

Das Fürstentum Albernia



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

**Schmidt
Spiele**

3 Gruppen-Abenteuer

Abenteuer in Albernia



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Horus u. Ina Kramer
Planzeichnungen von Ralf Hlawatsch

©1991 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH. Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein. Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Nurinais Ring.....	5
von Ralf Hlawatsch	
Efferds Vergeltung.....	26
von Frank Pfeifer und Michelle Melchers	
Der Jüngling am Strand.....	47
von Michelle Melchers	

Nurinais Ring

von
Ralf Hlawatsch

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 3-6
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 14 Jahren

Hintergrund (Meisterinformationen)

Das Lied von Nadyana, Niamh, Naschda und Nurinai

*Einst lebten vier Maiden im Lyngwyner Moor,
und jede sich Elfwin zum Liebsten erfor,
So hübsch wie einst Khabla, hat er sie betört,
doch niemals und nimmer ereineerhört.*

*"Ich will lieber sterben, wenn er wird nicht mein",
so sagte Nadyana, das Herz voller Pein.
"Lebt wohl, ihr Schwestern, ade oh ihr Zwölf!"
und im finsternen Tannicht fraßen sie dann die 'Wölf.*

*"Ohne Elfwin zu sein ist eingrausam' Geschick."
sprach Niamh voll Gram und hing sich am Strick.
Nur Schmerz in der Seele, nicht des Lebens Lust,
griff Naschda zum Dolche, stieß ihn tief in die 'Brust.*

*Am Meer auf der 'Klippe Nurinai 'Elfwin traf.
"Oh, du mein Geliebter, du raubst mir den Schlaf.
Soll keine dich lieben, weil ich dich nicht hab'l"
Sprang von der 'Klippe, riß ihn mit in ihr grab.*

*Einst lebten vier Maiden im Lyngwyner Moor,
und jede sich Elfwin zum Liebsten erkor.
Doch keine ward glücklich mehr seit jenem lag,
und so hört man um Mitternacht der fünf Seelen Klag¹.*

Fast wie ein Märchen klingt die Geschichte, nach der ein Barde die obenstehende, traurige Weise schrieb, aber wenn sich der Künstler auch einige dichterische Freiheiten erlaubte, hat sich doch alles so ähnlich zugetragen.

Vor etwa 80 Jahren lebten die vier zauberkundigen Schwestern Nadyana, Niamh, Naschda und Nurinai in einem Turm unweit des Fischerdörfchens Lyngwyn. Selten besuchten sie das Dorf, denn, wie es bei Zaubernern oft geschieht, waren sie den einfachen Fischern unheimlich und wurden von ihnen gemieden. So zogen auch die Geschwister die Abgeschiedenheit ihres Turmes vor.

Als sie jedoch eines Tages nach Lyngwyn kamen, fiel ihnen der junge Elfwin auf. Dieser hübsche Jüngling war der Schwarm aller Mädchen. Wegen seiner netten und offenen

Art war er überall beliebt, sein schönes Gesicht und sein stattlicher Wuchs taten ein übriges dazu. Schon beim ersten Anblick brannten die Herzen der vier Schwestern vor Liebe zu dem jungen Mann. Doch obwohl sie selber von Rahja mit außerordentlicher Schönheit gesegnet waren, hatte Elfwin für die Zauberrinnen nichts übrig. Sein Herz gehörte Hyraia, der Tochter des Dorfbüttels.

Die Zurückweisung traf die Geschwister hart. Ihre Liebe zu Elfwin ging so tief, daß sie nacheinander die Lebenslust verloren und sich selbst entlebten. Nadyana ging eines Abends in den Wald und kehrte niemals zurück, Niamh erhängte sich im Dachgebälk des Turms und Naschda stieß sich einen Dolch in die Brust. Nurinai selber wollte sich schon von der Klippe ins Meer stürzen, als ihr der Gedanke kam, Elfwin auf magische Weise an sich zu binden. In ihrem Turm las sie in alten Folianten und beschrieb Pergamente mit Hunderten von Formeln. Schließlich wußte sie, was zu tun war. Sie nahm zwei Ringe und belegte sie mit einem derart machtvollen Zauber, daß er fast das Maß ihrer Kräfte überstiegen und sie das Leben gekostet hätte. Als sie mit Mühen ihr Werk vollendet hatte, fiel sie in eine siebentägige Ohnmacht.

Nurinai erwachte wieder, nahm nur rasch etwas Wasser und Speise zu sich und machte sich dann auf den Weg zu Elfwin. Wohl wissend, daß der junge Mann noch kein Brautgeschenk hatte, streifte sie ihm den einen Ring über, den anderen solle seine Liebste tragen, so sagte sie. Noch ehe der Jüngling den zweiten greifen konnte, hatte Nurinai sich diesen selber an den Finger gesteckt. Die Magie tat ihre Wirkung. Plötzlich entflammte in Elfwin eine heiße Liebe zur schönen Zaubermagd, und Hyraia ward vergessen.

Nurinai mochte nicht mehr an dem Ort bleiben, an dem ihre Schwestern das Leben ließen. Außerdem fürchtete sie, daß man Elfwins Sinneswandel zu Recht ihrer Zauberei zuschrieb. So zog sie mit dem Jüngling fort, nach Süden, bis sich beide in Fiering niederließen.

Einige Jahre lebten beide dort, glücklich und zufrieden, wie es schien. Doch Elfwins Glück war nur ein Trug, wußte er doch nicht, daß er verzaubert war, und Nurinai hatte ihr eigenes Heil in dem Moment zerstört, als sie ihren Zauber wirkte. Nur zu bald wurde ihr klar, auf welch schändliche Weise sie den Jüngling an sich band, und so plagte sie ein schlechtes Gewissen. Sie nahm sich vor, Elfwin alles zu gestehen, doch das hätte bedeutet, ihn zu verlieren. So schob sie das Geständnis immer wieder auf, bis sie ob des Zwiespalts in ihrer Seele auch am Körper krank wurde. Ein rasches Siechtum raffte sie dahin, nur zwei Jahre nachdem

sie Elfwin mittels schwarzer Magie für sich gewonnen hatte. Auf dem Sterbebett gestand sie dem Jüngling ihre Tat.

"Höre, mein Elfwin, mein Liebster, mehr noch als an meinem Leben hing ich an dir. Du warst mein und ich war dein, doch deine Liebe entsprang nicht dir selbst, sondern der Magie. Ja, ich habe unsere Ringe mit einem Zauber belegt, der dein Herz an das meine band, und ich weiß, was dies für eine verabscheuungswürdige Tat war. Jetzt, wo die letzten Augenblicke meines Lebens geschwind dahinfliegen wie die Schwalbe, will ich dir auch meinen Ring geben. Sobald ich ihn vom Finger streife, ist der Zauber gebrochen, doch gib gut acht, denn wer immer diesen Ring an sich nimmt, kann sich zu deinem Herren machen, so wie ich deine Herrin war." Matt strich Nurinai über Elfwins blondes Haar. Noch einmal blickte sie in sein verwirrtes Gesicht, nahm den Ring vom Finger - und starb. Der kleine Kupferreif entglitt ihrer Hand und fiel zu Boden.

Es mögen Minuten oder Stunden gewesen sein, in denen der Jüngling fassungslos den Leichnam der Zauberin anstarrte. Auf einmal wurde ihm gewahr, was er all die Jahre getan hatte, daß er seine Liebe fortgeworfen und statt dessen das Lager mit einer Dame geteilt hatte, deren Sklave er - ohne es zu wissen - gewesen war. Auch wurde ihm klar, was es bedeuten würde, geriete der Ring in falsche Hände. Ein Schrei entrang sich seiner Brust, und er hob den Reif auf, stürmte hinaus, fort zum Meer, wo er ihn von einer Klippe warf, auf daß ihn die Wasser für immer verbergen sollten. Elfwin reiste rasch heim nach Lyngwyn. Dort angekommen,

traf er Hyraia wieder. Voller Verzweiflung versuchte er, ihr alles zu erklären. Doch verbittert wies sie ihn ab und wollte fürderhin nichts mehr mit ihrem untreuen Geliebten zu schaffen haben. So blieb dem Jüngling nichts, als einige Zeit ziellos durch die Lande zu streifen, bis er endlich in Havena eine neue Liebe und auch etwas Ruhe fand. Doch mit der Zeit machte er eine eigenartige Entdeckung: Während die Haare der Gattin langsam grau wurden und Falten in ihrem Gesicht auftauchten, schien das Alter über ihn keine Macht zu haben. Er blieb der junge Mann, der er immer gewesen war. Sollte das für ewig sein? Der Gedanke machte ihm Angst. Auch die Nachbarn merkten, daß die Jahre spurlos an Elfwin vorübergingen, und voller Furcht, daß er sie mit seiner offensichtlichen bösen Magie vergiften würde, stürzten sie sich auf ihn. Das geschah in derselben Nacht, in der er seine Gemahlin zu Grabe getragen hatte. Hatte Elfwin zuerst Angst vor dem ewigen Leben gehabt, so fürchtete er nun den Tod und wehrte sich voller Verzweiflung. Doch es waren zu viele, die auf ihn eindrangen. Sie traten und schlugen ihn, traktierten ihn mit Steinen und Stöcken, so lange, bis er sich nicht mehr regte. Den leblosen Körper verscharrten sie in der Weststadt, irgendwo am Großen Fluß. Erst in seinem Grab schloß Elfwin die Augen für immer und begab sich zum ewigen Schlaf in Borons Arme.

So fand Elfwin sein Ende, in ungeweihter Erde begraben. Nicht einmal ein Gebet hatten die Leute für ihn übrig. Kann jemand, der auf diese Weise stirbt, nach seinem Tod tatsächlich Ruhe und Frieden finden?

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Natürlich nicht, wie Ihre Helden nur allzu bald feststellen werden. Nein, Elfwin hat im Tode keine Ruhe gefunden, diese muß ihm erst Ihre Runde verschaffen. Nurinai's Ring hat nämlich einige Nebenwirkungen. Zum einen hatte er Elfwin so etwas wie eine ewige Jugend verschafft, zum anderen wirkt er über den Tod hinaus. Als echte Glückspilze gelangen Ihre Helden in den Besitz des Rings und gewinnen ungewollt einen lebenden Leichnam als anhänglichen Freund dazu. Wahrscheinlich erreicht die Stimmung einen ersten Höhepunkt, wenn die Gruppe dann erfährt, daß man den Ring so ohne weiteres nicht los wird. Doch wie kommt sie überhaupt an dieses unheimliche Zaubering?

Der Ring, den Elfwin ins Meer warf, war kaum untergetaucht, als er auch schon von einer kleinen Seegnitze verschluckt wurde. Diese wiederum fraß ein Siebenwindbarsch, welcher dann einem fetten Bartgrundel als Speise diente. Jener Fisch reiste, wie es seine Art ist, jedes Frühjahr ins Nordmeer zum Laichen, und jeden Herbst kehrte er wieder zurück. Dieses Spiel trieb er viele Jahre, denn Bartgrundel werden sehr alt. Auch unser Exemplar mit dem Ring im Bauch hätte noch eine fröhliche Zeit in Efferds Reich gehabt, wäre nicht der Fischer Arwulf dazwischengekommen, der den armen Bartgrundel letztes Jahr in sein Netz trieb und aufs Boot zerrte. Hei, das war schon ein Fang! Flugs machte sich der Fischer auf den Heimweg, um dieses Prachtstück Frau

und Kindern zu zeigen. Als man dem Fisch den Bauch aufschnitt, kam auch Nurinai's Ring wieder zum Vorschein. Da war die Freude doppelt groß! Sicher, jeder betuchtere Bürger hätte dem unscheinbaren Reif kaum Beachtung geschenkt, doch für die arme Fischersfamilie war er schon ein ungeheurer Schatz. Arwulf hielt den Ring, der sicher ein Geschenk Efferds war, in Ehren und verwahrte sich sogar, den kleinen Reif einmal anzuprobieren.

Nun begibt es sich, daß Ihre Helden auf dem Weg von Nostria nach Havena Arwulfs kleiner Tochter Kysira das Leben retten. Zum Dank erhält eine Heldin aus der Runde den Ring. Diesen wird die Gruppe nach Havena bringen, nicht ahnend, daß sie damit den armen Elfwin empfindlich in seiner Ruhe stört. Elfwins Leichnam wird sich aus seinem Grab erheben und fortan der Trägerin des Rings folgen. Schon bald werden die Helden feststellen, daß sie nicht ihr Leben lang mit einem wandelnden Toten umherziehen können. Ihn wieder loszuwerden, ist allerdings nicht ganz leicht.

Daß hier Magie im Spiel ist, dürfte den Helden rasch klar sein. Was liegt also näher, als sich an die örtlichen Tempel zu wenden, insbesondere an die des Boron, des Praios oder der Hesinde. In letzterem hat man auch Erfolg. Zwar kann kein Geweihter den Zauber aufheben, da es in der Stadt aufgrund des Magieverbots keinen Magier gibt, der die Kraft dazu besäße. Doch zumindest kann man den Helden einiges über

die Theorie der verwandten Zauber erzählen und verweist sie des weiteren an eine in den arkanen Künsten bewanderte Dame namens Yassia, die irgendwo im Süden in den Sümpfen lebt.

Nichts wie hin, werden sich die Helden denken und sich einen Führer suchen, der sie sicher durch den Morast bringt. Dabei geraten sie prompt an die Falsche, nämlich an Khorena, die zu den Deltapiraten gehört, die auf den Mündungsarmen des Großen Flusses ihr Unwesen treiben. Khorena lockt die Gruppe auf eine Sumpfinself, und nachts sehen sich die Helden plötzlich einer größeren Anzahl von Gegnern gegenüber. Es bleibt ihnen nichts, als sich zu ergeben. So werden sie gebunden und ins Piratennest geführt, wo man entscheiden will, was weiter mit ihnen geschehen soll. Nachdem die Gruppe einige Zeit die Gastfreundschaft der Piraten genossen hat, kann sie sich jedoch hoffentlich irgendwann befreien und den Weg zu Yassia fortsetzen.

Bei der Hexe angekommen, stellt man fest, daß diese zunächst nicht helfen kann. Um den Ring zu entzaubern, müßte sie eine Menge (permanenter!) Astralenergie verbrauchen. Deshalb müssen die Helden erst einmal den Stein Zerberon, der diese Energie liefern kann, dem Druiden Tlutasch abluchsen. Haben sie auch diese Aufgabe erfüllt, kann Yassia endlich den Fluch aufheben.

Nurinais Ring

Nurinais Ring ist ein unscheinbarer Kupferreif mit einem winzigen roten Stein, dem man gewiß nicht ansieht, daß es sich um ein magisches Artefakt handelt. Wie Sie bereits wissen, hat er jedoch einige höchst bemerkenswerte Eigenschaften:

1. Elfwin wird durch ein entsprechendes Gegenstück an die Trägerin des Rings gebunden. Ähnlich wie beim Bannbaladin hält er diejenige, die Nurinais Reif trägt, für seine Geliebte und beste Freundin und wird ihr jeden Wunsch erfüllen.
2. Der Zauber hat eine auf ca. 15 Meilen begrenzte Reichweite. Elfwin wird diesen Kreis freiwillig nicht verlassen. Solange er sich in dem Kreis befindet, verspürt er den unwiderstehlichen Drang, sich dem Träger zu nähern.
3. Das Bündnis besteht über den Tod hinaus, d. h., daß Elfwin auch als Untoter dem Träger des Rings folgt.
4. Nur Nurinai konnte den Ring vom Finger nehmen, da der Zauber auf ihr persönliches Muster im Astralraum zugeschnitten war. Jeder andere, der den Ring an der Hand trägt, wird ihn nicht mehr los.
5. Elfwins Ring verhindert, daß sein Körper altert oder nach dem Tod zerfällt.

Wie Sie sehen, ist Nurinai ordentlich über das Ziel hinausgeschossen. Nun, die Zauberin schuf diesen Ring eigentlich, um Elfwin für immer an sich zu binden. Dabei begab sie sich auf magisches Neuland, und jeder Magister einer Akademie wird Ihnen bestätigen, daß derart mächtige Zauber oft unvor-

hersehbare Nebenwirkungen haben. In der arkanen Wissenschaft ist man leider noch nicht so weit, komplizierte Wechselwirkungen von Zauberkombinationen schon in der Theorie erfassen zu können. Also muß man es auf den Versuch ankommen lassen. Das sollten Sie, lieber Meister, stets im Hinterkopf behalten, wenn sich Ihre Spieler als magische Forscher betätigen wollen.

Wie Sie sicher wissen, stehen dem Magier Ihrer Heldengruppe zwei Zauber zur Verfügung, um den Ring näher zu untersuchen. Ein ODEM ARCANUM zeigt nur, daß es sich um einen sehr mächtigen magischen Gegenstand handelt, während ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR schon einiges über das Wesen des Rings verrät. Es scheint sich um Beherrschungssprüche vom Typ Auelfenzauber und Borbaradianer zu handeln. Mit einer genaueren Analyse (Probe +4) kann man folgendes erkennen: Auf dem Ring liegt ein äußerst kompliziertes Muster, das in erster Linie dem der Zauber BANNBALADIN und (etwas schwächer) ERINNERUNG VERLASSE DICH ähnelt und von einem kräftigen ARCANNOVI ZAUBERDING überlagert wird. Die gesamte arkane Struktur weist jedoch mehrere Störungen und Turbulenzen auf, die zum Teil an den SKELETTARIUS oder NEKROPATHIA erinnern, ansonsten aber nicht näher gedeutet werden können. Beachten Sie bitte, daß die obigen Sprüche nur dann exakt bestimmt werden können, wenn sie der Magier selbst beherrscht.

Der Ring kann mittels eines DESTRUCTIBO ARCANITAS entzaubert werden. Dazu müssen allerdings 50 (permanente!) ASP aufgewendet werden.

Ein Wort an den Meister

Es braucht keine hochstufigen Helden, um dieses Abenteuer zu bestehen, ein "hochstufiger Meister" ist da eher vonnöten. Sie sollten schon einige Erfahrung im Spielleiten haben, bevor Sie sich an Nurinais Ring heranwagen. Der Hauptgrund dafür liegt darin, daß das vorliegende Abenteuer den Helden viele Freiheiten läßt, die sie sich auch sicher herausnehmen wollen. Also ist es nicht nur Ihre Aufgabe, Örtlichkeiten und Personen glaubhaft darzustellen, sondern die Gruppe auch behutsam immer wieder "auf den rechten Weg" zurückzuführen, wenn sie zu weit vom roten Faden des Abenteuers abweicht.

Machen Sie den Helden (am besten schon einige Spielabende vorher) klar, was aventurisches Lebensgefühl ist: Nach dem Tode keine Ruhe zu finden, ist so ungefähr das Schlimmste, was sich ein Aventurier vorstellen kann. Also sollte jeder Held einsehen, daß Elfwin geholfen werden muß. Aus demselben Grund halten wir es auch für undenkbar, daß die Helden Elfwin einfach mitnehmen und jahrelang als untoten Leibdiener mißbrauchen.

Gerade wandernde Abenteurer leben nicht ungefährlich, und sie können es sich einfach nicht leisten, Borons Gesetzen zuwiderzuhandeln und den Totengott zu verhöhnen. Götter sind in Aventurien nun einmal Machtgestalten, die weit über

den Helden stehen. Jedem Aventurier ist das klar. Wenn Sie jedoch mit einer Gruppe geschlagen sind, deren Charaktere in jeder Stadt zunächst einmal kollektiv an die Säulen des Praiostempels pinkeln, um anschließend auf dem Marktplatz den Fürsten als gemeines Feudalistenschwein zu beschimpfen, dann stimmt mit Ihrer Runde etwas nicht. Vielleicht haben die Spieler einfach "keinen Bock" auf ein Aventurien, wie wir es uns vorstellen, vielleicht haben Sie ihnen derart ketzerische Akte in der Vergangenheit auch zu leicht gemacht.

Damit das Abenteuer nicht durch unfreiwillige Komik zerstört wird, müssen Sie darauf achten, daß der unglückliche Elfwin mit seiner ungewollten Liebe einer Heldin (!) - nicht aber einem männlichen Helden folgt. Sollte es in Ihrer Runde keine weiblichen Spielfiguren geben, müssen Sie wohl oder übel einige zusätzliche Arbeit leisten: Dann wird es nämlich erforderlich, daß Sie das Geschlecht der Elfwin-Gestalt umstellen. In diesem Fall erschaffen Sie eine Elfwin, die durch den Ring gebunden ist. In dem Lied, das unserem Abenteuer vorangestellt ist, müssen dann natürlich die vier Zauberschwestern in unglücklich verliebte Brüder umgewandelt werden.

Ein weiterer Punkt ist, daß Sie sich gut in das Hintergrundmaterial der Albemia-Box einarbeiten sollten. Zur Ausgestaltung der Reisen können (und sollten!) Sie die beiden Farbkarten verwenden, in Havena selbst ist der Stadtplan natürlich sehr nützlich.

Wo wir gerade von Havena reden: Die Helden wollen ja diese Stadt besuchen. Hier sind Sie wirklich gefordert. Lesen Sie sich gründlich das Material über die Stadt durch, denn hier müssen Sie einiges improvisieren. Wir können nur ein paar Ereignisse in der Stadt angeben, wo diese jedoch stattfinden, hängt von Ihrer Runde ab. Die Spieler werden Havena selbständig erkunden wollen und lassen sich dabei nur schwer zu bestimmten Orten lenken. Überstürzen Sie nichts, brechen Sie nichts vom Zaun! Irgendwann wird sich die Gruppe schon dorthin begeben, wo z. B. Elfwins erster Auftritt logisch und dramaturgisch richtig stattfinden kann. Wenn Sie das alles bedenken, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen.

Noch ein kurzer Hinweis: Damit sich die allgemeinen Informationen flüssiger lesen lassen, haben wir in den Texten Namen eingesetzt, die Sie dann entsprechend durch die ihrer Helden ersetzen müssen.

Auf nach Süden!

Lyngwyn

Allgemeine Informationen:

Von Nostria habt ihr die Schnauze gestrichen voll! Oh, dieser unsägliche, ewige Krieg, der einem ständig alle Pläne über den Haufen wirft! Was eben noch eines jeden Bürgers Pflicht war, ist schon zwei Herzschläge später mindestens Hochverrat. Dazu kommt noch das allgegenwärtige Elend, dessen Anblick ihr kaum noch ertragen könnt. Auch den Werbern zu entkommen, war nicht immer ganz leicht, bedrängten sie euch doch wie der brünstige Levthan einst die schöne Satuaria. Da kann es nur eine Entscheidung geben: Auf ins schöne Albemia, am besten direkt nach Havena! An der Grenze gab es zwar noch einige Probleme, doch man konnte dem nostrischen Posten nach einer zweistündigen Diskussion klarmachen, daß in Elgors Ogerzahn keine Geheimbotschaft für den Feind versteckt ist.

Doch jetzt habt ihr es geschafft. Vor euch liegt Lyngwyn, das erste Dorf in Albemia, nur wenige Meilen hinter der Grenze. Zwar bleiben euch noch ein paar Stunden bis zur Abenddämmerung, doch jetzt, im Boron, sind die Tage kurz und das Wetter ist sowieso kalt und unfreundlich. Da kommt euch der kleine Ort mit dem anheimelnden Gasthaus gerade recht. Hier kann man sich bei einem Schnaps etwas aufwärmen, und außerdem braucht man für die Nacht noch ein Dach über dem Kopf.

Der Wirt hat zwar keine Fremdenzimmer, kann euch aber in der Küche am Herd ein Lager richten lassen. So sitzt ihr nun bei Schnaps und Bier und betrachtet die anderen Gäste, die

allesamt Fischer aus dem Dorf zu sein scheinen und sich hier abends zu einem Schwatz und einem guten Schluck treffen. Plötzlich geht die Tür auf, und zwei junge Burschen und ein Mädchen treten ein. Sie nehmen an einem der Tische Platz und bestellen sich ein Getränk. Schließlich packen die Burschen Flöte und Laute aus und beginnen zu musizieren. Das Mädchen singt mit glockenheller Stimme zu ihrem Spiel.

Meisterinformationen:

Die Helden bekommen jetzt das Lied von Nadyana, Niam, Naschda und Nurinai zu hören. Sie können der Spielergruppe den Text kopieren und aushändigen oder aber vorlesen. Ein guter Meister singt natürlich selbst! Seltsamerweise gibt es auch auf unserer guten alten Erde ein Lied, daß die gleiche Melodie hat wie die albernische Weise. Es heißt "*Eirigh Suas A Storien*" und ist auf der LP *Dulaman* der Gruppe *Clannad* zu finden, und wenn Sie sich nicht daran stören, daß es auf Gälisch und nicht Garehti gesungen wird, können Sie diese wunderschöne Aufnahme gut zur musikalischen Untermalung verwenden.

Nach dem Lied bleibt es einige Minuten still in der Schenke, der Wirt wischt sich sogar eine Träne aus dem Gesicht. Sollten die Helden das Gespräch mit den Musikern suchen, stellen sich diese als Eorn, Thalion und Maire vor, alle im Dorf ansässig. Des weiteren werden sie der Gruppe bestätigen, daß sie den Text von ihrem Großvater gehört haben und daß sich alles vor fast einhundert Jahren so abgespielt habe, wie es im Lied beschrieben wird. Auch weisen sie

darauf hin, daß die vier Schwestern wohl Zauberinnen waren und ihr Turm östlich vom Dorf steht, vielleicht zwei Meilen entfernt. Wahrscheinlich werden sich die Helden nicht für das alte Bauwerk interessieren, immerhin wollen sie ja so schnell wie möglich nach Havena Weiterreisen. Aus diesem Grunde verzichten wir hier auch auf eine nähere Beschreibung. Wenn die Helden dennoch den Turm genauer untersuchen wollen, müssen Sie, lieber Meister, ein wenig improvisieren. Wir sagen nur so viel, daß das Gebäude seit fast hundert Jahren nicht mehr bewohnt ist, dementsprechend baufällig und die Inneneinrichtung verrottet. Wenn Sie wollen, können Sie den Helden das eine oder andere Fundstück zugestehen (Bücher oder magische Gegenstände von geringerer Bedeutung). Wirklich wertvolle Stücke sind jedoch unter Trümmern begraben, die sich nur unter größter Gefahr zur Seite räumen lassen. Auf keinen Fall sollten die Helden jetzt schon auf irgendeinen Hinweis auf Nurinai's Ring stoßen.

Allgemeine Informationen:

Langsam kehrt Ruhe in der Schenke ein, und auch ihr beschließt, euch für die Nacht hinzulegen. In der Küche ist es angenehm warm, und so habt ihr einen guten Schlaf und könnt am Morgen nach einem reichlichen Frühstück euren Weg fortsetzen.

Die Straße läuft zunächst direkt an der Steilküste entlang, und vielleicht eine halbe Meile hinter dem Dorf stoßt ihr auf eine Gruppe von sechs Kindern. Diese treiben ein sehr



gefährliches Spiel, bei dem es darum geht, möglichst nahe an der Klippe entlang zu spazieren. Natürlich kommt es, wie es kommen muß: Ein zwölfjähriges Mädchen rutscht ab und fällt mit einem Schreckensschrei nach unten.

Meisterinformationen:

Natürlich werden die Helden versuchen, das Kind zu retten. Wenn sie von der Klippe herunterschauen, sehen sie das Mädchen leblos auf einer Felsplatte liegen. Durch eine Klettern-Probe +2 kann man zu ihm gelangen.

Allgemeine Informationen:

Erleichtert stellt ihr fest, daß sich das Kind zwar ein Bein gebrochen hat, aber am Leben ist. Notdürftig versorgt ihr die Verletzung, was kein leichtes Unterfangen ist. Mit jeder neuen Welle sprüht euch feine Gischt ins Gesicht, und bald seid ihr naß bis auf die Knochen.

Meisterinformationen:

Mit einer Probe Heilkunde Wunden +1 läßt sich das Bein des Mädchens so schienen, daß es beim Transport nach oben keinen weiteren Schaden nimmt. Auch ein Heilzauber (z. B. Balsam mit 10 ASP) ist angebracht. Mit einem Seil und der Hilfe der Kameraden dürfte es auch nicht allzu schwer fallen, das Kind wieder die Klippe hinaufzubefördern (Klettern +2).

Allgemeine Informationen:

Das Mädchen friert, zittert und kriegt vor lauter Schreck und Zähneklappern kein Wort heraus. Tränen laufen seine Wangen hinab, doch ein Lager an einem warmen Feuer und ein guter Tee würden seine Lebensgeister wohl wieder wecken und auch den Schmerz lindern. Auch ihr könntet jetzt trockene Kleidung und ein heißes Getränk gebrauchen, wollt ihr euch nicht die blaue Keuche oder gar den Tod holen.

Meisterinformationen:

Von den anderen Kindern, die mit schreckensbleichen Gesichtern die Rettungsaktion beobachteten, können die Helden erfahren, daß das Mädchen Kysira heißt und die Tochter des Fischers Arwulf ist. Sein Haus steht am Südrand des Dorfes, gar nicht weit von der Unglücksstelle.

Bei Fischer Arwulf

Allgemeine Informationen:

Fischer Arwulf bewohnt mit seiner Familie eine kleine Hütte am Südrand des Dorfes. Ihr klopft an die Tür, und wenige Augenblicke später öffnet euch eine etwa fünfunddreißigjährige Frau. Sie erschrickt sichtlich, als sie das Kind erblickt. Sofort werdet ihr hereingebeten, und die Frau macht sich daran, das Mädchen zu versorgen. Sie wickelt das Kind in eine Decke und legt es auf ein Lager am Feuer. Auch euch holt sie rasch warme Decken. Danach reicht sie euch einen heißen, würzigen Tee. Immer wieder stellt sie euch Fragen,

wie alles passierte und was nun sein wird, doch könnt ihr die beruhigende Auskunft geben, daß das Mädchen wohl einige Wochen das Bett hüten muß und dann wieder laufen und springen kann wie eh und je.

