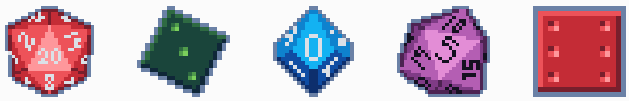
MORRITON MANOR STORIES: KLIPPEN DER KELTEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Morriton Manor Stories: Klippen der Kelten 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Hintergrund 3
- Das Abenteuer selbst 3
- Hinweise 13
- NPCs 16
- Die Gefahren der Klippen 17
- Der Plan des Präsidenten und Strauß 17

MORRITON MANOR STORIES: KLIPPEN DER KELTEN

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Nahe Penzance, Cornwall, England
- **Wann spielt das Abenteuer?**: 1877
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: Grundregelwerk (Betrunkenheit kann addiert werden muss aber nicht)
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2-4**
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: mittel
- **Spieldauer**: einen Abend

Allgemeines

Dieses Pen and Paper spielt im Morriton Manor Stories Universum, man muss die Pen and Paper von RBTV aber nicht kennen, um zu verstehen, was abgeht. Zur kurzen Zusammenfassung die Abenteuer des Morriton Manor Stories Universums spielen alle gegen Ende des 1900 Jahrhunderts, meist zwischen 1870 und 1880, also in der Hoch-Zeit der Industriellen Revolution. Dieses Abenteuer findet wie die meisten Morriton Manor Story Abenteuer in England in diesem Fall im Süden der Insel in Cornwall statt und beschäftigt sich neben den Problemen der höher gestellten der Zeit, auch mit ein paar übernatürlichen Dingen.

Vorbereitung

Ganz Morriton Manor klassisch ist es zu empfehlen, dass die Charaktere entweder selbst aus der gehobenen Gesellschaft von London kommen oder zumindest Verbindungen mit Leuten dieser haben sollten, damit sie aus irgend einem von dem Herren Norris Cauldwell eingeladen werden sollten, um seine archäologischen Funde zu beobachten.

Hintergrund

Die Spieler haben vor langer Zeit mindestens eine Begegnung mit einem Archäologischen Professor an einer der vielen Universitäten von London gehabt namens Prof. Norris Cauldwell, der vor einiger Zeit in London lebte und nun vor wenigen Monaten für wichtige Ausgrabungen im Sinne eines Archäologischen Verbundes zu einer archäologischen Ausgrabung in Cornwall reiste. Nun erhalten die Spieler einen Brief des genannten Professor, der sie bittet, auf seine Kosten nach Cornwall ins Hotel Selkie zu reisen, um seine neuen Funde zu inspizieren.

Das Abenteuer selbst

Der Beginn

Lange vor ihrer Abreise in Richtung Cornwall, haben die Spieler bereits den Hinweis: Brief des Professors erhalten, der der Anlass ist, warum sich die Spieler überhaupt auf den Weg nach Cornwall machen.

Prolog

Cornwall 1877; Der Regen prasselt mit lautem Schlagen auf die Decke der Kutsche die vorbei an den dunklen Klippen vorbei fährt in dessen tiefen die hohen Welle auf ihre Wände schlagen, dies übertönt den Regen durch den die Lichter eines Hohen gebäudes vor einem Hügel blitzen, von der Spitze des Hügels flackert ein leichtes Leuchten durch den Sturm. Die kräftigen Windböen übertönen die Pferde der Kutsche, als sie vor dem Hohen Gebäude mit der Aufschrift Selkie zu stehen kommt.

Die Ankunft

Die Spieler kommen im tiefsten Regen gegen 22:00 am Hotel Selkie an, vor der Pforte des Hotels werden sie vom Butler des Hauses empfangen, der sie in ihre Zimmer bringt, und ihr Gepäck wird durch eines der Hausmädchen in ihre Zimmer gebracht. Auf ihrem Weg in ihre Zimmer fallen ihnen Zwei sachen auf, in der Eingangshalle steht vor einem Durchgang im Norden des Raumes eine Tafel mit der aufschrift: “Treffen der Archaeological Union of the Celtic Legacy London (AUCLL) (Deutsch: Archäologischer Verbund des Keltischen Erbes London)” zu dem hängt im treppenHaus des Gebäudes vom Ersten in den Zweiten Stock der Kopf eines tieres das erst wie ein einfacher Bieber wirkt aber zu viele scharfe Zähne hat und eine art von vertrockneten Schuppen an den Seiten des Kopfes aufweist. Die Spieler können sich selbst den Räumen 201, 202, 204, und 205 zu teilen, Für den Fall dass die Spieler mehr als Vier Personen sind können sich die Restlichen Personen die nicht in den genannten Räumen unterkommen in 207 und 208 die in dem Fall genau so eingerichtet sind wie die Räume 201, 202, 204, und 205.

