

Die Grotte

Geschichte

Vor etwa 300 Jahren war die Klosterinsel Myrokos, im westlichen Golf der Blauen Wellen, ein beliebter Wallfahrtsort für Seeleute. Das Kloster war den Meeresgöttern geweiht (Dwyllan, Katampane, Nothuns und Fjörgynn) und die Insel hatte zwei Hafenanlagen, eine im Norden und eine Südwesten. Die Insel umfasste eine 10 bis 20 Meter hohe Steilküste. Jeder Hafen hatte sein eigenes Verwaltungsgebäude, das in den Fels geschlagen war. Von den Häfen führten steile Wege durch den Fels hinauf zu einem zentralen runden Platz mit einer Säule. Von dort aus im Nordwesten waren die Unterkünfte der verschiedenen Priester. Der Haupttempel im Südosten glich der Akropolis aus dem alten Griechenland. Daneben stand ein rechteckiger Tempel der den anderen Göttern geweiht war. Etwas abgelegen und durch den Fels hinunter an die Küste, war ein quadratischer Tempel der Fruchtbarkeitsgottheiten der einen Frischwasserbrunnen beherbergte.

Die Insel galt Jahrzehnte lang als neutraler Ort. Hier konnte sich Pirat, Händler, Reisender und Krieger unter den Augen der Götter die Hände reichen. In einer Sage war die Rede von einem Blutstropfen der, wenn er den Boden berührt, die Insel im Meer versinken lässt. Und leider ist es auch so gekommen. Aus einer hitzigen Diskussion zwischen einem Nothuns-Mönch mit Wurfspeer und einem moravischen Seemann mit Axt wurde ein Kampf und der erste Lebensverlust lies die Insel erbeben. Die Priester flehten die Götter an den Streithähnen zu vergeben aber diese hörten nicht zu. Und so öffnete sich der Meeresgrund und in einem gewaltigen Strudel versank die Insel im Meer und zurück blieb nur eine sehr kleine Insel mit einer, der Vana geweihten, Süßwasserquelle.

Heute kennen nur wenige Priester diese Geschichte aber unter Seefahrern wird sie im tollkühnen Seemannsgarn versponnen. Kapitäne wissen von dieser Quelle mitten im Meer und finden dort immer einen guten Ankerplatz. So auch das Schiff unserer Helden.

Ein guter Ankerplatz

Vielleicht wundert sich einer warum auf einer, etwa Fußballfeld großen, Insel eine Süßwasserquelle sprudelt? Es gibt hier auch ein paar Palmen mit Kokosnüssen und zahlreiche Fischeschwärme. An der Quelle gibt es sogar ein Fleckchen Erde mit Wiese! Priester einer Fruchtbarkeitsgöttin fühlen sich in ihrem Glauben gestärkt und können hier ohne Ausdauerverlust zaubern! Das Wasser der Quelle schenkt Leben (**2W6 LP & AP; kann auch in Trinkschläuche gefüllt werden!**).

Im Morgengrauen soll der Anker gelichtet werden und weiter geht die Reise. Aber es gibt Probleme mit dem Anker! Er lässt sich nicht heben. Auch dem stärksten Abenteurer gelingt es nicht! Ein Blick in die Tiefe (**Sehen -4**) zeigt die Ankerkette in einem Loch verschwinden. Es hilft alles nichts, einer muss runter tauchen und den Anker befreien (**zweimal Tauchen**; bei einem Misserfolg muss erneut Luft geholt werden, vielleicht gibt es gute Ideen?). Unten angekommen sieht man im schwachen Licht den Anker der durch die Hebeversuche unter mehreren Felsen verklemmt ist. **Baukundige** kennen nur zwei Möglichkeiten ihn frei zu bekommen. Die eine ist den Anker zurücklassen und die andere ist ein Wunder der Götter! Der Taucher kann außerdem noch erkennen, dass der Anker unter den Felsen etwas zu Tage gefördert hat: Eine Ellenbogen große Goldstatue von Vana, der albischen

Fruchtbarkeitsgöttin (**Goldwert 1000; für PF unbezahlbar und gehört in einen Tempel! Am besten hier auf der Insel einen errichten. Zwei GG gibt es in diesem Fall**).