Inzwischen habt ihr Zeit, euch ein wenig umzuschauen. Die Hütte besteht aus zwei Räumen. Der größere von beiden ist die Wohnstube, in der ihr euch gerade befindet, der kleinere ist wohl das Schlafgemach der Eltern. Die Stube ist einfach eingerichtet: In ihrer Mitte findet sich eine Feuerstelle, darüber im Dach ein Rauchabzug. Rechts von der Tür steht ein grobgezimmerter Tisch mit einer Bank und ein paar Schemeln. Auf einem Wandbord liegt ein kleiner, holzgeschnittener und liebevoll bemalter Delphin, umrahmt von einem getrockneten Seestern und mehreren Muschelschalen. Daneben steht eine kleinere tönernen Vase, in der im Sommer wohl frische Blumen stecken. Ihr wußtet schon, daß in keiner Fischerhütte der Efferdaltar fehlt, aber dieser hier ist besonders hübsch. In einer anderen Ecke erblickt ihr ein Lager, auf dem sicherlich sieben Kinder Platz haben. Dieses Haus scheint nicht nur vom Meeresgott, sondern auch von Travia und Rahja gesegnet zu sein. Einige Wandhaken, an denen Kochgeschirr hängt, und ein Regal mit hölzernen Näpfen vervollständigen die Einrichtung.

Sobald die Frau, die sich als Arwulfs Gemahlin Halve vorstellt, mit ihrer Arbeit fertig ist, bedrängt sie euch mit Fragen. Habt ihr erst einmal eure Geschichte erzählt, wollen ihre Dankesworte schier kein Ende finden. Sie lädt euch ein, die Nacht als Gäste unter ihrem Dach zu verbringen. Ein Gefühl sagt euch, daß es Halve sehr kränken würde, wenn ihr ablehnt.

Meisterinformationen:

Eigentlich haben die Helden keinen Grund, Halves Angebot abzulehnen. Vielleicht haben sie ein schlechtes Gewissen, den armen Fischern ihr kärgliches Mahl wegzunehmen, andererseits sind sie hier aber wirklich gerngesehene Gäste, ein Gefühl, das man nicht in jedem Gasthaus hat. Sollten die Helden abwinken, wird ihnen Halve erzählen, daß sie und ihr Mann nicht reich sind, daß sie aber immer noch ihre Ehre haben, die es verbietet, die Retter ihrer Tochter einfach so ziehen zu lassen. Und ein wenig Gastfreundschaft wäre der geringste Preis für das Leben des Kindes. Machen Sie den Helden klar, daß es mit der Weiterreise heute sowieso nichts mehr wird. Über dem Aufwärmen und der Behandlung des schlimmen Beins ist bereits der Mittag verstrichen. All das war sehr anstrengend, und so haben die Helden noch keine rechte Lust, sich auf den Weg zu machen, zumal ihnen ja auch niemand Eile gebietet. Wenn sie schon nicht bei Arwulf bleiben wollen, müssen sie das Gasthaus nochmals aufsuchen.

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag kommt Arwulf heim. Auch seine Dankbarkeit scheint keine Grenzen zu kennen, und er bekräftigt seine

Frau darin, daß ihr als Gäste hierbleiben sollt. Am Nachmittag trudeln auch noch die Kinder ein, vier Jungen und zwei Mädchen im Alter von fünf bis vierzehn Jahren. Gegen Abend schickt Arwulf seinen Ältesten ins Wirtshaus, um Schnaps und Bier zu holen. Der Wirt soll anschreiben, trägt der Vater dem Sohn auf, er wird demnächst einige Stein Fisch als Anzahlung und den Rest des Geldes im Frühjahr bekommen. So gibt es dann ein kleines Fest, auf dem viel erzählt und auch gut getrunken wird. Natürlich fordern auch die Kinder ihren Anteil, und obwohl Arwulf und Halve sie anhalten, euch nicht zu belästigen, bitten sie euch immer wieder, Geschichten aus eurem Heldenleben zu erzählen. Am späten Abend begibt man sich dann zur Ruhe.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden eine Übernachtung im Gasthaus vorgezogen haben, müssen Sie vielleicht ein wenig improvisieren. Wichtig ist, daß sie am nächsten Morgen von Arwulf Nurinajs Ring in Empfang nehmen.

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen wollt ihr doch endlich nach Havena aufbrechen. Bevor ihr losgeht, ergreift Arwulf die Hand eurer Kameradin Ragnar und beginnt zu reden: "Im letzten Jahr habe ich etwas Wundervolles erlebt. Efferd ließ mich in seiner Güte einen wahrhaft prächtigen Bartgrundel fangen, und als ich dem Fisch den Bauch aufschnitt, fand ich darin diesen kleinen Ring. Ich wußte nicht, warum der Herr der Meere mir diese Aufmerksamkeit zollte, doch ich habe letzte Nacht darüber nachgedacht. Er gab mir den Ring, damit ich ihn jetzt als Zeichen meines Dankes an Euch weitergeben kann." Mit diesen Worten steckt er einer Heldin den Ring an den Finger.

Es handelt sich um einen unscheinbaren Kupferreif mit einem winzigen roten Stein. "Lebt wohl, Efferds Segen soll Euch begleiten und Tsa möge ihre Hand schützend über Euch halten."

Meisterinformationen:

Arwulf wehrt etwaige Proteste der Heldin ab und bittet sie, den Ring als Dank anzunehmen und ihn zur Erinnerung zu tragen. Sollte sie versuchen, den Reif wieder abzustreifen, wird er feststellen, daß dieser wohl sehr stramm sitzt. Das bekräftigt Arwulf nur noch in der Annahme, daß der Ring für eben diese Heldin gemacht ist.

Wie bereits erwähnt, handelt es sich um Nurinajs Ring, und er sitzt auch nicht, zu eng, sondern läßt sich aufgrund des Zaubers nicht vom Finger lösen (siehe Abschnitt Nurinajs Ring). Es hilft nichts, die Helden werden wohl den Reif annehmen und nach Havena tragen müssen, womit das Schicksal seinen Lauf nimmt. Sollte sich ein Magier bei der Gruppe befinden, kann er den Ring während der Reise untersuchen. Was er dabei herausfindet, entnehmen Sie bitte ebenfalls dem Abschnitt Nurinajs Ring.

Durchs nördliche Albernia

Allgemeine Informationen:

Kurz hinter Lyngwyn biegt der Weg vom Meer ab ins Landesinnere. Zunächst spürt ihr noch den Salzgeruch in der Nase, doch schon bald sind die Brandung und das Geschrei der Möwen nicht mehr zu vernehmen. Es ist ein schöner Tag zum Reisen. Praios fehlt zwar die wärmende Kraft - es ist ja auch schon Boron - doch sein Licht läßt die herbstliche Landschaft vor euch bunt und freundlich erscheinen.

Je weiter ihr nach Süden kommt, desto feuchter wird das Land um euch herum. Die Straße verläuft in Abschnitten auf einem mit Steinen befestigten Damm, rechts und links zeigen sich immer öfter dunkel glänzende Sumpflöcher. Ab und zu kommt ihr an einem kleinen Dorf oder Wäldchen vorbei, bis ihr zwei Stunden nach Praios' höchstem Stand den Ort Nordhag erreicht. Im Südwesten seht ihr auf einem Hügel die trutzige Burg des Freiherrn Igor von Nordhag, genannt "der Orkhasser". An dieser vorbei führt die Straße weiter durch jetzt brachliegende Felder, doch schon bald sieht das Land wieder einsam und verlassen aus. Wüßtet ihr nicht genau, daß es anders ist, käme euch der Gedanke, als einzige Menschen einsam über Sumus Leib zu wandeln. Rasch verscheucht ihr solche Hirngespinnste, und am Abend erreicht ihr wieder eine kleine Siedlung. In der Schenke findet ihr ein

Nachtlager, und am nächsten Morgen geht es weiter.

Noch eineinhalb Tagesmärsche bis Havena. Bald umfängt euch wieder die Einsamkeit des albernischen Moors. Die wenigen Reisenden, die ihr unterwegs trifft, sind Bauern mit ihren Karren. Fahrenden Händlern begegnet man auch ein- oder zweimal, doch prächtige Kutschen, wie ihr sie von den Reichsstraßen her kennt, seht ihr nicht. Wer ein solches Gefährt besitzt, hat auch wirklich wenig Grund, von Havena nach Nostria über diese schlechte Straße zu reisen. Abends bietet sich euch wieder die Gelegenheit, eine Herberge aufzusuchen.

Am nächsten Tag beflügelt der Gedanke, daß ihr mittags die Stadt erreicht, eure Schritte. Das Wetter ist immer noch schön, doch zeigen sich weit im Westen über dem Meer erste schwarze Wolken. Nun wandelt sich das Bild der Landschaft. Immer öfter tauchen Dörfer auf, und bald braucht man vom einen zum nächsten vielleicht noch den vierten Teil einer Stunde. Auch sind jetzt mehr Leute auf der Straße unterwegs. Die Stadt muß nah sein, sagt ihr euch, und tatsächlich, kaum eine Stunde später seht ihr die Mauern und Türme Havenas vor euch.

Meisterinformationen:

Selbstverständlich steht es Ihnen frei, die Reise mit einigen Begegnungen zu würzen.

In Havena

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet Havena durch das Nostrianer Tor. Die Kontrolle ist zwar gründlich, doch nicht übertrieben streng. Dem einen oder anderen wollen die Wachen einmal kurz in die Taschen schauen, ansonsten gibt es aber keinen größeren Ärger. Ihr folgt der Straße, und bald steht ihr unweit des alten Bergfriedes, der das Wahrzeichen der Stadt ist.

Meisterinformationen:

So, lieber Meister, jetzt kommt Ihre Feuerprobe. Von nun an müssen Sie improvisieren, da Ihre Gruppe jetzt die Stadt auf eigene Faust erkunden will. Wie sie dabei vorgeht, können wir beim besten Willen nicht wissen. Deshalb müssen wir Sie hier leider im Regen stehen lassen.

Apropos Regen, wir sind der Meinung, daß die Helden auf der Reise mit dem Wetter viel zu viel Glück hatten. Das hört jetzt auf, sonst verlieren Sie noch Ihre Autorität als Meister. Außerdem paßt ein trübes Spätherbstwetter besser zu den folgenden, gruseligen Ereignissen. Daher wollen wir Ihnen nun kurz vorstellen, was die Götter im Boronmond für eine Wettersuppe kochen. Morgens zieht für gewöhnlich dichter Nebel, der erst in den Vormittagsstunden aufreißt, durch die Gassen. Dann hängen die Wolken dick wie bleigrauer Rauch sehr tief über den Dächern, und nur ab und zu wirft Praios einen Blick hindurch, um zu sehen, was der Fürst und Ihre Helden so treiben. Gelegentlich mischt auch Rondra mit und schickt

einen kräftigen Hagel, sonst belohnt Havenas Schutzgott Efferd die Bürger mit reichlichen Wassergüssen.

Sobald die Sonne untergegangen ist, zieht wieder der Nebel auf, und sollte das einmal nicht der Fall sein, ist es ein sicheres Anzeichen dafür, daß nachts ein fürchterlicher Sturm über die Stadt fegt.

Doch das Wetter wird bald zur Nebensache (außerdem gibt es ja reichlich Schenken, in denen es anheimelnd warm und trocken ist). Nein, schon am ersten Abend taucht Elfwin auf. Dadurch, daß die Helden Nurinai's Ring wieder in seine Nähe gebracht haben, wird seinem Leichnam "untotes Leben" eingehaucht. Er befreit sich aus seinem Grab, um die Trägerin des Ringes aufzusuchen. Früher, als noch Nurinai den Ring trug, opferte er mit ihr abends meist der Rahja, und genau an das "erinnert" er sich jetzt. Elfwin wird sich der Heldin, die den Ring trägt, nähern und sich dabei von nichts abhalten lassen. Die Kraft, die ihn treibt, ist zu stark.

Elfwins Körper ist durch die Magie des Rings kaum in Verwesung übergegangen, und so ist er nicht direkt als Untoter zu erkennen. Seine Kleidung aber ist stark vermordet.

Sollten sich Ihre Helden gerade in irgendeinem Etablissement befinden, wird sich Elfwin am Türsteher vorbeidrücken und seine Herrin aufsuchen, was zu einigem Aufruhr führen kann. Am unproblematischsten dürfte die Begegnung auf einer menschenleeren Straße verlaufen.

Allgemeine Informationen:

Auf euch kommt ein /e/cÄenblasser junger Mann zu. Er ist in modrige Lumpen gehüllt, aus denen an vielen Stellen seine nackte Haut herauschaut. Das blonde Haar ist blutverkrustet; feuchte Erde klebt daran. Vielleicht könnte man den Jüngling als sehr hübsch bezeichnen, doch schreckliche, klaffende Wunden bedecken Kopf und Oberkörper. In seinem weißen Gesicht zeigen sich überdies dunkle, fast schwärzliche Flecken. Am schrecklichsten aber ist der Anblick seiner Augen. Diese blicken starr und sind von einem milchig, trüben Schleier bedeckt.

Zielstrebig nähert er sich Ragnar, glücklich lächelnd und mit ausgebreiteten Armen. Dabei murmelt der offenbar geistig Verwirrte ein fast zärtliches "Nu-ri-nai".

Meisterinformationen:

Wenn die Helden ihr erstes Entsetzen überwunden und Elfwin genauer betrachtet haben, dann bemerken sie, daß er einen (äußerlich) gleichartigen Ring trägt wie ihre Gefährtin. Richtig erschreckend dürfte die Feststellung sein, daß sein Herz nicht schlägt und sein Körper kalt wie die Boronsnacht ist.

Inzwischen dürfte den Spielern klar geworden sein, daß die Ringe damit zu tun haben, daß der Leichnam aus dem Grab auferstanden ist. Ihre Aufgabe als Meister ist es, den Spielern zu verdeutlichen, daß auf den Ringen wohl ein Fluch liegt, der gebrochen werden muß.

Elfwin folgt den Kommandos seiner Herrin. Wenn sie ihm befiehlt, stehenzubleiben, dann gehorcht der "Jüngling", wenn man ihn fortschickt, wird er zunächst gehen, um kurze Zeit später wieder zurückzukehren, macht aber den Eindruck, als würde ihn die Zurückweisung kränken. Seine Klugheit hat bei seinem Tod gelitten, weshalb er sich schon bald nicht mehr an den letzten Befehl erinnert und dem Trieb, seine Herrin aufzusuchen, folgt. Schickt man ihn nicht fort, wird er seiner Herrin bis zum Anbruch der Morgendämmerung auf Schritt und Tritt hinterhertrotten. Elfwin kann wenige Worte sprechen; er antwortet auf keinerlei Fragen. Er scheint sie nicht zu hören und starrt den Fragenden nur ausdruckslos aus seinen trüben Augen an.

Zunächst scheint Elfwin froh darüber zu sein, daß er seine Herrin wiedergefunden hat, das beunruhigende Lächeln eines Schwachsinnigen umspielt seine Lippen. Doch langsam, sehr langsam, kehren bruchstückhafte Erinnerungen zurück, bis er sich darüber klar wird, was hier mit ihm geschah und auch weiterhin geschieht.

Beim zweiten Zusammentreffen wirkt er äußerst niedergeschlagen. Er erkennt, daß Nurinai damals anders aussah als seine jetzige Herrin.

Allgemeine Informationen:

Die unheimliche Gestalt taucht in dieser Nacht zum zweiten Mal auf. Ihr Gesicht wirkt eher nachdenklich. Schließlich

deutet der Unglückliche auf sich und öffnet den Mund. Lange Zeit steht er so da, bis er ein langgezogenes "Elf-win?" herauspreßt. Dann geht er auf Ragnar zu und schaut sie lange an. Schließlich spricht er wieder, langsam und schleppend: "Du bist Nur-ri-nai? Nein, du bist nicht Nurinai. Wer bist du? Du hast den Ring!"

Meisterinformationen:

Beim nächsten Besuch ist sich Elfwin über seine Lage bewußt. Er wünscht sich nichts sehnlicher, als mit seinem Leben endlich abzuschließen und Ruhe in Borons Hallen zu finden.

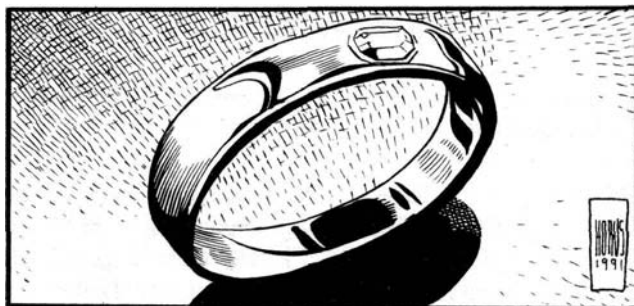
Allgemeine Informationen:

Wieder seht ihr Elfwin. Diesmal wirkt sein Gesicht gequält, und wenn ihr genau hinschaut, bemerkt ihr sogar die Träne, die seine Wange herunterrinnt. "Gib Elf-win frei!", spricht er mit zitternder Stimme. "Du hast den Ring !", und zeigt auf den kleinen Reif an Ragnars Finger. Dann sinkt er auf die Knie, reckt euch flehentlich die Arme entgegen und fährt fort: "Elf-win will tot sein. Gib Elfwin frei!"

Zu der einsamen Träne auf seinem Gesicht gesellen sich jetzt viele andere. Schließlich sinkt er kraftlos zu Boden und bleibt als schluchzendes, wimmerndes Häufchen Elend liegen.

Meisterinformationen:

Wessen Herz kann dabei hart bleiben? Wenn die Helden Elfwin Hilfe versprechen, hellt sich sein Gesicht auf, bleibt aber ernst. In Zukunft wird der Untote den Helden nach Einbruch der Dunkelheit zum ständigen Gefährten. Er folgt ihnen auf Schritt und Tritt und läßt sich höchstens für kurze Zeit verscheuchen. Ansonsten bleibt er für den Rest des Abenteuers jede Nacht bei ihnen. Das bringt einige Problem mit sich. Elfwin ist zwar nicht sofort als Untoter zu erkennen, sieht aber wegen seiner Wunden sehr abstoßend aus. Um diesen Umstand zu verdeutlichen, können Sie zum Beispiel zwei Betrunkene auftauchen lassen, die beim Anblick der Elendsgestalt schreiend davonlaufen. Es dürfte den Spielern rasch klar werden, daß Elfwin sie bald in Schwierigkeiten mit Bürgern und Gardisten bringen wird. Am sichersten dürfte es wohl sein, sich gemeinsam mit ihm irgendwo zu verbergen und jeden Kontakt zwischen Elfwin und fremden Menschen zu unterbinden.



Was nun? (Meisterinformationen)

Sicher werden sich die Helden jetzt Gedanken darüber machen, wie sie den Ring wieder loswerden und den Fluch brechen können. Wahrscheinlich suchen sie zunächst einen Goldschmied und dann mehrere Tempel auf. Was sie dort erfahren, können Sie unten nachlesen.

Übrigens: Elfwin den Ringfinger abzuschneiden, hat keinen Zweck. Er trägt den Ring seit fast hundert Jahren, und der Zauber ist ihm inzwischen in Fleisch und Blut übergegangen. Genauso wenig Erfolg werden die Helden damit haben, Elfwin mit Waffengewalt zu "töten". Seine "Lebensenergie" regeneriert sich über Nacht.

Goldschmied: Es ist naheliegend, den Ring von einem Goldschmied zersägen zu lassen. Leider geht dies aber nicht. Nachdem das zweite Sägeblatt stumpf geworden ist, wird der Handwerksmeister den Helden mitteilen, daß er zwar nicht verstehe, wieso seine Kunst hier versage, er aber machtlos sei.

Praiotempel: Nach einer angemessenen Spende werden die Helden Gehör finden und können ihr Problem einem der Priester vortragen. Dieser wird zunächst ein paar böse Worte über die gotteslästerliche Magie und ihre Folgen verlieren, dann aber die Helden darauf hinweisen, daß der Zauber im Haus des Götterfürsten keine Macht habe. Den Ring kann auch der Geweihte nicht vom Finger der Heldin streifen, aber er versichert ihr, daß der Fluch gebrochen sei, wenn auch nur für die Zeit, in der sich die Helden im Tempel aufhalten.

Da sich die Helden jedoch vermutlich nicht bis ans Ende ihrer Tage im Praiotempel aufhalten wollen, müssen sie einen anderen Weg finden, die Kraft des Ringes zu vernichten. Wie sie das anstellen sollen, kann ihnen der Geweihte nicht sagen. Er verweist sie an seine Brüder und Schwestern der Hesinde.

Borontempel: Der Havener Borontempel liegt bekanntlich auf einer Insel, was den Helden ernste Schwierigkeiten bereitet. Zunächst müssen sie jemanden finden, der sich nicht vor der Toteninsel fürchtet und sie hinüberrudert. Kein leichtes Unterfangen, bei dem die Helden schon eine gute Bezahlung springen lassen sollten.

Beim Tempel angekommen, wird man den Helden zuhören. Daß sich kein anregendes Gespräch mit einem Borongeweihten entwickeln wird, dürfte klar sein. Trotzdem können die Helden, wenn sie die nötige Geduld aufbringen, hier einiges herausfinden.

1. In den letzten Tagen wurde niemand zur ewigen Ruhe gebettet, auf den Elfwins Beschreibung paßt. (Die Helden werden davon ausgehen, daß Elfwin nicht lange tot sein kann, weil sein Leichnam noch gut erhalten ist. Daß er vom

Ring magisch am Zerfall gehindert wird, weiß Ihre Gruppe wahrscheinlich noch nicht.)

2. Niemand ist jüngst den Gräbern entstiegen.

Sollten die Helden wirklich verzweifelt sein und um göttliche Hilfe betteln, zieht sich der Geweihte zu einem langen Gebet zurück. Wenn er wiederkehrt, hat er schlechte Nachrichten für die Gruppe: "Menschen sind dafür verantwortlich, daß der Tote keine Ruhe findet, und Menschen sollen diesen Frevel auch wiedergutmachen. Boron der Gerechte ist kein Popanz, den man um ein Wunder bitten kann, wenn es einem gerade in den Sinn kommt. Wäre er der Ansicht, daß es notwendig sei, den Toten selbst zu erlösen, dann hätte er es schon getan. Und jetzt geht!"

Hesindetempel: Hier werden die Helden wirklich fündig. Nach Schilderung der Vorfälle wird ein Geweihter sie in die Tempelbibliothek führen, dort einige Bücher wälzen, um den Helden anschließend einiges über den Ring zu sagen: "Wie es scheint, wurde der Ring geschaffen, um den Bedauernswerten an irgendeine Person zu binden und ihn so zu ihrem Sklaven zu machen. Mit Zauberei ist so etwas möglich, die Auelfen kennen einen ähnlichen Spruch, der aber nur über kurze Zeit wirkt. Anscheinend hat es jemand verstanden, diesen Zauber auf eine lange Zeit - sogar über den Tod hinaus - zu verlängern. Ihr solltet versuchen, den Ring so schnell wie möglich loszuwerden. Wir Menschen verfügen nur über ein begrenztes Wissen von der Magie, und bei einem solch mächtigen Zauber können Wirkungen auftreten, die niemand voraussehen kann. So vermag ich euch nicht zu sagen, ob der Ring nach einiger Zeit nicht schlimme Auswirkungen auf euch hat. Leider kann ich euch nicht weiterhelfen, da hier in der Stadt das Studium und die Anwendung der Zauberei verboten sind. So verfügt auch hier im Tempel niemand über irgendwelche arkanen Fähigkeiten. Aber im Süden, in den Sümpfen, wohnt ein Dame, Yassia geheißen, die sich sehr gut auf die Magie verstehen soll. Sucht sie auf und fragt um Hilfe nach. Ich weiß nicht genau, wo sie wohnt, doch in Gwydin solltet ihr einen Führer finden, der euch zu ihr bringt."

Im Hesindetempel können die Helden zudem noch einiges über Elfwins Person herausfinden. Im Tempelarchiv sind Aufzeichnungen über einen Aufruhr im Fischerort vor sechzig Jahren, bei dem ein Mann namens Elfwin getötet wurde. Die zugehörige Beschreibung paßt auf den Untoten, der die Helden seit einiger Zeit heimsucht. Den Mann habe man damals umgebracht, weil er auch nach Jahren keine Spur des Alters zeigte, was die Fischer ängstigte.

Andere Tempel: Hier finden die Helden zumindest tröstende Worte. Ansonsten verweist man sie dann auf die Häuser der Hesinde und des Boron. Im Traviatempel interessiert man sich sehr für Arwulf und seine Familie und verspricht den Helden, das Haus des Fischers zu segnen.

Auf der Suche nach Yassia

Khorena

Allgemeine Informationen:

Gwydin liegt im Süden, wie man euch gesagt hat. Säumen mögt ihr nicht, zu beunruhigend ist das, was ihr über den Ring erfahren habt. Also macht ihr euch am nächsten Morgen auf. Euer Weg führt zum Südtor über die Prinzessin-Emer-Brücke. Würdet ihr dieses imposante Bauwerk nicht mit eigenen Augen sehen, hättet ihr es für unmöglich gehalten. Zwanzig Schritt hoch spannt sich die Brücke in weitem Bogen über den Großen Fluß. Ein Blick von oben läßt einen fast schwindeln, und trotz eurer Eile bleibt ihr einige Augenblicke stehen, um die Aussicht über das Häusermeer Havenas zu genießen. Schließlich reißt ihr euch von dem faszinierenden Anblick los und setzt euren Weg fort. Weiter geht es, immer der Nase nach, vorbei an den Gerbereien, bis ihr schließlich am Südtor angehalten werdet. Die Wachen mustern euch aufmerksam, lassen euch dann aber passieren. Der Weg führt durch Felder und Dörfer, bis ihr endlich nach Gwydin am See kommt. Im Gasthaus könnt ihr euch nach einem Führer umhören.

Meisterinformationen:

Das morastige Land südlich von Havena ist berüchtigt, und ohne Führer ist man dort verloren. Einen solchen zu finden, ist aber nicht schwer. Viele Leute aus Gwydin kennen die "Muhrsape" - so nennen sie das Gebiet - wie ihre Westentasche. Sie verdienen sich ein ordentliches Zubrot, indem sie Jagdgesellschaften, Schatzsucher und andere abenteuerliche Gestalten sicher durch die Sümpfe geleiten.

Wenn die Helden den Wirt vom Holzkrug, dem Gasthaus, in dem sie sich befinden, fragen, wird er ihnen seine Tochter als Führerin anbieten. Später, wenn er erfährt, daß es darum geht, Yassia zu finden, macht er jedoch einen Rückzieher. Auch alle anderen Anwesenden sind nicht bereit, die Helden zu der Hexe zu führen. Alle scheinen Angst vor ihr zu haben. Plötzlich bemerken die Helden eine Frau in der Tür, die schon eine Weile dort zu stehen scheint und dem Gespräch zugehört hat.

Bei der Frau handelt es sich um Khorena. Sie gehört zu den Sumpfpiraten und hat zunächst nicht vor, die Helden wirklich zu Yassia zu bringen. Vielmehr möchte sie herausfinden, ob die Recken nicht eine lohnenswerte Beute bieten. Reisende Abenteurer führen oft Gold, Edelsteine, kostbare Waffen und magische Gegenstände mit sich, und so entscheidet sich Khorena, zum Schein einzuwilligen und später den Helden eine Falle zu stellen.

Khorena versteht ihr Geschäft, immerhin geht sie dieser "Arbeit" schon einige Jahre nach. Lohnt sich die Beute nicht, bringt sie die Gesellschaft wieder nach Gwydin zurück und läßt sich den vereinbarten Lohn auszahlen. Sollte jemand nach einer Gruppe fragen, die nicht mehr wiederkehrte, weil sie unterwegs von den Piraten überfal-

len wurde, erklärt Khorena, daß sie die Leute weiter nach Süden in ein Küstendorf geführt und sich dort von ihnen getrennt hat. Für allzu neugierige Fragesteller hat sie außerdem genügend barsche Entgegnungen parat, die einen rasch schweigen lassen.



Allgemeine Informationen:

Im Türrahmen steht eine ein Schritt und vier Spann große Frau. Ihr langes, schwarzes Haar hat sie zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Das Alter der Reckin ist schwer zu schätzen, ihr sonnengebräuntes Antlitz wirkt immer noch jugendlich. Sie trägt eine ärmellose Ledertunika, eng anliegende Hosen und weiche Stiefel. Um die Taille hat sie ein Schwert gegürtet, in der rechten Hand hält sie einen Bogen. Die Frau mustert euch und alle anderen Anwesenden mit ihren dunklen Augen und hebt an zu sprechen:

"Papperlapapp, ihr führt euch auf wie die Wickelkinder! Niemals habe ich gehört, daß Yassia jemanden in einen Grasfrosch verwandelt hat." Zu euch gewandt: "Laßt euch nicht mit diesen Jammerlappen ein. Man nennt mich Khorena, und ich kann euch durch die Muhrsape zu Yassia führen - vorausgesetzt, ihr zahlt. "

Meisterinformationen:

Khorena verlangt einen Golddukaten pro Tag, zahlbar an jedem Abend. Der übliche Preis für einen Söldner. Die Helden werden wohl einwilligen müssen, da niemand sonst bereit ist, sie zu Yassia zu bringen. Allein durch die unbekannten Sümpfe zu stapfen, grenzt an Selbstmord.

Daß das Moor auch mit ortskundigem Führer nicht ungefährlich ist, mögen die folgenden Zufallsbegegnungen belegen. Würfeln Sie alle zwei Spielstunden mit 1W6. Bei einer 1 kommt es zu einer solchen Begegnung, die Sie wiederum mit 1W6 auswürfeln. Da Khorena die Sümpfe kennt, kann sie den Helden im Notfall Ratschläge geben ("Das sind Irrlichter, am besten nicht beachten, bloß nicht dem Geheule hinterherlaufen.")

Kommt es zum Kampf mit den Ungeheuern, dann bedenken Sie, daß nur der schmale Pfad, auf dem Khorena die Helden führt, sicher begehbar ist. Weicht man von ihm ab, kann man leicht in ein Sumpfloch fallen und nie wieder auftauchen. Natürlich ist im Eifer des Gefechts die Gefahr sehr groß, daß man auf eine gefährliche Stelle tritt, doch sollten Sie Gnade vor Recht walten lassen. Wir schlagen folgendes vor: Wenn ein Held beim Kampf patzt, würfeln Sie mit 1W6. Bei 1 - 3 passiert nichts, bei 4-6 rutscht der Arme in ein Sumpfloch, aus dem er sich selber mit einer GE-Probe +1 befreien kann. Mißlingt diese, muß er eine Probe +2 ablegen usw.