Tagesablauf

Tag 1

Uhrzeit und Aktivität	Personen
8:00 Frühstück	Abraham Hellwright ist in seinem Zimmer (302), Der Butler ist im Büro (E4),
9:00 Verlassen des Hotels (Archäologen)	

Tag 2

Uhrzeit und Aktivität	Personen

Tag 3

Uhrzeit und Aktivität	Personen

Das Hotel Selkie

Erdgeschoss

Eingangshalle

- **Info:** Eine größerer Raum mit einer Theke im Osten einer Tür dahinter über der E4 steht, einem Durchgang im Süden der in den Flur 1 führt, und einem im Norden der in den Flur 3 führt, eine Treppe im Südosten die in den Ersten Stock führt und eine Tür im Westen die nach draußen führt. Auf der Theke liegt ein Gästebuch und dort stehen mehrere Dekoobjekte wie Blumentöpfe Kerzen und noch eine Öllampe zu dem steht auf dem Tresen eine kleine Holzschnitzerei eines Vogels ohne Flügel (Aderyn Schnitzerei) bei einer Frage nach der Herkunft und Bedeutung antworten die Mitarbeiter des Hotels das es ein Geschenk eines anteils eigentümers des Hotels ist, und das es sich dabei um eine darstellung des Aderyn y Corph einem Vogelwesen aus Keltischen Sagen handelt.
- **Hinweise:** Aderyn Schnitzerei

Flur 1

- **Info:** Ein sehr kleiner Gang mit zwei Türen und zwei Durchgängen, eine Tür im Süden auf der E3 steht, eine im Westen die zu E1 führt, einen Durchgang im Osten die in den Flur 2 führt, und eine im Norden, die in die Eingangshalle führt. Dieser Gang ist geschmückt mit verschiedenen Seesteinen und Muscheln, die in kleinen Rahmen die Wände verdecken.

Küche (E1)

- **Info:** Ein größerer Raum mit einer Tür, die in den Flur 1 führt, einer Koch-Insel in der Mitte des Raumes und mehrere Schränke an den Seiten, in denen sich Koch-Utensilien befinden. In diesem Raum wird das Essen für die Gäste im Esszimmer gekocht, zudem befinden sich noch ein Tisch und ein paar Stühle im Nordwesten, wo die Mitarbeiter des Hotels essen.

Flur 2

- **Info:** Ein kleiner Eingangsbereich für das Esszimmer mit einem Durchgang im Osten, über der die Aufschrift E2 prangt und einem Durchgang im Westen, welcher in den Flur 1 führt. Dieser Raum ist geschmückt mit verschiedenen alten Kochutensilien sowie Gemälden von Essen.

Esszimmer (E2)

- **Info:** Ein großer Raum, mit einem Ausgang im Westen, der in den Flur 2 führt. Im Raum befinden sich bis zu zehn große runde Tische mit jeweils fünf Stühlen. In diesem Raum werden die drei Mahlzeiten des Tages im Hotel serviert. Der gesamte Raum ist geschmückt mit Malereien von großen Küsten, Gegenden und kleineren Booten.

Bar (E3)

- **Info:** Ein größerer Raum mit einer Tür im Norden, die in den Flur 1 führt, einer größeren Bar mit fünf Barhockern davor, einer Glaswand im Westlichen Erker sowie zwei Tischen mit jeweils vier Stühlen zwischen Bar und Glaswand.

Büro (E4)

- **Info:** Ein kleiner, sehr voll gestellter Raum mit Bücherregalen voller Hotel Dokumente, an den Seiten, sowie zwei Türen, einer im Westen, die hinter die Theke in der Eingangshalle führt, und einer im Süden auf der E5 steht, welche ins Lager 1 führt. Inmitten des Raumes steht der Schreibtisch des Butlers und aktuellem Geschäftsführer auf dem neben einigen Briefen mit der AUCLL in denen es um große exkursionen in das Gebiet wo sich das Hotel befindet von der Seite der AUCLL bezahlt, ein Dokument

von Teilhabern des Hotels liegt, darunter ein Investor aus Penzance, Cornwall einer aus London und auch ein gewisser Herrn Strauß aus Berlin mit 25% im Namen der AUCLL.
- **Hinweise:** Briefe von der AUCLL, Dokument über die Teilhabe des Hotels

Lager 1 (E5)
- **Info:** Ein einfacher Lagerraum mit einer Tür im Norden des Raumes, gefüllt mit alten Regalen, Betten, Tischen und allem Möglichen, was einmal im Hotel stand und aussortiert wurde.

Flur 3
- **Info:** Ein kleiner Raum, der als Durchgang zum Vortragsraum und Mietlager dient. Im Süden des Raumes befindet sich ein Durchgang zur Eingangshalle, im Westen befindet sich eine Tür und im Osten befindet sich eine Tür, auf der im Westen steht E6 diese führt zum Mietlager, und auf der im Osten steht E7 diese führt zum Vortragsraum

Mietlager (E6)
- **Info:** Ein kleiner Lagerraum, der von den Besuchern des Hotels gemietet werden kann, aber aktuell nicht vermietet wurde, deshalb leer und abgeschlossen ist. Den Schlüssel zu diesem Raum trägt der Butler entweder bei sich oder er liegt in einer der Schubladen im Büro.

