastbarkeit** gespielt, wirkt die „Aktivierung“ der Mumie wie ein Angriff mit **Grauen+15 (2W6)**.

Die übernatürliche Mumie verbreitet keine Bakterien.

Mumie

LP	AP	RS	Gw	St	In	B
41	∞	1	30	110	20	12

Hieb+9 (2W6+1); Raufen+6 (1W6+2)

Abwehr+12, Ausweichen+10

Bes.: Mumien sind unempfindlich gegenüber Stich- und Schusswaffen, da sie ja keine lebenswichtigen Organe mehr haben. Stich- und Schusswaffen richten daher immer nur den Mindestschaden an. Dann wiederum sind sie sehr trocken und deshalb feuerempfindlich. Brennende Fackeln richten bei Mumien **2W6** Schaden an. Eine Mumie steht in Flammen, wenn sie in einer Runde mehr als 6 Punkte schweren Schaden durch Feuer erleidet. Sie verliert in jeder weiteren Runde **1W6 LP** durch das Feuer. Die Mumie versucht nicht, das Feuer zu löschen, da ihr die Gefahr durch das Feuer mangels Schmerzempfinden nicht bewusst wird. Hat sie ihren letzten Lebenspunkt verloren, erlischt das Feuer von allein, da die Mumie völlig verbrannt ist.

Die Mumie hat sich in den Spieltests als sehr gefährlich erwiesen und bei einigen Testgruppen zum Totalverlust geführt. Die Spielleiterin sollte sich vor Beginn dieses Kampfes gut über den gesundheitlichen Zustand der Gruppe im Klaren sein und notfalls den Untoten ein wenig abschwächen!

Die fünf Goldschalen auf dem Kampfwagen sind jeweils **20 Mk** wert.

Abenteurer mit der Fertigkeit *Einbrechen* können versuchen, das Schloss der **hölzernen Truhe** zu öffnen. In der Truhe, die an beiden Seiten Traggriffe besitzt, sind **500 alte Goldmünzen** (je **1 Mk pro 10 Münzen**, also zusammen **50 Mk**).

Möchten die Abenteurer den Sarkophag öffnen, müssen sie zuerst einmal den Deckel anheben; dazu müssen mindestens **200 Stärkepunkte** (auf maximal vier Leute verteilt) an den Start gehen. Ist der Sarg offen, kommt den Spielerfiguren als erstes ein Schwall abgestandener, muffig

und unangenehm riechender Luft entgegen. Im **Sarkophag** liegt eine **Mumie**, die in ihrer rechten Hand eine goldene Sichel mit einfachem Holzgriff (**5 Mk**) hält. Die Mumie an sich ist völlig harmlos, nicht allerdings die Bakterien, die sich im Laufe der Zeit unter den Bandagen entwickelt haben und die nun mit der Luft zurück in die Welt kommen.

Wer sich beim Öffnen des Sarkophags im Umkreis von 2 Metern befindet und nicht **im Voraus** ansagt, die Luft anzuhalten, atmet die verseuchte Luft ein und muss einen **PW:Gift** ablegen (Virulenz 0, Wirkdauer 1 Stunde, Übelkeit: -4 auf alle Würfe). Neben der Übelkeit gibt es bei Misslingen des Prüfwurfes aber auch noch die folgenschwerere Auswirkung, sozusagen der Fluch der walisischen Mumie: Pro Tag, beginnend mit Mitternacht des nächsten Tages, verliert der Abenteurer **1 LP**. *Erste Hilfe* kann nur den schleichenden Verlust von innen feststellen; zur Behandlung der Krankheit muss ein Wurf auf *Medizin* gelingen (den man auch im Krankenhaus einem Arzt überlassen kann). Solange die Krankheit tobt, kann der Abenteurer **keine LP** regenerieren! Ist der „Fluch der Mumie“ erst einmal überwunden, heilen die verlorenen LP mit ihrer normalen Geschwindigkeit.

13: Der kleine Gang

Dieser kleine, nur 3 Meter lange Gang endet vor einer Metalltür. Sie besitzt weder einen Knauf oder Griff noch sonst einen sichtbaren Öffnungsmechanismus. In Augenhöhe befinden sich vier dreieckige Löcher in der Metallwand. Unter den Löchern, die in einer Reihe nebeneinander angebracht sind, ist eine Schrift zu erkennen.

Die Schrift auf der Tür wurde in altkymrischer Sprache abgefasst. Die Worte lauten *Benutze die Schlüssel*. Man muss die vier dreieckigen Schlüssel (aus den Räumen **2**, **7**, **8** und **9**) vollständig in die Löcher stecken (wobei es gleichgültig ist, ob mit dem durchlöcherten oder dem anderen Ende voran), bis diese darin verschwinden (mit einem erfolgreichen Wurf auf *Hören* nimmt man ein leises Geräusch wahr, das klingt, als würde Metall auf Stein fallen). Dann schiebt sich die Tür langsam und laut rumpelnd innerhalb von 20 Sekunden nach rechts in die Wand und gibt den Durchgang frei. Die Tür bleibt 9 Stunden in ihrer Nische in der Wand und schließt sich dann innerhalb von 20 Sekunden wieder.

Die dreieckigen Metallstäbe bleiben unauffindbar; sie fallen beim Einstecken in einen eigenen dafür angelegten Schacht, der von außen nicht zugänglich ist. Wurden jedoch Abgüsse von ihnen angefertigt, ist ein erneutes Öffnen der Metalltür möglich.

14: Die Totenkammer des Druiden

Die Wände des Raumes sind mit bemalten Steinplatten ausgekleidet. Die Bilder zeigen in Kniehöhe Schnecken, Kröten und springende Frösche. In Hüfthöhe sind heulende Wölfe dargestellt und in Kopfhöhe fliegende Vögel. Die Bildstreifen werden jeweils durch einen Farbstreifen voneinander getrennt. Die gesamte Nordwand ist mit einem weiteren Bildstreifen über dem der Vögel versehen, der reliefartig einen zunächst zunehmenden und dann

wieder abnehmenden Mond darstellt. In der Mitte der Nordwand befindet sich der Vollmond in Form einer großen silbernen Scheibe (**15 Mk**). Der Boden ist mit hellgrauem Granit ausgelegt.