Zunächst steht der Held bis zur Hüfte im Morast. Mit jeder mißlungenen Probe sinkt er um einen Spann tiefer ein. Attacken sind nicht möglich, solange der Held im Sumpfloch steckt. Sie können die GE-Proben erleichtern, sobald ihm seine Kameraden zur Hilfe eilen.

Beachten sie, daß Elfwin auch noch da ist. Er erscheint bei Einbruch der Dunkelheit und tritt den Helden hinterher und ist natürlich besonders gefährdet, in ein Sumpfloch zu treten. (Falls er im Sumpf versinkt, befreit er sich in der darauffolgenden Nacht und stößt wieder zu der Heldengruppe.) Ab und zu wird seine Erinnerung klarer, und er wird einige unzusammenhängende Sätze aus seiner Geschichte sprechen. Darunter können auch einige sehr intime Dinge sein, z. B. Nurinai's Kosenamen oder abendliches Liebesgeflüster.

Zufallsbegegnungen:

(Näheres können Sie den Kreaturen des Schwarzen Auges oder dem Meisterteil des Albernia-Hefts entnehmen.)

1. Irrlichter

Ihr vernehmt ein schreckliches Heulen und Wehklagen. Rechts seht ihr einen wabernden Nebelfetzen, der fast mensch-

liche Gestalt hat, daneben zwei oder drei tanzende Lichtpunkte. Ob dieser unheimlichen Szenerie läuft es euch eiskalt den Rücken runter.

2. Sumpfrantzen

Im Nebel nehmt ihr eine gebückte, menschenähnliche Gestalt wahr, nein, zwei, drei, (2W6). Diese Wesen nähern sich euch rasch, und ihr könnt sehen, daß sie wie Affen am ganzen Körper einen Pelz haben. Drohend blecken sie ihr furchterregendes Gebiß. Sie versuchen, euch zu umzingeln und greifen schließlich an.

Werte:

MU 7; AT 9; PA 4; LE 25; RS 2; TP 1W+3; GS 8; AU 50; MR -4; MK12

3. Wasserratten

Plötzlich zerstört ein lautes, vielstimmiges Pfeifen die Ruhe, und ehe ihr es euch verseht, werdet ihr von (2W6) fast zwei Ellen langen Ratten angegriffen.

Werte:

MU 12; AT 7; PA 0; LE 6; RS 0; SP 2; GS 6; AU 30; MR1; MK 4

4. Moorfänger

Im Sumpf ist es still, nur eure glucksenden Schritte sind zu vernehmen. Khorena schreitet wortlos vor euch her, als plötzlich ein tentakelartiger Arm aus einem Sumpfloch neben euch herausschießt und sich einem von euch um beide Beine schlingt. Obwohl sich euer Kamerad heftig wehrt, wird er langsam in die tödliche Tiefe gezogen.

Werte:

MU 12; AT 15; PA 2; LE 200; RS 0; TP 3 SP/KR; GS 1; AU 100; MR-4; MK35

Der Moorfänger versucht, den Helden in sein Loch zu ziehen und dort genüßlich zu verspeisen. Der Ärmste kann sich durch eine GE-Probe +6 (+7, +8 usw) selbst befreien. Gelingt ihm das nicht, wird er zwei Spann pro KR in die Tiefe gezogen.

Der Moorfänger läßt sich kaum wirkungsvoll bekämpfen, da sein Körper irgendwo tief im Sumpfloch verborgen ist. Allerdings kann man ihm den Arm abschlagen und sich möglichst schnell aus dem Staub machen. Ein solcher Tentakel hat 20 LP. Näheres siehe Seite Anhang.

5. Riesenspringegel

Plötzlich bewegt sich die Oberfläche des kleinen, trüben Tümpels neben euch, und schon schießen (2W6) scheußliche, unterarm lange Wurmgeschöpfe aus dem Wasser. Sie saugen sich an eurer Haut fest und beginnen euch langsam auszusaugen, fast wie die Spinne ein Insekt.

Werte:

MU 15; AT 12; PA 0; LE 8; RS 0; TP: siehe unten; GS 3; AU 0; MR 10; MK6

Gelingt dem Egel eine Attacke, hat er sich festgesaugt. Er spritzt nun ein Verdauungsssekret auf die Haut (W6 SP) und beginnt das Opfer anschließend 4 KR lang auszusaugen (3 SP pro KR). Wird das Tier während des Saugens abgerissen, verbleiben seine Hakenrüssel in der Wunde, was weitere W6+4 SP verursacht (und unter Umständen zu einer Entzündung führt). Gelingt dem Helden eine GE+Probe+2, hat er das Tier abgestreift, bevor es sich festsaugt. Jedem Spieler stehen zwei Versuche zu.

6. Fischechse

Auf den Boden bemerkt ihr einen Schatten, und wenn ihr nach oben blickt, seht ihr eine geflügelte Kreatur mit einer Spannweite von gewiß zweieinhalb Schritt. Verglichen mit den großen Schwingen erscheint der Körper klein, schmal und zierlich. Das Tier kreist etwa 30 Schritt über euren Köpfen und stößt plötzlich hinab. Im letzten Moment merkt ihr, daß der Angriff nicht euch, sondern dem fetten Fisch im Teich am Wegesrand gilt.

Werte:

MU 10; AT 16 (Sturzflug)/6 (Nahkampf); PA 4; LE 18; RS 1; TP W6+3; GS 10/1; AU 40; MR 7; MK 10

Da die Brutzeit lange vorüber ist, ist die Fischechse eigentlich keine Gefahr für die Helden. Das Tier hat es lediglich auf einen Fisch abgesehen und wird die Gruppe in Ruhe lassen, sofern man es nicht reizt.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euch mit Khorena einig geworden seid, macht ihr euch auf den Weg. Die Frau gibt euch noch ein paar Verhaltensmaßregeln: "Ich kenne die Sümpfe so gut wie meine Westentasche, ihr nicht. Also habe ich das Sagen. Haltet euch an meine Anweisungen, wenn ihr das Moor jemals wieder verlassen wollt."

Mit einer einladenden Bewegung bittet euch Khorena, in ihrem Boot Platz zu nehmen. Dann rudert sie über den See und anschließend einen kleinen Bach entlang, bis ihr wieder einen breiteren Seitenarm des Großen Flusses erreicht. Khorena lenkt das Boot zum gegenüberliegenden Ufer, wo sie den Kahn im Schilf festmacht.

Weiter geht es zu Fuß. Ihr marschiert durch Auen und dichtbewachsenes Buschland. Unter euch wird der Boden langsam feucht, in euren Spuren sammelt sich Wasser, manchmal gleitet ihr aus oder sinkt bis zu den Knöcheln im Morast ein. So geht es bis eine Stunde nach Praios höchstem Stand. Gefährlich war euer Weg bisher nicht, und schon fragt ihr euch, warum ihr eigentlich einen so teuren Führer für diesen Spaziergang angeheuert habt, als Khorena plötzlich anhält und mit dem Arm nach vorne deutet.

"Bis hierher war alles Spaß, jetzt wird es Ernst", sagt sie. "Haltet euch immer genau hinter mir, versucht möglichst, in meine Fußstapfen zu treten."

Vor euch liegt nicht mehr das liebliche Auen- und Buschland, sondern eine öde, braune und ölig glänzende Fläche.

Nur wenige Bäume und Büsche stehen dort, und abgestorbene Stümpfe recken sich, mahnenden Fingern gleich, gen Himmel. Dunst liegt über dem Land. Khorena stapft voran durch den weichen Morast, und ihr gebt euer Bestes, ihr zu folgen. Manchmal steckt ihr bis zu den Knien im Schlamm oder watet im hüft hohen, trüben Wasser. Was dort auf dem Grund lebt und eben eure Beine streifte, wollt ihr lieber nicht wissen. Dazu macht euch noch der nasse, kalte Nebel zu schaffen, der durch eure Kleider dringt und oft so dicht wird, daß man nur fünf Schritte weit sieht. Khorena bewegt sich mit traumwandlerischer Sicherheit durch dieses feindliche Land. Manchmal findet ihr kleine, trockene Inseln im Sumpf, und eure Führerin verspricht euch, daß ihr heute Abend eine solche erreicht, wo ihr gut übernachten könnt.

Meisterinformationen:

Wenn Sie bis hierher vorgelesen haben, sollten Sie mit den Zufallsbegegnungen einsetzen. Zusätzlich können Sie auch einen Helden "einfach mal so" in ein Sumpfloch fallen lassen, Albernias Moore sind nicht umsonst berüchtigt. Natürlich dürfen Sie auch weitere Landschaftsbeschreibungen improvisieren oder zusätzliche Begebenheiten ins Abenteuer einbauen.

Allgemeine Informationen:

Es ist schon gegen Abend, und Praios ist nur noch als diffuse, leuchtende Scheibe durch den Nebel am westlichen Horizont zu sehen, als ihr die versprochene Sumpfinsel erreicht. Sie hat einen Durchmesser von vielleicht zweihundert Schritt und ist dicht mit alten Weiden und Moosbeerenbüschen bestanden. In der Mitte findet sich eine etwa zwanzig Schritt durchmessende Lichtung. Rasch sammelt ihr Feuerholz, und bald könnt ihr euch müde und hungrig an den wärmenden Flammen niederlassen und eure Kleidung trocknen. Nach dem Essen erhebt sich Khorena, entzündet eine Fackel am Feuer und teilt euch mit, daß sie ein wenig die Umgebung erkunden wolle. Möglicherweise wohnt ja wenige Schritt nebenan ein Grubenwurm, und dann ist hier kein ruhiges Nachtlager. Sie schärft euch ein, die Insel auf keinen Fall zu verlassen, es wäre euer sicheres Ende. Es könne wohl sein, daß sie länger unterwegs sei, aber ihr brauchtet euch keine Sorgen zu machen.

Meisterinformationen:

Khorenas Warnung sollten die Helden schon ernst nehmen. Wenn sie sie in den Wind schlagen, können Sie hart durchgreifen.

Khorena sorgt sich weniger um die Sicherheit der Helden, vielmehr will sie ihre Kameraden im eineinhalb Wegstunden entfernten Piratennest holen, um die Gruppe gefangenzunehmen.

Wahrscheinlich werden die Helden Wachen einteilen. Um Mitternacht - Khorena ist noch nicht zurück - passiert etwas Merkwürdiges. (Wir haben im folgenden Text Namen eingesetzt, die Sie durch die Ihrer Spielerhelden ersetzen sollten.)

Allgemeine Informationen:

Du siehst zwar keine Sterne, doch deiner Meinung nach dürfte es jetzt Mitternacht sein. Neidisch blickst du auf deine Kameraden, die, in warme Decken gehüllt, schlafen dürfen, während du Wache halten mußt. Mißmutig legst du Holz aufs Feuer, stampfst ein paarmal auf, damit deine Füße warm werden und machst eine Runde um das Lager. Dann trittst du an den Rand der Lichtung und spähist hinaus in den Busch, ein leises Geräusch hat dich aufmerksam gemacht. Doch da scheint sich nichts Verdächtiges zu regen. Gerade willst du dich wieder umdrehen, als du ein helles Wispern hinter dir hörst.

Schnell fährst du herum, doch der Schreck, der dir in die Glieder gefahren ist, macht rasch Belustigung und Erstaunen Platz. Dir bietet sich eine zauberhafte und zugleich komische Szenerie.

Du siehst kleine, leuchtende Wesen. Sie sind kaum einen Spann groß, haben winzige menschliche Körper und Libellenflügel. Eifrig die kleinen Flügelchen schwingend, tanzen sie in der Luft, spielen Nachfliegen und treiben allerlei Schabernack. Gerade setzt sich eines auf Alriks Nasenspitze, und als dein Kamerad mit einer schläfrigen Handbewegung die vermeintliche Mücke fortscheuchen will, flattert es kichernd auf, um sich nur einen Augenblick später wieder auf die gleiche Stelle zu setzen. Ein anderes der Wesen zieht gerade unter größter Kraftanstrengung einen schön glänzenden Silbertaler aus Celissas Tasche. Es gelingt ihm kaum, sich mit dem schweren Ding in die Lüfte zu heben, und sofort sind auch zwei andere aufgeregt quietschend hinter ihm her, um ihm den gerade erworbenen Schatz wieder abzujagen. Auch in den Tuchbeutel zu deinen Füßen scheint Leben gekommen zu sein. Der Stoff beult sich aus, als hätte man eine Katze drin eingesperrt. Innen scheint ein kleines Licht zu tanzen, und du vernimmst ein ängstliches Fiepen. Plötzlich halten die kleinen Wesen in ihrem Spiel inne, und wie auf ein Kommando flattern sie davon. Als letztes scheint auch das im Tuchbeutel den Ausgang gefunden zu haben. Sofort folgt es den anderen, sein aufgebrachtes Quieken scheint "Wartet auf mich! Wartet auf mich!" zu bedeuten.

Du selbst stehst noch unter dem Eindruck dieses märchen-

haften Schauspiels, und als dir der Gedanke kommt, daß irgend etwas Gefährliches diese drolligen Geschöpfe verscheucht hat, ist es schon zu spät. Du spürst eine Schwertschärpe im Rücken, und eine Stimme - Khorenas Stimme - raunt dir zu: "Keinen Laut!"

Meisterinformationen:

Die Blütenfeen - nichts anderes waren die kleinen Wesen - haben sich unwillentlich zu Verbündeten der Piraten gemacht. Diesen kam der "Überfall" der winzigen, drolligen Dinger gerade recht, haben sie doch durch ihren Tanz die Wache abgelenkt. Die Räuber hingegen, die schon lange im Sumpf leben, kennen die Blütenfeen schon zur Genüge und lassen sich nicht mehr von ihnen beeindrucken.

Elfwin erinnert sich beim Anblick der vielen, unfreundlichen Leute mit den gezückten Waffen an seinen Tod. Er bekommt es mit der Angst zu tun und läuft weg, verfolgt von einem Piraten. Sobald Elfwin die Insel verläßt, sinkt er im Sumpf ein, wird sich aber wenige Stunden später wieder befreien.

Unserer Meinung nach haben Khorena und ihre Bande jetzt leichtes Spiel, die schlafenden Helden zu überwältigen. Sollte es dennoch zum Kampf kommen - der für die Helden eigentlich nur nachteilig ausgehen kann - entnehmen Sie die Kampfwerte der Piraten bitte dem Kapitel "Unter Räufern". Insgesamt haben es die Helden mit zwölf Gegnern zu tun, darunter auch Khorena und ihr Gefährte Jallik.

Allgemeine Informationen:

Rasch seid ihr entwaffnet und eure Hände gefesselt. Die Füße bindet man euch so, daß ihr wohl kleine Schritte machen, aber nicht rasch davonspringen könnt. Auch die Augen werden euch verbunden. Khorena richtet das Wort an euch: "So, meine Freunde, ihr seid jetzt eine Weile meine Gäste. Es wäre besser, wenn ihr mir und Jallik keine Schwierigkeiten bereiten würdet. Wir schätzen es nämlich beide nicht, wenn man unsere Gastfreundschaft ablehnt."

Danach packen jeden von euch zwei Räuber an den Armen und führen euch in den Sumpf.

Unter Räufern

Meisterinformationen:

Die Helden sind nun in den Händen der gefürchteten Deltapiraten. Ihnen stehen einige höchst unangenehme Stunden bevor. Je nachdem, wie detailliert Sie den Aufenthalt im Piratennest durchspielen möchten, können Sie auf den Anhang des Heftes zurückgreifen. Insgesamt sind fünfzehn Piraten im Lager anwesend. Falls die Helden einen Fluchtversuch unternehmen wollen und es zum Kampf kommt, geben wir hier die Werte der Piraten an:

Khorena:

MU 15; LE 47; MR 5; RS 1; AT/PA 13/11 (Schwert)

Jallik:

MU 14; LE 44; MR 2; RS 2; AT/PA 12/11 (Schwert)

Xerber:

MU 13; LE 44; MR 3; RS 1; AT/PA 12/10 (Säbel)

Gewöhnlicher Pirat:

MU 12; LE 30; MR 0; RS 2; AT/PA 10/9 (Säbel, Speer)

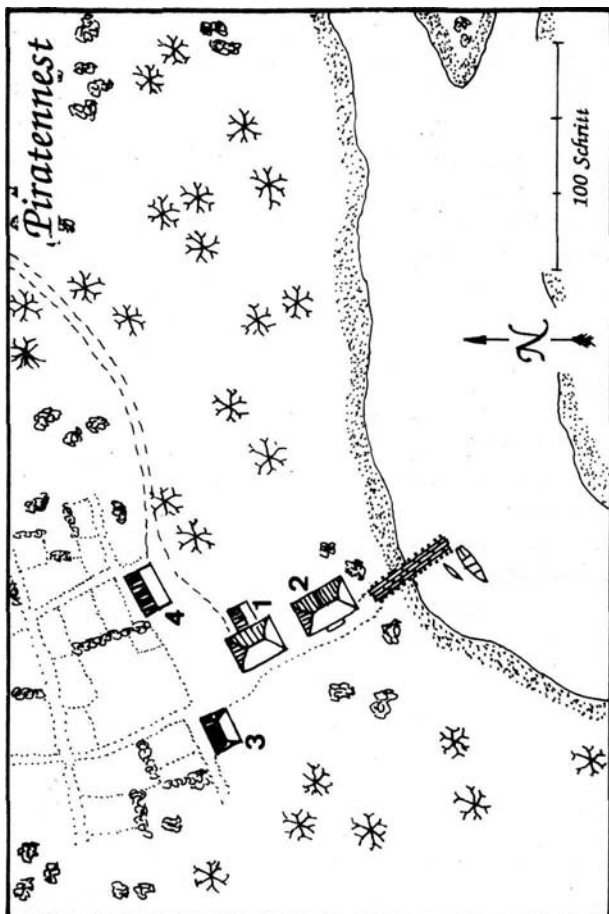
Allgemeine Informationen:

Ihr seid anderthalb Stunden marschiert, als der Boden unter euren Füßen fester wird. Nach kurzer Zeit hält der Zug an. Ihr

werdet in sitzender Stellung mit dem Rücken an einen Baum gebunden, dann nimmt man euch die Augenbinden ab. Wenn ihr euch umblickt, seht ihr vier Hütten, zwischen denen abenteuerliche Gestalten herumlaufen: ein rechtes Piratennest! Das kleine Dorf scheint an einem Seitenarm des großen Flusses zu liegen, in dessen Wasser ihr einen größeren Flußkahn ausmachen könnt. Außerdem bemerkt ihr, daß Elfwin fehlt.

Die Sonne ist bereits aufgegangen, als ein rundlicher, älterer Mann euch eine Mahlzeit bringt. Zum Essen macht man euch eine Hand frei, aber drei Wächter passen auf, damit ihr nicht auf Dummheiten kommt. Euer Mahl ist ein einfacher, aber guter Eintopf, auf dem sogar ein paar Fettaugen schwimmen. Nachdem ihr gesättigt seid, werdet ihr wieder gebunden. Khorenas Gefährte, ein großgewachsener, muskulöser Mann mit Halbglätze und braunem Vollbart tritt auf euch zu.

"Seid mir gegrüßt, meine Gäste. Ich bin Jallik und der Anführer meiner Jungs und Mädels. Es freut mich besonders, daß ihr so nett seid und mich hier in der Einöde besucht. Selten verirren sich Fremde hierher, mit denen man plaudern kann. Zugegeben, mein Quartier ist nicht so bequem wie das Hotel Haus Gareth in Havena. Dafür ist es aber viel gesünder, an der frischen Luft zu sitzen als in einem stickigen Zimmer. Tja, aber jetzt wo ihr einmal da und auch von der Reise wohl so erschöpft seid, daß ihr mit mir keine Konversation treiben wollt, stellt sich mir die Frage, was ich mit euch anfangen soll."



Meisterinformationen:

Auf Elfwins Verschwinden angesprochen, teilt Jallik den Helden das traurige Ereignis mit. Man sieht ihm an, daß ihn der Tod des "Schwachsinnigen" dauert.

Im folgenden beraten die Piraten darüber, was mit den Helden zu geschehen hat. Sollten sie herausgefunden haben, daß einer der Recken aus guter (und reicher!) Familie stammt, werden sie ihn festhalten und ein Lösegeld erpressen wollen. Ansonsten ist man sich darüber einig, daß man den Helden alle Habe abnimmt. Streit herrscht nur in einem Punkt: Jallik und Khorena wollen die Helden danach aus dem Sumpf hinausführen und freilassen, während Xerber Einhand, der unter den Räufern auch eine große Anhängerschaft besitzt, die Helden lieber gleich in Borons Reich befördern will. Jallik ist aber immer noch der Anführer, und so scheint es zunächst, als wäre das Leben ihrer Abenteurer nicht in Gefahr. Am Abend nimmt dies jedoch eine erschreckende Wende.

Es ist spät in der Nacht, aber die Piraten feiern immer noch ihr Fest. Khorena hat sich schon zur Ruhe begeben. Jallik und Xerber hingegen leeren einen Krug nach dem anderen und geraten schließlich in einen heftigen Streit. Das Beunruhigende daran ist, daß es offenbar wieder um eure Köpfe geht. Xerber schreit Jallik an, daß es ihm langsam zu gefährlich wird, Gefangene immer laufen zu lassen. Der Anführer entgegnet in gleicher Lautstärke, daß er wohl Räuber, aber kein Mörder sei. "Aber ich bin einer, wenn's sein muß", brüllt Xerber und stößt Jallik seinen Dolch bis zum Heft in die Brust.

Stille. Erschrocken starren die Piraten auf ihren Anführer, der am Boden liegt und sein Leben aushaucht. Xerber wischt sein blutiges Messer ab und wendet sich an die Leute: "Er ist tot. Ich habe ihn besiegt. Mir habt ihr jetzt zu gehorchen." Obwohl er so betrunken ist, daß er kaum gerade stehen kann, wagt ihm niemand zu widersprechen. Befriedigt schaut Xerber in die Runde und spricht schließlich euch an: "Und euch rate ich, diese Nacht noch einmal was Hübsches zu träumen. Es wird nämlich eure letzte sein. Morgen tretet ihr den Flug auf Goltaris Schwingen an."

Wieder wendet er sich den Piraten zu: "Bringt sie in die Hütte und paßt auf sie auf." Mit einer verächtlichen Geste deutet er auf Jalliks Leichnam. "Und schafft den Kadaver weg!"

Xerber rülpst noch einmal schwer und wankt in Richtung der Hütte, in der Khorena verschwunden ist. Auf einen Wink von ihm folgen zögernd zwei Piraten.

Auch ihr werdet losgebunden und fortgeführt. Man bringt euch in eine der Hütten. Ihr durchquert den großen Schlafraum, in dem sechs oder sieben Piraten ihr Quartier haben. Schließlich werdet ihr in einen tür- und fensterlosen Anbau geworfen und an einen Balken festgebunden. Der junge Pirat Adran hält vor eurer Tür Wache.

Wenige Augenblicke später bringt man auch Khorena, die sich heftig wehrt, in eure Zelle. Doch ihre Anstrengungen

sind nutzlos. Wie es scheint, steht ihr das gleiche Schicksal bevor wie euch.

Zugegeben, keine schönen Aussichten für Ihre Runde, aber mit ein bißchen Glück und Ihrem meisterlichen Wohlwollen können die Helden noch in der Nacht entkommen. Doch lassen Sie sie ruhig erst mal etwas schmoren. Xerber könnte sie noch einmal besuchen und laut überlegen, ob er sein Vorhaben sofort oder erst morgen früh ausführt. Schließlich geht er wieder (nicht ohne dem armen Adran haarklein zu erzählen, was mit ihm geschieht, falls die Helden entkommen sollten).

Wie die Befreiung aussieht, bleibt Ihnen überlassen. Zum einen können die Helden versuchen, selber ihre Fesseln zu lösen (Fesseln/Entfesseln +4, eine Probe pro Stunde). Zum anderen können sie auch von Dritten Hilfe erhalten.

Der Koch Pagol wurde mit seiner Gemahlin vor fünfzehn Jahren gefangenengenommen und wegen seiner Kochkünste nicht mehr fortgelassen. Adran ist der Sohn der beiden. Er ließe sich von der Mutter unter einem Vorwand weglocken, während der Vater mit einem Messer zu den Helden schleicht und sie losschneidet. Pagol und seine Gattin werden darauf bestehen, daß man ihren Sohn, der "eigentlich kein übler Junge" ist, mitnimmt. Adran wird nicht freiwillig mitkommen wollen. Für Diskussionen ist keine Zeit, der junge Mann läßt sich aber mit einem leichten Schlag auf den Kopf leicht ruhigstellen. Vielleicht fällt Ihnen oder Ihrer Gruppe auch noch eine weitere Lösung ein. Fest steht jedoch, daß die Helden Khorena zunächst einmal mitnehmen müssen, da sie sonst niemand sicher vom Piratennest wegführen, geschweige denn zu Yassia bringen kann.

Wie bereits gesagt, konnte sich Elfwin aus dem Sumpfloch befreien. Inzwischen hat er die Gruppe wiedergefunden.

Allgemeine Informationen:

Endlich ist es still im Lager, als ihr ein Kratzen an der Wand vernehmt. Bald hört ihr auch eine wohlbekannte Stimme: "Du hast den Ring!" Euer toter Freund ist zurückgekehrt. Auch ihr wollt euch jetzt langsam aufmachen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Schlafraum durchqueren, müssen sie eine Schleichprobe +2 ablegen. Ein Mißlingen hat keine allzu schwerwiegenden Auswirkungen. Die Piraten sind betrunken und schlafen tief, vielleicht dreht sich einer um oder murmelt etwas. Die Probe dient lediglich dazu, den Ausbruch spannender zu gestalten.

Khorena bringt die Gefährten zum Fluß. Dort sollen sie

warten, bis sie ihre eigene Habe und die der Helden geholt hat. Anschließend steigen alle in ein Ruderboot, das von Khorena flußabwärts gelenkt wird.

Allgemeine Informationen:

Frei! Glücklicherweise hat niemand etwas bemerkt. Im Lager ist alles ruhig, als Khorena das Boot vom Steg abstößt und ins Fahrwasser manövriert. Pagol und seine Gattin Ailke schauen auf ihren bewußtlosen Sohn, dann werfen sie euch einen erleichterten und dankbaren Blick zu. Ihr seht, wie die Schatten der Landschaft am Ufer vorüberziehen. Die Umgebung sieht so einförmig aus, daß ihr, -wenn ihr auch jetzt die Augen nicht verbunden habt, später sicherlich Schwierigkeiten hättet, das Räuberlager wiederzufinden. Eine Stunde rudert ihr, und nur das leise Plätschern der Riemen im Wasser durchbricht die Stille.

Khorena richtet das Wort an euch: "Also gut, wollen wir nicht mehr an die alten Zeiten denken. Ich bringe euch zu Yassia und zurück. Dafür versprecht ihr, nichts von mir und vom Lager zu verraten. Es soll nichts mehr zwischen uns stehen. Immerhin waren wir gemeinsam gefangen und haben auf den Tod gewartet, das verbindet."

Meisterinformationen:

Khorena meint es diesmal ehrlich. Sobald sie den Auftrag erledigt hat, wird sie in das Piratennest zurückkehren, um Jallik zu rächen.

Den Piraten wird wahrscheinlich bekannt sein, wohin die Helden ursprünglich wollten. Wenn Sie möchten, können Sie der Gruppe einige Räuber an die Fersen heften.

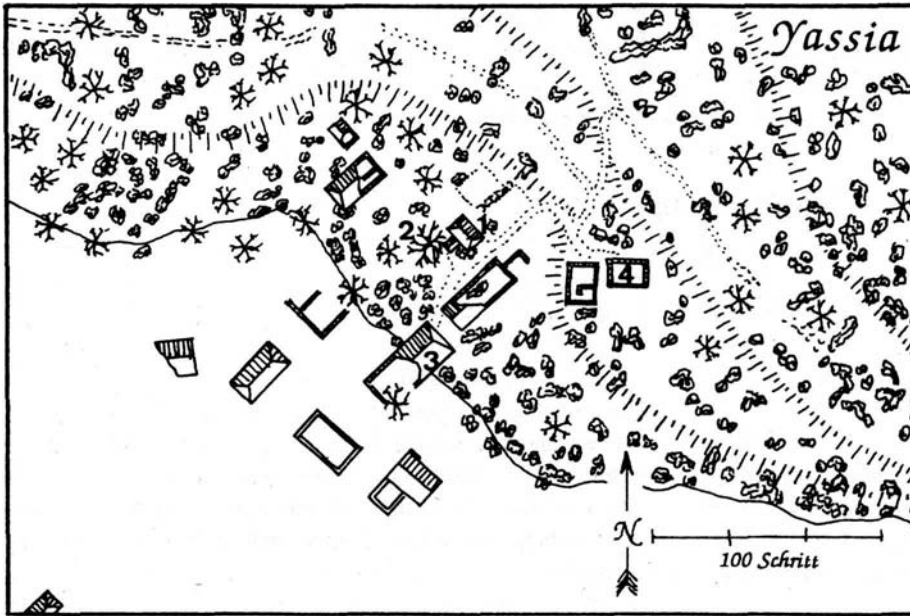
Allgemeine Informationen:

Im Morgengrauen erreicht ihr die Stelle, an der das Flößchen in einen breiten Arm des Großen Flusses mündet. Khorena lenkt das Boot in den Strom. Noch zwei Stunden dauert die Fahrt, bis eure Führerin auf das Ufer zusteuert. Die Landschaft hat sich ein wenig gewandelt. Der Bewuchs ist nicht sonderlich hoch, hie und das sieht man ein kleines Wäldchen. Ansonsten prägen Buschwerk und hüfthohes, braunes Gras das Bild.

Meisterinformationen:

Jetzt kommt es darauf an, die Spuren zu verwischen. Dabei können die Helden einmal ihre Wildnistalente anwenden. Eine gute Idee wäre es auch, das Boot nicht am Ufer festzumachen, sondern den Fluß hinuntertreiben zu lassen. Wenn Sie möchten, können Sie auch auf dem folgenden Marsch einmal eine Zufallsbegegnung auswürfeln.