Vortragsraum (E7)
- **Info:** Ein größerer Raum mit einer Alten Tafel im Osten sowie einem Viereck aus Tischen, das im Osten offen ist, mit Stühlen außen entlang. Der Raum ist geschmückt von vielen Gemälden berühmter Ereignisse Englischer Geschichte, und besonders die Gemälde mit einer keltischen Konnotierung sind mehr als die meisten anderen. auf der Tafel im Osten steht in einer sehr geschwungenen Handschrift “Fundstätte Strauß 1, nahe Penzance, Cornwall” und darunter ist die Skizze einer Viereckigen Struktur mit mehreren Säulen an den Wänden innen sowie einem Symbol für eine Treppe in der mitte der Struktur und einer reihe von was wahrscheinlich Hügel darstellen sollen oder eine Vertiefung außerhalb der Wände. Bei dieser Skizze handelt es sich um die Keltische Grabanlage, die die AUCLL nicht weitt vom hotel entdeckt hat. In diesem Raum beraten sich die Archäologen des AUCLLs über ihr Vorgehen in den Ausgrabungen und stellen sich gegenseitig ihre Funde und Erkenntnisse vor.
- **Hinweise:** Die Skizze der Fundstätte Strauß 1

Erster Stock

Flur 4
- **Info:** Ein großer Raum mit zwei Treppen im Westen die Nördliche davon führt in den Zweiten Stock, und die Südliche davon führt in das Erdgeschoss, zudem hat der Raum noch zwei Türen eine im Norden die in den Flur 7 führt und eine im Süden die in den Flur 5 führt. In diesem Raum befindet sich neben verschiedensten Tier Köpfen und Gemälden dieser Tiere auch ein großer Schädel von einem Tier, das erst wie ein einfacher Bieber wirkt aber zu viele scharfe Zähne hat und eine art von vertrockneten Schuppen an den Seiten des Kopfes aufweist, der über der Treppe zum Zweiten Stock hängt.
- **Hinweise:** Schädel mit Schuppen

Gästezimmer 1-12 (101-104, 106-113)
- **Info:** Eine Reihe an unbesetzten gut gemachten und sauber gehaltenen Räumen mit jeweils einem Bett, einem Kleiderschrank, sowie einem Schreibtisch samt Stuhl und einem Sessel. In jedem der Zimmer hängt ein Bild aus der Auswahl von einem Gemälde der Klippen, einem Gemälde, das die Hohe Stätte darstellt und einem Gemälde, welches das Hotel darstellt.

Flur 5

- **Info:** Ein langer verworrener Gang mit insgesamt sieben Türen, auf denen die Nummer 101 bis 107 geschrieben stehen. Der Gang ist geschmückt mit verschiedensten Gemälden der Klippen und der See.

Kaminzimmer (105)

- **Info:** Ein größerer Raum mit einem Kamin im Süden, mehreren Sesseln und Couches an den Wänden des Raumes sowie einer Tür im Norden und mehreren Fenstern im Westen. Abends befinden sich oft die Mitglieder des AUCLL in diesem Raum und lassen ihren Abend ausklingen.

Flur 6

- **Info:** Ein kleinerer Raum mit ein paar Fenstern im Westen und einer Couch davor, dieser Raum hat im Norden und Süden Verbindungen zu den Fluren 5 und 7, sowie zwei Türen im Osten mit den Aufschriften 108, und 109.

Flur 7

- **Info:** Ein langer Verworrener Gang der vom Flur 6 in den Flur 4 führt, in dem sich noch Fünf weitere Türen mit den Aufschriften 110 bis 114, die Vier auf der Südlichen Seite führen in einfache Gästezimmer, und die Tür mit der Aufschrift 114, nördlich führt in die Suite 1 welche gleichzeitig das Zimmer des Vorstandes der AUCLL ist

Suite 1 (114)

- **Info:** Eine Einfache Suite mit einem großen Bett, einem Kleiderschrank, einem Sofa, einem Sessel, einem Schreibtisch mit Stuhl und einem kleinen Balkon im Westen.

Zweiter Stock

Gästezimmer 13-14, 16-17 (201, 202, 204, 205)

- **Info:** Die Zimmer die die Spieler zur verfügung bekommen, in jedem der Zimmer befinden sich ein Bett, ein Schreibtisch, mit Stuhl, ein Kleiderschrank, sowie ein Gemälde aus der folgenden Auswahl: Ein Bildnis der Klippen vor dem Hotel, ein Gemälde der Hohen Stätte, ein Gemälde einer Selkie (eine Keltische Mythengestalt, teils Robbe, teils Mensch), und ein Gemälde einer alten Keltischen Grabstätte. Je nachdem, in welchem Raum der jeweilige Charakter schläft, hört der Charakter in der Nacht Geräusche passend zum Gemälde im Raum. Diese werden von Nacht zu Nacht immer lauter.
- **Hinweise:** Rauschende Gemälde

Gästezimmer 15 (203)

- **Info:** Ein einfaches kleines Zimmer genauso wie die restlichen im Zweiten und Ersten Stock

Suite 2 (206)

- **Info:** Eine der viele Suiten des Hotels Selkie und das Zimmer, in dem Professor Norris Cauldwell, der die Spieler eingeladen hat, wohnt oder wohnte. Der Raum ist immer abgeschlossen, den Schlüssel zu diesem Raum trägt Hellwright meist bei sich, er hat eine Tür im Osten zum Flur 8, sowie eine Reihe Fenster im Erker im Westen. Im Raum selbst befinden sich ein großes Bett an der Ostwand, ein Schreibtisch mit Stuhl im westlichen Erker, ein Sessel daneben, sowie eine Kleiderschrank an der Südlichen Wand, die Wände des Raumes sind alle leer. Unter dem Bett befindet sich der noch vollkommen gepackte Koffer von Professor Cauldwell, der scheint, als hätte der Professor ihn nie geöffnet. Der Kleiderschrank ist leer bis auf eine Reihe an Gemälden von Klippen, Tieren und Co. die den Gemälden in den Restlichen Räumen sehr stark gleichen und wahrscheinlich einmal an den Wänden des Raumes hingen, auch der Schreibtisch ist leer bis auf die untere Schublade in der sich eine alte Zeit befindet von vor knapp 40 Jahren in dem es um merkwürdige Vorfälle an dem Ort an dem das

Hotel heute steht geht. Die in der Zeitung beschriebenen Vorfälle sind die Dinge, die passierten, als der Pilgersmann und seine Freunde das alte keltische Gewölbe gefunden hatten und den Afanc dadurch erweckten.