Direkt rechts und links neben dem Eingang steht ein 50 cm hoher hölzerner Sockel mit einem Totenschädel darauf. In der südwestlichen und der südöstlichen Ecke der Totenkammer steht eine Messingschale, in denen mehrere vertrocknete Mistelzweige liegen.

Um einen in der Raummitte stehenden Basaltblock sind auf dem Boden halbkreisförmig sieben Schalen aus Messing aufgestellt. Auf dem Block, der mit einem weißen Wolltuch abgedeckt ist, liegt die guterhaltene Leiche eines bärtigen Mannes. Sein langes dunkelbraunes Haupthaar wird von einem einfachen Stoffband zusammengehalten. Bekleidet ist die Leiche nur mit einem lederen Lendenschurz und ebensolchen Sandalen. In der linken Hand hält der Tote eine silberne Sichel mit einfachem Holzgriff (**3 Mk**). Um ihn herum liegen Mistelzweige, links neben ihm steht ein schmuckloser hölzerner Kelch. Das steinerne Totenlager des Mannes ist mit Wolfsköpfen verziert. An der westlichen und der östlichen Seite ist jeweils nur ein Wolfskopf dargestellt; beide haben in ihrem Maul einen beweglichen Eisenring.

Nimmt man die silberne Scheibe des Vollmondes von der Wand, wird dahinter eine 50 cm durchmessende runde Eisentür mit einem Schlüsselloch sichtbar. Die Tür lässt sich nur mit dem entsprechenden Schlüssel öffnen, der in der Truhe im Inneren des Steinblocks liegt.

In den sieben Messingschalen, die um den Basaltblock herum aufgestellt wurden, liegen **je 40 alte Goldmünzen (pro 10 Münzen 1 Mk)**. Bei der silbernen Sichel in der Hand des Druiden handelt es sich um die gesuchte **Mondsichel**. Der hölzerne **Kelch** ist leer (und ziemlich brüchig).



Das übernatürliche Hügelgrab

Der hölzerne **Kelch** enthält eine weiße Flüssigkeit (und ist auch nicht brüchig). Trinkt man davon, erhält ein Verwundeter **1W6 LP und AP** zurück. Der Kelch enthält zwei Schlucke.

Zieht man an dem Eisenring im Wolfsmaul an der westlichen Seite des Steinblocks, öffnet sich eine **Geheimtür** zur Kammer des toten Wolfes (Raum **15**) hin. Die Geheimtür kann auf die übliche Art mit *Suchen* gefunden werden, öffnet sich jedoch nur auf die eben beschriebene Weise (*Mechanik*).

Untersuchen die Abenteurer den Wolfskopf an der östlichen Seite des Steinblocks, können sie ein **Geheimfach** entdecken. Es lässt sich durch Zug am Eisenring öffnen, vorausgesetzt, dass zwei Gefährten gemeinsam (oder eine Spielerfigur mit Mindeststärke 96 allein) den Versuch unternehmen. In dem Geheimfach liegt ein Kästchen aus Holz, das einen kleinen silbernen **Schlüssel (1 Mk)** enthält. Mit diesem Schlüssel lässt sich die 1 Meter durchmessende runde eiserne Tür hinter der Vollmondscheibe an der Nordwand öffnen. Der Schlüssel muss dazu zweimal nach links gedreht werden. Die Tür führt in die Schatzkammer (Raum **16**).

15: Die Kammer des toten Wolfes

Im nordwestlichen Teil des Raumes befindet sich eine hölzerne Falltür im Boden. Der südliche Raumteil ist mit einem dickgewebten wollenen Tuch bedeckt, auf dem ein toter Wolf liegt. Den Kopf hat er auf die Vorderpfoten gelegt. Neben ihm steht eine silberne Schale (**3 Mk**) mit einem toten Kaninchen und zwei toten Kleinvögeln darin.

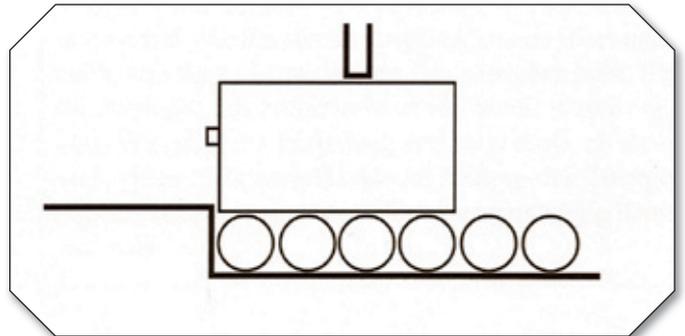
Die Abenteurer finden unter der **Falltür** eine 4 Meter nach unten führende Treppe. Von ihrem Ende aus verläuft ein Gang etwa 18 Meter in südsüdöstlicher Richtung. Da der Gang eine Höhe von 50 cm hat, können die Abenteurer ihn nur kriechend passieren. An seinem Ende führt eine Treppe in die Höhe und endet unter einer großflächigen, locker aufliegenden Steinplatte in dem geheimen Gang (Raum **11**). Von dort führt eine Geheimtür in der Ostwand in den Einbalsamierungsraum (Raum **10**). Diese lässt sich bei einer Suche wie üblich finden und durch Druck einfach öffnen.

16: Die Schatzkammer

Der 1 Meter breite und 5 Meter lange Gang ist bis auf einen am östlichen Ende angebrachten Vogelkäfig aus Weidenästen leer. Der Käfig, in dem ein toter Star sitzt, steht auf einem 1 Meter hohen und 50 cm breiten Stein, an dessen Front ein beweglicher Eisenring angebracht ist.