Yassia



Allgemeine Informationen:

Khorena teilt euch mit, daß es noch eine Stunde bis zu Yassias See zu laufen sei. Das Land hier sähe zwar sicher und ungefährlich aus, sei es aber nicht. Gerade hier gebe es sehr trügerische Sumpflöcher, die von einer Alge zugewachsen seien, die dem Moos tückisch ähnlich sehe.

So marschiert ihr eine Weile, bis ihr auf einen kristallklaren See stoßt. In seiner Mitte seht ihr eine Insel. Ihr haltet euch am nördlichen Ufer und erreicht schließlich eine Stelle, von der aus ihr - vielleicht eine Meile entfernt - einige Ruinen erkennen könnt. Es scheint, als sei hier einmal ein Dorf im Wasser versunken. Auf einem Baum unweit eures Standortes sitzt ein großer, schwarzer Rabe, der euch zu mustern scheint. "Irgendwo da drüben wohnt Yassia", sagt Khorena und zeigt auf die Insel.

Meisterinformationen:

Mit einer Sinnesschärfeprobe +5 können die Helden feststellen, daß auf der Insel ein Haus steht (gut hinter Bäumen und Büschen verborgen), das einen relativ intakten Eindruck macht.

Wie die Helden auf die Insel gelangen, bleibt ihnen überlassen. Vielleicht möchten sie ein Floß bauen, schwimmen oder haben das Boot der Piraten mitgenommen. Eine weitere Möglichkeit ist, daß Yassia ihre Gäste selber abholt. Der Rabe im Baum ist nämlich Xarbos, ihr Vertrauter. Er wird sich bald aufmachen, um seiner Herrin den Besuch anzukündigen. Khorena wird Yassias Insel jedenfalls freiwillig nicht betreten. Sie verspricht den Helden aber, am Seeufer auf sie zu warten. Ebenso bleiben Pagol, Adran und Ailke zurück.

Mehr über Yassia können Sie übrigens im Meisterteil des Albernias-Hefts erfahren.

Allgemeine Informationen:

Yassia ist eine wunderschöne junge Frau. Ihr lockiges, rotes Haar hat eine fingerdicke schwarze Strähne und reicht ihr bis zur Hüfte hinab. Sie mustert euch neugierig und gütig zugleich mit ihren grünen Augen. Geleitet ist Yassia in ein erdbraunes Gewand, das um die Taille gegürtet ist.

"Folgt mir", lädt sie euch ein und geht voran zu einem kleinen, strohgedeckten Haus, das so gut hinter Hecken, Büschen und Bäumen versteckt ist, daß man es vom Seeufer aus kaum sehen kann.

Die Hütte hat lediglich einen großen Raum. Links in der Ecke scheint Yassias Lager zu sein. Sonst sind noch ein Tisch, vier Schemel und ein

Regal mit Tiegeln und Töpfen als einzige Einrichtung vorhanden. Von der Decke hängen an Schnüren Kräuter zum Trocknen herab.

Aus dem Topf über dem Feuer schenkt Yassia jedem von euch einen Tee ein. Wahrscheinlich könnt ihr es kaum erwarten, euer Anliegen vorzutragen, und die Frau hört euch aufmerksam und geduldig zu. Danach bittet sie euch, ihr den Ring zu zeigen. Sie betrachtet ihn lange und eindringlich - wie es scheint, wirkt sie einen Zauber - und teilt euch dann mit, daß sie euch helfen will, aber nicht kann. Euer Mut sinkt, als ihr diese Mitteilung hört. Sollten die Entbehrungen der letzten Tage ganz umsonst gewesen sein? Doch Yassia fährt fort, ihre Stimme klingt beruhigend und aufmunternd:

"Nun laßt den Kopf nicht hängen, meine Freunde. Es gibt einen Ausweg, doch brauche ich dazu noch ein Hilfsmittel, das ihr mir besorgen müßt. Der Ring ist sehr mächtig, und seinen Zauber zu brechen braucht viel Kraft, mehr als ich zur Verfügung habe. Ich besaß einmal einen Gegenstand, der mir diese Kraft geben konnte, doch ist er mir gestohlen worden. Ich spreche vom Stein *Zerberon*. Der Druide *Tlutasch* nahm ihn mir vor zwei Jahren.

Zerberon ist so lang und dick wie ein menschlicher Daumen, seine Farbe ein milchiges Weiß, und wenn man ihn ins Licht hält, schillert er wie Perlmutter in allen Regenbogenfarben."

Meisterinformationen:

Nachfragen, warum sich Yassia den Stein nicht selbst zurückgeholt hat, weicht die Hexe aus. Niemals wird sie den wahren Grund verraten, nämlich daß sie die Liebe zu einem männlichen Baumnymphe an die Insel bindet (siehe Meisterteil im Albernias-Heft). Aus demselben Grund wird sie auch Betören-Versuche der Helden zurückweisen.

Yassia beherrscht den *DESTRUCTIBO ARCANITAS* und

kann somit den Ring entzaubern. Allerdings würde sie das 50 permanente ASP kosten. Der Stein Zerberon könnte ihr diese außerordentliche Kraft geben, wäre dann aber fast verbraucht.

Yassia hat Gründe, diesen Stein zu opfern. Zum einen würde sie ihn sowieso nicht wieder bekommen, wenn die Helden ihn nicht holen. Des weiteren kennt sie Nurinai und

Elfwin aus der Zeit, als diese noch im unweit gelegen Fiering lebten. Nurinai war ihr die kurze Zeit lang eine gute Freundin und hat ihr auch die Geschichte der Ringe erzählt. So dauert sie Elfwins Schicksal, und weil sie eine mitfühlende und warmherzige Frau ist, wird sie einiges tun, um den Unglücklichen von seinem schlimmen Schicksal zu erlösen.

Tlutasch, der Druiden

Allgemeine Informationen:

Die vorangegangenen Tage waren mehr als anstrengend, und in der letzten Nacht seid ihr nicht zum Schlafen gekommen. So beschließt ihr, bei Yassia auszuruhen und am nächsten Morgen loszuziehen.

Eine Stunde geht es durch Busch- und Grasland. Immer noch finden sich einige tückische Sumpflöcher, doch dann betretet ihr einen dichten Wald. Fast erleichtert wandert ihr im Schatten der Bäume, und eine weitere Stunde später hört ihr schon das Meer rauschen. Am Strand entlang geht es nach Fiering, das ihr zur Mittagszeit erreicht.

Meisterinformationen:

Fiering ist ein kleines Küstendorf südlich von Havena. Der Ort ist nicht über eine Straße zu erreichen und Fremde kommen selten hierher, weshalb Ihre Helden neugierig bestaunt werden. Der Wirt in der kleinen Schenke bekommt selten "richtiges Geld" zu sehen. Er lebt vom Tausch. Die Fieringer versorgen ihn mit Fisch und Feldfrüchten, dafür dürfen sie abends sein Bier trinken. Deshalb hat der Wirt auch keinerlei Verhältnis zum Wert der Münzen. Ein Silbertaler hört sich für ihn schon allein wegen des Wörtchens Silber nach einem kleinen Vermögen an.

Die Helden kommen hier maßlos billig an ihre Mahlzeit. ("Ihr hattet jeder ein Bier und eine Fischsuppe. Das macht insgesamt - äh - anderthalb Heller, wenn's recht ist. Oder ist's zuviel so?") Sollte ein Held den guten Mann nicht betrügen wollen und einen angemessenen und üblichen Preis für sein Essen bezahlen, sollten Sie ihn mit 10 AP belohnen.

In Fiering können sich die Helden nach Tlutasch erkundigen. Er wohnt in einer Höhle in den Felsen nördlich von Fiering, vielleicht eine halbe Stunde entfernt. Den Weg kann man genau beschreiben, aber kein Dorfbewohner wird mit den Helden mitgehen wollen.

Tlutasch besitzt in Fiering eigentlich keinen allzu üblen Ruf. Manchmal, wenn es ihm als gegeben erscheint, heilt er einen Kranken, bisher hat er noch keinem Dörfler Schaden zugefügt. Dennoch umgibt ihn ein Hauch von Unheimlichkeit, der die Fieringer erschauern lässt, wenn sie von ihm reden.

Wahrscheinlich werden sich Helden im Schutz der Nacht aufmachen, um Tlutasch Zerberon zu stehlen. Khorena, Pagol, Adran und Ailke gehen nicht mit. Der Koch wird sich mit Frau und Sohn hier von den Helden trennen. Khorena kann im Notfall, wenn Ihre Helden mal wieder

schlimmer würfeln als es Phex erlaubt, als letzte Rettung auftauchen.

Allgemeine Informationen:

Es ist ungefähr Mitternacht, als ihr euch auf den Weg macht. Ihr bewegt euch den Strand entlang, das rauschende Meer zu eurer Linken. Bald schon seht ihr die Felsen als dunkle Schatten vor euch. Zum Glück hat man euch den Weg genau beschrieben, sonst wäre es unmöglich, in diesem Gewirr von Steinen die Höhle rasch und sicher zu finden. Schon steht ihr am Anfang des schmalen Pfads, dem ihr folgen müßt, um zu Tlutaschs Domizil zu gelangen. Es geht steil bergauf, und immer wieder rutscht Geröll unter euren Füßen weg und läßt euch stolpern. Doch endlich seht ihr den Höhleneingang vor euch, aus dem ein flackernder Lichtschein dringt. In der Höhle ist alles ruhig.

Meisterinformationen:

Wegen der Dunkelheit können Sie den Helden auf dem Bergpfad eine Kletterprobe abverlangen. Ein Scheitern hat keine gefährlichen Folgen. Der Held schlägt sich die Knie auf und zieht sich dabei W3 SP zu.

Geben Sie den Helden jetzt ruhig Zeit, die Umgebung zu erkunden und sonstige Sicherheitsmaßnahmen zu treffen. Vielleicht möchte auch der beste Schleicher unter ihnen zunächst einmal allein das Innere der Höhle anschauen. Um niemanden aufzuwecken ist eine Schleichprobe +2 vonnöten.

Auf den Befehl seiner Herrin wird Elfwin die Höhle nicht betreten.

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt einem vielleicht fünf Schritt langen Gang ins Innere des Berges. Der Tunnel weitet sich zu einer zehn Schritt langen und sechs Schritt breiten Höhle aus. Am anderen Ende gibt es einen zweiten Ausgang. In der Mitte der kleinen Kaverne brennt ein Feuer, der Rauch zieht durch einen natürlichen Kamin in der Decke ab.

Neben dem Feuer finden sich zwei Lager. Auf dem einen liegt ein hagerer Mann, wohl Tlutasch. Würde man nach seinem schlohweißen Haar urteilen, müßte er schon sehr alt sein, doch sein Gesicht weist keine Falten auf. Das andere Lager teilen sich zwei etwa zwölfjährige Knaben, vielleicht die Schüler des Druiden.

Eine kleine Truhe und Bastmatten auf dem Boden sind die einzige Einrichtung der Höhle.

Meisterinformationen:

Bei näherem Hinsehen stellen die Helden fest, daß Tlutasch den weißen Stein Zerberon an einer Lederschnur um den Hals trägt. Um ihn unbemerkt zu entwenden, ist eine Taschendiebstahl-Probe +6 nötig.

Je nachdem, wie arg Sie Ihre Helden bisher gebeutelt haben, können Sie den Druiden erwachen lassen und einen spannenden Endkampf mit viel Zauberei veranstalten. Dazu sollten Sie vorher die Druidenzauber genau studieren.

Tlutaschs Werte:

MU: 15	AG: 2	Stufe: 7	Alter: 39
KL: 14	HA: 3	MR: 11	Größe: 1,87
CH: 11	RA: 3	LE: 37	Haarfarbe: weiß
GE: 13	GG: 0	AE/KE: 51	Augenfarbe: rot (Albino)
KK: 11	TA: 3	AT/PA: 12/8	(Holzkeule, W+2 TP)

Tlutasch beherrscht die Druidenzauber mit Werten zwi-

schen 6 und 10. Zudem kann er den Donnerkeil mit -1 anwenden.

Werte der Knaben:

MU 9; LE 20; AT/PA 8/6 (Knüppel, W6-1)

Den Knaben können Sie nach Wunsch einen einfachen Druidenzauber auf -5 zugestehen.

Den rückwärtigen Ausgang der Höhle sollten die Helden nicht zur Flucht nutzen. Er ist führt in eine Sackgasse, die an einem natürlichen Brunnen endet. In der kleinen Holztruhe findet sich, was ein Druide so zu seinen Ritualen braucht: etwas Wachs, ein gläserner Dolch, Lederbeutel mit verschiedenen Kräutlein und Knöchelchen.

Letztendlich sollte es der Gruppe gelingen, mit dem Stein Zerberon zu entkommen. Wahrscheinlich wird sie sich nun so schnell wie möglich zu Yassia aufmachen.

Der Mühe Lohn

Allgemeine Informationen:

In Fiering holt ihr Khorena ab. Rasch macht ihr euch wieder auf den Weg zu Yassias See, den ihr im Morgengrauen erreicht. Bei der guten Frau genießt ihr erst einmal ein kräftiges Frühstück. Danach könnt ihr ein Bad im See nehmen. Das Wasser ist zwar ungemütlich kalt, doch haben eure Körper nach den vergangenen Tagen eine Reinigung redlich verdient. Wahrscheinlich drängt ihr darauf, daß Yassia den Ring endlich entzaubern soll. Doch sie sagt euch, daß ihr zunächst ausruhen sollt. Sie selber müsse sich noch auf den Zauber vorbereiten und wird ihn morgen in Angriff nehmen. So vergeht euer Tag mit Erholen und Müßiggang. Nach dem abendlichen Tee legt ihr euch entspannt auf euer Lager und seid rasch eingeschlafen. Angenehme Träume leisten euch zum ersten Mal seit langem wieder in dieser Nacht Gesellschaft.

Meisterinformationen:

Im Gegensatz zum Magier, der seine Kraft wissenschaftlich ergründet, anwendet und bisweilen gerne damit prahlt, entspringt die Hexenmagie eher der Intuition. Wie vielen ihrer Kolleginnen ist Yassia die Zurschaustellung ihrer Gabe eher peinlich. Deshalb hat sie den Helden ein Kräutlein in den Tee getan, das sie rasch und tief einschlafen ließ und ihnen schöne Träume bringt. Dabei hat sie die Zutaten jedoch etwas zu schwach bemessen, so daß die Helden trotz des Schlaftrunks nachts aufwachen und Elfwins Erlösung beiwohnen können.

Allgemeine Informationen:

In der Nacht reißt euch ein Schrei aus Borons Armen. Yassia hält Ragnars Hand umklammert, fester, als ihr es der zierlichen Frau zugetraut hättet. In der anderen hält sie Zerberon. Sie scheint euch gar nicht zu bemerken. Dann wandert euer

Blick zu Elfwin. Er hatte gestern abend nur ruhig auf dem Stuhl in der Ecke gesessen. Fast meintet ihr, Freude in seinem Blick gesehen zu haben, so als würde er seine baldige Erlösung spüren. Jetzt steht er aber aufrecht da, eine Hand fest an die Brust gepreßt.

Wieder schaut ihr zu Yassia. Schweiß perlt über ihre Stirn, ihre Lippen formen leise, unverständliche Worte. Fester wird ihr Griff, so, daß es fast schmerzt. Die Knöchel der anderen Hand, in der sie den Stein hält, treten weiß hervor. Noch einmal wendet ihr euch Elfwin zu. Er sinkt langsam in die Knie, dann streckt er sich am Boden aus. "Nur-ri-nai", murmelt er. Sein Körper streckt sich, ein Lächeln tritt auf seine Lippen, die sich zu einem letzten, fast unhörbaren "Ruhe!" formen. Dann liegt er still da.

Es raschelt. Ein eiskalter Windhauch fegt durch die Hütte und läßt euch frösteln. Yassia erwacht aus ihrer Trance und kniet neben dem Toten nieder.

Mit den Worten "Leb wohl, mein Freund. Mögest du deine Ruhe endlich finden", schließt sie ihm mit einer fast zärtlichen Geste die Augen.

Dann erst bemerkt sie, daß ihr erwacht seid. Vor Schreck läßt sie den Ring fallen und senkt verlegen ihren Blick. "Er ist frei", stammelt sie und hebt den kleinen Reif wieder auf, um ihn Ragnar zu reichen. "Es ist kein Zauber mehr in ihm." Natürlich bedrängt ihr Yassia mit tausend Fragen, doch diese weicht verlegen aus. Offensichtlich möchte sie nicht darüber reden, was sich in dieser Nacht hier abgespielt hat. Euch überkommt jedoch ein Gefühl der Freude, habt ihr doch eure Aufgabe endlich gelöst.

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden sehr nett benommen haben, fand Yassia möglicherweise Gefallen an ihnen. Dann wird sie die wahre Geschichte von Elfwin und den Ringen erzählen

und die Helden vielleicht sogar einladen, sie einmal wieder zu besuchen.

Khorena wird die Helden noch, wie versprochen, wieder nach Fiering oder Havena führen. Sollten sich die Helden auch an ihr Wort halten und ihre Führerin nicht verraten, trennt man sich freundlich. Ansonsten können Sie Ihren Helden mitteilen, daß Khorena bei der Festnahme entkommen ist und ihre Gruppe einen neuen Feind fürs Leben gewonnen hat.

Pagol, Ailke und Adran ließen sich von einem Fischer nach Havena bringen. Die Eltern werden über das Räubernest Stillschweigen walten lassen, um den Sohn nicht zu gefährden. Von Havena aus nehmen die drei ein Schiff in

ihre nostrische Heimat. Vielleicht begegnen ihnen die Helden einmal wieder.

Jetzt zu den Punkten. Sie sollten jeden Helden mit 100 - 250 AP belohnen, je nachdem, wie weit sie das Abenteuer durch stimmungsvolles Rollenspiel und eigene Ideen bereichert haben. Nun. Dukaten waren in diesem Abenteuer nicht zu holen, dafür aber das gute Gefühl, einer armen Seele geholfen zu haben. Vielleicht hat man sich auch Yassia zur Freundin gemacht. Vielleicht wird Boron den Helden einmal eine Gnade erweisen, und auch Tsa wird ab jetzt wohlwollender auf die Gruppe hinabsehen - alles Dinge, gegen die Gold und Geschmeide fast wertlos erscheinen.

Anhang

Khorena, Jallik und die Deltapiraten

Im Flußdelta südlich von Havena treibt seit einiger Zeit eine Piratenbande ihr Unwesen. Sie macht die Mündungsarme des Großen Flusses unsicher und wagt sich seit neuestem sogar bis zur Reichsstraße nach Gareth vor, wo sie die Kutschen betuchter Reisender überfällt. Noch lange nicht jede Untat kommt in Havena zur Anzeige: Viel zu groß ist die Angst der Opfer vor der Rache der Bande. Niemand kennt das Piratennest, und einige Expeditionen, die der Fürst bisher ausgerüstet hat, kehrten erfolglos oder gar nicht zurück.

Khorena

Khorena und ihr Gefährte Jallik sind die beiden gleichberechtigten Anführer der Bande. Sie ist ein Schritt und vier Spann groß, muskulös und trägt ihr schwarzes Haar zu einem Pferdeschwanz gebunden. Ihre sonnengebräunte Haut deutet an, daß sie ein raues Leben in der Wildnis führt. Rau ist auch ihr Gebaren, so, wie es einem Räuber zu eigen ist. Dennoch scheint sie übermäßige Grausamkeit zu meiden. Für gewöhnlich ist Khorena mit einer ärmellosen Ledertunika, einer Lederhose und leichten Stiefeln bekleidet. Mit Schwert und Bogen weiß sie gut umzugehen.

Khorena verdingt sich oft als Führerin durch die Sümpfe südlich Havenas. Ihr kommt es dabei weniger auf den Lohn an, als auf die Möglichkeit, die ihr Anvertrauten irgendwo vom Piratengesindel überfallen zu lassen. Bisher fiel dies nicht auf, da sie einige Gruppen auch wieder nach Havena zurückführte. Wenn man nach denen fragt, die nicht mehr gesehen wurden, erhält man die Auskunft, daß sie sich in einem Küstendorf von ihrer Führerin getrennt haben.

Khorenas Werte:

MU: 14	AG: 3	Stufe: 7	Alter: 39
KL: 12	HA: 7	MR: 5	Größe: 1,80
CH: 12	RA: 5	LE: 54	Haarfarbe: schwarz
GE: 14	GG: 8	AE/KE: --	Augenfarbe: blau
KK: 12	TA: 1	AT/PA: 13/12	(Schwert)

Schleichen: 10, Schußwaffen: 11, Wildnisleben: 12

Jallik

Jallik ist etwas größer als Khorena und ebenso kräftig. Ein dichter dunkelblonder Vollbart umrahmt sein Gesicht. Sein Haupthaar fällt dagegen etwas spärlicher aus. Nur ein schmaler Kranz ist von der einstigen Pracht geblieben. Auffällig ist eine gezackte Narbe, die sich über den gesamten rechten Unterarm zieht. Egal, wie Jallik sich auch kleidet, er trägt dazu stets seine reichlich mit diversen Tierzähnen verzierte Lederweste.

Auch Jallik ist zwar ein rauher Gesell, ihn als grausam zu bezeichnen wäre aber übertrieben. Solange er der Anführer ist, wird kein Gefangener getötet. Er zieht es vor, die Opfer gehörig einzuschüchtern und dann laufen zu lassen. Viele verraten schon aus Angst nichts, und andere, weil sie nichts wissen, denn sie wurden mit verbundenen Augen ins Lager und aus dem Lager herausgeführt.

Jalliks Werte:

MU: 14	AG: 4	Stufe: 6	Alter: 42
KL: 11	HA: 4	MR: 2	Größe: 1,85
CH: 11	RA: 5	LE: 49	Haarfarbe: braun
GE: 12	GG: 8	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 13	TA: 2	AT/PA: 13/11	(Schwert)

Schleichen: 10 Wildnisleben: 11 Schußwaffen: 10

Xerber Einhand

Xerber verlor seine linke Hand auf Retos Maraskanfeldzug. Die Schrecknisse des Krieges haben ihn zu einem unberechenbaren und grausamen Mann gemacht, was oft zu Streit mit Jallik und Khorena führt. Einhand setzt sich dafür ein, daß mit allen Gefangenen kurzer Prozeß gemacht wird, damit sie das Lager nicht verraten können. In diesem Punkt verfügt er auch über eine gewisse Anhängerschaft unter den Piraten.

Xerber ist von kleiner und gedrungener Gestalt. Sein früh ergrautes Haar läßt ihn älter erscheinen als er ist, und ein Blick aus seinen eisgrauen Augen ließ schon manch armes Opfer um sein Leben bangen.

Xerbers Aufgabe ist die Führung des Flußkahns, mit dem

andere Schiffe auf den Mündungsarmen gekapert werden. Seit neuestem gibt es Gerüchte, daß Xerber Jallik ermordet und sich selber zum Anführer der Deltapiraten aufgeschwungen habe. Khorena verließ daraufhin die Bande und schwor dem Einarmigen Rache für den Tod ihres Geliebten.

Xerbers Werte:

MU: 14	AG: 3	Stufe: 7	Alter: 55
KL: 11	HA: 4	MR: 5	Größe: 1,62
CH: 9	RA: 3	LE: 51	Haarfarbe: grau
GE: 14	GG: 9	AE/KE: -	Augenfarbe: blau
KK: 11	TA: 2	AT/PA: 12/12	(Säbel)

Pagol, Ailke, Adran und die anderen

Der Koch Pagol wurde zusammen mit seiner Frau Ailke und seinem Herrn, einem nostrischen Baron, vor 18 Jahren gefangen genommen. (Damals trat die Bande noch nicht in Albernia, sondern an der nostrisch-andergastischen Grenze auf.) Während man den Baron gegen ein Lösegeld wieder freiließ, hielt man das Ehepaar wegen seiner Kochkünste zurück. So sorgen die beiden jetzt für das leibliche Wohl der Piraten. Eine Gelegenheit zur Flucht bot sich damals nicht, auch wußten die beiden kaum, wie sie so etwas anzustellen hätten. Jetzt, im Sumpf, haben sie keine Hoffnung mehr, so sehr sie sich auch wünschen, endlich von dem Gesindel loszukommen.

Neben Khorena, Jallik und Xerber leben noch zwölf andere Piraten im Lager, darunter auch Adran, Pagols und Ailkes Sohn. Der heute Siebzehnjährige wuchs unter den Räufern auf. Er kannte nie etwas anderes, und jetzt ist er einer von ihnen, obwohl Pagol und Ailke sich größte Mühe gaben, dies zu verhindern. Sie setzen immer noch große Hoffnung in den hübschen Jüngling und würde deshalb niemals ohne ihn fliehen. Auch Adran liebt seine Eltern, fühlt sich aber auch gleichzeitig Khorena und Jallik verpflichtet.

Werte eines Piraten:

MU 12; **LE** 30; **MR** 0; **AT/PA** 10/9 (Schwert oder Speer)

Die kleine Karte auf Seite 19 zeigt das Piratennest. Die Hütten 1 und 2 sind Mannschaftsunterkünfte, wobei Gefangene im tür- und fensterlosen Anbau von der zweiten Hütte untergebracht werden. Haus 3 gehört Khorena und Jallik. Als einziges im Lager hat es zwei Räume, von denen der hintere den Anführern als Schatzkammer dient. In der vierten Hütte befindet sich die Küche und damit das Reich von Pagol und Ailke. Die Felder und Gärten hinter dem Haus werden auch von den beiden bewirtschaftet, wobei ihnen von Fall zu Fall auch einer der Piraten hilft.

Moorfänger

Von den Moorfaengern: Der Moorfaenger ist eyn gar greulich Unthier, das wohl der Namenlose in Sumus Leyb gepflanzt hat. Ploetzlich und geschwind wie Praios' Blitze tauchen seyne Arme aus dem Sumpfe auf und ziehen manch wackren Mann in die Tiefe, wo er dann sieben Jahr und sieben Tag lang verdauet wird. Niemand jemals des Ungehuers Corpus sah, ist er doch zu seyner Gaenze vom Morast verstecket. Wahrscheynlich, so sagen die weysen Leut aus Kuslik, erstreckt er sich über mehr denn hundert Schritt und ist von hundert und aberhundert der weychen Arme bedeckt. So kann man selbst weyt von der Stelle stehen, wo sich eyn solch Tentakulum zeygt, und hat doch keyn Gewißheyt, dasz nicht ein zweytes von hinten zupacket.

Getreulich bewiesen ist aber, daß eyn Scheyb vom Arm, getrocknet, in Leder genäht und um den Halse getragen, eynes jeden Seel vor dem Namenlosen schützt. Trägt man eyn Handschuh aus der Haut, kann man gar die Excremente eynes Daemons berühren, ohn Furcht vor der Duglumsfaul. Naehet man sich aus dem Leder eyn Augenbind, ist man fortan für Drachenthier und Kobold unsichtbar. Eyn Skrupel vom Fleysch genossen, bringt eyne siebentägig Uebelkeyt, schützt aber sieben Woch vor Rotem Rotz, Zorganpest und Schweißausbruch. Der Tran des Unthiers ist dem Haarwuchs zutraeglich.

(Aus Premis Tierleben, verfaßt vom Hesindepriester Ragnar Hjalgardsson im Jahre 13 v. H.)

Der Moorfänger im Spiel:

Obiger Text zeigt, wie sehr aventurische Wissenschaft und Realität manchmal auseinander klaffen. Während wir den zweiten Abschnitt gar nicht in Frage stellen wollen, so doch den ersten. Der Moorfänger gehört zur Familie der Krakenmolche. Im Gegensatz zum Zwergkrakenmolch lebt er ausschließlich als Einzelgänger im Morast der Aventurischen Moore, vollkommen vor den Augen seiner Beute verborgen. Nur während der Paarungszeit im Ingerimm oder wenn ihm sein Sumpfloch zu klein geworden ist, zeigt sich der Moorfänger an der Oberfläche. Ein erwachsenes Tier hat acht Tentakel, die bis zu drei Schritt lang werden. Sein Körper ist so groß wie zwei Havener Bierfässer. Außerdem verfügt das Tier noch über einen Atemrüssel, den es jede Viertelstunde kurz zum Luftholen aus dem Loch herausstreckt. Mit seinen feinen Tastaaren spürt es jede Bodenerschütterung und ist so in der Lage, blitzschnell und treffsicher ein Beutetier zu fangen.

Der Moorfänger ist wesentlich robuster als sein kleinerer Verwandter. Wegen seiner außerordentlich kräftigen Arme kann er sich an Land schneller fortbewegen. Zudem bedarf es zwanzig SP, um einen Arm abzutrennen.

Werte:

MU 15; **AT** 15; **PA** 2; **LE** 80; **TP** 3 SP/KR (umschlingen), 1W6+6 (Schlag); **MR** 5; **MK** 45

Hat der Moorfänger ein Opfer gefangen, kann es sich mit einer GE-Probe +6 (+7, +8 usw) selber befreien.

Efferds Vergeltung

von

Frank Pfeifer und Michelle Melchers

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 4-7
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 14 Jahren

Ein Tag in Havena

Allgemeine Informationen:

Es ist ein schöner Rohalstag im Monat der Travia. Zwar weht eine frische Brise vom Meer her und die Nächte sind auch schon empfindlich kühl, doch heute rufen die goldenen Strahlen der Sonne Erinnerungen an den hinter euch liegenden Sommer wach.

In Havenas Gassen herrscht buntes Treiben. Die Erntezeit läßt Bauern der näheren Umgebung auf die Märkte strömen, um ihre frischen Feldfrüchte feilzubieten, Händler von nah und fern bereichern das Angebot um allerlei fremdländische Spezereien. Für alle ist der Traviamonat eine Zeit des Überflusses, des Schwelgens nach der anstrengenden Erntezeit, und ein jeder feiert, so gut er nur kann, steht doch der grimmige Winter mit seinen Entbehrungen ins Haus.

Auch der Hafen bietet allerlei zu sehen: große Handelsschiffe, die ein- und auslaufen, bummelnde Matrosen aus allen Windrichtungen, Fischer, die ihre Netze flicken, ihren morgendlichen Fang für die Räucherstube vorbereiten oder ihre Boote rechtzeitig vor den heftigen Herbststürmen für den Winter rüsten.