- **Hinweise:** Cauldwell's Koffer, Die Abgehängten Gemälde, Der Zeitungsartikel

Gästezimmer 18-21 (207-210)

- **Info:** Eine Reihe an unbesetzten gut gemachten und sauber gehaltenen Räumen mit jeweils einem Bett, einem Kleiderschrank, sowie einem Schreibtisch samt Stuhl und einem Sessel. In jedem der Zimmer hängt ein Bild aus der Auswahl von einem Gemälde der Klippen, einem Gemälde, das die Hohe Stätte darstellt und einem Gemälde, welches das Hotel darstellt.

Flur 8

- **Info:** Ein langer Verworrener Gang der sich über das gesamte Stockwerk zieht und der alle Räume auf eben diesem verbindet, der gesamte Gang ist geschmückt mit verschiedenen Gemälden von Klippen, und der See, sowie Muscheln und Seesteinen in kleinen Holzrahmen.

Balkon 1

- **Info:** Ein großer Balkon mit einem großen runden Tisch mit vier Stühlen drumherum, von dem man auf die weiten Klippen von Cornwall blicken kann.

Suite 3, 5 (211, 213)

- **Info:** Zwei einfache, unbewohnte, aber gut gepflegte Suiten. Mit jeweils einem großen Bett, einem Kleiderschrank, einem Sofa, einem Sessel und einem Schreibtisch mit Stuhl.

Suite 4 (212)

- **Info:** Ein sehr großer Raum mit einer Tür im Süden. In diesem Raum schläft Doktor Abraham Hellwright der Vorstand des AUCLL für die Grabungen in Cornwall. Die Tür zum Flur 7 ist immer abgeschlossen und Doktor Hellwright trägt den Schlüssel immer bei sich. Im Raum befindet sich ein großes Sofa, ein kleiner Sessel, ein Kleiderschrank, ein Bett sowie ein Schreibtisch mit einem hohen Stuhl. Auf dem Schreibtisch liegt eine große Karte des Gebietes, auf der auch die weitere Planung der Ausgrabungen notiert ist, Abraham Hellwright Notizbuch, in dem er seine Erkenntnisse zur gefundenen Grabanlage detailliert niedergeschrieben hat. So wie ein Stapel an Briefen von einem Herrn Strauß aus Berlin, der Hellwright bei seiner Grabung in Cornwall zu leiten scheint.
- **Hinweise:** Die Gebietskarte, Hellwright's Notizbuch, Die Briefe von Herrn Strauß

Dritter Stock

Flur 9

- **Info:** Ein größerer Durchgangsraum mit einer Treppe im Westen, die zum Flur 8 im Zweiten Stockwerk führt, und zwei Türen, eine nach Norden und eine nach Süden, beide führen in den Flur 10. Der gesamte Raum ist geschmückt mit Kunstwerken, sowohl Gemälde als auch geschnitzte Gegenstände, die alle Tiere abbilden, die jedoch bestimmte extra Merkmale haben wie extra Schuppen, längere Zähne und Co., die sie normalerweise nicht haben sollten.

Suite 6 - 9 (301 - 304)

- **Info:** Vier einfache Suite, in denen die vier anderen Mitglieder des AUCLL, neben Hellwright schlafen, in jedem der Suite befindet sich jeweils ein großes Bett, ein Kleiderschrank, ein Sofa, ein Sessel, und ein Schreibtisch mit Stuhl. Den jeweiligen Schlüssel zu den Räumen besitzen die Archäologen, die in ihnen schlafen, die Räume sind so gut wie immer abgeschlossen.

Treppe (Dachboden)

- **Info:** Eine enge Wendeltreppe hinter einer Tür mit der Aufschrift: Nur für Personal. Die auf den Dachboden führt.

Flur 10

- **Info:** Ein langer Gang, der sich quer über das Stockwerk schlängelt und zu jedem anderen Raum im Stockwerk führt.

Suite 10 (305)

- **Info:** Eine Einfache Suite mit einem großen Bett, einem Kleiderschrank, einem Sofa, einem Sessel, und einem Schreibtisch mit Stuhl.

Vierter Stock

Balkon 2

- **Info:** Ein kleiner Balkon mit einem kleinen Tisch mit zwei Stühlen im Nordwesten des Hotels, auf dem der Butler hin und wieder seinen Feierabend verbringt und mit dem Koch oder Barmann einen trinkt.

Lager 2 (401)

- **Info:** Ein größerer länglich geformter Raum mit einer Tür im Süden, die in den Flur 11 führt, der gefüllt ist mit allen möglichen Dingen, die ein Hotel braucht, wie alte Tische, Stühle, Betten, aber auch alte Gemälde und Kunststücke.