Untersuchen die Abenteurer den **Steinblock** genauer, bemerken sie, dass er nicht an der Ostwand endet, sondern durch sie hindurchgeht. Auch sitzt der Steinblock nicht auf dem Fußboden auf, sondern ist ein Stück in ihn eingelassen (s. die nachstehende Seitenansicht). Spielerfiguren

mit der Fertigkeit *Suchen* können automatisch auf diese Gegebenheiten aufmerksam werden. Der Steinblock kann nicht nach Westen gezogen werden. Drücken jedoch zwei Gefährten (mit Mindeststärke von zusammen 160) gegen ihn, bewegt er sich auf unterliegenden Holzrollen nach Osten. Auf diese Weise wird ein 1 Quadratmeter großer Eingang in der Ostwand frei, der in den verborgenen Teil des Raumes führt. Der 1 Quadratmeter große Steinblock kann durch Zug an dem Ring wieder in seine ursprüngliche Stellung gebracht werden.



Im verborgenen Teil der Schatzkammer stehen zwei hölzerne Truhen mit Eisenbeschlägen. Eine der Truhen hat ein Schloss. Es kann von Abenteuern mit der Fertigkeit *Einbrechen* geöffnet werden, falls der entsprechende Erfolgswurf gelingt. In der Truhe befinden sich Gold- und Silbermünzen im Wert von **20 Mk** sowie Schmuckgegenstände (Gewandspangen, Ohrringe, Ketten, Broschen, Armreife, Gürtel, Ringe, Spangen usw.) mit einem Gesamtwert von ebenfalls **20 Mk**.

Wird der Deckel der zweiten Truhe geöffnet, verletzt sich der betreffende Abenteurer automatisch an einem dort angebrachten vergifteten Dorn (Virulenz 0, Wirkdauer 1W6 Sekunden, **1W6-Gift**). Abenteurer mit der Fertigkeit *Suchen* haben die Möglichkeit, den Giftdorn zu entdecken. Beseitigen lässt er sich ohne Erfolgswurf. Die Truhe enthält ein Paar lederne Stulpenhandschuhe, ein Paar gefütterte Stiefel, eine Hose, einen warmen Mantel mit Pelzbesatz und einen Umhang. Der Umhang ist von grüner Farbe und mit silberfarbenen Sternsymbolen bestickt.

Das übernatürliche Hügelgrab

Der Umhang verleiht Zauberern, die ihn tragen, **WM+2** auf **EW:Zaubern**.

Nachspiel

„Und so erreichen wir das Ende unserer Geschichte und hoffen, dass jener Tag noch lange auf sich warten lassen wird.“
(zitiert nach *Stories from Wales* von Gwyn Jones)

Haben die Abenteurer das Hügelgrab wieder verlassen, werden sie vermutlich nach Reynoldston zurückkehren und Gwyddon die Mondsichel übergeben. Er ist auch bereit, ihnen den Umhang aus Raum **16** abzukaufen, mit dem sie selbst nichts anfangen können. Er zahlt ihnen dafür eine zusätzliche Belohnung von **30 Mk**. Die Dankbarkeit des Druiden und seines Kultes ist ihnen gewiss, und wenn sie ihm bei einem späteren Abenteuer zufällig wieder begegnen oder ihn gezielt

aufsuchen, weil sie die Hilfe seines Ordens brauchen, wird er sie gern unterstützen.

Sollten die Spieler indes beschließen, die Mondsichel zu behalten, um sie andernorts für einen hohen Preis zu verkaufen, greift früher oder später Gwyddon wieder ein. Er hat über seinen Kult und die Freimaurer Zugriff auf ein gutes Netzwerk nicht nur in Wales, sondern auch im Rest von Großbritannien, und so wird es schwer, ihn abzuschütteln – selbst wenn man das Land verlässt.

Das übernatürliche Hügelgrab

In einer Welt, in der Magie real ist, könnten die Abenteurer auf die Idee kommen, die sicherlich nicht minder realen Kräfte der Mondsichel selbst anwenden zu wollen. Dies ist aber weit jenseits der Bandbreite dieses Abenteurers – die Sichel ist ein so mächtiger Gegenstand, dass relative Neulinge in der Welt des Übernatürlichen, wie es die Spielerfiguren auch nach ein paar Jahren noch sein werden, sie gar nicht richtig nutzen können. Andere hingegen, die es können, sind so mächtig, dass sie sich die Sichel jederzeit holen können. Es sei denn, die Spielleiterin möchte ihre Gruppe zu „Hütern der Mondsichel“ oder dergleichen machen. Sicherlich ein dankbares Kampagnenthema, aber als Autoren klären wir uns hier aus.

Etwa zwei Wochen, nachdem die Abenteurer nach Reynoldston hätten zurückkehren sollen, taucht Gwyddon unerwartet bei ihnen auf, und zwar in Begleitung von zwölf kräftigen Mit-Druiden. Er wird seine Freude bekunden, dass die Abenteurer die Mondsichel gefunden haben, und so tun, als wäre nichts gewesen und die Übergabe an diesem Ort und zu dieser Zeit vereinbart worden. Vermutlich werden die Abenteurer nun einlenken. Die Spielleiterin sollten ihnen klarmachen, dass Gwyddon nicht senil ist oder Angst vor ihnen zu haben scheint, sondern dass er ihnen einen eleganten Ausweg bietet, um nicht seine Macht und die Knüppel seiner Gefolgsleute gegen sie anwenden zu müssen.

Gwyddons Spieldaten finden sich im Anhang.

Vom Umgang mit den Altvorderen

„Nutze diesen Reichtum weise, sagte er zu ihm, und dann wird er dir für den Rest deines Lebens ausreichen.“

(zitiert nach *Stories from Wales* von Gwyn Jones)

Die Abenteurer können sowohl die im Grab gefundenen Schätze als auch ihre neuen archäologischen Erkenntnisse gewinnbringend ein- oder umsetzen.