Die Grotte

Eine **Warnung** vor weg: Abenteurer die sich gerne mit **Öl** einreiben oder darin baden haben Abzüge auf ihre **Geschicklichkeit, Gewandtheit** und die damit verbundenen **Fertigkeiten!**

Sind die Abenteurer neugierig und wollen noch weiter in das Loch so müssen sie etwas länger die Luft anhalten und durch einen Siphon tauchen (**einmal zusätzlich Tauchen**). Dann durchstoßen sie die Wasseroberfläche und befinden sich in einer kleinen Grotte von der ein Tunnel nach oben führt (**Karte Grotte 1**). Hier unten sind alle Wege etwas rutschig und man sollte **Balancieren** oder **Seemannsgang** beherrschen, wenn es bergauf oder ab geht. Nach einem kurzen Stück bergauf befindet man sich vor einem eingestürzten Tunnel. Rechts in der Wand ist eine Spalte durch die man sich hindurch zwängen kann. **Gewandte** Abenteurer sollten das aber schaffen. Rucksäcke sollte er aber abnehmen. Nach ein paar Metern weitet sich die Spalte in eine kleine Höhle in der es modrig riecht. In der Mitte ist eine Pfütze mit Wasser. Von der Decke tropft es. In den Wänden in Bodennähe erkennen Abenteurer (falls sie Licht haben und **Sehen-2** oder **Wahrnehmung** schaffen) kleine Löcher. Diese sind die Behausungen für **Röhrenwürmer (Tierkunde)**. Diese Würmer ernähren sich hauptsächlich von Insekten die über ihre Löcher laufen. Dabei schießen sie blitzartig heraus und schnappen zu. In ihrem Maul befinden sich kleine scharfe Widerhaken die sich in das Insekt bohren und ein **leichtes Lähmgift** absondern. Für Insekten tödlich, aber für Menschen und menschenähnliche Geschöpfe ungefährlich bis auf das Kribbeln in den Fingern (**Tasten** und alle damit zusammen hängenden Fähigkeiten **-1**; lässt nach einer Stunde wieder nach). Natürlich können sie zwischen Insekten und Finger nicht unterscheiden. Vor dem Ausgang liegen ein paar Menschenknochen, Stoffreste und ein paar Goldmünzen mit einer alten Prägung (98 GS; Erainnisch). Auch hier wohnen die Würmer, Vorsicht! (**Gute Reflexe** oder hohe **Geschicklichkeit** sind dabei hilfreich!)

Der Ausgang trifft nach ein paar Metern auf eine T-Kreuzung. Rechts geht es bergab und links bergauf.

Rechts: Der rutschige Tunnel rechts endet in einer großen Höhle (**Karte Grotte 2**). Am Höhleneingang geht es 10 Meter senkrecht in die Tiefe. Im hinteren Teil sieht man ein zerfallenes großes einstöckiges Steinhaus. Links davon liegen Teile des Hauses in einer schwarzen Flüssigkeit die den ganzen Höhlenboden bedecken. An der rechten Wand führt ein schmaler Pfad hinunter zur Ecke des Hauses. Mit einem **Sprung** von **zwei Metern** kommt man auf das Steindach. Auf der Gebäuderückseite fehlt das Dach und man kann hier hinein **klettern**. Der Boden ist teilweise mit der schwarzen Flüssigkeit bedeckt. Die Architektur könnte von Zwergen stammen (**Baukunde-4**; weil das Gebäude ursprünglich von Menschen in den Fels gehauen, aber durch die Erschütterungen freigelegt wurde; Es lassen sich auch keine Zwergenrunen entdecken!). Es gibt einige Wandnischen in denen etwas im Licht glitzert. Um dorthin zu gelangen muss man entweder immer von einem trockenen Fleck zum anderen **springen** (drei Mal) oder einfach in die Flüssigkeit steigen und gut **die Balance** halten (drei Mal; sehr rutschig!). **Alchemisten** wissen, dass es sich dabei um **Öl** handelt und raten offenes Feuer zu vermeiden! Das Glitzern kommt von ein paar Edelsteinen und Schmuck (142 GS und 223 GS; vor langer Zeit waren sie noch in Lederbeuteln, aber jetzt liegen die Wertsachen offen aus; sie wurden früher als Zoll von den Hafenarbeitern eingefordert).