Angestelltenzimmer 1 (402)

- **Info:** Das Zimmer, in dem die beiden Hausmädchen und die Hausdame schlafen. In dem Zimmer befinden sich drei Betten, ein Tisch mit drei Stühlen, zwei Sessel, drei Kleiderschränke und ein kleiner Schreibtisch.

Angestelltenzimmer 2 (403)

- **Info:** Das Zimmer, in dem der Barmann und der Koch des Hotels schlafen. Im Zimmer befinden sich zwei Betten, zwei Sessel, zwei Kleiderschränke und ein Schreibtisch mit einem Stuhl.

Angestelltenzimmer 3 (404)

- **Info:** Das Zimmer, in dem der Butler schläft. In diesem Zimmer befinden sich ein Bett, ein Kleiderschrank und ein Schreibtisch mit einem Stuhl.

Flur 11

- **Info:** Ein runder Flur, durch den alle Räume des Vierten Stockwerks erreicht werden können. Der Gang hat keinerlei dekoration oder ähnliches sondern wirkt direkt beim betreten sehr sehr karg im gegensatz zum Rest des Hotels

Balkon 3

- **Info:** Ein relativ großer Balkon, auf dem sich zwei Holzbänke befinden, wo die Hausmädchen, die Hausdame, der Barmann und der Koch sich oft nach ihrem Feier Abend aufhalten.

Der Pilgerweg

Entlang der Klippe direkt vorbei am Hotel Selkie, führt ein Pilgerweg vom Süden hinauf auf einen Hügel zur sogenannten Hohen Stätte ein altes Keltisches wahrscheinlich Ritualistisch oder Religiös Konnotiertes Gebilde auf der spitze des Hügels. Auf dem Pilgerweg liegen zu dem noch die Alte Hütte des Stummen und Tauben Pilgersmann, sowie ein versteckter Keltischer Grabstein

Der Grabstein

Etwas ab vom Weg versteckt in einem kleinen Waldstück steht ein Grabstein, auf dem auf Kornisch der Sprache der Kelten von Cornwall, “Wer die Ruhe stört wird Büßen, Er wird seinen Schlaf beenden, nehmt euch in acht vor den Klippen” steht, Mit diesem Satz werden drei dinge gemeint “Wer die Ruhe stört wird Büßen…” bezieht sich auf die Archäologen die mit ihren ausgrabungen die Natur geister aufgescheucht haben und so ihren Zorn auf sich gezogen haben,”…Er wird seinen Schlaf beenden…:” bezieht sich auf Afanc der durch die erzeugte Aufruhr wieder erwacht ist nach seinem letzten Tod, durch die Hände des Pilgers Mannes, “…Nehmt euch in acht vor den Klippen” bezieht sich auf Afancs aufenthaltsort am Boden des Meeres nicht weit von den Klippen von Cornwall. Dieser Grabstein gilt als Symbol der Natur an die Spieler, dass es unruhiger wird und dass die Geister aufgescheuchter sind als sonst. Der Grabstein kann vom Pilgerweg durch einen Wurf auf Wahrnehmung, ein ähnliches Talent oder einen allgemeinen Wissenswurf erkannt werden.

- **Hinweis:** Die Nachricht auf dem Grabstein

Die Alte Hütte

Ein kleines Stück entfernt von der Hohen Stätte befindet sich die Alte Hütte, in der der Alte Pilgersmann lebt. Die Hütte besteht aus einem Raum mit einer alten Sofa, einem Bett, einem Schaukelstuhl, einem Tisch mit Vier Stühlen, einem Kleiderschrank, zwei Vitrinen mit schnitzereien und anderen Keltischen Kunststücken sowie einer Kochecke mit einem Topf über einer Flamme in einem Kamin, in diesem Topf befindet sich meist eine Suppe die der Pilgersmann sich zubereitet. Der Pilgermann ist ein neunzigjähriger, fast tauber, stummer Engländer, der eigentlich Odon Arrowsmith heißt. Der Pilgersmann lebt bereits seit anfang seines lebens in Cornwall er lebte um genau zu sein in Penzance, er und ein paar freunde reisten vor langer Zeit an den Ort wo heute das Hotel steht fasziniert von der Keltischen geschichte, dabei fanden die freunde, die hohe Stätte aber auch das Gewölbe das sie erkundeten und somit die Natur Geister störten, weshalb der Afanc zum erstenmal nach dem ende der Keltischen Zeit wieder die Insel England betrat der Pilgersmann schaffte es jedoch den Afanc mit einem Keltischen Schwert das er in der Hohen Stätte fand zu erschlagen, der Pilgersmann blieb also zurück während seine Freunde nach Penzance zurück kehrten um sicher zu gehen das keiner die Natur Geister mehr stört als das Hotel dann dort errichtet wurde schenkte der Pilgersmann dem Hotelgründer den Schädel des Afanc als warnung das sie die Natur nicht stören sollten, der Schädel hängt seit damals über der Treppe vom ersten in den Zweiten Stock. Das Keltische Langschwert, das der Pilgersmann nutzte, um den Afanc zu erschlagen, hängt bis heute in seiner Hütte.