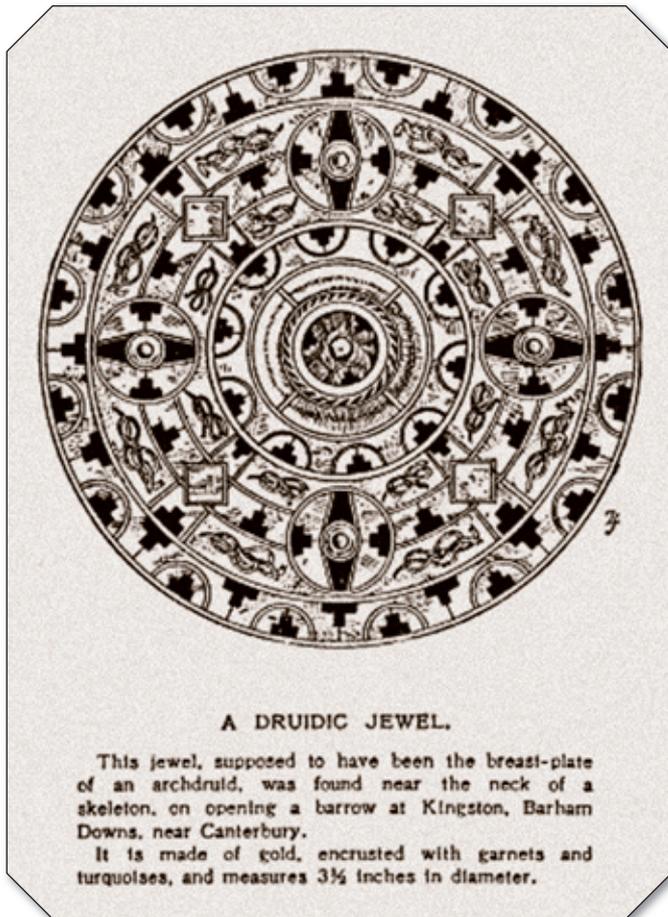
Zum einen können sie natürlich die Fundstücke aus dem Hügelgrab an Sammler verkaufen, seien es welche in der Umgebung, auf den Britischen Inseln (London ist immer gut für derlei Dinge) oder in anderen Teilen der Welt. Auf jeden Fall sollte Spielerfiguren, die Schätze aus dem Hügelgrab veräußern, ein sofortiger (d.h. außerplanmäßiger) **PW:Aufstieg** gemäß den Hinweisen auf Seite 86 im *Buch der Regeln* zugestanden werden. Hierzu verfügt die Spielleiterin über zwei Möglichkeiten.

Zum einen kann sie den Wert aller zu verkaufenden Gegenstände aufgrund der in den jeweiligen Einträgen gegebenen Angaben **aufaddieren**, um eine Gesamtsumme an Einnahmen zu erhalten. Diese kann sie dann den Einkommensklassen der Abenteurer gegenüber stellen, um die Wahrscheinlichkeit für Aufstiegswürfe zu berechnen. Dieses Verfahren ist recht genau, führt aber eine nicht unbeträchtliche Buchhaltungsarbeit mit sich.

Andererseits kann man den Wert zu verkaufender Funde auch **schätzen**. Nehmen die Abenteurer gar nichts mit, erhalten sie einen unmodifizierten **PW:Aufstieg**. Nehmen sie nur ein paar ausgesuchte Fundstücke mit, wird die Aufstiegschance verdoppelt oder gar verdreifacht, wenn es sich um wirklich wertvolle Stücke handelt. Als „wirklich wertvoll“ gelten: das Stirnband und der Goldreif aus Raum 7; der edelsteinbesetzte Pokal aus Raum 8; die Gesamtheit der Goldplatten aus Raum 12; die Gesamtheit der Münzen aus den Räumen 12 und 14. Geben die Abenteurer **alle** dieser „wirklich wertvollen“ Artefakte in den Verkauf, vervierfacht sich die Wahrscheinlichkeit des PW:Aufstieg, Und wenn sie das Grab bis auf den letzten Pokal ausplündern, verfünffacht sich die Chance gar.

Es liegt an der Spielleiterin, zu entscheiden, wie einfach oder schwer sie es der Gruppe machen möchte, Schätze zu verkaufen. Mit Sicherheit sollten Würfe auf *Geschäftstüchtigkeit* zum Einsatz gebracht werden; auch *Gassenwissen* könnte weiterhelfen. Und ein paar Wochen Zeit wird das sicherlich auch kosten. Interessierte Sammler gibt es gerade auf den Britischen Inseln genug, und man kann auch offen mit diesen in Kontakt treten. Um diese Zeit ist es noch kein Makel, wertvolle Fundstücke





nicht in ein Museum zu geben, sondern an Privat zu verkaufen – im Gegenteil, die Öffentlichkeit erwartet dies. Problematisch könnte es allenfalls werden, wenn die Abenteurer größere Mengen ihrer „Beute“ ins Ausland schaffen wollen; dies erfordert zumindest Verhandlungen mit den Behörden, Ausfuhrgenehmigungen und andere Zahlungen.

Wer Gegenstände aus dem Hügelgrab an Sammler verkauft, erhält **1W6|1 Punkte Ruhm** – aber zugleich auch automatisch **1 Punkt Ruch** (diese Grabräuberei hat ja schon so ein klein wenig etwas Anrüchiges, nicht wahr ...?). Wird mit den Regeln zu **Vorzügen und Mängeln** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* gespielt und die Abenteurer verkaufen nur an einen einzigen Sammler, könnte sich dies durchaus in einem „Exklusivvertrag“ sowie dem Vorzug *Verbündeter* niederschlagen.

Statt die gefundenen Gegenstände zu verkaufen, könnte man sie aber auch einem **Museum** stiften – und damit meinen wir tatsächlich „stiften“, denn die Museen der Zeit sind auf Spenden angewiesen. Die Abenteurer erhalten also kein Geld für die Abgabe von Fundstücken an Museen, dafür allerdings hohe öffentliche Aufmerksamkeit: Eine solche Handlung erbringt **2W6+3|3 Punkte Ruhm**. Darüber hinaus sinkt der **Ruch** jedes Abenteurers um **1 Punkt** – wer so großzügig ist, muss ein wahrer Menschenfreund sein! Kommt zu einer Großgabe an ein Museum auch noch eine Spende in Höhe von, sagen wir, mindestens einem Monatseinkommen der **Klasse I** (an dem sich durchaus mehrere Personen beteiligen können), erhält die Kollektion zudem den Namen des oder der edlen Spender(s). Wird mit den Regeln zu **Vorzügen und Mängeln** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* gespielt, könnte

sich dies durchaus in einem „Exklusivvertrag“ mit dem Museum sowie dem Vorzug *Verbündeter* (in diesem Fall der Museumsdirektor) niederschlagen.