Links: endet der Tunnel wieder an einer T-Kreuzung. Links geht es bergab und rechts bergauf.

Links: endet ein paar Meter vor einem eingestürzten Tunnel.

Rechts: Der Tunnel öffnet sich in eine Höhle mit einer Felsplattform in der Mitte auf der eine Steinsäule steht. Drei Tunnel führen aus der Höhle heraus (**Karte Grotte 3**), gegenüber, rechts und links. Schmale Felsenwege führen zur Plattform und zu den Ausgängen und Abenteurer sollten hier gut die **Balance** halten, denn es geht **sechs Meter** nach unten in diese schwarze Flüssigkeit. Um dort wieder heraus zu kommen muss man durch den linken Ausgang zum Tempel **schwimmen** und dort über eine Säule auf den Pfad zurück. Hoffentlich kommt jetzt keiner der Abenteurer auf die blöde Idee das Öl in Brand zu setzen um Licht zu haben! Die Säule in der Mitte ist im Grundriss quadratisch und besteht aus schwarzem Marmor. Ihre Oberfläche ist absolut glatt und weist keinerlei Beschädigungen auf! Wer sie länger betrachtet, wie zum Beispiel Suchen oder Tasten, hat das Gefühl bei einem Streit und anschließenden Kampf dabei zu sein (siehe Geschichte). Die Macht die hier wirkt ist große göttliche Magie und soll an die Sünde der Vergangenheit erinnern (Für den Fall das es ein magiekundiger Abenteurer versucht die Magie zu bannen: Zauberduell gegen Zaubern+25-30 oder Spielleiterentscheidung!)

Drei Ausgänge: Gegenüber, rechts und links

Gegenüber: Der Tunnel führt steil bergab. An den Wänden ragen Kanten und Spitzen heraus (hilfreich beim Abstieg und Aufstieg). Alle Abenteurer die diesen Weg gehen müssen **viermal** die **Balance** halten (**Balancieren** oder **Seemannsgang**; jeder Misserfolg hat einen Sturz zur Folge und man schlägt an den Wänden hart an und verliert 1W6 LP und AP, kommt aber danach zum Stillstand, nur bei einem kritischen Fehler rutscht man ganz runter und verliert 1W6+3 LP und AP mit einem kritischen Treffer auf der Tabelle!). Der Tunnel endet direkt im Haus (**Karte Grotte 4**; selbes Aussehen wie in Grotte 2). Der Boden ist nicht mit der schwarzen Flüssigkeit bedeckt. Der hintere Teil ist komplett eingestürzt. Im erhaltenen Teil sieht man Wandnischen in denen Gegenstände liegen. Vier Goldringe (74 GS), drei Silberketten (54 GS), kleiner Haufen Edelsteine (255 GS), drei Runenstäbe (je 100 GS; Klarlicht, Zauberlicht, Zauberschlüssel), ein silberner Schlüssel und vier Phiolen mit klarer Flüssigkeit (Heiltrank 2W6, zwei Heiltränke 1W6 und Krafttrunk 2W6). Um wieder nach oben zu kommen muss man sich im **Klettern** beweisen (**viermal Klettern**; jeder Misserfolg hat dieselben Folgen wie auf dem Weg hinunter!).

Rechts: Nach dem **Balancieren** geht es in einen ebenen Tunnel und endet nach einigen Metern vor einem steinernen großen Türrahmen. Es zeugen nur noch die massiven Eisenbeschläge von der gewaltigen Tür. Außer ein paar Schutthaufen ist der erste Raum leer. Es gibt keine Fenster. Durch eine eingestürzte Wand kommt man in den zweiten Raum der, abgesehen von drei Geistern, auch leer ist. Die **Geister** fühlen sich in ihrer Ruhe gestört und **greifen an** (es waren Hausdiener die es nicht mehr rechtzeitig von der Insel geschafft haben): **AP 24**

Geist ✳ (Grad 4)			In: m50
LP *	AP 4W6+6		EP 6
Gw 60	St *	B24	*R
Abwehr+13	Resistenz+17/17/17		
Angriff: Berührung+8 (1W6 & 2 LP)			
Bes.: nur mit magischen Waffen zu verletzen			

Wird der letzte erlöst, hört man ein leises Klirren (**Hören-1**). Am Boden liegt ein kleiner silberner Schlüssel.