- **Hinweise:** Das Keltische Langschwert

Die Hohe Stätte

Oben auf dem Hügel befindet sich die Hohe Stätte, eine uralte Ritualistisch, oder religiös konnotierte Stätte der Kelten von Cornwall. Die Stätte besteht aus insgesamt acht Stein Säulen aufgebaut in einem Kreis mit einer neunten Steinsäule in der Mitte. Die Säulen tragen Vier Verschiedene Motive eingraviert jede sich gegenüberliegenden Säulen tragen das selbe Motiv, das eine ähnelt einem Bieber mit Schuppen was den Afanc symbolisiert, das nächste stellt ein Keltisches Langschwert da das was in der Hütte des Pilgersmann hängt, das nächste stellt einen Vogel ohne Flügel und Federn dar was den Aderyn y Corph darstellt die Keltische Mythe des Vogels der den Tod vorzeitig, und das letzte stellt den eingang eines Gebäudes da was den eingang des Gewölbes symbolisiert. Alle diese Sachen sind Hinweise auf Dinge, die wichtig sind, um die Geschichte des Ortes sowie die gegenwärtigen Ereignisse zu verstehen.

Die Archäologische Ausgrabung

Ein großes Stück entfernt vom Hotel Selkie, befindet sich die Archäologische Ausgrabungsstätte der AUCLL, die von einem Zaun umschlossen ist, und aus einem Zelt in dem der Professor Cauldwell festgehalten wird, neben einer großen Grube in der sich der Eingang zum Gewölbe befindet besteht.

Das Hauptzelt

Ein kleines grünes Zelt, nördlich der Grube der Archäologischen Ausgrabung. Im Zelt befinden sich ein Tisch mit vier Stühlen, ein Schreibtisch mit einem Stuhl, eine Kiste mit archäologischen Werkzeugen und ein Stuhl, an dem Professor Cauldwell festgebunden ist. Auf dem Schreibtisch liegt eine Karte des Gewölbes sehr ähnlich der Skizze im Vortragsraum des Hotels Selkie. In diesem Raum hält sich meistens der Vorstand des AUCLL auf, zumindest wenn sich die Archäologen an der Ausgrabung aufhalten.

- **Hinweise:** Karte des Gewölbes

Das Gewölbe

Eine versteckte alte Keltische Grabstätte, die etwa zehn Meter unter der Erdoberfläche beginnt. Der Eingang zu diesem Gewölbe befindet sich in der Mitte der Grube der Archäologischen Ausgrabungen.

Erstes Untergeschoss

Eingang

- **Info:** Ein dunkler kleiner Raum, der durch einen Torbogen im Westen von außen betreten werden kann. Mit vielen Gravierung von Tieren und Klippen an den Wänden sowie einer Treppe, die ins zweite Untergeschoss in Gang 1 führt. Der Boden ist vor den Wänden ausgelegt mit großen Lacken, um die Gravierungen bei den weiteren Ausgrabungen zu stützen, in diesem hält sich meist einer der Archäologen des AUCLL auf.

Zweites Untergeschoss

Gang 1

- **Info:** Ein großer Zwischenraum mit drei Türen und einer Treppe. Die Treppe im Westen, die nach oben zum Eingang führt, eine Tür im Norden, die in den Grabraum 1 führt, eine Tür im Süden, die in den Grabraum 2 führt, sowie Gravierungen von Tieren, und Klippen an den Wänden ähnlich denen des Eingangs.

Grabraum 1

- **Info:** Ein kleinerer Raum mit Vier Stein-Särgen im Westen und im Osten, die in den Boden und die Wände eingearbeitet sind, sowie eine normale Tür im Süden. Ein Wurf auf ein passendes Talent wie Wahrnehmung oder ein einfacher Wurf auf Wissen oder eine genaue Inspektion des Raumes zeigt das der Dritte Sarg auf der Westlichen Seite von der Tür leicht offen ist, Dieser kann als einziger Sarg in diesem Raum geöffnet werden da der Rest der Deckel der Särge zu schwer sind, wenn der Sarg geöffnet wird so kann man erkennen das sich in dem Sarg eine Treppe befindet diese führt in den Gang 5 im

Drittes Untergeschoss

Grabraum 2

- **Info:** Ein kleinerer Raum mit Vier Stein-Särgen im Westen und im Osten, die in den Boden und die Wände eingearbeitet sind, sowie eine normale Tür im Osten.

Gang 2

- **Info:** Ein kleiner Raum mit einer Tür im Westen, einer Treppe im Osten sowie mehreren Gravierungen, die denen im Eingang und Gang 1 sehr stark gleichen.

Drittes Untergeschoss

Gang 3

- **Info:** Ein kleiner Durchgangsraum mit einer Treppe im Westen, die in das zweite Untergeschoss führt, eine Tür im Norden, die in den Grabraum 3 führt, und eine Tür im Süden, die in den Grabraum 4 führt. Der gesamte Raum ist dekoriert mit verschiedensten Gravierungen, die denen in den anderen Räumen des Gewölbes gleichen.

Grabraum 3

- **Info:** Ein kleiner Raum mit vier Särgen im Osten des Raumes, und zwei Türen, einer im Süden, und einer im Westen. Bis auf die in die Wände eingebaute Särge ist dieser Raum leer.

Ritualraum 1

- **Info:** Ein Raum voller Gravierungen von Tieren, die alle etwas an sich haben, was nicht normal bei ihnen vorkommen sollte, wie Bieber mit Schuppen, Krokodile mit Fell und Co. Der Raum hat zwei Türen, eine im Osten und eine im Süden, sowie einem Ritualstein in der Mitte um den herum mehrere Knochen von verschiedenen Tieren, die bis zu 400 Jahre alt sind.
- **Hinweise:** Der Ritualstein

Grabraum 4

- **Info:** Ein kleiner Raum mit vier Särgen im Osten des Raumes, und zwei Türen, einer im Norden, und einer im Westen. Bis auf die in die Wände eingebaute Särge ist dieser Raum leer.