Ihr wollt euch in Havena von den hinter euch liegenden Strapazen des letzten Abenteuers erholen. Müßig schlendert ihr durch die weitläufigen Hafenanlagen, nascht hin und

wieder aus einer Tüte kandierter Früchte und verfolgt gespannt das Treiben um euch herum. Interessiert beobachtet ihr, wie die Schauerleute einen dickbauchigen, dreimastigen Holken, die "Perle von Festum", entladen. Unter aufmunternden, rhythmischen Gesängen, versehen die Männer und Frauen ihre schwere, anstrengende Arbeit.

Schließlich schlendert ihr weiter durch Gassen rotziegeliger Speicherhäuser, als ihr plötzlich einen unmenschlich hohen, schrillen Schrei vernehmt, der euch die Haare zu Berge stehen läßt.

Spezielle Informationen:

Der Schrei kam aus einem der Speicherhäuser in der Nähe der Helden. Es sollte keinerlei Schwierigkeiten bereiten, das richtige Gebäude ausfindig zu machen, denn die Tore des betreffenden Hauses sind lediglich angelehnt, und man kann bequem ins Innere des Gebäudes spähen, ohne eine Entdeckung fürchten zu müssen. Die durchgehend etwa 12 Schritt hohen, aus roten Ziegeln gemauerten Lagerhäuser sind alle mit einem großen, zweiflügeligen Tor zur Landseite sowie drei übereinanderliegenden, etwa mannshohen Luken zur Hafenseite und einem hölzernen Kran (ebenfalls zum Wasser hin) versehen.

Eine schändliche Szene

Allgemeine Informationen:

Im Inneren der Halle bietet sich euch folgender Anblick: Unweit der Luke zum Hafen, befindet sich ein etwa vier Schritt breiter und drei Schritt tiefer, mannshoher Verschlag, mit einer kaum einen Schritt hohen, geöffneten Klappe.

In der Mitte der Halle steht eine elegante, dunkelgestrichene Sänfte, zu der vier Träger und zwei Bewaffnete in blauer Livree gehören. Auf dem Schlag der Sänfte befindet sich ein Wappen, welches ein goldenes, geflügeltes Pferd, umrahmt von einem Lorbeerkrantz, zeigt. Wer sich in der Sänfte befindet, könnt ihr nicht erkennen.

Davor stehen, flankiert von drei Bewaffneten, zwei zwar eindeutig humanoide, aber nichtsdestotrotz äußerst fremdartige Wesen. Ihre Haut ist von einem milchigen, bläulichen Weiß, ihr hüftlanges, wirres Haar schimmert in den verschiedensten Grüntönen. Auch die Gesichtszüge der Wesen tun ein übriges zu dem befremdlichen Eindruck, den sie auf euch machen: Die Augen sind auffallend groß, die Wangenknochen ungewöhnlich breit und die Lippen wulstig.

Man hat den beiden - es handelt sich allem Anschein nach um einen Mann und eine Frau dieser fremdartigen Spezies - große feuchte Leintücher übergeworfen.

Einer der Wächter hält eine lange, dünne Kette in der Hand, mit der die beiden Wesen am Hals aneinandergekettet sind. Ein in elegante, dunkle Gewänder gehüllter Mann mit einem

breitkrepmpigen, federgeschmückten Hut redet gestenreich auf die Insassen der Sänfte ein. Aus den Wortfetzen, die ihr aufzuschnappen vermögt, schließt ihr, daß es sich um ein Verkaufsgespräch handelt: Der Händler preist seine "menschliche Ware" in höchsten Tönen.

Meisterinformationen:

Bei den bedauernswerten Geschöpfen, die dort verschachtet werden sollen, handelt es sich um ein Neckerpärchen, welches den "Lapislazuli" vor der Küste Havenas in die Netze gegangen ist.

Genauer über die seltsamen Meermenschen entnehmen Sie bitte den "*Kreaturen des Schwarzen Auges*", bzw. dem "*Alberniaheft*" dieser Box.

So Ihre Helden noch niemals zuvor einen Ozeaniden zu Gesicht bekommen haben, lassen Sie sie getrost im Unklaren darüber, um was für Wesen es sich genau handelt. Ansonsten können Sie, entsprechend der Erfahrung Ihrer Gruppe (z.B. wenn sie es schon einmal einem Risso, Ziliten oder gar einem Necker begegnet sind), die Informationen bemessen.

Allgemeine Informationen:

Auf einen Wink des Kunden bedeutet der Händler zweien seiner Wachen, die Meermenschen näher an die Sänfte



heranzubringen. Ergeben trotten die Ozeaniden näher. Erst als eine ringgeschmückte, bleiche Hand sich aus der Sänfte herausschlängelt, um die Körper der Ozeaniden prüfend zu betasten, kommt Leben in den männlichen Neck. Mit wildem Zischen schlägt er die Hand des Käufers beiseite. Die Wachen reagieren prompt und hart: Während der Händler eilige Entschuldigungen stammelt, treiben sie den Necker mit derben Schlägen von der Sänfte weg und zu dem Verschlag hinüber. Zunächst wehrt sich der Neck noch heftig, schlägt wütend unter Gezische und Gebrüll nach seinen Peinigern, doch da er keine Chance hat, fügt er sich schließlich mit hängendem Kopf in sein Schicksal.

Als die Meerfrau sieht, wie es ihrem Gefährten ergeht, sinkt sie erschrocken zu Boden, hebt schützend die zierlichen Hände über ihren Kopf und stößt ein animalisches, schrilles Geheul aus, das ihr als den Laut erkennt, der euch hierher gelockt hat.

Meisterinformationen:

Wenn es eines gibt, das einem ordentlichen Helden zuwider ist, dann ist das der Sklavenhandel. Wir wollen hoffen, daß Ihre Gruppe nicht gerade die unrühmliche Ausnahme macht.

Auch die Frage, ob es sich bei Neckern um Menschen oder doch um Tiere handelt (deren Verkauf wohl wenig verwerflich ist), kann später erörtert werden. Hier befinden sich zwei arme Kreaturen in Not!

Wenn die Helden, wie auch immer, das Lagerhaus (siehe Plan 1: Das Speicherhaus) stürmen, wird der Händler nicht

lange zögern und das Weite suchen. Er versucht zwar, die Necker mit sich zu zerren, doch gebärden sich diese so apathisch und teilnahmslos, daß er es schließlich aufgibt (wenn die Helden ihm zu nahe rücken) und ohne seine kostbare Ware flieht. Seine Wachen (Werte s.u.) decken nach Kräften seinen Rückzug, und versuchen dann gleichfalls zu fliehen.

Sie sollten dafür sorgen, daß es dem Sklavenhändler gelingt zu entkommen. Die Helden sind redlich mit den insgesamt 5 Wachen und dem Gefolge der Sänfte beschäftigt, während der Händler ein loses Brett in der Hauswand zur Seite schiebt und durch die Lücke entschlüpft. Eine Verfolgung erweist sich als zwecklos: Flink wie ein Wiesel entschwindet der Sklavenhändler im Gewühl des Hafens.

Die Begleiter der Sänfte tun alles, was in ihren Kräften steht, um ihre Herrschaften vor den "gemeinen Räubern" zu schützen, die Wachen mit mehr, die Sänfenträger (vier mittelgroße, blondgelockte Männer, Anfang zwanzig, die optisch wie ein erlesenes Vierergespann vortrefflich zueinander passen) mit weniger Erfolg.

Kämpfen die Leibwachen zumindestens, bis sie ernstlich verwundet sind, ergeben sich die Träger schon beim ersten schmerzhafteren Treffer. Sie sind in keiner Weise im Kampf geübt und stellen sich nur, um sich nicht den Zorn ihrer Herrschaften zuzuziehen.

Die Herrschaften werden die Helden erst dann zu Gesicht bekommen, wenn einer von ihnen die Sänfte öffnet, um hineinzusehen. Sie werden keinesfalls aktiv am Kampf

teilnehmen, noch sich zur Wehr setzen, wenn es den Helden gelingt, sich zur Sänfte durchzukämpfen.

Auch die Necker werden unter keinen Umständen am Kampf teilnehmen, sondern sich von dem Trubel zurückziehen und sich in eine Ecke kauern. Später dann, wenn sie sich unbeobachtet glauben, versuchen sie, sich davonzustehlen, um ins Hafenbecken zu springen. Erwähnen Sie dies nur, wenn einer der Helden ausdrücklich nichts anderes tut, als die Ozeaniden im Auge zu behalten. Ein plötzlicher Angriff eines der Wächter mag aber genügen, um die Aufmerksamkeit des Helden zu binden.

Auch sollten Sie nicht erwähnen, daß die Necker entflohen sind, bevor nicht ein Spieler ausdrücklich danach fragt.

Die Werte der Bewaffneten:

MU13; KL11; CH 11; GE14; KK 14; LE 50; AT 14; PA 12; RS3 (Lederrüstung); TP1W+4 (Säbel, Speer); GST1; AU65; MR4; MK20

Die Werte der Sänfenträger:

MU 10; KL 11; CH 13; GE 12; KK 13; LE 30; AT 8; PA 7; RS 1; TP 1W+2 (Fäuste, improvisierte Waffen) GST1; AU 40; MR 0; MK10

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr es geschafft: Alle eure Widersacher liegen überwältigt am Boden, doch just im Moment des Triumphes kommt der schwere Tritt genagelter Stiefel herangepoltert! Die Stadtgarde, genauer, eine Abteilung von 12 Mann Stärke, rückt an, gefolgt von einer Horde Schaulustiger. Ob ihr es einem dieser Neugierigen oder gar dem geflohenen Händler zu verdanken habt, daß eure Befreiungsaktion auf öffentliches Interesse gestoßen ist - ihr wißt es nicht.

Der Weibel der Wache, Jergella Immericke, hat die Situation auch schnell im Griff. Die Helden werden gepackt und die scheinbar Überfallenen aus der mißlichen Lage befreit.

Meisterinformationen:

Jergella bemüht sich redlich, herauszubekommen, was hinter dem feigen Überfall steckt. Ausgiebig und höflich befragt sie die hohen Herrschaften in der Sänfte: Edella, die Frau des Pferdehändlers Troller Perwinge und deren älteste Tochter Aldrawinia. Daß deren Sichtweise der Dinge sich nicht im Geringsten mit der der Helden deckt, muß wohl nicht noch extra erwähnt werden.

Aufgebracht erzählen die beiden, daß sie und ihr Gefolge bei einem Spaziergang am Hafen von "jenen Schurken" überfallen und in diese Halle gezerrt worden wären. Praios möge wissen, was man ihnen angetan hätte, wären nicht die tapferen Gardisten zu ihrer Rettung herbeigeeilt (bei diesen Worten erhält jeder Gardist einen Dukaten aus dem Geldbeutel der Dame).

Aber auch ohne die goldene Gabe sollte den Helden eines klar sein: Die Damen Edella und Tochter sind angesehene Bürger der Stadt Havena, und als solche gilt ihr Wort ein Vielfaches mehr als das der Helden, dieser dahergelaufenen Herumtreiber.

Zudem bestätigen sowohl Wachen wie auch Sänfenträger die Erzählung der Herrschaften.

So ist dann Jergella auch gerne bereit, die - zugegeben nicht besonders glaubwürdige - Geschichte der Damen zu schlucken. Etwaige Zwischenrufe und Richtigstellungen der Helden werden scharf unterbunden oder so verdreht, daß sie die Erzählung der Patrizierinnen sogar zu bestätigen scheinen. Gewarnt seien die Helden davor, ihrerseits die Bürgerinnen zu beschuldigen (z.B. des Sklavenhandels), dies könnte ins Auge gehen.

Falls sich die Helden Hilfe seitens der Necker erhoffen, müssen sie erleben, wie sich diese Hoffnung schnell trübt. Entweder sind die Meermenschen verschwunden (Edella wird nie und nimmer zugeben, daß sich Necker in der Halle befunden haben und die u.U. recht wirren Beschreibungen der Necker, die die Helden abgeben, tun ein Übriges, ihre Glaubwürdigkeit zu erschüttern), oder sie haben sich in einer Ecke verkrochen und lassen alles, was jetzt auf sie zukommen mag, teilnahmslos über sich ergehen. Sie machen keinerlei Versuch, (z.B. durch Gesten) den Helden zu helfen. Alles in allem eine häßliche Situation für Ihre Helden, doch sollten diese den Kopf nicht hängen lassen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem sich Weibel Jergella ein Bild der Lage gemacht hat, gibt sie Befehl, die Damen nach Hause zu geleiten und euch zum Stadtturm zu schaffen. Sollten die Necker nicht geflohen sein, werden diese zum Efferdtempel gebracht.

Im Stadtturm unterzieht man euch einer langwierigen Befragung nach euren Namen, woher ihr kommt, wohin ihr wollt, was ihr in Havena macht, etc, etc. Nach schier endlosen Stunden läßt man euch dann aber doch wieder frei (scheinbar ist die Weibelin sich nicht mehr so sicher, ob die Geschichte so stimmt, wie sie Edella geschildert hat), wenn auch mit der scharfen Ermahnung, ja nicht wieder aufzufallen, einer zusätzlichen Geldstrafe und ohne eure Waffen. Diese könnt ihr euch wiederholen, wenn ihr die Stadt verläßt.

Meisterinformationen:

Bemessen Sie die Höhe der Strafe danach, ob Ihre Helden gegenüber der Obristin oder den Patrizierdamen ausfallend oder gar tötlich geworden sind. Je wüster die Beschimpfung, desto empfindlicher wird der Beutel geschöpft (Sie sollten Ihre Helden aber nicht bis auf den letzten Heller ausrauben!). Es stellt für die Charaktere kein Problem dar, sich neue Waffen zu beschaffen, vorausgesetzt, sie verfügen über eine noch ausreichend große Barschaft.

Odil Jobed

Allgemeine Informationen:

Als ihr den Stadtturm verläßt, kommt ein hünenhafter, schwarzhaariger Mann in einfacher Seemannskleidung auf euch zu. Er stellt sich als Odil Jobed vor, Schauermann im Havener Hafen. Er sei Zeuge der Ereignisse in der Lagerhalle gewesen, lobt euren Mut und euer beherztes Einschreiten und

wütet über die Blindheit der Gardisten, denen der klare Blick für Recht und Unrecht durch blinkendes Gold getrübt werde. Auf den Schreck eurer Verhaftung, lädt er euch auf ein Bier und eine warme Mahlzeit in eine Kneipe am Hafen, "Seetiger und Silberrochen", ein.

Meisterinformationen:

Odil Jobed zeigt großes Interesse für die Helden. Solch aufrechte und schlagkräftige Recken, die ihre efferdgefällige Gesinnung durch die beherzte Tat bewiesen haben, kommen ihm gerade recht, ihm bei seinen geheimen Geschäften behilflich zu sein.

Jobed gehört einem geheimen Bund mit Namen *Efferds Vergeltung* an, deren verschworene Mitglieder es sich zur Aufgabe gemacht haben, den götterlästerlichen Schurken das Handwerk zu legen, welche skrupellos die bedauernswerten Necker fangen und in die Sklaverei verkaufen, bzw. sie erwerben, um sie als lebendes Zierstück, wie ein exotisches Tier, zu halten.

Zu *Efferds Vergeltung* gehören etwa zwei Dutzend aufrechte Streiter, zumeist Fischer, Hafenarbeiter und andere Efferd verbundene Bürger, aber auch eine Efferdgeweihte, Ilarea Efferdtreu, und ein Angehöriger eines bedeutenden Havener Patrizierhauses, Istfan Zykla, zählen zu der Verbindung.

Um Ihnen deutlich zu machen, was *Efferds Vergeltung* zusammengeführt hat, hier die vorherrschenden Motive der Bundesmitglieder für ihren Kampf gegen die Sklavenhändler:

Da wären einerseits natürlich die Gegner einer jeden Form von Sklaverei, die sich strikt dagegen verwehren, daß Necker von ihren Häschern eher als Tiere, denn als Menschen angesehen werden.

Eine große Rolle spielt aber auch der Efferdglaube. So viel Wasser den Großen Fluß seither auch hinuntergeflossen sein mag, die große Katastrophe von Havena im Jahre 291 v. H. bleibt unvergessen. Damals haben die Götter in einem grausamen Zeichen dargestellt, was es bedeutet, sich ihren Zorn zuzuziehen, und noch heute gemahnen die vielen unter Wasser liegenden Ruinen daran, welches Schicksal jenen droht, die sich gegen den mächtigen Gott der Meere versündigen.

Necker gelten nämlich im Volksglauben als Kinder des Efferd, die ihm lieb und teuer sind. Wenn die Meerwesen aber von Menschenhand gequält und mißbraucht werden, dann werde der Zorn des Gottes Havena unweigerlich aufs Neue treffen und kein Sterblicher zur Strafe für den neuerlichen Frevel lebend davonkommen. Dann werde Efferd die Stadt endgültig in sein Reich verwandeln, daß auch kein Mensch mehr je dort leben könne.

Ein Großteil der Angehörigen von *Efferds Vergeltung* ist der Überzeugung, daß allein die Befreiung der Necker aus der Stadt und die Bestrafung all jener, die an dem schändlichen Treiben beteiligt waren, Efferd zu besänftigen vermögen.

Ein anderes Motiv hat ebenfalls mit dem großen Erdbeben

zu tun, denn etliche Bürger glauben fest, daß es sich bei den Ozeaniden um die fleischgewordenen Seelen all jener handelt, die bei dieser Katastrophe ertrunken, aber als Geister in der Welt verblieben sind, um die Menschen an die damaligen Ereignisse zu gemahnen. In ihrer Überzeugung gilt die Nähe dieser Geister als böses Omen: Wenn es einmal mehr Necker denn Menschen in Havenas Straßen gäbe, werde ein großes Unglück über die Stadt hereinkommen. Ein jeder aber, der Meermenschen in die Stadt schaffe, habe ein Interesse an deren Untergang und sei im Namen der Zwölfe zu bestrafen.

Wann immer sich eine Gelegenheit bietet, schreitet *Efferds Vergeltung* zur Tat und befreit gefangene Necker aus der Sklaverei. Bisweilen gelingt es sogar, zu verhindern, daß den Häschern weitere Ozeaniden in die Netze gehen. Es ist nicht ganz einfach, die Häuser ausfindig zu machen, in denen Necker gehalten werden. Zwar ist es nicht Gesetz, daß der Besitz von Neckern als Sklavenhaltung gilt und somit verboten ist, doch hat sich der Fürst mit Abscheu über dergleichen geäußert, und es bleibt abzuwarten, wie lange es noch dauern wird, bis ein fürstliches Edikt den Besitz von Neckern unter Strafe stellt. So hausiert niemand auf der Straße damit, daß er eine Nixe sein eigen nennt, und führt das wertvolle Eigentum nur solchen vor, die dies zu schätzen wissen.

Aus diesem Grunde, aber auch, weil es den Angehörigen von *Efferds Vergeltung* sonst kaum gelänge, in die gutbewachten Patrizierhäuser einzudringen, um die Necker zu befreien, unterhält man enge Kontakte zu einigen Einbrechern und Dieben. Diese sind den Verschwörern behilflich, in die Häuser einzudringen, belohnen sich aber für diese "gute Tat" gleichzeitig mit Beutestücken aus dem Besitz der Patrizier.

Ungewollter Nebeneffekt ist die Tatsache, daß die Ausgeraubten bisher glaubten, daß sie lediglich Opfer gewöhnlicher Diebe geworden wären und so niemand *Efferds Vergeltung* auf die Spur kommen kann. Dies wird nicht mehr lange der Fall bleiben, denn die Sklavenhändler ahnen, daß die Überfälle kein Zufall sein können. Und auch die Garde ist erpicht darauf, der "Stecherbande" das Handwerk zu legen, wie man die Einbrecher gemeinhin genannt hat.

Allgemeine Informationen:

"Seetiger und Silberrochen" ist eine ganz gewöhnliche, zu jeder Tageszeit heftig frequentierte Hafenschenke.

Fischernetze und präparierte Riesenfische und Seeigel zieren Decke und Wände, das Mobiliar ist dem einer Kapitänskajüte nachempfunden. Vor allem ein farbenprächtiges Bild von einem stolzen Dreimastsegler, der "Efferdbraut", hat es euch angetan.

Odil führt euch an einen etwas abseits stehenden Tisch und bestellt Eintopf und Bier.

Während ihr gemeinsam eßt, läßt er nicht ab, eure mutige Tat zu loben und sich voller Abscheu über die Machenschaften der reichen Bürger zu äußern.

Auch über Troller Perwinge, einen reichen Havener Pferde-

händler, äußert er sich mit tiefster Verachtung, Perwinge sei ein Roßtäuscher übelster Art, der all sein Geld Betrügereien verdanke und der manchen aufrechten Menschen mit seinen Machenschaften schon in den Ruin getrieben habe.

Meisterinformationen:

Jobed bezieht nicht umsonst für seine Sache so vehement Stellung. Er will in Erfahrung bringen, wie die Helden zu der Sache stehen und vorsichtig erkunden, ob die Helden bereit wären, selbst an der Befreiung der Necker mitzuwirken. Sollten sich die Helden dazu positiv äußern, nimmt er sie mit zu einem Freund...

Er wird aber keinesfalls preisgeben, daß es den Bund *Efferds Vergeltung* gibt.

Zumindest wird Odil den Helden aber den Namen des Schurken nennen, der die Necker am Hafen verschachern wollte. Es handelt sich um einen Mann namens Kaltylak, den Verwalter und engen Vertrauten des Patriziers Merka von Pekkarin.

Sollten die Helden schon öfter in Havena gewesen sein, werden sie sich mit einer einfachen, gelungenen Klugheitsprobe daran erinnern, daß man den Namen Pekkarin in einem Atemzug mit Sklavenhandel und Schurkereien nennt. Sein Reichtum rührt in erster Linie von dunklen Geschäften her, unter anderem vom Handel mit Neckern, den er bis vor einigen Jahren noch durchaus offiziell betrieben hat.

Die Helden können sich aber leider auch daran erinnern, daß es beinahe an Selbstmord grenzt, sich mit dem einflußreichen und skrupellosen Patrizier anzulegen.

Der Auftrag

Allgemeine Informationen:

Odil führt die Helden in ein heruntergekommenes Viertel von Fischerort.

Durch schmutzige, ungepflasterte Gassen führt ihr Weg, vorbei an heruntergekommenen Lehmhäusern und armseligen Hütten. Vor den Häusern gehen die Bewohner ihren Geschäften nach, viele Frauen sitzen vor der Tür und spinnen Garn oder bereiten die abendliche Mahlzeit vor, Fischer flicken ihre Netze oder nehmen ihren Fang aus. Magere Köter streiten sich um die Überreste.

Eine Horde Kinder hält in ihrem Spiel inne und gafft den Helden neugierig hinterher.

Schließlich gelangen sie an ihr Ziel, Fischer Janesch Torglings Haus, einem wenig einladenden, einstöckigen Holzbau, dem der Wind durch die Ritzen pfeift.

Vor der Tür sitzt Torglings Frau Jescha und entschotet Bohnen. Ihr jüngstes Kind wiegt sie auf dem Schoß. Der etwa 25-jährigen, dunkelhaarigen Frau ist anzusehen, daß das Schicksal ihr kein allzu leichtes Los beschert hat: Trotz ihrer Jugend ist ihr Gesicht zerfurcht, und sie wirkt sehr abgekämpft.

Jescha erhebt sich, als sie Odil sieht und begrüßt ihn freund-

lich. Die Helden mustert sie mißtrauisch.

Auf Odils Frage, wo ihr Gemahl zu finden sei, weist sie auf einen kleinen Holzschuppen neben dem Haus.

Das Bootshaus

Allgemeine Informationen:

In dem dunklen, etwa 4 x 7 Schritt großen Schuppen seht ihr einen kleinen, drahtigen Mann, etwa 30 Jahre alt, der dabei ist, sein Boot zu kalbfatern.

Janesch blickt euch fragend an, doch seine Miene hellt sich schnell auf, als er Odil Jobed erkennt.

Jobed stellt euch als "ein paar Freunde, die das Herz sicherlich am rechten Platz haben" vor.

Daraufhin mustert Janesch einen jeden von euch eindringlich, dann, als sei er zufrieden mit dem Ergebnis, bittet er euch, ihm in sein Haus zu folgen.

Janeschs Haus:

Allgemeine Informationen:

Das Innere der Hütte entspricht ihrem Äußeren: Es ist zugig, düster und die kärgliche Einrichtung trägt auch nicht gerade zur Behaglichkeit bei. Außer einem Tisch und zwei Bänken sowie einer Truhe gibt es keine weiteren Möbelstücke. Der hintere Teil des Raumes ist durch einen groben Umhang abgeteilt, dahinter scheinen sich die Bettstätten der Familie zu befinden. Einziger Schmuck des Raumes ist ein kleiner Efferdaltar auf einem Sims.

Ein kleiner, gemauerter Herd ist Kochstelle und Wärmequelle zugleich. Euch fällt auf, daß dieser Herd, im Gegensatz zum restlichen Inventar, relativ neu und auch teuer wirkt. Rußspuren an den Wänden beweisen, daß bis vor kurzem hier noch eine offene Feuerstelle gewesen sein muß.

Spezielle Informationen:

Nachdem man sich bekannt gemacht hat, unterhalten sich Janesch, Odil und die Helden erneut über den unseligen Sklavenhandel. Vor allem Janesch versteht es meisterlich, die Leiden der gefangenen Necker, die der Willkür und Grausamkeit ihrer gottlosen Besitzer hilflos ausgeliefert sind, zu schildern. Auch die Konsequenzen dieses Frevels, Efferds schreckliche Strafe, vermag er trefflich und sehr eindringlich zu vermitteln. Euch wird richtig mulmig dabei, als ihr euch ausmalt, was der gewaltige Meeresgott in seinem Zorn mit Havena anstellen wird.

Nachdem sie Vertrauen zu den Abenteurern gefaßt haben, lassen Janesch und Odil im Verlauf des Gesprächs durchblicken, daß sie zu einer Organisation gehören, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Necker zu befreien und aus der Stadt zu bringen. Nach und nach enthüllen die beiden die Hintergründe über die Aktivitäten von *Efferds Vergeltung*. Auch erwähnt Janesch zum ersten Mal den Namen unter dem ihre Gegenspieler, die Sklavenhändler, in einschlägigen Kreisen bekannt sind, "Lapislazuli", nach jenem Edelstein, der es

den Ozeaniden erlaubt, mehrere Tage ohne Wasser zu überleben.

Meisterinformationen:

Odil und Janesch verschweigen gegenüber den Helden, daß ihre Verbindung sich der Hilfe von Dieben bedient, um ihre Ziele zu erreichen. Auf Fragen der Helden, wie sie denn in die Häuser gelangen, antworten sie ausweichend, z.B. "wir haben da unsere Leute" und "Efferd hat viele Freunde".

Ebenso werden sie keinesfalls verlautbaren lassen, wer außer ihnen noch zu *Efferds Vergeltung* gehört.

Des weiteren müssen Sie noch folgendes wissen: Odil Jobed ist eine durch und durch ehrliche Haut, zudem hat er keine Familie und kommt mit dem, was er verdient, sehr gut aus. Er schätzt es zwar nicht, daß sich die Diebe bei ihren gemeinsamen Aktionen nebenher ihre Taschen füllen, nimmt es aber "für die Sache" in Kauf. Ohne dies würden die Diebe dem Bund auch nicht zur Verfügung stehen.

Ganz anders Janesch Torgling. Als Fischer weiß er durchaus, was Hunger bedeutet und hat nur zu oft Not und Armut erlebt. So ist es nur verständlich, daß er eines Tages bei einer Befreiungsaktion es den Dieben nachgetan hat, sein erstes Beutestück war eine silberne Gabel, die einem flüchtenden Dieb aus der Tasche gefallen war.

Seither hat er bei jedem Einbruch einige kleinere Wertgegenstände für sich abgezweigt und schätzt - allen Gewissensbissen zum Trotz - die beruhigende Gewißheit, über etwas Geld zu verfügen, so daß er seine Kinder nicht wieder vor Hunger weinen hören muß.

Torgling versteckt seine Schätze in einer Nische hinter einem Mauerstein in dem neuen Herd. Seine Frau weiß zwar, daß er *Efferds Vergeltung* angehört, ahnt aber nichts von Janeschs geheimen "Fischzügen".

Noch ein Wort zu "Lapislazuli": Wer genau zu den Sklavenhändlern gehört, weiß niemand zu sagen. Sicher ist, daß Merka von Pekkarin und sein getreuer Diener Kaltylak Dreh- und Angelpunkt der Organisation sind. Und wenn man weiß, wie viel Einfluß Pekkarin in Havena hat, sei es legal, im Ältestenrat und als einer der reichsten Bürger der Stadt, sei es durch seine, für einen Patrizier, mehr als guten Beziehungen zur Unterwelt, vermag man sich auszumalen, daß es nicht ungefährlich ist, zu *Efferds Vergeltung* zu gehören und diesem Mann ins Handwerk zu pfuschen.

Pekkarin kennt keine Skrupel, sich etwaiger Störenfriede auf die eine oder andere Weise zu entledigen.

Übrigens: Zumindestens bei Istfan Zykla, dem Patrizier in den Reihen von *Efferds Vergeltung*, mag neben der aufrechten Gesinnung auch ein wesentlich profaneres Ansinnen zum Tragen kommen, warum er sich den Verschwörern angeschlossen hat, nämlich seinen unliebsamen Konkurrenten, Merka von Pekkarin, loszuwerden.

Allgemeine Informationen:

Mitten im Gespräch springt Janesch plötzlich auf, rast zur Tür, reißt sie auf und brüllt: "Schieß op, Plankenpisser!"

Ein Junge, der an der Tür gelauscht haben mag, rennt wie von Dämonen gehetzt davon. Es gelingt euch aber nicht, ihn einzuholen.

Nach diesem Zwischenfall wirkt Janesch sichtlich besorgt. Odil vermag ihn aber zu beruhigen, und ihr setzt euer Gespräch fort.