Letztlich können die Abenteurer ihre Erlebnisse im Hügelgrab auch **ver-schriften**. Dies ist zum einen möglich als simple Abenteuergeschichte, deren Abfassung wir pauschal mit einem Wurf auf *Schreiben:Englisch* (sofern die Geschichte in England veröffentlicht werden soll) abdecken. Gescheiterte Würfe können nach Belieben wiederholt werden, aber der erste gelungene „steht“, und das gedruckte Werk erbringt **1W6+2|2 Punkte Ruhm**. Das Autorenhonorar ist von der Güte des Geschriebenen abhängig: Die Veröffentlichung als solche wird mit **1 Crown** (= 5 Shilling = 5 Mark) honoriert. Pro Punkt Ergebnis **über 20** kommen **2 Shilling** hinzu, d.h. ein Endergebnis von **30** bringt zum Beispiel 25 Shilling (25 Mark).

Auch eine archäologische **Fachveröffentlichung** ist möglich. Diese zu schreiben, dauert ebenso lange, wie einen Roman zu schreiben, erfordert aber zudem noch einen Wurf auf *Archäologie*, ohne den kein Fachverlag das Werk annehmen wird. Auch dieser Wurf kann beliebig wiederholt werden; fällt eine **natürliche 1**, schließen sich allerdings umgehend die Türen der Fachverlage vor so viel „Unwissenschaftlichkeit“. Ein solches Werk erbringt nur **1W6|1 Punkte Ruhm**, und man erhält auch kein Geld dafür. Dies hat allerdings noch keinen Archäologen abgehalten, seine Erkenntnisse zu veröffentlichen ... Wird mit den Regeln zu **Vorzügen und Mängeln** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* gespielt, könnte ein solches Werk zudem die Tür zu *Kontakten* in der Welt der internationalen Archäologie öffnen.

Erfahrungspunkte

Neben den üblichen Punkten für Spielzeit, Rollenspiel, gute Ideen und das Anwenden von Fertigkeiten (s. Kapitel 6 im *Buch der Regeln*) erhält jeder Abenteurer folgende Erfahrungspunkte:

Kauf eines Wörterbuchs	5 EP
Erforschen des geschichtlichen und archäologischen Hintergrundes des Grabs	5 EP
Eindringen in das Hügelgrab	5 EP
Finden des Pferdekopfamulettes	5 EP
Überleben des „Bullen-Flammenwerfers“	5 EP
Erleben der Untoten-Halluzination	5 EP (10 EP bei „Tod“)
Entdecken und Identifizieren der Totenverträge	5 EP
Auffinden der Mondsichel	20 EP
Übergabe der Mondsichel an Gwyddon	10 EP
Überleben des „Fluchs der walisischen Mumie“	5 EP

Die Giftschlange sowie jede Riesenratte sind je **5 EP** wert; jede Vampirfledermaus ist **3 EP** wert.

Das übernatürliche Hügelgrab

Jedes Skelett, jeder wandelnde Tote sowie der Bulle sind **20 EP** wert, die Mumie **40 EP**.



Wird mit den Regeln zu **Vorzügen und Mängeln** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* gespielt, erhalten die Abenteurer bei Übergabe der Sichel die Vorzüge *Kontakte (Britische Druiden)* und *Verbündeter Gwyddon ap An*, Mitglied des *Archaeological Order of Druids*.

Anhang

„Aber von diesen Arten ist die eine die der Druiden und die andere die der Ritter. Jene sind bei den Kulthandlungen anwesend, kümmern sich um die öffentlichen und privaten Opferhandlungen und deuten die religiösen Vorstellungen. Zu diesen kommt eine große Anzahl von Heranwachsenden wegen des Lernens zusammen und diese sind bei diesen sehr angesehen.“
(Gaius Iulius Caesar, *De bello gallico*)

Gwyddon ap An

Größe: 1,76 m, Gewicht: 74 kg, rechtshändig

Ruhm 8/6

SG 2

St	Gs	Gw	Ko	In	mT	Wk	Sb	pA	Au
39	48	84	80	98	70	94	81	25	29

15 LP, 19 AP – B 24 – SchB-1

Keule+7 (1W6-2); Raufen+5 (1W6-60)

Abwehr+14, Ausweichen+14

Abrichten+10, Archäologie+11, Allgemeinbildung+16, Beredsamkeit+14, Erste Hilfe+10, Geschichte+16, Klettern+15, Konversation+12, Menschenkenntnis+14, Naturkunde+15, Okkultismus+12, Pflanzenkunde+14, Richtungssinn+12, Schwimmen+15, Tierkunde+14, Zeichensprache+12

Englisch+20/+20, Kymrisch+20/+20, Latein+12/+12, Ogham-Schrift+0/+12

Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8, Sechster Sinn+4

Ausrüstung: weiße Kutte, Gürtel, Stiefel, Sichel, zwei Seile zu je 20 Meter, zehn Fackeln und eine Laterne mit fünf Litern Lampenöl

Vorzüge und Mängel

Wird mit den Regeln zu **Vorzügen und Mängeln** aus *Doctor Nagelius' Wohlfeile Handreichungen* gespielt, bedeutet dies für Gwyddon ap An:

Vorzüge: *Experte (Geschichte von Wales), Loyalität (sein Orden), Richtungssinn+12, Tiergefährte (Drossel)*

Mängel: *Außer Form, Ehrenkodex (seines Ordens), Hingabe (Mondsichel)*

Die entsprechenden Modifikationen der Spielwerte sind in den obigen Spieldaten noch nicht eingerechnet. Im Spiel wirken sie sich so aus: Gwyddon ap An erhält **+4** auf alle Würfe auf die Fertigkeit *Geschichte*, die sich mit historischen Ereignissen in Wales beschäftigen; er erhält **+2** auf alle Würfe, mit denen er seinen Orden verteidigt; und er reist mit einer dressierten Drossel, der er ein paar kleine Tricks beigebracht hat. Da er etwas außer Form ist, hat er 1 LP weniger, als dies ursprünglich der Fall gewesen wäre; er muss stets dem Ehrenkodex seines Ordens folgen; und er wird jederzeit alles tun, um den Mondsichel habhaft zu werden, wenn ihm ein **PW:Sb/2** misslingt.