Runenraum

- **Info:** Ein Raum voller verschiedener Runen auf unbekannten Sprachen an den Wänden des Raumes. Der Raum hat zwei Türen: eine im Norden, die in den Versammlungsraum führt, und eine im Osten, die in den Grabraum 4 führt.

Versammlungsraum

- **Info:** Ein größerer Raum mit drei Türen: eine im Norden, die in den Ritualraum führt, eine im Süden, die in den Runenraum führt und eine im Westen, die in Gang 4 führt. Die Wände dieses Raumes sind geschmückt mit den für dieses Gewölbe sehr typischen Gravierungen. In der Mitte des Raumes befindet sich eine leichte Grube, dieser Raum wurde früher als der Raum fürs Versammeln der Kelten genutzt und diente als erste Station bei einer Beerdigung.

Gang 4

- **Info:** Ein weiterer Gang mit den typischen Gravuren an den Wänden des Raumes und zwei Türen, eine im Osten, die in den Versammlungsraum führt und eine im Westen, die in den Ritualraum 2 führt.

Ritualraum 2

- **Info:** Ein großer Raum mit einer Tür im Osten die in Gang 4 führt, und einer Büne im Westen, auf dieser Bühne befindet sich ein Steinerne Altar mit einem Platz um die hand ein zu legen und mehreren Blutrinnen darum herum, sowie einem Stein an der Nord Wand, ein Wurf auf ein passendes Talent zeigt das der Stein bewegt werden kann wenn dieser Stein weg geschoben wird so kann man dne Schatzraum durch eine kleine Öffnung betreten. In diesem Raum findet das Blut Ritual des AUCLL am Dritten Tag des Abenteuers statt.
- **Hinweise:** Blutaltar

Gang 5

- **Info:** Ein langer, sehr verworrener und enger Gang, der von dem Grabraum im Untergeschoss 2 in den Schatzraum im Untergeschoss 3 führt.

Schatzraum

- **Info:** Ein kleiner Raum, der nur über den Versteckten Gang 5 und das Versteckte Loch im Westen des Ritualraum 2. In diesem sehr Kunstvoll Verzierten Raum befindet sich nur ein Großer mit Gold besetzter Sarg, dieser lässt sich mit einem Wurf auf ein passendes Talent aufheben, in dem Sarg befindet sich die Leiche eines Keltischen Königs der eine Flöte in Form des Aderyn y Corph in der Hand hält, Diese Flöte kann genutzt werden um den Afanc zu schwächen.
- **Hinweise:** Aderyn's Flöte

Hinweise

Brief des Professors

- **Info:** Der Brief, den die Spieler vor Beginn des Abenteuers von Professor Caudwell zugeschickt bekommen. Cauldwell sendete den brief von Penzance aus bevor er am Hotel Selkie ankam, da er bereits merkte das die AUCLL und besonders der Vorstand Doktor Abraham Hellwright, etwas Okkultes vorhaben aber aufgrund eines Verfolgungswahn den Cauldwell in seinen letzten Monaten mit der AUCLL entwickelte entschied er sich in dem Brief an die Spieler seine Wahren hintergründe zu verschleiern. Im Brief schrieb Cauldwell, dass er die Spieler einladen würde, sich die Ausgrabung und die neu gefundenen Artefakte anzugucken, wofür sie auf seine Kosten nach Cornwall ins Hotel Selkie reisen sollten.
- **Fundort:** Beginn des Abenteuers

Aderyn Schnitzerei

- **Info:** Eine kleine Schnitzerei der Keltischen Personifikation des Todes, die das Hotel von Herrn Strauß erhielt und von diesem in Berlin hergestellt wurde.
- **Fundort:** Eingangshalle (Hotel Selkie)

Briefe von der AUCLL

- **Info:** Eine Reihe an Briefen die der Vorstand der AUCLL Hellwright an den Butler und Stellvertretenden Geschäftsführer des Hotel Selkie geschickt hast, in den Briefen geht es um eine Reihe an Exkursionen

die die AUCLL nach Cornwall geplant hat wo sie im Hotel Selkie wohnen wollten für die Zeit. Zu dem Versichert Hellwright das das Hotel eine große Masse neuer Kunden bekommen würde wenn die Hotel mitarbeiter bei den Dingen die die AUCLL in der Gegend des Hotels machen wegschauen.