Meisterinformationen:

Odil und Janesch versuchen, die Helden für ihre Sache zu gewinnen. Als aufrechte Gegner der Sklaverei (oberste Heldentugend) und gläubige Anhänger der Zwölfe (ebenfalls oberste Heldentugend/wahlweise durch Rastullah, Swafnir, etc. zu ersetzen) sollten Ihre Heroen auch Feuer und Flamme sein.

Wir hoffen nicht, daß Ihre Helden aus solchem Holz geschnitzt sind, daß sie für den Rest ihres Aufenthaltes in ihrer Kammer hocken bleiben, weil die Obristin der Garde sie gewarnt hat, noch einmal, aufzufallen.

Allgemeine Informationen:

Odil und Janesch sind hochofren, als ihr zustimmt, ihnen zu helfen. Janesch holt aus der Truhe ein Krüglein Schnaps vor und ihr begießt feierlich euren löblichen Entschluß. Außerdem nehmen euch die beiden Rächer in Efferds Namen noch das Versprechen ab, über die Organisation zu schweigen und ihren Namen bei niemandem und aus keinem Grund zu nennen.

Anschließend teilen Euch Odil und Jobed euren ersten Auftrag mit: Sie bitten euch, in der Nacht zum kommenden Wassertag einen befreiten Neck aus der Stadt zu schleusen und zum Strand zu geleiten.

Außerdem bietet Odil euch an, etwaige Auslagen, die ihr durch den Auftrag habt, zu übernehmen.

Spezielle Informationen:

Zum festgesetzten Tag werden die Helden sich zur dritten Morgenstunde vor der Taverne "Zum Ewigen Anker" mit Odil und einem weiteren Angehörigen der Organisation treffen, um Genaueres über den Fluchtweg zu erfahren.

Allgemeine Informationen:

Bevor Odil geht, gibt er den Helden noch augenzwinkernd eine Warnung mit auf den Weg: Sie sollten sich davor hüten, sich in eine hübsche Nixe oder einen schönen Neck zu verlieben, daraus könne nur Leid erwachsen. So schön die Necker auch seien, sie hätten alle doch nur das kalte Herz eines Fisches und könnten das heiße Feuer der Leidenschaft in der Brust eines Sterblichen nicht verstehen oder auch nicht ertragen.

Sobald Odil weggegangen ist, wird Janesch Licht in das Dunkel dieser Äußerung bringen. Odil habe sich selbst einmal unsterblich in eine junge Nixe verliebt, doch habe diese seine Gefühle, wohl auch aus Abscheu gegenüber der menschlichen Rasse, die sie ja nur als Peiniger kennengelernt habe, nicht erwidert. Die junge Nixe sei sicherlich auch ein Beweggrund für Odil, sich so vehement für *Efferds Vergeltung* einzusetzen.

Das nächtliche Treffen

Allgemeine Informationen:

Den folgenden Feuertag können die Helden nutzen, um ihre Ausrüstung zu vervollständigen, irgendwelchen Vergnügungen nachzugehen, oder auch ein paar Informationen über den Schurken Pekkarin und seinen Helfershelfer einzuholen.

Meisterinformationen:

Viel gibt es für die Helden allerdings nicht zu erfahren. Zwar wissen einige Leute in der Stadt (vor allem im Hafen) mit dem Namen "Lapislazuli" etwas anzufangen, doch beschränkt sich das, was die Helden herausbekommen können, auf etliche schaurige Geschichten über die Machenschaften der Sklavenhändler und vor allem ihrem Kopf, Merka Pekkarin. Die Helden werden eindringlich gewarnt, sich besser nicht mit dem berüchtigten Patrizier anzule-

gen, und zugleich mit Beispielen dafür bedacht, was all jenen blühte, die es doch gewagt haben.

Sie sollten versuchen, den Helden ein Gefühl der Ohnmacht gegenüber dem übermächtigen Kontrahenten zu vermitteln, nicht zuletzt, um sie in ihrem Entschluß, den Sklavenhändlern die Stirn zu bieten, zu bestärken.

Vergessen Sie auch nicht, zumindestens einen Gesprächspartner, den die Helden über "Lapislazuli" befragen, argwöhnisch auf ihre Fragen reagieren zu lassen. Selbst wenn es sich nur um einen Fischer handeln mag, der selbst zu *Efferds Vergeltung* gehört, und dem die neugierigen Fragen der Fremden nicht gefallen, den Helden sollte bewußt gemacht werden, daß es nicht ungefährlich ist, hinter "Lapislazuli" herzuschnüffeln.

Sollten die Helden gar versuchen, Genaueres über die Verschwörer zu erfahren, werden Odil und Janesch recht ungehalten reagieren...

In den Kanälen von Havena

Ein seltsamer Gefährte

Allgemeine Informationen:

Am frühen Morgen um die verabredete dritte Tagesstunde findet ihr euch in der Färbergasse ein.

Wenig später kommt Odil, die Kapuze seines Mantels tief ins Gesicht gezogen. An seiner Seite trägt er einen Säbel. Odil wirkt angespannt, nervös und ungewöhnlich schweigsam. Mit stummen Gesten bedeutet er euch, ihm zu folgen.

Hastig führt Odil euch durch die Gassen der Stadt, bis ihr schließlich in einen Innenhof gelangt.

Spezielle Informationen:

Als ihr den Hof betretet, ertönt ein seltsamer, hoher Pfiff, den Odil erwidert. Daraufhin löst sich eine vermummte Gestalt aus den Häuserschatten und kommt auf euch zu. Der in einen dunklen, bodenlangen Umhang gehüllte Fremde begrüßt Odil mit einem Kopfnicken. Euch mustert er aus seinen wässrig-blauen Augen, dem einzigen, was ihr von ihm erkennen könnt. Odil stellt ihn nicht namentlich vor, er sagt lediglich, es handele sich um "einen, dem die Verschwörer besonders nahe ständen".

Der Schauermann zeigt euch den Einstieg durch einen alten Brunnenschacht (in *Planquadrat E6*) zu den Katakomben unter der Stadt, eurem Fluchtweg mit dem befreiten Neck.

Meisterinformationen:

Bei dem vermummten Fremden handelt es sich um Hiamo, den Neck. Er hat die Aufgabe, die geraubten Necker zu beruhigen und ihnen mitzuteilen, daß sie in Sicherheit gebracht werden.

Hiamo ist ein Ozeanide, der sich sehr von seinen gewöhnlichen Artgenossen, so wie die Wissenschaft sie beschreibt, unterscheidet. Während "normale" Necker sich zumeist stumm in ihr Schicksal fügen, also die Sklaverei erdulden oder niemals auf die Idee kämen, ihren gefangenen Brü-

dern und Schwestern zu helfen, ist Hiamo ganz anders. Er hat den Menschen, die seinem Volk so viel Leid antun, den Kampf angesagt, und ist bereit, alles zu tun, um die versklavten Necker zu befreien, ja, selbst rohe Gewalt gegen die Peiniger ist ihm als Mittel recht, ganz entgegengesetzt zu der eigentlich friedfertigen Art der Meermenschen. Der Grund dafür liegt in Hiamos eigenem Schicksal: Einstmals war er selbst mit seiner Tochter in die Netze der Häscher gegangen. Was die beiden im Hause ihres Herrn an Quälereien erdulden mußten, ist unbeschreiblich. Vor allem Hiamos Tochter hatte unter immer neuen Grausamkeiten zu leiden, es machte ihrem Herrn besondere Freude, sie unter den Augen ihres Vaters zu peinigen, bis ihr Lebenswille schließlich brach, und sie zu Efferd heimging-

Hiamo, der dies mitansehen mußte, wurde von Trauer und Zorn überwältigt. Mit einem Schrei zerriss er seine Ketten und stürzte sich auf den Mörder seiner Tochter. Nicht eher ließ er von ihm ab, als bis dieser leblos am Boden lag, zerfetzt von Hiamos bloßen Klauen. Doch die Tat blieb nicht unentdeckt, Wächter, die das Geschrei ihres Herrn vernommen hatten, drangen auf den berserkenden Neck ein. Nur knapp gelang es ihm zu entkommen, schwer verwundet brach er am Strand zusammen. Dort fand ihn ein Fischer, der ihn zu der Efferdgeweihten Iarea Efferdtreu brachte. Es gelang ihr, Hiamos Wunden zu heilen. Seine Seele aber vermochte sie nicht zu kurieren.

Doch seither sind alle beide erbitterte Kämpfer für die Necker. Sie waren die ersten Mitglieder jenes Bundes, der sich *Efferds Vergeltung* nennt.

Hiamos Werte:

MU 13/20; KL 12/6; CH 12; GE 13/9; KK 14/19; LE 50; AT 13/17; PA 8/5; RS 1; TP W+4/2W+4 (Säbel); AU 60/80; MR12

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den Zustand

der Berserkerwut. Bedenken Sie bitte, daß Hiamo ganz anders reagiert als ein gewöhnlicher Neck. Er ist wesentlich mißtrauischer, aggressiver und entschlossener als seine Artgenossen. Hiamo hat sich daran gewöhnt, Kleidung zu tragen, um nicht mehr als nötig aufzufallen und ist sogar im Umgang mit dem Säbel geübt. Die Chance, daß Hiamo in Berserkerwut gerät, liegt bei etwa 20%.



Die Übergabe

Allgemeine Informationen:

Odil instruiert die Helden jetzt über den Fluchtweg durch die Katakomben. Kreidepfeile in Form eines Fisches markieren die Gänge, denen die Helden folgen müssen, um in einen alten Hauptkanal zu gelangen, der schließlich in den Marschen mündet. Hiamo kenne den Weg aber genau. Er werde die Necker auch endgültig ins Meer geleiten.

Für die Helden sei aber ein kleines Boot am Tunnelausgang festgemacht, falls sie es vorzögen, nicht durch die Kanäle in die Stadt zurückzukehren. Dann verabschiedet sich Jobed. Er müsse nun gehen, andere Geschäfte warteten auf ihn. Ihr bleibt allein mit eurem stummen Gefährten zurück und bezieht in dem dunklen Torweg ungeduldig Stellung.

Meisterinformationen:

Sie können jetzt das nervöse Warten auf die befreiten Necker schildern. Ihre verabredete Ankunft bleibt ungewöhnlich lange aus, und selbst Hiamo beginnt nach einer Weile unruhig zu werden.

Beschreiben Sie, wie bereits die ersten, vereinzelt Frühauftreter im Morgengrauen in den Gassen auftauchen, und wie langsam, aber sicher das Risiko wächst, daß das Unternehmen nicht unentdeckt bleibt. Falls die Befreier mit dem Neck überhaupt noch erscheinen...

Allgemeine Informationen:

Und endlich, ihr hattet schon in Erwägung gezogen, ob es nicht besser sei, zu verschwinden, tauchen zwei Gestalten aus dem Morgennebel auf. Sie zerren an einem Strick eine von Kopf bis Fuß verhüllte Person hinter sich her, die sich heftig sträubt.

Mit einem breiten Grinsen wirft euch einer der beiden, ein stämmiger Bursche mit einem struppigen, schwarzen Vollbart, der so ganz und gar nicht in euer Bild vom edlen Rächter passen will, den Strick zu. Auch seine Gefährtin, eine braunhaarige Unterstadtpflanze mit einem Frettchengesicht, gefällt euch gar nicht. Und ehe ihr euch verseht, sind die beiden finsternen Gestalten auch schon um die nächste Häuserecke geflüht. Ihr müßt auch gar nicht lange überlegen, warum keiner der beiden Wert auf eine längere Bekanntschaft gelegt hat: Das heftige Geschrei aus einer nahen Gasse ist ein guter Grund für einen schnellen Aufbruch.

Spezielle Informationen:

Unwirsch reißt Hiamo dem Helden das Seilende aus der Hand. Mit erstaunlicher Geschicklichkeit löst er die Knoten und befreit den bedauernswerten Necker aus dem langen Umhang, der ihn umhüllt. Hastig redet Hiamo in seiner seltsamen, halb gesungenen Sprache auf die Befreite, ein völlig verängstigtes, blutjunges und atemberaubend schönes Meermädchen ein, die den Neck mit weit aufgerissenen Augen anstarrt.

Meisterinformationen:

Obwohl Hiamos Nähe die Nixe zu beruhigen scheint, ist sie doch zu verschreckt, um genau zu begreifen, was gerade vorgeht. Der Neck ergreift die zierliche Hand des Mädchens, versucht es, während er weiter auf sie einredet, mit sich zu ziehen, doch das arme Geschöpf vermag kaum einen Fuß vor den anderen zu setzen, geschweige denn zu rennen. Jetzt versteht ihr auch, warum die seltsamen Befreier die Nixe gebunden hatten. Und der Lärm der Verfolger kommt immer näher.

Nur gut, daß Ihre Helden da sind, um zu helfen.

Es bietet sich an, das Meermädchen mit vereinten Kräften auf den rettenden Schacht zuzuzerren oder gar zu tragen. Die Nixe wird sich allerdings mit heftigem Gestrampel zu befreien versuchen (einfache KK- und GE-Probe der Helden, die versuchen, die Nixe festzuhalten. Es bedarf mindestens zwei Helden, denen die Proben gelingen, um sie wie gewünscht mit sich zu ziehen. Ansonsten reißt sie sich los und es kommt zu gefährlichen Verzögerungen.). Außerdem gibt sie ein markerschütterndes Geheul von sich. Ihre Helden können das Problem selbstverständlich auch auf magischem Wege lösen. Erschweren Sie aber alle ZF-Proben um +4 (bei elfischen und Hexenzaubern nur um

+3). Die Magie (vor allem die akademische), so wie sie allgemein in Aventurien gelehrt wird, wirkt auf das Volk der Ozeaniden oftmals ganz anders als bei vielen anderen Zweibeinern.

Hiamo gerät bei der groben Behandlung des Mädchens sichtlich in Rage und quittiert die wohlmeinenden Bemühungen der Helden mit wütendem Gezische. Schildern Sie ihn als durchaus bedrohlich. Einen Moment sieht es gar so aus, als wolle er die Helden angreifen, so wütend rollt er mit den Augen. Er wird sich aber beherrschen und die Helden gewähren lassen.

Noch bevor es den Helden aber gelingt, die Nixe durch den Brunnenschacht in die sichere Tiefe zu verfrachten, kommen auch schon ihre Verfolger, zielsicher geleitet durch das Geschrei des Mädchens, auf den Hof gerannt, die Klingen parat. Je nachdem, ob ihre Helden viel Zeit dabei verloren haben, die Nixe zum Schacht zu bringen, sollte es sich um 2-5 Verfolger handeln.

Diese stürzen sich unter Gebrüll auf Ihre wackeren Kämpen.*

Werte der Verfolger:

MU 12; GE 12; KK 14; LE:45; AT 12; PA 10; RS 3; TP 1W+4 (Schwerter, Säbel); AU 65; MR 4; MK:20

**Sollten es sich um nur zwei Verfolger handeln, werden diese es vorziehen zu fliehen und auf die nahende Verstärkung zu warten, so Ihre Helden mit einiger Entschlossenheit auf sie losgehen.*

Das Geräusch sich schnell nähernder Schritte läßt darauf schließen, daß sich neue Verfolger (oder auch nur lästige Schaulustige) nähern.

Im Labyrinth

Allgemeine Informationen:

Just, daß ihr euch eures letzten Gegners entledigt habt, künden sich schnell nähernde Schritte von neuem Ärger. Es wird höchste Zeit, zu verschwinden.

Meisterinformationen:

Durch den alten Brunnenschacht gelangt die Gruppe in die Katakomben Havenas, die alte Kanalisation, die nach dem großen Seebeben teilweise zerstört und danach durch ein oberirdisches Rinnensystem neben den Gassen ersetzt wurde.

Doch es gab durchaus Leute, die das alte, überflüssige Gangsystem durchaus für nützlich erachteten: Havenas nächtliche Herrscher, die Diebe, Einbrecher und andere Schurken, die sich so ungestört über weite Strecken unter der Stadt fortbewegen konnten, ohne eine Entdeckung fürchten zu müssen.

Einstmals war der Weg durch das Labyrinth der Gänge

eines der bestgehüteten Geheimnisse der Stadt, doch die glorreichen alten Tage sind vorbei und die alte Diebesgilde existiert nicht mehr, wohl aber die alten, halbverfallenen Gänge unter der Stadt.

Allgemeine Informationen:

So schnell es geht, klettert ihr den etwa 6 Schritt tiefen Schacht hinunter. Provisorische Stufen in der Wand erleichtern euch den Abstieg sehr. Unten angelangt, wagt ihr nicht lange zu verweilen, zu nah sind eure Verfolger. Hastig sucht ihr nach den versprochenen Kreidezeichen, da packt Hiamo einen von euch beim Gewand und bedeutet ihm zu folgen. Ein angenehmer Aufenthaltsort sind die düsteren, engen Stollen nicht. Die Luft ist muffig und abgestanden, es stinkt nach fauligem Schlamm. Hier und da stehen gar Teile des Ganges unter Wasser, einer schwärzlichen, ekelerregenden Brühe. Fahlweiße Pilzgeflechte und seltsam phosphoreszierende Moose bedecken die Wände, und die Enge der oft kaum anderthalb Schritt hohen Gänge wirkt beklemmend auf euch. Unsicher schaut ihr euch immer wieder um. Da war doch eben etwas...

Bösartige, rote Äuglein funkeln euch aus dem Dunkel an, das Scharren und Tappen vieler Pfoten scheint euch stetig zu begleiten. Als ihr euch umwendet, verstummt das Geräusch abrupt...

Meisterinformationen:

Zum Glück sind es nur ein paar neugierige Ratten, die hier für die rechte "Untergrundstimmung" sorgen. Keine Gefahr also, denn die Kleinen sind viel zu feige (oder klug?), um die Helden anzugreifen.

Hiamo führt die Gruppe sicher durch die Irrwege des Labyrinths. Solange die Helden sich seiner Führung anvertrauen, kann nichts schief gehen. Allerdings wählt der Neck oft gerade einen Stollen, der den Helden als der schlechtere Weg scheinen mag (z.B. einen jener Gänge, die zum Teil unter Wasser stehen). Sie dürfen etwaige Konflikte mit ihren Helden ruhig ausdiskutieren (Bedenken Sie aber, daß Hiamo stumm ist und auch nicht sehr diplomatisch.). Sollten die Helden an solchen Punkten nach den Kreidezeichen suchen, werden sie in 50% aller Fälle fündig. Ansonsten ist das Zeichen entweder verwischt, durch ein anderes ersetzt oder schlichtweg keines vorhanden.

Denken Sie daran, daß es auf keinen Fall dazu kommen sollte, daß Ihre Helden stundenlang durch finstere Gänge irren. Das wäre dem Verlauf des Abenteuers wenig zuträglich und wohl auch nicht sehr spannend.

Die Nixe geht vollkommen apathisch hinter Hiamo her. Sie ist kaum ansprechbar und starrt die ganze Zeit mit weit-aufgerissenen Augen auf den Boden.

Anfangs können die Helden noch Schritte ihrer Verfolger in den Gängen hinter sich hören. Diese werden sich jedoch nicht tiefer in das Labyrinth hineinwagen.

Solange sich die Helden unter der Erde fortbewegen, können Sie die eine oder andere der folgenden Begegnungen einstreuen:

● Der Kobold *Bozibanik*. Mehrmalige Begegnung möglich.

Er bewohnt einen Teil der Katakomben und hat eine magische Tür geschaffen, die das Gangsystem mit seiner Behausung verbindet. Das gerade drei Spann große, dickbäuchige, rotwangige Männlein wird die Helden überaus freundlich begrüßen, seinen Federhut artig ziehen, nach ihrem Namen fragen, ihnen noch einen guten Tag wünschen und dann weitergehen. Das tut er jedes Mal, wenn er ihnen begegnet. Wenn die Helden das Theater mitmachen, geschieht ihnen nichts. Sollte es einem der Helden aber zu bunt werden und die Fragen des weißbärtigen, überaus adrett gekleideten Kobold nicht beantworten, oder gar unwirsch werden, wird der Rest des Weges für den Betroffenen zur Tortur.

Unsichtbare Finger zwicken ihn, jemand bindet seine Schuhbänder zusammen, etwas zerrt ihn an den Haaren, ein Schleimpilz fällt ihm mitten ins Gesicht... Ihnen wird schon etwas einfallen, den extravaganten Humor des Kobolds darzustellen. Nur eine formvollendete Entschuldigung (Etiketteprobe +5) vermag den Kobold zu besänftigen. Munter fährt er mit der Fragerei fort.

Erst wenn ihn einer der Helden beim Namen nennt, wird er mit seinem Spiel ganz aufhören und verschwinden.

Den Namen können die Helden leicht gegen einen Silbertaler bei einem der Bettler erfahren (s.u.).

● Eine Gruppe Bettler (2 Männer, 3 Frauen, 2 Kinder), die sich hier ein sicheres Plätzchen gesucht hat, lagern mitten im Gang. Es handelt sich um äußerst verzweifelte, bedauernswerte Kreaturen, zu schwach, um sich oben unter den anderen Bettlern einen einigermaßen akzeptablen Platz zu erobern. Gierig kriechen sie auf die Helden zu und strecken ihnen flehend die Hände entgegen. Wenn die Helden den Kobold erwähnen, sind die Bettler schnell bereit, den Helden den entscheidenden Tip zu geben, gegen blanke Münze.

● Ein Dieb schleicht durch die Tunnel. Auf dem Rücken trägt er einen Sack mit Beute aus seinem letzten Fischzug. Als er die Helden sieht, gibt er Fersengeld.

● Zwei rauschkrautsüchtige Frauen haben sich im Rausch hierher, in die Katakomben, verirrt. Sie begegnen der Gruppe überaus freundlich und wären der Gesellschaft eines hübschen Helden nicht abgeneigt. Auch bei ihnen kann man sich selbstverständlich nach dem Kobold erkundigen. Es bleibt Ihnen überlassen, was für einen Unsinn die beiden Ihren Helden erzählen.

● In der Nähe des Ausgangs zum Sumpf werden die Helden durch plötzlich aufflatternde Fledermäuse erschreckt. Die Tierchen sind nicht weniger entsetzt über das plötzliche Auftauchen Ihrer Heroen als die Helden selbst.

● Ein rötlich-brauner Schleim hängt in langen Fäden von der Gangdecke, bisweilen löst sich auch einer der zähen, übelriechenden Tropfen und fällt zu Boden. Jede Berüh-

rung auf bloßer Haut verursacht ein unangenehmes Brennen (ISP). Außerdem bleibt die Stelle für weitere drei Tage gerötet und fängt nach einigen Stunden an, heftig zu jucken.

● Die Helden vernehmen, nach einer gelungenen Sinnes-schärfe-Probe -2, daß ihnen jemand folgt. So die Gruppe sich die Mühe macht und den unbekannten Verfolgern auflauert, haben sie auch bald Erfolg: Ein schwaches Licht scheint aus der Richtung, aus der sich die Verfolger nähern, deutlich vernehmt ihr leichte Schritte und ein leises Wispern. Ein langer Schatten fällt über euch und als ihr aus eurem Versteck hervorspringt...

Es gibt ein mordsmäßiges Gebrüll, so sehr haben sich die vier Kinder, drei Mädchen und ein Knabe, bewaffnet mit Holzscheren und Spießen, erschrocken.

Die Vier sind im gleichen Gewerbe wie ihr tätig: Abenteuer-suche. Nachwuchs eben, aber mit ein bißchen mehr Erfahrung steht ihnen vielleicht eine große Karriere bevor...

Die Mündung

Allgemeine Informationen:

Endlich, nach einer halben Ewigkeit, wie euch scheinen will, verspürt ihr, wie ein frischer Hauch an eure Nasen dringt, und, da hinten, ist das nicht Sonnenlicht?

Ihr habt euer Ziel erreicht.

Seit einiger Zeit schon fällt der Tunnelboden leicht ab und ihr wadet durch zuerst knöchelhohes, dann immer tiefer werdendes Wasser, bis ihr die letzten Schritte in brusthohem Wasser fast schon schwimmen müßt. Die Mündung zum Fluß selbst ist durch ein Fallgitter geschlossen.

Spezielle Informationen:

Unter der Wasseroberfläche befindet sich eine Öffnung, durch die die Helden tauchen müssen. Sollten sie sie nicht gleich finden, bemerken die Abenteurer, daß die Necker plötzlich auf der anderen Seite des Gitters im Fluß herumplantschen. Unweit der Mündung liegt ein kleines Segelboot festgemacht, wohl verborgen im Schilddickicht.

Allgemeine Informationen:

Das war ja gar nicht so schwer.

Erleichtert, die beklemmenden Katakomben hinter euch gelassen zu haben, beobachtet ihr die beiden Necker in ihrem Element. Wie ausgewechselt erscheinen euch die beiden. Hiamo hat seine Gewänder abgestreift und schwimmt mit kraftvollen und zugleich eleganten Bewegungen neben der befreiten Nixe. Und diese? Ihr wollt euren Augen kaum trauen. Nichts mehr ist von der Apathie und der Angst zu sehen, mit der sie die ganze Zeit hinter euch hergetrottet ist. Lebhaft planscht sie durch den Fluß, so als hätte sie nie etwas anderes getan. Mit leuchtenden Augen sieht sie euch an und ihr vermeint sogar, ein Lächeln auf ihrem Gesicht zu sehen. Bevor die beiden endgültig davonschwimmen, kommt sie noch einmal zu euch, legt jedem von euch ihre schlanken Arme um den Hals und gibt jedem einen Kuß. Euch wird es

gleichzeitig heiß und kalt bei ihrer Berührung (auch weibliche Charaktere sind zutiefst berührt).

Dann verschwinden die beiden Meermenschen im Fluß.

Meisterinformationen:

Ihre Helden können das Boot benutzen, um nach Havena zurückzukehren, oder alleine den Weg durch die Katakomben wagen. Es gibt noch etliche andere Ausstiege aus

dem Labyrinth, die von hier unten aus nicht schwer zu finden sind. Es bleibt Ihnen überlassen, an welcher Stelle der Stadt diese Ausgänge münden. Der Brunnenschacht (der Einstieg) dürfte höchstwahrscheinlich bewacht werden. Außerdem besteht eine größere Gefahr, daß die Helden sich ohne Hiamos Führung verirren.

Sobald die Gruppe glücklich in ihrem Quartier angekommen ist, läßt auch Odil nicht lange auf sich warten.

Hetzjagd!

Eine ehrenvolle Beschäftigung

Allgemeine Informationen:

Ihr habt gerade eure nassen Sachen gegen frische, trockene ausgetauscht und unterhaltet euch bei einem heißen Wein über das eben Erlebte, als es klopft.

Vor der Tür steht Odil Jobed. Freudestrahlend beglückwünscht er euch zu eurem Erfolg und hört sich zufrieden euren Bericht an.

Dann zieht er ein kleines Beutelchen aus seinem Wams und reicht es euch. "Ich weiß, was ihr für uns getan habt, kann man nicht mit Münzen aufwiegen. Trotzdem, nehmt dies als kleines Dankeschön. So aufrechte und tapfere Menschen wie euch findet man nur selten, und so etwas sollte auch belohnt werden." Dann lächelt er in die Runde: "Aber der schönste Lohn ist doch, wenn die Necker Efferds Reich erreichen, nicht wahr? Erst dann sind sie wirklich frei. Ihr versteht doch, was ich meine, nicht? Habt ihr nicht auch diese Glückseligkeit bemerkt, als der Neck ins Wasser tauchte? Als wär's ein anderes Wesen."

Und ohne Frage, ihr versteht, was er meint, und ein jeder von euch vermeint noch den Kuß der lieblichen Nixe auf seinen Lippen zu spüren.

Spezielle Informationen:

In dem Beutel befinden sich etwa 10 Dukaten in den unterschiedlichsten Münzen: Silber, Kupfer in verschiedenster Währung, dazu ein Golddukat.

Meisterinformationen:

Jobed wird die Helden fragen, ob sie an weiteren Unternehmungen von *Efferds Vergeltung* teilnehmen wollen.

Die Verschwörer erleben derzeit eine wahre "Festzeit", denn sie haben in den letzten Tagen von insgesamt fünf Familien erfahren, die Necker halten. Die Rächer planen, die versklavten Kreaturen möglichst schnell zu befreien; einer der Diebe hat sie gewarnt, daß Pekkarin sich allmählich seine Gedanken über die Einbrüche machen würde. Da die Gefahr einer Entdeckung nunmehr wahrscheinlicher wird, will man handeln, so lange man noch kann (Dies wird Odil den Helden nicht mitteilen!).

Improvisieren Sie innerhalb der nächsten Tage noch zwei oder drei weitere Aktionen von *Efferds Vergeltung*, an denen Ihre Helden teilnehmen. Denkbar wäre ein weiterer

Auftrag, bei dem die Helden befreite Necker aus der Stadt schaffen sollen, vielleicht diesmal auf einem ganz anderen Weg oder auch wieder durch die Katakomben, hier sei Ihrer Phantasie und der Ihrer Spieler keine Grenze gesetzt. Die Helden sollten aber auch mindestens einmal an einem Einbruch teilnehmen. Es mag sein, daß den angeheuerten Dieben die Sache langsam zu gefährlich wird, denn Pekkarin bleibt nicht tatenlos, wenn er einmal herausgefunden hat, wer wirklich hinter den dreisten Überfällen der "Stecker" steckt.

Es liegt also bei Ihren Abenteurern, sich Einlaß in das betreffende Haus zu verschaffen und die versklavten Necker zu befreien. Wir sind uns sicher, daß dies eine Situation darstellt, die Ihre Helden gewißlich zu meistern verstehen. Mindestens ein oder zwei Angehörige von *Efferds Vergeltung* sollten die Helden bei ihrem Einbruch begleiten, dabei sollte den Charakteren auffallen, daß einer (eventuell sogar Janesch) der Verschwörer sich am Tafelsilber des Hauses oder einer Schmuckschatulle bedient. Zur Rede gestellt, wird der Betreffende wütend erwidern, daß man diese Bastarde gar nicht genug für ihre Schandtaten geißeln könnte. Und es wäre doch nur gerecht, wenn ein armer Mann von deren unredlichem Reichtum ein kleines Bröckchen für sich nähme.

Ob Hiamo an den Überfällen teilnimmt, bleibt Ihnen überlassen, bedenken Sie aber bitte, daß die Necker ihren Befreiern wesentlich unwilliger folgen werden, ja, sich sogar zur Wehr setzen, wenn der Neck nicht dabei ist, um sie zu beruhigen.