Gwyddons Gefolgsleute

LP	AP	RS	Gw	St	B
13	15	0	70	70	24

Keule+6 (1W6+1); Raufen+7 (1W6-2)

Abwehr+12, Ausweichen+12

Das übernatürliche Hügelgrab

In einer „übernatürlichen“ Version des Abenteuers, in der Gwyddon ein „echter“ Druiden ist, beherrscht er sicherlich auch einige druidische Zauber, die aber für die Spielhandlung letztlich keine Rolle spielen. Die Spielleiterin kann hier frei entscheiden, was gebraucht wird – am ehesten wohl Heil- oder Informationszauber. Hinzu kommt die magische Fähigkeit, mit Vögeln zu reden, was es ihm notfalls deutlich einfacher macht, den Abenteurern auf der Spur zu bleiben. Zudem könnte die Spielleiterin seinen *Richtungssinn* tauschen gegen den Vorzug *Heilende Hände*, womit er bei anderen Wesen 1 Punkt Schaden mehr bei Anwendung von *Erster Hilfe* heilt und allein durch seine Berührung Lebewesen beruhigen kann.

Neuzeitliche Druiden

Unter diesem Begriff fasst man Gruppen und Personen zusammen, die sich auf die historischen Druiden der Kelten beziehen. Manche davon werden auch als neuheidnische Gruppen aufgefasst. Andere Gruppen, insbesondere die älteren, die verstärkt vom Christentum und der Freimaurerei sowie der Aufklärung beeinflusst sind, werden manchmal als „romantische“ Druiden bezeichnet; hierzu gehören beispielsweise der *Ancient Order of Druids* und die daraus entstandene *International Grand Lodge of Druidism*. Obwohl sich der druidische Weg auf die spirituellen Traditionen der Kelten bezieht, kann man nicht sagen, dass es sich um den Weg der historischen Druiden handelt. Auf der Basis der alten Kenntnisse haben sich in den letzten zweitausend Jahren die heutigen Druiden ihrer Zeit angepasst.

Die Herkunft des Wortes „Druide“ ist umstritten. Eine verbreitete Annahme ist die Herleitung aus der indoeuropäischen Wurzel **dru-wido-*. Der erste Teil *dru* kann sowohl „Eiche“ bezeichnen als auch Eigenschaften wie „dicht, kräftig, prall, viel“. Im Keltischen kann er auch als Verstärkungswort verwendet werden. Der zweite Teil geht auf die indogermanische Wurzel **weid-* zurück und steht so mit dem griechischen *eidon* („ich erblickte/erkannte“), dem lateinischen *video* („ich sehe“) und letztlich auch dem deutschen *wissen* in einer Reihe. Ein Druiden wäre demnach ein besonders weit „Sehender“ oder besonders viel „Wissender“.

Als Vater der neuzeitlichen Druiden kann man John Aubrey (1626-1697) bezeichnen. Er führt in seiner Zeit, in der das Wort „Archäologie“ noch nicht einmal erfunden ist, archäologische Feldstudien in und um Stonehenge durch und entdeckt die Steinkreise von Avebury. Bei seiner Arbeit um Stonehenge entwickelt er die Theorie, dass es die Druiden der Kelten gewesen wären, die dieses Bauwerk zu Kultzwecken errichtet hätten. Diese Theorie hält sich auch Ende des neunzehnten Jahrhunderts noch und wird erst später widerlegt. Der mit John Aubrey bekannte Philosoph John Toland gründet 1717 die älteste neuzeitliche Druidengemeinschaft. Diese ist allerdings noch sehr eng am Christentum orientiert. Knapp 20 Jahre nach Aubreys Tod übernimmt William Stukeley (1687-1765) die Idee. Er findet sie „umwerfend“ und erweitert die Ideen Aubreys. Er macht das neue Ideengebilde populär, und im Umfeld seiner Arbeit entwickelt sich mit großer Geschwindigkeit ein modernes Druidentum.

Im späten 18. Jahrhundert erlebt das mittlerweile vor sich hin dümpelnde Druidentum einen Blitzstart zur Wiederbelebung, der von einer größeren Gruppe unter der Führung von Henry Hurle verursacht wird, die sich 1781 zusammenfindet, um den *Ancient Order of Druids* zu gründen. Zehn Jahre später gründet der walisische Steinmetz, Dichter und Antiquar Edward

Williams, der sich den Bardennamen Iolo Morganwg gibt und behauptet, in ununterbrochener Linie von einem alten kymrischen Druidengeschlecht abzustammen, den *Gorsedd of Bards*, einen „keltischen Hügelkult“, dessen Ritual sogar in die offizielle Dichterkürung der walisischen Eisteddfod aufgenommen wird. Im Jahr 1833 spaltet sich vom *Ancient Order of Druids* der *United Ancient Order of Druids*, der keinen Geheimbund mehr darstellen will, sondern eher eine Wohltätigkeitsorganisation ist.



Weitere erwähnenswerte Zeitgenossen, die sich selbst als Druiden identifizieren, sind die Dichter William Wordsworth (1770–1850), William Blake (1757–1827) und Thomas Grey (1716–1771), der Chirurg William Price (1800–1921), der als Erzdruide von Wales auftritt und in Großbritannien die „keltische Sitte“ der Feuerbestattung einführt, der Unitarier-Prediger Richard Lloyd-Jones und die walisischen Barden Owen Morgan und Myfyr Morganwg.