- **Fundort:** Büro (E4) (Hotel Selkie)

Dokument über die Teilhabe des Hotels

- **Info:** Ein Dokument, das die Teilhaber des Hotels beschreibt, darunter ein Investor aus Penzance, Cornwall, der 50% des Hotels hält, einer aus London, der 25% hält und auch ein gewisser Herrn Strauß aus Berlin mit 25% im Namen der AUCLL.
- **Fundort:** Büro (E4) (Hotel Selkie)

Schlüssel zum Vortragsraum (E7)

- **Info:** Der Schlüssel zum Vortragsraum (E7) im Erdgeschoss des Hotels Selkie, den der Vorstand des AUCLL meistens bei sich trägt.
- **Fundort:** Hellwright trägt ihn bei sich

Die Skizze der Fundstätte Strauß 1

- **Info:** Eine ungefähre Skizze der Archäologischen Stätte angefertigt von Hellwright an der Tafel im Vortragsraum (E7), um die Ausgrabungen besser planen zu können.
- **Fundort:** Vortragsraum (E7) (Hotel Selkie)

Schädel mit Schuppen

- **Info:** Der Schädel der letzten Inkarnation des Afanc, den der Pilgermann dem Hotel geschenkt hat, als Warnung, dass sie nicht die Natur Geister von Cornwall auf scheuchen sollen.
- **Fundort:** Die Treppe vom ersten Stock in den zweiten Stock (Hotel Selkie)

Schlüssel zum Zimmer von Cauldwell (206)

- **Info:** Der Schüssel zur Suite 2, in der eigentlich Professor Cauldwell wohnen sollte, jedoch hat Hellwright den Schlüssel zum dem Zimmer abgenommen, als er herausfand, dass Cauldwell die Ausgrabungen gefährden könnte.
- **Fundort:** Hellwright trägt ihn bei sich

Cauldwell's Koffer

- **Info:** Der komplett gepackte Koffer von Professor Cauldwell, den er jedoch nie benutzen konnte.
- **Fundort:** Suite 2 (206) (Hotel Selkie)

Die Abgehängten Gemälde

- **Info:** Die gesamten Gemälde, die in der Suite 2 hingen und die Cauldwell abgehängt hat. Da er in der Nacht durch die Bilder Sachen gehört hat, und dann Angst hatte, dass er durch die Bilder verfolgt wird.
- **Fundort:** Suite 2 (206) (Hotel Selkie)

Der Zeitungsartikel

- **Info:** Ein Zeitungsartikel von vor 40 Jahren. Der Artikel beschreibt einen Vorfall im Bereich, wo heute das Hotel steht, laut dem Artikel haben damals eine Gruppe von jungen Leuten ein altes keltisches Grab in der Umgebung gefunden, jedoch seien danach in ganz Cornwall plötzlich merkwürdige Naturphänomen aufgetreten. Die Zeitung, aus der der Artikel stand, hat damals ein Interview mit einem deutschen

Okkultismus Experten namens Balthasar Strauß geführt, der die Phänomene auf alte keltische Natur Geister zurückgeführt hat.
- **Fundort:** Suite 2 (206) (Hotel Selkie)

Schlüssel zum Zimmer von Hellwright (212)

- **Info:** Der Schlüssel zum Zimmer vom Vorstand des AUCLL, Doktor Abraham Hellwright.
- **Fundort:** Hellwright trägt ihn bei sich

Gebietskarte

- **Info:** Die Karte des Kompletten Gebietes ums Hotel Selkie
- **Fundort:** Suite 4 (212) (Hotel Selkie)

Hellwright's Notizbuch

- **Info:** Das Notizbuch von Doktor Abraham Hellwright. in dem er alles was er und die AUCLL, bei ihren Ausgrabungen in der nähe des Hotels Selkie, bis jetzt gefunden haben aber auch die anweisungen von Strauß für das Ritual zur Beschwörung des Afanc siehe im Kapitel Gefahren der Klippen.
- **Fundort:** Suite 4 (212) (Hotel Selkie)

Die Briefe von Herrn Strauß

- **Info:** Ein Stapel von Briefen von einem Herrn Strauß aus Berlin, in denen Berschreibt Herrn Strauß ein Ritual zur Erweckung des Dämonen Afanc der laut ihm seit jahren Tot ist und nur auf diesem Weg kann die Natur wieder zu ihrem vollen, Potenzial aufblühen.
- **Fundort:** Suite 4 (212) (Hotel Selkie)

Rauschende Gemälde

- **Info:** Ein Bildnis der Klippen vor dem Hotel, ein Gemälde der Hohen Stätte, ein Gemälde einer Selkie (eine Keltische Mythengestalt, teils Robbe, teils Mensch), und ein Gemälde einer alten Keltischen Grabstätte.
- **Fundort:**

Die Nachricht auf dem Grabstein

- **Info:**
- **Fundort:**

Das Keltische Langschwert

- **Info:**
- **Fundort:**

Karte des Gewölbes

- **Info:**
- **Fundort:**

Der Ritualstein

- **Info:**
- **Fundort:**

Blutaltar

- **Info:**
- **Fundort:**

Aderyn's Flöte

- **Info:**
- **Fundort:**

NPCs

Angestellte

Winchell Glasco (Butler)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Wilona Brabazon (Hausdame)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Joan Felt (Hausmädchen)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Nelda Allenson (Hausmädchen)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Lex Devon (Barmann)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Alfred Hearl (Koch)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Archäologen

Doktor Abraham Hellwright (Vorstand)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Professor Norris Cauldwell

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Archäologen (Gruppe)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Andere

Odon Arrowsmith (Pilgersmann)

- **Info:**
- **Infos:**
- **Hinweise:**
- **Werte:** *LP:*

Die Gefahren der Klippen

Afanc, der Dämon der Tiefe

Das Blutritual

Aderyn y corph, der Drei Schreie

Der Plan des Präsidenten und Strauß

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Morriton Manor Stories: Klippen der Kelten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Morriton+Manor+Stories%3A+Klippen+der+Kelten&oldid=35890`