Diese nächtlichen Aktionen sollten dramatisch und stimmungsvoll gestaltet werden. Es kann getrost etwas knapp werden, wenn die Helden in das ihnen unbekannte Haus eindringen, und die Köchin genau im falschen Moment zum Abtritt muß, oder die Familie unerwartet doch ein Paar Tuzaker Wachhunde ihr eigen nennt.

Auch die Stadtgarde kann etwas Beschäftigung gebrauchen und ist schnell herbeigerufen, oder hat gar Pekkarin ein paar Schergen bestellt, den "lästigen Wirrköpfen" aufzulauern?

Keinesfalls sollten ihre Helden aber von der Garde geschnappt werden. Die Obristin läßt nicht mit sich spaßen und Sie und Ihre Spieler wollen das Abenteuer doch sicher bis zum Ende erleben.

Das Lager im Sumpf

Zwei finstere Gestalten

Allgemeine Informationen:

Eines Nachmittags - ihr entspannt euch gerade im "Seetiger und Silberrochen von eurem letzten nächtlichen "Ausflug" - erregen zwei seltsame Neuankömmlinge eure Aufmerksamkeit:

Beide sind zwar wie gewöhnliche Fischer gekleidet, doch wollen die vielen Narben, die sie im Gesicht und auf den Armen tragen, nicht so recht zu diesem Bild passen.

Die beiden, ein bulliger, schwarzbärtiger Mittvierziger, mit einer langen Narbe quer über der rechten Wange und ein hünenhafter Bursche mit langen, struppigen Haaren und einer Hasenscharte sehen sich auffällig genau um und steuern dann eilig auf einen kleinen Tisch in der dunkelsten Ecke der Kneipe zu. Sogleich beginnt der Schwarzbärtige heftig auf seinen Gefährten einzureden.

Spezielle Informationen:

Sobald die beiden Männer sich in ihr Gespräch vertieft haben, läßt ihre Aufmerksamkeit sichtlich nach. Es sollte den Helden nicht schwerfallen, sich näher heran zu schleichen (Schleichen-Probe -1) und die Kerle zu belauschen. Es scheint, als wollte der Schwarzbärtige den anderen für irgend etwas anheuern.

Meisterinformationen:

Hier nun die Gesprächsfetzen, die die Helden aufschnap-
pen können:

- "Zahlt mörderisch gut, der Dunkle, glaub mir. Was denkst du denn, woher ich all die blinkenden Taler habe, vom Fischfang etwa?"
- "Du bringst die Biester einfach dahin, mehr nicht. Fangen lassen die sich ja beinah ohne Netz, so tumb wie die sind. Kam doch letztens gar eine zu mir ans Boot und starre mich an. Die brauchte ich nur noch greifen. Wie 'ne reife Birne. Und hübsch war die, hat mir ganze drei Dukaten gebracht."
- "Sicher ist das 'n übler Bursche, aber er zahlt direkt. Was kümmert mich dessen Ruf, wenn die Münzen stimmen. Ich scher mich ja auch nicht um meinen Ruf, geschweige denn um den von so 'nem Goldesel. Bisher hat er jedenfalls immer bezahlt."
- "...aber das sind doch Geister, und zaubern können die auch, wenn Mada am Himmel steht. Bei Babuul, an die würde ich mich tags nicht rantrauen, und dann soll ich des nachts..."
- "Papperlapapp! Führst dich ja zimperlicher auf als 'ne Prinzessin. Paß auf, ich geb dir das Amulett hier, das ist gut für..."
- "Aber die vier Dukaten, die sind drin, bei dem Geschäft..."
- "Die Biester bringste in die Sümpfe. Brauchst keine

Angst zu haben, ich kenn den Weg. Da hält er 'nen ganzen Haufen davon, 'n Dutzend oder so, in 'nem Verschlag... Frag mich bloß, was der damit macht."

Eigentlich sollte das genügen, um Ihre Helden darauf zu bringen, daß es sich bei den "Fischern" um ein paar der Schurken handelt, die Merka von Pekkarin mit "Ware " beliefern, und daß es irgendwo in den Sümpfen vor Havena offenbar ein Lager gibt, wohin gefangene Necker transportiert werden, bevor man sie verkauft.

Die Helden können jetzt entweder jemanden von *Efferds Vergeltung* alarmieren, oder auf eigene Faust den beiden Männern folgen.

Allgemeine Informationen:

Schließlich erheben sich die beiden Männer und schütteln sich die Hände, scheinbar sind die beiden handelseinig geworden. Der "Bärtige" wirft der Wirtin einen Silbertaler für die Zeche zu, dann verlassen sie beide eilig die Kneipe. Nach ein paar Straßen trennen sie sich. Der "Bärtige" ruft seinem Gefährten noch hinterher: "Und vergiß mir ja unsere Verabredung nicht..." Dann dreht er sich um und verschwindet in einer der Gassen.

Meisterinformationen:

Im Grunde ist es egal, welchem der beiden die Helden folgen. In etwa tun beide das gleiche: Sie suchen ihr Quartier auf (der "Bärtige" in einer schmierigen Seemannspension am Hafen, der andere in einem kleinen Haus in Marschen, nicht weit von Orkendorf), verbringen dort die Stunden bis zur Dämmerung (der "Bärtige" bekommt in dieser Zeit Besuch von einer "Hafenschönheit") und machen sich schließlich auf den Weg zu ihrem Treffpunkt im Hafen von Havena.

Selbstverständlich ist es auch denkbar, daß Ihre Helden es vorziehen, den "Bärtigen" (der andere weiß nichts über die genaue Lage des Lagers oder wer sein Auftraggeber ist) sofort zu stellen und versuchen, aus ihm die gewünschten Informationen herauszupressen. Es bedarf dazu aber etlicher "Überredungskünste", denn er fürchtet Pekkarins Rache, wenn er die Lage des Lagers verrät.

So die Helden auf diese Art und Weise herausbekommen, wo sich das Lager befindet, entfällt selbstverständlich die folgende nächtliche Hatz und die anschließende Verfolgungsjagd.

Es sollte den Helden aber klar sein, daß sie ohne zusätzliche Unterstützung keine Chance haben, das Lager zu finden. Die Wegbeschreibung allein reicht nicht. Die Helden müssen also entweder einen Verschwörer von *Efferds Vergeltung* zu Hilfe rufen, der sich im Sumpf auskennt und das Lager anhand der beschriebenen Wegmarken ausfindig machen kann, oder sich gar der Führung des "Bärtigen" anvertrauen.

Die Werte der Sklavenfänger:

MU 11/13*; KL 10; CH 10; GE12; KK13/15*; LE50; AT12/14*; PA 10/11*; RS 2 (Teerjacken); TP 1W+2/1W+4* (Dolch/Entermesser*); AU 55; MR 3; MK 20

*Werte gelten für den "Bärtigen".

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem Mann bis zum Hafen. Zielstrebig steuert er auf einen der Anlegestege zu, wo ihn sein Gefährte und dazu noch ein etwa 15-jähriger Junge erwarten.

Die drei besteigen ein kleines, einmastiges Fischerboot, das am Bug den Namenszug "Tigerhai" trägt, und rudern gemächlich aus dem Hafen. Sobald sie sich ausreichend weit von den Anlegestellen entfernt haben, setzen sie Segel, verlassen bei gutem Wind zügig den Hafen und nehmen Kurs auf die offene See.

Meisterinformationen:

Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, an ein Boot zu gelangen, um die Verfolgung fortzusetzen:

- Sie haben mit Leuten von *Efferds Vergeltung* Kontakt aufgenommen. Auf die Schnelle werden sich etwa 3-5 Männer und Frauen (allesamt Fischer) zusammentrommeln lassen, die selbstverständlich über ein Boot verfügen (ebenfalls ein einmastiges Fischerboot). Hiamo ist allerdings nicht auffindbar.

- Die Helden versuchen, ein Schiff zu mieten. Das wird sich nicht so schnell machen lassen. Es gilt zunächst einmal, einen Schiffer zu finden, der bereit ist, gegen blanke Münze (3 D) sein Schiff zu vermieten, noch dazu für eine Fahrt, bei der die Helden als Ziel allerhöchstem "die Sümpfe" angeben können. Letztendlich wird es der Gruppe sicher gelingen, ein Schiff nebst Kapitän zu heuern (keiner der Bootsbesitzer wird bereit sein, den Helden sein Schiff einfach so zu überlassen, sondern wird darauf bestehen, selbst das Ruder zu führen), doch kostet dies Zeit, in der die Verfolgten entweichen können. Es bedarf einer Orientierungsprobe +6, um sie wiederzufinden.

- Die Helden stehlen einfach ein einsames Schiffchen. Je nachdem, wie geschickt sie dabei vorgehen, besteht eine 20% - 50% Chance, daß sie erwischt werden.

So der Diebstahl gelingt, bedarf es einer Ruder-/Segelprobe +2, um das Boot ordentlich vom Steg weg zu bugsieren und das Segel zu setzen. Mit einer weiteren einfachen Segelprobe gelingt es den Helden, dem Boot der Schurken zu folgen.

Nächtliche Fischzüge

Allgemeine Informationen:

Die "Tigerhai" ist mitnichten das einzige Fischerboot, welches zu dieser Stunde den Hafen verläßt. Viele andere Fischer haben ebenfalls Segel gesetzt und fahren hinaus, zu ihren Fanggründen.

Auch euch kommt das zugute, da es so den Männern auf der "Tigerhai" kaum auffallen kann, daß ihr ihnen folgt.

Spezielle Informationen:

Bald schon ändert die "Tigerhai" ihren Kurs und segelt nunmehr in südlicher Richtung an der Küste entlang. Ab jetzt gilt es, eine größere Distanz einzuhalten, damit man euch nicht bemerkt.

Meisterinformationen:

Der "Bärtige" und seine Kumpane steuern auf ihre ganz speziellen "Fanggründe" zu. Es gibt entlang der Küsten bei Havena einige Stellen, die bei den Fischern als nächtliche Treffpunkte der Nixen und Necker bekannt sind. Vor allem in den Ruinen der Unterstadt sind sie häufig zu finden, doch konnte der "Bärtige" seinen abergläubischen Gefährten nicht dazu bewegen, dort auf die Jagd nach der lockenden Beute zu gehen.

Falls Ihre Helden auf eigene Faust ein Boot gekapert haben, ist eine weitere einfache Segelprobe fällig, um dem "Tigerhai" folgen zu können. Mißlingt diese, gerät das Segel außer Kontrolle. Jeder Held muß eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Geht auch die daneben, wird er von dem herumschlagenden Segelbaum getroffen und erleidet 2W6 Schadenspunkte.

Es braucht geraume Zeit, bis die Charaktere das Boot wieder flott gemacht haben. Die "Tigerhai" ist derweil um eine Landzunge verschwunden. Angesichts des "Terrains" ist es aber eine Leichtigkeit, sie wiederzufinden.

Allgemeine Informationen:

Nach etwa einstündiger Fahrt erreicht ihr ein paar schroffe Klippen, etwa 200 Schritt vor der Küste. Weiß-schäumend brechen sich die Wellen an den schroffen Kanten der schwarzen Felsen.

Unweit der Klippen dreht die "Tigerhai" sich aus dem Wind, und ihr beobachtet, wie der Junge den Anker wirft.

Ihr beschließt, es ihm gleichzutun, und ankert hinter einem gewaltigen Felsen, der euer Schiff vor neugierigen Blicken verbirgt.

Die Stunden vergehen. Tiefschwarz liegt Phexens schwarzer Mantel über dem Land und nur die silbrige Sichel der Mada spendet ein wenig Licht.

An Bord der Tigerhai hat man Positionslaternen an Bug, Heck und den Bordwänden des Schiffes aufgehängt, so daß das Boot und seine nähere Umgebung von eurem Versteck aus gut zu erkennen sind. Außerdem haben die Sklavenfänger ein kleines Beiboot ausgesetzt und neben ihrem Schiff vertäut.

Die Lampen sind übrigens unüblich nahe der Wasseroberfläche angebracht.

Ermüdet vom langen, ereignislosen Wachen, döst ihr vor euch hin, als ein silbrig-heller, elfengleicher Gesang euch aufmerken läßt.

Eine ganze Weile lauscht ihr mit angehaltenem Atem den bezaubernden Klängen, dann kräuselt sich mit einem Mal die Wasseroberfläche nahe der Klippen und eine ganze Anzahl Necker schieben ihre Köpfe aus dem Wasser. Anmutig erklimmen sie die schroffen Felsen und lassen sich auf den

scharfkantigen Graten nieder. Ihre ebenmäßigen Körper schimmern metallisch-blau im Mondlicht. Die Gesichter gen Himmel erhoben, singen sie Mada ihr Lied.

Spezielle Informationen:

Auf den Klippen haben sich etwa fünf Necker und Nixen niedergelassen. Ob sich noch weitere Ozeaniden im Wasser befinden, vermag man nicht zu sagen.

Die Meermenschen scheinen die Nähe der "Tigerhai" gar nicht zu bemerken; wie in Trance singen sie ihr zauberisches Lied.

Meisterinformationen:

Die Sklavenfänger auf der "Tigerhai" wissen den günstigen Moment wohl zu nutzen und preisen ihr Glück, daß sie Gelegenheit haben, gleich fünf solcher Prachtexemplare in ihre Netze zu bekommen. Die Necker sind während ihres Gesangs recht einfach zu fangen, da sie in der Tat in eine Art Trance oder tiefe Versunkenheit, ähnlich der eines Geheilten beim Gebet, verfallen.

Allgemeine Informationen:

Es geht dann auch alles recht schnell, mit geschwinden Ruderschlägen nähert sich das Beiboot den Klippen. Geübt werfen der "Bärtige" und sein hünenhafter Begleiter ihre Netze aus. Gleich beim ersten Anlauf gelingt es ihnen, zwei Necker zu fangen, mit heftigem Gezerre hieven die beiden kräftigen Männer die wertvolle Beute ins Boot. Der Hüne mit der Hasenscharte bringt die beiden sich verzweifelt wehrenden Ozeaniden mit einem gezielten Schlag auf die Schläfe zur Ruhe und bindet sie, dann macht man sich an die Verfolgung der restlichen Meermenschen.

Diese haben sich aus ihrer ersten Überraschung gelöst und suchen ihr Heil in wilder Flucht. Einer Nixe gelingt es gar zu entfliehen, als das Netz sie schon zu umschlingen drohte. Unter schrillum Kreischen zerreit sie die Maschen des Netzes. Für einen weiteren Necker aber bleibt aller Widerstand zwecklos: Er wird, ebenso wie seine Gefährten zuvor, ins Boot gehievt und zum Schweigen gebracht.

Ein vierter Neck versucht in namenloser Panik das Boot anzugreifen. Fassungslos müt ihr mitansehen, wie der Hüne sich in dem heftig schaukelnden Boot erhebt und mit einem Riemen blindlings auf den Necker im Wasser eindrischt. Ein herzerreissender, schriller, schmerzhaft hoher Schrei lät euch erzittern, dann liegt das Meer ruhig vor euch.

Meisterinformationen:

Besonders an dieser Stelle liegt es nahe, daß die Helden schon jetzt eingreifen, um die Necker zu retten. Der "Bärtige" und sein Kumpan werden sich erst nach erbittertem Kampf ergeben, der Schiffsjunge sucht sein Heil in der Flucht, er springt ins Wasser und versucht, schwimmend die Küste zu erreichen. Auch er weiß über die Lage des Lagers Bescheid, da er den "Bärtigen" schon des öfteren begleitet hat. Er ist viel eher als der "Bärtige" bereit, sein Wissen zu verraten.

Die Werte der Sklavenfänger finden Sie weiter oben unter

dem Kapitel *"Zwei finstere Gestalten"*.

Selbstverständlich entfällt auch in diesem Fall die Verfolgung durch die Sümpfe (s.u.).

So sich Angehörige von *Efferds Vergeltung* bei der Gruppe befinden, werden sie selbstverständlich mit in den Kampf eingreifen, wenn nicht sogar darauf drängen, den "götterverlassenen Bastarden das Handwerk zu legen" (Werte für die wackeren Verschwörer finden Sie weiter hinten unter *"Die Abrechnung"*).

Der Kapitän des Schiffes der Helden wird den Kampf zwar den Charakteren überlassen, doch auch ihn hat der brutale Mord an dem Necker mit tiefer Abscheu erfüllt. Er wird die Helden im nun folgenden nach allen Kräften unterstützen.

Die solcherart befreiten Necker sind immer noch bewußtlos, aber nicht ernstlich verletzt. Es ist am sinnvollsten, sie in der Obhut eines der Verschwörer zurückzulassen, oder sie an den Strand zu bringen. Etwaige magische Heilversuche müssen mit den schon oben erwähnten Zuschlägen von +4 bei Gildenmagie, sowie +3 bei Hexen-, Druidensprüchen und Elfensprüchen belegt werden.

Erwachte Necker sind noch recht verwirrt und werden mit einer 25% Wahrscheinlichkeit panisch die Flucht ergreifen. Die anderen zeigen schon eine Form von Dankbarkeit, sanft streichen sie ihren Rettern übers Haar, die Wangen, manche bedanken sich auch mit einem Ku für die tapfere Tat. Es mag die Helden aber irritieren, daß die Necker sie dabei unangenehm intensiv aus ihren seltsamen Augen anstarren.

Spezielle Informationen:

Das Ruderboot kehrt nunmehr mit der kostbaren Ladung zur "Tigerhai" zurück. Nach dem schrecklichen Zwischenfall sind alle Necker verschwunden. Unter den Sklavenfängern scheint es deswegen heftigen Streit zu geben, denn der Hüne hat mit seiner schrecklichen Tat (die seiner abergläubischen Angst vor den Neckern entsprang) die Aussicht auf einen besseren Fang vereitelt. Außerdem ist es jetzt fraglich, ob sich die Necker jemals wieder an dieser Stelle versammeln werden.

Obwohl die nächtliche Jagd nun beendet ist, bleibt die "Tigerhai" noch bis zur Morgendämmerung vor Anker. Erst dann werden die Segel gesetzt, und es geht wieder der Stadt entgegen. Ihr erlebt einen bangen Moment, als das Schiff der Schurken an euch vorbeisegelt, doch niemand scheint euch zu bemerken.

Doch die "Tigerhai" macht keinerlei Anstalten, wieder in den Hafen einzulaufen, nach einer Weile ändert das Schiff seinen Kurs, auf das Mündungsdelta des Groen Flusses zu.

In den Sümpfen

Allgemeine Informationen:

Immer tiefer geratet ihr in die weitverzweigten Mündungsarme des Groen Flusses. Um euch herum erheben sich mächtige Schilfgrasdickichte, hier und da ragt ein abgestorbener Baum aus dem brackigen Wasser.

Zielsicher sucht sich die "Tigerhai" ihren Weg durch das

Labyrinth der Kanäle. Durch seichte Flußläufe rudert ihr hinterher, weiter in den Sumpf hinein, an manchen Stellen vermögt ihr den Wasserlauf fast nicht mehr zu erkennen, weil dichtes Röhricht euch umschließt. Bisweilen hört ihr sogar, wie der Bootsrumph auf dem Grund des Gewässers entlangschrammt, und ihr betet zu Efferd, daß ihr euch nicht festfahren mögt.

Mühevoll und langsam gleitet euer Schiff voran, in gebotem Abstand zur "Tigerhai", damit die Männer auf dem Schiff voraus nicht bemerken, daß ihr ihnen folgt.

Meisterinformationen:

Dieser Teil des Abenteuers gibt Ihnen eine gute Gelegenheit, die ganz besondere Atmosphäre der Sümpfe des Flußdeltas zu vermitteln. Bunte Wasservögel, die pfeilschnell mit schrillum Gekreis nah über der Wasseroberfläche dahinjagen, schillernde, oft riesenhafte Libellen und andere Insekten schwirren um die Helden herum. Das undurchdringliche Dickicht der Wasserpflanzen sorgt für ein Gefühl der Enge und Bedrängnis und ist doch von ganz eigenem Reiz und fremdartiger Schönheit.

Sie werden im entsprechenden Teil des *Alberniaheftes* dieser Box sicherlich ausreichend Material finden, um die Fahrt durch das Delta atmosphärisch schildern zu können. Wenn Sie außerdem der Meinung sind, daß Ihre Helden getrost noch etwas gebeutelt werden können, bevor es zum großen Finale kommt, sei es Ihnen freigestellt, noch die eine oder andere Zufallsbegegnung einzubauen. Übertreiben Sie dabei aber nicht: Eine solche Zufallsbegegnung sollte nicht dazu führen, daß die Helden nicht mehr in der Lage sind, ihr eigentliches Ziel zu verfolgen, sei es, weil sie sich hoffnungslos im Sumpf verirrt haben und das Boot der Schurken verschwunden ist, oder weil die gesamte Gruppe siech darniederliegt.

So die Helden sich auf eigene Faust in die Sümpfe gewagt haben, bedarf es hin und wieder einer gelungenen Rudern/Segeln-Probe, damit das Boot nicht auf Grund läuft und steckenbleibt. Diese Probe sollten Sie mit Aufschlägen bedenken, je tiefer die Gruppe in die Sümpfe vordringt. Um das Boot wieder flottzumachen, ist eine gelungene Kraftprobe +3 von vier Helden gleichzeitig erforderlich. Darüber vergehen W6 Spielrunden.

In diesem Fall haben die Helden den Kontakt zur "Tigerhai" selbstverständlich verloren, sie können die Spur mit einer gelungenen Orientierungsprobe aber wieder aufnehmen.

Die Gefangeneninsel

Allgemeine Informationen:

Nach langer Fahrt, ihr habt schon längst die Orientierung verloren und seid heilfroh, daß ein kundiger Lotse am Ruder steht, bemerkt ihr auf einmal durch das Schilfdickicht eine Form, die euch wie ein Dach erscheint. Das Schiff der Sklavenfänger hat nun schon einen recht ordentlichen Ab-

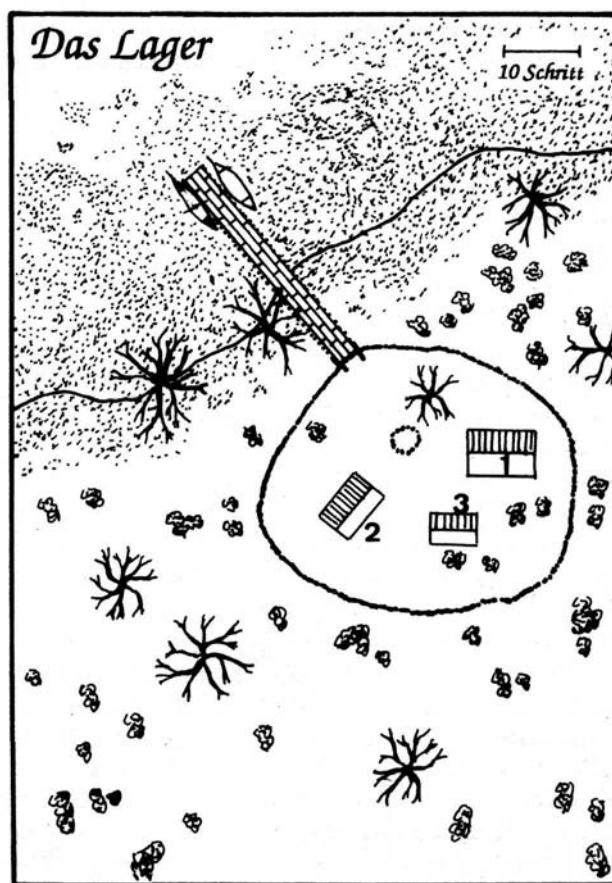
stand, ihr wollt es einfach nicht riskieren, entdeckt zu werden, bevor ihr findet, daß es an der Zeit dafür ist.

Spezielle Informationen:

Bald schon gleitet das Schiff der Helden auf eine Insel zwischen zwei Kanälen zu, auf der sich in der Tat mehrere Hütten befinden. Das aus drei Gebäuden bestehende Lager ist von einem etwa 21/2 Schritt hohen Palisadenzaun umfriedet. Ein Holzsteg, an dem neben der "Tigerhai" noch ein zweiter, schnittiger Einmaster und ein plumper Flußkahn festgemacht sind, befindet sich unmittelbar vor dem einzigen Tor.

Meisterinformationen:

Die Helden haben das geheime Lager der "Lapislazuli" gefunden. Hierhin werden die gefangenen Necker gebracht und hinter Schloß und Riegel gehalten, bis sich ein möglicher Käufer für sie gefunden hat. Früher einmal, als der Handel mit Neckern noch nicht vom Fürstenhaus geächtet war, hat Pekkarin die armen Kreaturen gleich nach Havena bringen lassen, mittlerweile wagt er dies nicht mehr, sondern bringt die Necker nur noch dann in die Stadt, wenn sie sehr bald verkauft werden sollen.



Allgemeine Informationen:

Ihr beobachtet, wie der "Bärtige" und seine Spießgesellen ihre "Beute" an Land treiben. Die Necker sind so an Händen und Füßen gefesselt, daß sie noch gerade eben gehen können.

Noch bevor die Männer das Tor erreichen können, öffnet sich dieses und zwei in Leder gerüstete Wachen, jeweils mit einem Speiß bewaffnet, kommen ihnen entgegen. Sie verhandeln kurz mit dem "Bärtigen", dann verschwindet der ganze Trupp durch das Tor.

Meisterinformationen:

Leider gibt es für die Helden kaum eine konventionelle Möglichkeit, zu erfahren, wie es im Inneren des Lagers aussieht, bzw. wieviele Leute sich derzeit darin aufhalten, bevor sie es betreten. In nächster Nähe gibt es keinen höheren Baum, von dem aus man etwas sehen könnte. Die Helden können lediglich versuchen, sich an die Palisade heranzuschleichen und durch die Ritzen zu spähen. Das bis dicht an die Umzäunung heranwuchernde Schilf bietet ihnen dabei gute Deckung. Entscheiden Sie selbst, welche Informationen auf diese Weise der Gruppe zugänglich werden.

Zwei der drei einstöckigen Hütten sind in Pfahlbauweise errichtet, um zu verhindern, daß die Gebäude bei Hochwasser überflutet werden. Die Türen liegen etwa einen Schritt über dem Boden und sind über Holztreppen zu erreichen.

Außer den Hütten befindet sich noch ein kleiner Teich in der Umfriedung, zu dem die Necker zum täglichen Bad hinausgeführt werden.

Gebäude 1

Dieses Haus, es ist das größte der drei, dient der Unterbringung der Wachen. Dort befindet sich auch ein komfortabel eingerichtetes Zimmer, welches Kaltylak benutzt, wenn er hier weilt, um "frische Ware" einzukaufen, oder Necker zum Verkauf in die Stadt abzuholen.

Die Wächter müssen sich mit einem einfachen Gemeinschaftsraum und einem Schlafsaal mit doppelstöckigen Betten begnügen. Ein Kamin, der sowohl Kaltylaks Kammer, wie auch die Kammern der Wachen beheizt, sorgt im Winter für Wärme.

Die Wachen haben etliche persönliche Gegenstände, wie kleine Götterstatuetten, Schnitzzeug, Andenken an die Liebsten u. Ä. mitgebracht, um ihr einsames Leben hier draußen im Sumpf freundlicher zu gestalten. Es bleibt Ihnen überlassen, was die Helden in den Unterkünften finden können, doch sollten die Gegenstände eher von persönlichem denn von materiellem Wert sein. Jeder Wächter nennt zudem noch eine Barschaft von 7 - 15 D, zumeist unter der Matratze oder unter einem Dielenbrett versteckt, sein eigen.

Kaltylaks Raum ist zwar mit deutlich besseren Möbeln (Kleidertruhe, Schreibtisch, Polsterstuhl und komfortables Bett) ausgestattet, doch ähnelt der Raum sehr einem guten Hotelzimmer. Wertvolle persönliche Gegenstände sind hier nicht zu finden, die hat der Verwalter Pekkarins alle in seinem Haus in der Stadt zurückgelassen. Einzig wenn Kaltylak anwesend ist, befindet in einer abgesperrten Lade

des Schreibtisches ein Kästchen mit 50 D, mit denen der Verwalter den Preis für die gefangenen Necker und den Sold der Wachen zahlt.

Außerdem bewahrt Kaltylak dort ein Buch auf, in dem er sorgfältig alle Einnahmen und Ausgaben aus dem Verkauf der Necker und anderer Transaktionen notiert hat. Dieses Büchlein könnte noch einmal von eklatanter Wichtigkeit sein, ist es doch ein schlagkräftiger Beweis für die üblen Machenschaften des Hauses Pekkarin.

Gebäude 2:

In dieser Hütte werden die Necker gefangengehalten.

Das Gebäude ist als einziges nicht auf Pfähle gebaut, auch ist der Boden nicht mit Holzdielen versehen, da Pekkarin glaubt, daß der feuchte Sumpfboden der Gesundheit seiner "Ware" zuträglicher ist.

Alles in allem gleicht die elende Hütte vielmehr einem Stall als einer Unterkunft: hier und da ein Strohlager, sonst nichts. In die Wände hat man Haken geschlagen, an denen die Necker festgekettet werden können, dies geschieht jedoch nur vor Vollmondnächten, wenn man befürchten muß, daß die Meermenschen in Raserei verfallen. In einer Ecke der Hütte steht ein großer Verschlag, ähnlich dem in dem Speicherhaus im Hafen. Er dient dazu, in Raserei verfallene Necker einzusperren, bis sie sich wieder beruhigen.

Derzeit sind vier Necker beiderlei Geschlechts dort eingesperrt, dazu kommen noch die drei Necker, die die Sklavenfänger gerade abliefern wollen (Sollte Ihre Gruppe den Fang schon zuvor vereitelt haben, erhöhen Sie die Anzahl der gefangenen Necker einfach auf sieben.).

Die Tür ist lediglich durch einen schweren Holzriegel von außen versperrt.

Gebäude 3

Dies ist der Vorratsschuppen des Lagers. Die Wachen bewahren hier Lebensmittel, Lampenöl, Taue, Angeln, Netze und etliche andere Gerätschaften auf, eben alles, was man für den Alltag hier draußen so braucht.