Die „rückständigen“ Waliser

„Die anglikanische Staatskirche hat bisher nur ausnahmsweise die Methodisten und die streng kalvinistischen Sekten in Wales verdrängt, deren Sabbath vom Samstag Abend bis zum Montag Vormittag währt; sogar die äußere Erscheinung, das dunkle Haar und die lebhaften Augen, besonders aber die Anschauungen, Sitten und Gebräuche der Waliser unterscheiden sie von den übrigen Stämmen Großbritanniens und lassen auf einen gemeinsamen Ursprung der Welschen mit den nordfranzösischen Bretagnern schließen. Wie diese, so sind auch jene abergläubisch; sie schwärmen für Musik und Dichtkunst, während ihnen in Geschäftssachen der praktische Verstand und die Zuverlässigkeit der sächsischen Briten abgehen. Bei den alten Opferaltären (cromlechs) der Druiden, bei den Hügeln (cairns) zu Ehren gefallener Helden oder auf hochragenden vom Meere unbrannten Felsen kommen in einigen Grafschaften die Umwohner manchmal zu einem ‚Eisteddfod‘ (unserm ‚Sängerfest‘ entsprechend) zusammen, Städter und Landleute, ‚Barden‘ und ‚Harfenschüler‘, alle mit Lauchblättern (dem Wahrzeichen von Wales) im Knopfloch. Ein Lord wird gewöhnlich zum ‚Druiden‘ (Preisrichter und Vorsitzenden) gewählt. Einzellieder und Chöre mit Begleitung von hundert Harfen lösen einander ab; Schlachtgesänge folgen auf Rhapsodien zum Preise nationaler Großthaten; auch Wertkämpfe im Schieferspalten und in Schieferschnitzarbeiten werden mitunter von den Anwesenden veranstaltet und Preise an die geschicktesten Arbeiter in dieser echt walisischen Handwerkskunst verliehen.“

(aus *Alt-England. Eine Studienreise durch London und die Grafschaften zwischen Kanal und Piktenwall* von Adolf Brennecke, 1887)

Das Druidentum des ausgehenden neunzehnten Jahrhunderts, eine allgemein unter Neopaganismus oder Heidentum eingeordnete Religion, entsteht also als „Rückbesinnung“ aus neuzeitlichen Druiden, sieht sich aber in direkter Nachfolge der historischen Druiden. Das Druidentum versteht sich als lebendige Weltanschauung, die – im Gegensatz zu den monotheistischen Religionen – Veränderungen in der Gesellschaft und bei den Menschen flexibel aufnimmt und sich – im Rahmen ihrer Grundsätze – anpasst.

Das moderne Druidentum ist vergleichsweise offen und kennt keine unabänderlichen Dogmen. Doch ebenso wie die alten Druiden bemühen sich ihre modernen Nachfolger, durch die Erforschung der inneren Welten zu Weisheit zu gelangen. Die modernen Druiden empfangen also ihre Weisheiten auf der Basis des zeitgenössischen Wissens – und halten damit ihre Lehre stets zeitgemäß.

Zentraler Mittelpunkt der Lehre moderner Druiden ist die Natur und alle sichtbaren und unsichtbaren Wesen, die in und mit ihr leben. Dadurch und durch den Kontakt mit solchen Wesen und durch die Rücksichtnahme auf sie werden die Erforschungen der inneren Welten erst vollständig. Die Druiden arbeiten dafür, durch bzw. über den Kontakt mit der Erde, welche sie als unser aller Mutter betrachten, selbst heil zu werden – um danach ihre Kraft für die Heilung der Erde zu verwenden.

Unter den modernen Druiden gibt es solche, die die alten Götter verehren, aber auch Christen. Viele von ihnen sehen das göttliche Prinzip aber letztlich in allem, was auf der Welt existiert. Die individuellen Göttinnen und Götter können als die verschiedenen Aspekte einer einzigen

übergeordneten Gottheit/Schöpferkraft angesehen werden. Sie sind lediglich Archetypen des Lebens und der Natur. Der Übergang zwischen Göttern, Geistern und Elementarkräften ist dabei fließend. Bei der Vielzahl der keltischen Gottheiten (mehrere tausend) spielen einzelne Namen und „Zuständigkeitsbereiche“ keine große Rolle; die meisten davon haben ohnehin nur rein lokale Bedeutung, z.B. als „Gottheit“ einer bestimmten Quelle oder auch eines bestimmten heiligen Baumes.

Vereinfachend ausgedrückt, kennt das moderne Druidentum ein Gradsystem, das sich offiziell auf die Ränge der irischen Barden beruft, historisch aber von den drei Graden der Freimaurerei herrührt:

Ovate
Barde
Druide

In manchen Orden sind Ovate und Barde vom Rang her vertauscht. Über den drei Graden steht zumeist der jeweilige Erzdruide als Ordensoberhaupt. Vereinzelte Gruppen haben jedoch abweichende Bezeichnungen und kennen mitunter verschiedene Hochgrade.

In einer „natürlichen“ Kampagne verfügen die Druiden zwar über großes Wissen, aber keinerlei magischen oder mystischen Kräfte. In einer „übernatürlichen“ Kampagne mag dies natürlich vollkommen anders sein, aber darauf können wir in diesem Abenteuer nicht eingehen.