Links: Der Weg führt über eine längere **Balance** Prüfung (**zweimal Balancieren** oder **Seemannsgang**) in eine riesige Höhle. Ein mächtiges Tempelgebäude (Akropolis; **Karte Grotte 5**) erhebt sich vor den Augen der Abenteurer. Einige Säulen sind umgestürzt und dienen als Brücken über die schwarze Flüssigkeit. Der Weg führt zur Rückseite an der die Wand eingestürzt ist. Der Boden erhebt sich ein paar Zentimeter über die Flüssigkeit und man kann gefahrlos darüber laufen. Obwohl auch das Dach an vielen Stellen eingebrochen ist, kann man noch die Größe der Tempelhalle erkennen. Auf drei niedrigen Steinsokkeln stehen Menschen große Statuen aus schwarzem Marmor. Es dürften noch mehr gewesen sein aber sie sind wahrscheinlich unter den Trümmern begraben. Die Statuen die noch ganz sind, sind zwei Abbilder von Meeresgöttern (**Nothuns** und **Dwyllan**) und ein Abbild eines **Wolfes (oder anderen Schamanistischen Tieres)**. **Aufmerksamen** Abenteurern (**Wahrnehmung**) fällt auf das die Statuen der Götter eine Hand zur Faust geschlossen haben. Wird eine Statue berührt erwacht sie zum Leben und bewegt sich auf den Abenteurer zu. Kommt es zu einem Kampf gelten die Werte eines **Golems** nur mit **Grad 6: LP 60**

Golem ✳, 1 m (Grad 8)			In: t20
LP 80	AP ∞		EP 10
Gw 30	St 150	B6	RR
Abwehr+15	Resistenz+18/18/14		
Angriff: Fausthieb+10 (3W6) - Raufen+9 (1W6+5)			

Das widerspricht aber dem Willen der Götter und die kleinen silbernen Schlüssel (gefundene, die in den Fäusten und der im Maul des Wolfes) zerfallen zu Silberstaub (10 GS) wenn man sie an den Steintruhen (sehen aus wie Steinquader ohne erkennbaren Öffnungsmechanismus; nur eine Vertiefung in Form eines Schlüssels auf der Vorderseite) benutzt. Auch wenn nur einer kämpft und die anderen machen es richtig zerfallen sie trotzdem!

Wenn man aber drei Runden ohne Kampf durchhält bleiben sie stehen, fallen auf ein Knie und strecken die Faust dem Abenteurer entgegen. Sie öffnet sich und ein kleiner, silberner Schlüssel liegt darin. Wird er genommen ist die Aufgabe des Golems erfüllt und er zerfällt zu Staub.

In den Kisten: Jeweils ein Amulett gegen Geistesmagie+2; ein Heiltrank 2W6 und einen Gegenstand Spielleiterentscheidung

Taucht man zurück sieht man den Anker außerhalb der Höhle am Meeresgrund liegen.

Seitentunnel in Grotte 5: zu diesem Gebäude kommt man nur durch **schwimmen** im Öl (**Achtung** für anschließende Bewegung und Geschicklichkeit!). Von diesem Raum ist der hintere Teil komplett eingestürzt. Wenn man hier **sucht (Suchen)** findet man noch zerstörte Gottesabbilder der anderen Götter. Aber das Interessante ist eine Steintafel die jeder sofort sieht nach dem eintreten. Neben ihr auf dem Boden liegt ein Skelett das in den Händen noch Hammer und Meißel hält (offenbar der Verfasser des Steintafeltextes).

Auf der Tafel steht:

Es war ein Fehler, aber nun ist es zu spät! Wir hätten uns nicht gegen die Götter stellen sollen!
Verzeih mir Dwyllan! Nimm mich auf in dein Reich! Möge das Meer mir Geborgenheit spenden!



