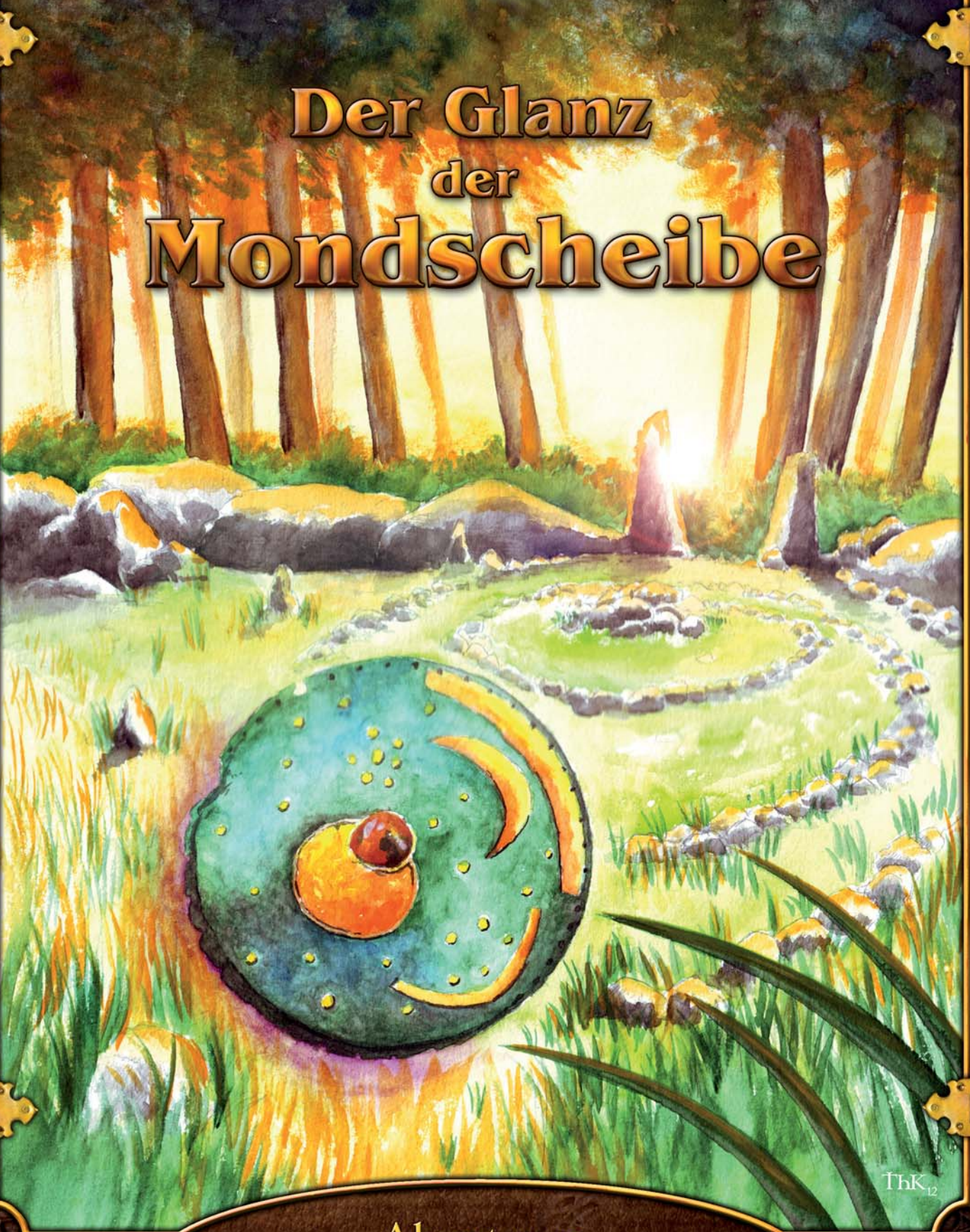


**MIDGARD**

Der Glanz  
der  
**Mondscheibe**



ThK<sub>12</sub>

Abenteuer





# Der Glanz der Mondscheibe

## Übersicht

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

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

## Ankunft in Seafal

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

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

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

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

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

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

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