Abbildungsverzeichnis

- S. 2 Three Cliffs Bay vom Meer aus, im Hintergrund der Hügel mit der Grabanlage
S. 2 Wind Street in Swansea mit dem Mackworth Hotel, ca. 1880
S. 4 der Bahnhof von Pontyclun, gelegen zwischen Cardiff und Swansea
S. 5 *The King Arthur*
S. 5 das Ogham-Alphabet
S. 6 künstlerische Darstellung des Hügelgrabs
S. 7 Illustration des Kampfes gegen Trwrch Trwyth von 1877
S. 9 King Arthur's Stone
S. 22 ein walisischer Regionalzug
S. 23 ein druidisches Juwel aus der Nähe von Canterbury, Durchmesser ca. 8 cm.
S. 25 Mitglieder des *Ancient Order of Druids*
S. 27 eine zeitgenössische Karte von Glamorganshire

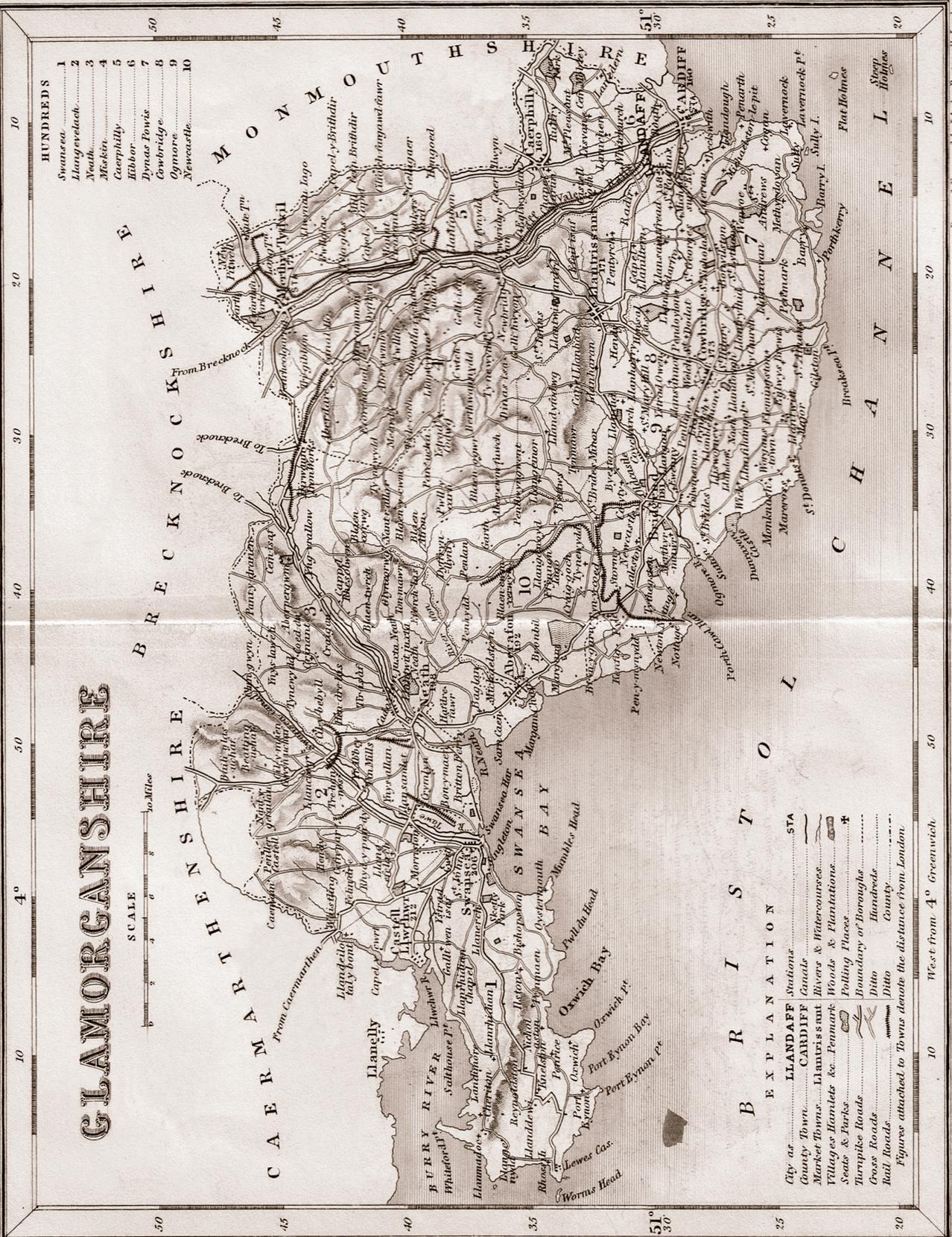
Verzeichnis der Pläne und Karten

- S. 3 Umgebungskarte von Reynoldston
S. 12 Ebene 1 des Hügelgrabs
S. 11 Seitenansicht der Fallgrube in Raum 1
S. 14 Ebene 2 des Hügelgrabs
S. 18 Ebene 3 des Hügelgrabs
S. 21 Seitenansicht des beweglichen Steinblocks in Raum 16
S. 24 King's Dock im Hafen von Swansea, 1893

Abkürzungsverzeichnis

- AP = Ausdauerpunkte
Au = Aussehen
B = Bewegungsweite
EP = Erfahrungspunkte
EW = Erfolgswurf
GA = Geistige Ausdauer
Gs = Geschicklichkeit
Gw = Gewandtheit
In = Intelligenz
Ko = Konstitution
LP = Lebenspunkte
mT = mediales Talent
pA = persönliche Ausstrahlung
pB = psychische Belastbarkeit
PP = Praxispunkt
PW = Prüfwurf
RK = Rüstklasse
Sb = Selbstbeherrschung
SchB = Schadensbonus
SG = Schicksalsgunst
St = Stärke
W% = Prozentwurf
Wk = Willenskraft

54



HUNDREDS

- 1 Swansea
- 2 Llanyveloch
- 3 Neath
- 4 Miskin
- 5 Caerphilly
- 6 Ebbw
- 7 Dynod Powis
- 8 Cowbridge
- 9 Oymore
- 10 Newcastle

GLAMORGANSHIRE

SCALE
0 2 4 6 8 10 Miles

EXPLANATION

- City as LLANDAFF Stations STA
- County Town CARDIFF
- Canals
- Rivers & Watercourses
- Villages Hamlets &c. Tenmark
- Woods & Plantations
- Seats & Parks
- Polling Places
- Boundary of Boroughs
- Turpentine Roads
- Ditto
- Baroads
- Ditto
- Rail Roads
- Ditto
- County

Figures attached to Towns denote the distance from London

Drawn & Engraved by Andrew Fenner, Milton, London.

Engraved for Dugdale's England and Wales Delineated