Außerdem haben die Söldner hier eine behelfsmäßige Küche mit einem kleinen Herd und Backofen eingerichtet, für den Fall, daß es ihnen nicht möglich ist, draußen am Lagerfeuer zu kochen.

Allgemeine Informationen:

Gespannt beobachtet ihr aus eurem Versteck, was hinter der Umzäunung vor sich geht.

Die Soldaten treiben die gefangenen Necker vor die größte der drei Hütten, wo sie schon von einem dunkelgekleideten, schwarzhaarigen Mann erwartet werden. Ihr erkennt ihn sogleich, es ist derselbe Mann wie zuvor in Havena: Kaltylak, der Diener des Schurken Pekkarin.

Kaltylak mustert den "Fang" fachkundig. Scheinbar ist er zufrieden, denn er bittet den "Bärtigen" und seinen Gefährten mit der Hasenscharte ins Haus. Der Knabe soll derweil auf dem Hof bleiben.

Mit ihren Speißen treiben die Wachen die drei Necker in die Hütte ganz links. Ohne sich die Mühe zu machen, ihnen die Fesseln zu lösen, stoßen sie die Meermenschen ins Innere der Hütte und riegeln sorgfältig ab. Dann lassen sich die Wächter auf einer Bank neben dem Eingang der Hütte nieder und wenden ihre Aufmerksamkeit wieder ganz dem zu, was sie ohnehin am meisten interessiert, dem Würfelspiel.

Meisterinformationen:

Es ist an der Zeit, einzugreifen.

Das Lager wird üblicherweise von acht Söldnern, zu gleichen Teilen Männern und Frauen, bewacht. Hinzu kommen noch die beiden Sklavenfänger und Kaltylak. Der Schiffsjunge wird sich auch hier aus jedem Kampf heraushalten und versuchen zu fliehen.

Falls Ihre Helden die Sklavenfänger schon zuvor überwältigt haben, sollten Sie die Anzahl der Wächter auf zehn erhöhen. Es ist gleichgültig, ob die Gruppe sich in Begleitung von Angehörigen von **Efferds Vergeltung** befinden, diese werden in einem etwaigen Kampf keine große Hilfe sein. Als einfache Fischersleute können sie es nicht mit den Wachen aufnehmen.

Bei den Wächtern handelt es sich um ein buntes Sammelsurium gestrandeter Glücksritter, Söldner, Mietschläger und sonstiger Schurken, die Pekkarin aus seinem "weiten Bekanntenkreis" angeheuert hat. Sie sind allesamt als geübte Kämpfer zu betrachten, die auch vor unrondrianischen Methoden kaum zurückschrecken werden. Die Wächter

sind übrigens nicht übermäßig aufmerksam. Man rechnet nicht damit, entdeckt zu werden.

Pekkarin zahlt für den einfachen Wachdienst ausgesprochen gut. Da nehmen es die Söldner auch gerne in Kauf, eine Weile fern vom bunten Trubel Havenas, mitten im Sumpf, einsam herumzuhocken und langweiligen Wachdienst zu schieben.

Necker sind für sie nicht mehr als "aufrechtgehende Viecher". Die Wachen werden sich jedoch hüten, einem der Ozeaniden etwas anzutun, Kaltylak würde jeden unnachgiebig strafen, der die kostbare "Ware" beschädigt.

Es sollte den Helden nicht allzu schwer fallen, einen einigermaßen brauchbaren Plan zu schmieden, um das Lager zu nehmen. Der Palisadenzaun stellt kaum ein unüberwindliches Hindernis dar und, wie gesagt, die Wachen sind unaufmerksam.

Die Werte der Wachen:

MU 13; GE 14; KK 14, LE 50; AT 14; PA 12; RS 3 (Lederrüstung); TP 1W+4 (Säbel, Speiß, Schwert); AU 65; MR 4; MK20

Kaltylaks Werte:

MU 12; KL 15; CH 11; GE 16; KK 13; LE 55; AT 16; PA 14; RS 1; TP 1W+3 (Rapier); AU 70; MR 5; MK 35

Obwohl Kaltylak weiland so eilig Fersengeld gab, sollte man ihn nicht unterschätzen. Solange er eine Gelegenheit



sieht, zu fliehen, wird er das tun. In die Enge getrieben wie hier, wird er bis zum bitteren Ende kämpfen - und er ist beileibe kein übler Fechter.

Die Werte der Sklavenfänger s.o. im Kapitel "Zwei finstere Gestalten".

Triumph für die Necker

Allgemeine Informationen:

Es ist geschafft: Mit einem Aufschrei sinkt der Schurke Kaltylak zu Boden. Er hat seine gerechte Strafe bekommen. Möge Boron ihn in die Ewige Verdammnis schleudern.

Als sie ihren Herrn fallen sehen, ergeben sich die restlichen Wächter und flehen um Gnade.

Die befreiten Necker laufen so schnell es nur geht aus dem Lager und springen ins Wasser. Einige suchen dort in panischer Angst Zuflucht, andere plantschen vergnügt wie die Kinder umher. Obwohl ihr kein Lachen auf ihren Gesichtern sieht, spürt ihr doch eine Welle der Freude und Erleichterung, die von den Meermenschen auszugehen scheint.

Auch die Necker, die anfangs noch wild davongetaucht waren, wagen sich nun wieder näher heran. Nach einer Weile steigen alle Ozeaniden aus dem Wasser und umringen euch. Einer von ihnen beginnt eine leise, fremdartige Melodie zu summen, nach und nach stimmen die anderen ein. Langsam bewegt sich der Kreis um euch herum, im wiegenden Tempo des Liedes. Die Necker strecken euch ihre Hände entgegen, streifen momentelang über eure Körper, durch eure Haare. Ihr seid wie verzaubert, könnt dem Ganzen nur still, mit angehaltenem Atem zusehen, es stumm miterleben. Es ist, als schlössen die Necker ein Band von sich zu euch, und für einen Moment fühlt ihr euch auf merkwürdige Art mit ihnen verbunden, vermeint sogar für einen Augenblick, den Sinn ihres Singsangs zu verstehen. Dann ist es aber auch schon wieder vorbei, der Kreis löst sich auf, und mit ihm das Band zwischen euch und den Ozeaniden. Langsam schreiten diese davon, den Blick immer noch fest auf euch gerichtet, bis sie schließlich im Wasser verschwinden.

Obwohl ihr nicht sagen könnt, was das Ritual bedeutet haben mag, ist euch doch warm ums Herz geworden, und ihr empfindet eine tiefe Zuneigung zu diesen fremden Wesen.

Meisterinformationen:

Das war die Art der Necker, den Helden ihren Dank zu übermitteln. Spieltechnisch gesehen bedeutet das, daß die Helden, wann immer sie auf einen Neck treffen, zu diesem ein Band schlagen können. Dieser wird die Helden, ohne ihr Zutun, als Freunde des Meervolkes erkennen und ihnen wohlgesonnen sein. Er wird den Helden seine Hilfe zukommen lassen, wenn es ihm möglich ist. Sie müssen aber dabei das vollkommen andere Naturell eines Meermenschen bedenken. Der Neck wird nichts tun, was seinem Temperament oder seinen Gewohnheiten widerspricht. Typisch wäre es z.B., wenn der Necker die Helden aus

Seenot rettet oder ihrem Schiff den Weg weist, wenn sie den Kurs verloren haben.

Es ist selbstverständlich aber auch möglich, sich diese Gunst wieder zu verscherzen. Sie sollten nicht zögern, das Band zu den Neckern wieder zu zertrennen, wenn die Helden Efferd durch Wort oder Tat lästern, wenn sie die Freundlichkeit eines Necks mißbrauchen, o.Ä.

Ein eisiger Schrecken

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt Havena. Gemächlich segelt euer Schiff in den Hafen. Während der Rückfahrt wart ihr alle außergewöhnlich still, zu sehr beschäftigt euch das eben Erlebte.

Gerade macht ihr euer Boot am Kai fest, als ihr ein kleines Mädchen bemerkt, das weinend auf euch zugerannt kommt. Ihr erkennt die Kleine: Sie ist Janeschs älteste Tochter, die neunjährige Lissa.

Spezielle Informationen:

Unter heftigem Schluchzen erklärt euch die Kleine stockend, daß Soldaten Vater und Mutter abgeholt haben.

Meisterinformationen:

Während die Helden ihren großen Triumph erlebten, hat Merka von Pekkarin ebenfalls zu einem Schlag gegen seine Kontrahenten ausgeholt.

Nach wochenlanger detektivischer Kleinarbeit ist Pekkarin endlich auf das Geheimnis der "Stecherbande" gestoßen: *Efferds Vergeltung*.

Als dem skrupellosen Schurken dann noch zu allem Überfluß einer der Diebe, die für die Verschwörer arbeiteten, in die Hände fiel, war das Schicksal des Bundes besiegelt. Für Pekkarin war es ein Leichtes, die Stadtgarde in Bewegung zu setzen, um die "Horde von Diebsgesindel" festnehmen zu lassen. Und es kam, wie es kommen mußte: Natürlich fanden die Gardisten verstecktes Diebesgut in einigen der Häuser, die sie durchsuchen sollten, darunter natürlich auch in dem von Janesch Torglin. Die Garde hat alle Verdächtigen (nebst Ehegatten und älteren Kindern) verhaftet und in den Stadtturm gebracht. Dort warten die Unglückseligen auf den "Wahrheitsfinder", der sie sicherlich in die Moorbürg schicken wird.

Allgemeine Informationen:

Entsetzt steht ihr vor dem, was von Janesch Torglins Behausung übrig geblieben ist. Bei ihrer Suche nach Diebesgut haben die Soldaten wirklich ganze Arbeit geleistet, nichts in dem Haus ist heilgeblieben, es ist ein unbeschreibliches Chaos.

Spezielle Informationen:

Als ihr gehen wollt, fällt euer Blick auf einen blinkenden Gegenstand unter einem zerbrochenen Tonteller. Es ist ein einzelner goldener Ohrring, der ganz gewiß nicht Janesch gehört hat.

Meisterinformationen:

Wirklich eine üble Situation: Fünf Mitglieder der *Vergeltung* sind aufgefliegen und verhaftet worden, darunter auch Odil Jobed, in dessen Kammer die Garde zwar kein Diebesgut entdeckte, wohl aber den Plan von Pekkarins Haus mit allen geheimen Eingängen, offenbar ein Hilfsmittel für einen späteren Einbruch.

Dabei haben die Verschwörer noch Glück gehabt, daß es nur so wenige von ihnen erwischt hat. Zum Glück wissen allein die Efferdgeweihte und Hiamo, wer alles zu *Efferds Vergeltung* gehört.

Den Helden bleiben nur zwei Möglichkeiten, ihre Freunde zu retten: Entweder sie entwerfen einen schlichtweg genialen Plan, um die Gefangenen aus dem Stadtturm zu holen, oder sie wenden sich an Fürst Bennain.

Für den ersten Fall, müssen wir Sie bitten, zu improvisieren. Die nötigen Details über das Stadtgefängnis finden Sie im Alberniaheft dieser Box.

Ob das Unterfangen gelingt, hängt weitestgehend vom geschickten Vorgehen der Helden ab. Wir wollen nicht von vornherein sagen, daß es unmöglich ist, mit List, Tücke, dem nötigen Kleingeld und Phexens Wohlwollen die Gefangenen zu befreien. Der Stadtturm ist schließlich nicht die Moorburg. Es wird aber nicht einfach werden, zumal die Garde froh ist, dem Treiben der "Stecher" endlich ein (vermeintliches) Ende gesetzt zu haben. Sie werden ihre Gefangenen gut bewachen.

Sollte die Flucht gelingen, versteht es sich von selbst, daß Torglin, seine Familie, Jobed und die anderen Gefangenen Havena für immer verlassen müssen. Und, wer weiß, vielleicht die Helden ja auch, falls jemand sie gesehen haben sollte. Merka von Pekkarin ist ein mächtiger Feind, der nie vergibt.

Die Helden können es aber auch ganz anders anpacken: Fürst Cuano ui Bennain ist als unerbittlicher Kämpfer wider die Sklaverei und auch als weiser und gerechter Mann weithin bekannt. Der Fürst würde nicht zögern hart durchzugreifen, wenn man ihm glaubhaft berichtet, daß, quasi unter seinen Augen, in den Mauern seiner Stadt, Sklavenhandel betrieben wird. Für die Spielerhelden kommt es vor allem darauf an, das Einfangen, Verkaufen und Halten der Necker so darzustellen, daß der Fürst einsieht, daß es sich bei alledem nicht um eine modische Marotte, sondern tatsächlich auch um eine Form der Sklaverei handelt. Wenn auch der "Besitz" von Neckern in Havena bisher nicht offiziell unter Strafe gestellt ist, so ist doch bekannt, daß Fürst Cuano das Gefangenhaltens solcher Meerwesen mißbilligt. Außerdem gibt es bereits ausreichend Gesetze gegen Geheimbündelei, Schmuggel, Hinterziehung von Steuertalern und ähnliche Dinge, gegen die die Neckerhändler bei ihren heimlichen Geschäften verstoßen haben, und die nun "ersatzweise" gegen Pekkarin und seine Geschäftsfreunde angewandt werden können.

Die Machenschaften des Merka von Pekkarin und einiger Mitglieder des Ältestenrats sind Bennain schon lang ein Dorn im Auge, wenn er auch bisher noch keine Handhabe hatte, dem verbrecherischen Treiben Pekkarins ein Ende zu bereiten. Und wenn Bennain nun erfahren würde, wie die wirklichen Motive der "Stecherbande" aussehen, wer weiß, vielleicht würde das Urteil dann ganz anders ausfallen.

Die Charaktere können sich schlicht und einfach auf den Weg zum Fürstenpalast machen, um dort um eine Audienz zu bitten.

Wird das Anliegen nur dringlich oder artig genug vorgebracht, bekommen die Helden noch am nächsten Morgen (einen Tag, bevor der "Wahrheitsfinder" sich an die Befragung der Gefangenen macht) Gelegenheit, den Fürsten in einer allgemeinen Audienz zu sprechen.

Allgemeine Informationen:

Bekommen steigt ihr die Stufen zum Palast empor. Ganz könnt ihr euch der Zweifel nicht erwehren, ob es wirklich so richtig ist, euch auf die Hilfe des Herrschers von Albernia zu verlassen. Immerhin kann die Sache für euch auch unangenehm werden. Dann aber müßt ihr an den armen Janesch und seine Familie denken, auch Odil geht euch nicht aus dem Kopf. Ihr könnt sie nicht einfach ihrem (ungerechten) Schicksal überlassen und Merka von Pekkarin ungeschoren davongelassen. Außerdem, Fürst Bennain ist weithin bekannt für seine Liebe zur Gerechtigkeit. Und ihr habt ja schließlich schlagende Beweise.

Im Thronsaal stehen Bittsteller und Höflinge dicht an dicht; lautes Stimmengewirr dringt an eure Ohren. Ihre reiht euch in die Schlange ein. Endlos langsam geht es vorwärts; der eine beschwert sich über die Ungerechtigkeit eines Büttels, der andere klagt seinen Nachbarn des Diebstahls an; bald brummt euch der Schädel und ihr seid froh, daß ihr nicht der Fürst seid, der sich all das geduldig anhören muß, und von dem jeder (zu Recht) gerechte Behandlung fordert. Stunde um Stunde geht das so, euch knurrt der Magen und allmählich befuchtet ihr, gar nicht mehr an die Reihe zu kommen. Dann aber ist es endlich so weit: Ihr steht vor dem Fürsten. Ui Bennain wirkt sichtlich angespannt und erschöpft, trotzdem hört er euch geduldig an. Die Frage ist nur, ob er euch Glauben schenken wird.

Spezielle Informationen:

Schon nach den ersten Worten der Helden zieht Cuano fragend die linke Augenbraue in die Höhe. Bald schon beginnt der Fürst mißtrauische Rückfragen zu stellen, so daß die Helden regelrecht ins Schwitzen kommen, bei all dem, was der Herrscher wissen will. Es ist nicht möglich, irgend etwas vor Bennain zu verheimlichen (*Nutzen Sie hemmungslos Ihr Meisterwissen aus, um auch die kleinste Kleinigkeit aus den Helden herauszubekommen*). Den Helden wird ganz unwohl in ihrer Haut.

Nachdem alles gesagt ist, lehnt sich der Fürst in seinem

Sessel zurück und schweigt für eine ganze Weile. Dann erhebt er sich plötzlich und erklärt die Audienz für beendet. Die Helden bittet er, ihm zu folgen.

Meisterinformationen:

Fürst Cuano ui Bennain ist ein gerechter Mann, der dem Wort eines normalen Bürgers ebenso Gehör schenkt, wie dem eines Adligen.

Bennain bittet die Helden in ein privates Empfangszimmer, wo er sie noch einmal ausgiebig befragt.

So die Helden Kaltylaks Buch bei sich haben und es dem Fürsten zeigen, ist selbstverständlich alles klar: Die Straftaten Verschwörung, Schmuggelei und Steuerhinterziehung werden durch das Buch eindeutig belegt.

Ansonsten wird Bennain einige seiner Männer unter Führung eines der Helden ausschicken, das geheimnisvolle Lager im Sumpf ausfindig zu machen. Die Soldaten werden dann spätestens dort in Besitz des Buches kommen. Pekkarin weiß noch nicht, daß das Lager gefunden ist, da er erst in zwei Tagen mit der Rückkehr Kaltylaks rechnet. Sobald der Beweis erbracht ist, schreitet der Fürst zur Tat. Wen wundert es, daß ihn sein Zorn darüber, daß so etwas unter seinen Augen unbemerkt geschehen konnte, zusätzlich beflügelt.

Seinen Schwur, "daß es nimmermehr einem Mitglied des Rates oder sonstwem in der Stadt gelingen sollte, das Auge der Gerechtigkeit, und damit Praios Auge selbst, unter skrupelloser Ausnutzung seiner Macht zu trüben", scheint

der Fürst mit aller Härte halten zu wollen.

Patrizierfamilien, die in den verwerflichen Handel verwickelt waren, erleben eine Zeit, die sie so schnell nicht vergessen werden. Die Soldaten des Fürsten gehen bei ihnen aus und ein, stellen das ganze Haus auf den Kopf, nehmen mit, wer immer ihnen verdächtig vorkommt. Auch Merka von Pekkarin ereilt dieses Schicksal. Die Wachen können ihn gerade noch erwischen, als er im Begriff ist, die Stadt heimlich zu verlassen. Immerhin 14 Necker konnten bei dieser Gelegenheit noch befreit werden. Zahlreiche Aufzeichnungen werden gefunden, die eindeutig eine Verbindung Pekkarins zu großen alanfanischen Sklavenhändlern belegen. Ein Dokument weist gar auf einen geplanten - und von Pekkarin finanzierten - Anschlag auf das Fürstenhaus hin.

Die nachfolgenden Prozesse werden noch lange in aller Munde bleiben. Fast ein Viertel des Ältestenrats wird für schuldig befunden, dazu noch Angehörige etlicher anderer "guter" Familien, darunter auch die Perwinges.

Selten hat man den Fürsten so unnachgiebig gesehen, die Strafen sind hart: Pfändung von Hab und Gut, langjähriger Kerker, lebenslängliche Verbannung.

Für Merka von Pekkarin greift der Fürst hingegen zur Höchststrafe: Er wird einen vollen Mond nach seiner Ergreifung öffentlich vor den Toren Havenas hingerichtet. Seine Frau und seine Kinder müssen Stadt und Land auf immer verlassen.

Ende gut, alles gut

Fürst Cuano ist den Helden für ihre Hilfe sehr dankbar. Er drückt dies in einer zweiten, privaten Audienz durch warme Worte, aber auch durch einen Beutel mit 50 Dukaten aus. Außerdem teilt er den Helden mit, daß die gefangenen Mitglieder von *Efferds Vergeltung* nunmehr unter die fürstliche Gerichtsbarkeit gestellt wären, sie würden am nächsten Tag freigelassen. Er könne zwar ihr Tun nicht uneingeschränkt gutheißen, doch sei er nur zu gerne bereit, das, was sie für den Thron getan haben, nämlich die üblen Machenschaften Pekkarins erst einmal vor Praios Auge zu ziehen, gegen ihre Verfehlungen aufzurechnen.

Überglücklich verabschiedet ihr euch von Fürst Bennain,

froh darüber, daß alles gerade noch einmal ins rechte Lot geraten ist.

Und was bleibt den Helden neben einiger Goldstücke, vieler neuer Freunde, der Zuneigung der Necker und dem Dank eines Fürsten?

Wir schlagen 150 Abenteuerpunkte vor, falls es die Helden es vorgezogen haben, die gefangenen Verschwörer von **Efferds Vergeltung** auf eigene Faust aus dem Stadtturm zu befreien. So sie aber auch dafür gesorgt haben, daß Merka von Pekkarin sein gerechtes Schicksal ereilt, haben sie sich ganze 200 Abenteuerpunkte verdient.

Der Jüngling am Strand

von
Michelle Melchers

Ein Abenteuer für den Meister
und 3 bis 5 Helden
ab 14 Jahren

Der Streit der Götter

(Meisterinformationen)

Wohl zweihundert Jahre mages nun her sein, daß die Taten einer Frau, der heiligen Elida von Salza, in die Annalen der Sterblichen wie der Unsterblichen gleichermaßen eingingen. Damals trug es sich zu, daß die aufrechte und mutige Efferd geweihte allen Anfeindungen des Namenlosen trotzend, an den verfluchten Tagen des Bösen Gottes, eine kleine flotte Getreideköggen durch gewaltige Strudel, mörderische Klippen und fürchterliche Orkanesicher in den Hafen von Brabak geleitete, sich ganz den Händen ihres Gottes anvertrauend. Allein ihrem festen Glauben war es zu verdanken, daß alle vier Schiffe die schreckliche Reise sicher überstanden. Nicht ein Körnchen Weizen soll damals verloren gegangen sein, und die Bevölkerung von Brabak und aller umliegenden Dörfer ward gerettet vor dem Hungertode. Und große Dankbarkeit erfüllte die Herzen der Geretteten für die treue Geweihte und für ihren Herrn. Allerorts an der Westküste Aventuriens preisen Efferdgläubige dies Geschehnis als wahres Wunder Efferds, und Elida von Salza wird seither als Heilige des Meeresgottes verehrt.

Doch nicht nur die Verehrung der Menschen ward Elida zuteil, denn mit ihrem unverbrüchlichen, tiefen Vertrauen in ihren Schutzherrn, jenem wahren, reinen Glauben, den man so selten findet, rührte sie Efferds Herz, und der Gott ließ sie nicht nur jene große Tat vollbringen, er hielt auch weiterhin seine Hand über die Geweihte. Gar manches Wunder vermochte sie noch zu vollbringen, so ließ sie Quellen emporsteigen, wo zuvor nur Dürre und Trockenheit war. Jeder Fischer, der ihren Segen bekam, konnte sich auf einen guten Fang freuen. Ja, man sagte sogar, es sei ihr zuteil geworden mit Efferd sprechen zu dürfen, wann immer sie es wünschte, und selbst der Hochgeweihte des Meeresgottes bat sie um Rat. Doch niemals ließ diese Gnade Elida vermessen werden, stets blieb sie demütig und treu in ihrem Glauben. Und Efferd schätzte sie darob sehr. Viele Jahre gingen ins Land und Elida wurde alt. Schon bald hatte sie die übliche Lebensspanne ihrer Art um ein halbes Menschenalter überschritten, doch noch immer diente sie Efferd so gut, sie vermochte. Da befand Boron, Herr über die Toten, daß es für Elida an der Zeit sei, Dere zu verlassen, denn er spürte, daß sich ihr welker Körper und ihre müde Seele nach Ruhe sehnten. So ermahnte er seinen Bruder, sie freizugeben, auf daß sie in die Hallen der Toten einziehen könne.

Efferd aber stampfte zornig mit dem Fuß auf, als er dieses vernahm, daß es einen Sturm gab, wohl von Olport bis nach Brabak und verweigerte seinem Bruder Elidas Leben. Er mochte von seiner getreuen Dienerin nicht lassen, und auch

die Aussicht, daß sie dann in sein Paradies einzöge, wollte ihn nicht besänftigen.

Noch zweimal kam Boron in der darauffolgenden Zeit zu Efferd und zweimal wies dieser ihn aus seinem Haus. Da verlor der dunkle Herr seinen Langmut, unternahm Elidas Leben, seines Bruders Wunsch zum Trotz.

Als Efferd derfuhr, was geschehen war, eilte er wütend an die Pforte zu seines Bruders Haus und forderte, Boron möge Elida wieder freigeben, auf daß sie weiter in Efferds Sinne auf Dere wirken konnte. Doch Boron verwehrte ihm dies, zu lange schon hatte diese Seele unter den Sterblichen gewelt. Und was der Gott des Meeres auch versuchte, durch nichts vermochte er seinen Willen zu erzwingen, denn Efferds Reich ist das Meer und nur dort besitzt er absolute Macht. So zog er denn unverrichteter Dinge wieder ab, jedoch nicht ohne seinem Bruder Rache zu schwören. Viele Jahre gingendahin, und bald schien es, als habe Efferd den Zwist vergessen.

Nun begab es sich aber im letzten Praoismond, daß der Götterfürst sich selbst zu Ehren ein großes Fest gab, und er lud dazu alle seine Brüder und Schwestern, dazu all ihre Söhne und Töchter, auf daß es ein angemessenes Fest würde. Und ein jeder brachte sein eigenes Gefolge mit, dem strahlenden Praios zum Gefallen. Gar prachtvoll waren sie alle anzuschauen, ein jeder auserwählt von seinem Gotte, nach dessen Vorlieben, seinem Wesen angemessen. Da waren fellbekleidete Diener des Firun, mit grimmigen Gesichtern, lange Bögen in ihren Händen haltend. Rondra kam mit einer Schar prachtvoller Krieger, mutige, stattliche Frauen und Männer in goldblinkenden Rüstungen. Da war Praios selbst mit seiner Schar strahlender, schneeweißer Geister, Wesen aus purer Energie, von ihm geschaffen in perfektem Ebenmaß. Und Phex sein gegensätzlicher Bruder, kam mit seiner bunten Gauklerschar.

Vor allem aber die wohlgestalteten, fröhlichen Mädchen und Knaben im Gefolge der Rahja erregten viel Aufmerksamkeit, denn die Göttin liebt die Jugend, die Schönheit und die Lebensfreude. Und all dies kam in ihren Dienern zum Ausdruck.

Auch Efferd kam mit einer Schar seiner getreuen Untertanen, aus den Tiefen des Meeres: Riesige Seepferdchen, fischschwänzige Nixen, grünhaarige, anmutige Necker, eingewaltiger aber lebenswürdiger Krake, einige Wassermänner und ein silbriger Delphin, Efferds besonderer Günstling. Sie alle hielten Einzug in Praios Halle und freuten sich an der Pracht der anderen, so wie auch sie bewundert wurden. Und für alle war es eine große Ehre zu diesem Fest geladen zu sein.

In Efferds Qefolge Befandsich aber auch ein junges Nekermädchen, eine Nixe, so lieblich anzuschauen, daß man kaum Worte finden kann, sie zu beschreiben.. Nur dem Zufall war es zu verdanken, daß sie hier war, denn sie war keine der Erwählten des Qottes. Ihr Vater, ein würdiger fürst des Meeres, war geladen worden und auch gleich freudig dem Ruf gefolgt. Ihr, Liaiella, war aufgetragen worden, die 'Kutsche des Vaters mit bunten Algen und Seesternen zuschmücken. 'Doch über der Arbeit waren ihr die Augen zugefallen und sie war eingeschlafen in der Muschelkutsche ihres Vaters. Und als es am nächsten Morgen in aller frühe losging, da blieb es unbemerkt, daß das Mädchen noch immer dort schlief, so tief hatte es sich in die Algenkissen gekuschelt. 'Eserwachte erst, als es schon zu spät war: Längst schon hatte die 'Kutsche das Tor zu den Qefilden der Götter passiert. Es gab kein Zurück: So schlich die Nixe sich denn hinter dem restlichen Qefolge her in die Halle des Qötterfürsten, denn sie fürchtete sich, allein vor den Toren zu bleiben.

Schnell verbarg sie sich hinter einer Säule, sie hatte große Angst, ihr Vater oder gar einer der Zwölfe selbst könnte sie entdecken, sie, die zu Unrecht hier weilte. Von ihrem Versteck aus aber beobachtete sie mit großen Augen das sprachvolle Treiben und nimmer mehr sollte sie es vergessen.

Nach einer 'Weile trat der schelmische Phex dessenscharfen Augen die schöne Meerjungfer nicht entgangen war, an sie heran und bot ihr seinen Kelch. Liaiella aber erschrak bis ins Tiefste ihrer Seele und rannte davon, nach einem anderen Schlupfwinkel Ausschau haltend. 'Doch wo sie auch schaute, überall waren Qäste, nirgendwo fand sich ein Versteck. Qerade wandte ihr Vater seinen Kopf in ihre Richtung, als sie in einer dunklen Ecke gewahr wurde. Hastig huschte sie zu der Zuflucht, gerade noch rechtzeitig tauchte sie ein in die Schatten, bevor ihr Vater sie entdecken konnte. Wie schrak sie aber zusammen, als sie auf einmal gegen eine andere Qestalt stieß. 'Beinahe hätte sie aufgeschrien, doch da legte sich ihr eine kühle Hand über die Lippen. Tiefschwarze Augen musterten eindringlich die schöne Nixe bis ihr ganz schwindelig wurde von diesem Blick,

Schließlich ließ der Jüngling sie los, denn so viel vermochten ihre meerfarbenen Augen mittlerweile zu erkennen: Es war ein junger, wunderschöner Mann, der sich dort in den Schatten verbarg.

Nun muß man erklären, daß Praios 'Hallen von perfektem Ebenmaß sind, rein und weiß und ohne jedes Dunkel. Selbst die Säulen werfen keine Schatten, denn der Herr des Lichtes wünscht dies nicht.

Boron aber, Herr der Schatten, und von ganz anderem Naturell als sein lichter Bruder, litt es kaum, dieses grelle weiße Licht. Um seinen Bruder aber nicht zu erzürnen, hatte er sich hierher, in diesen verborgenen Winkel zurück:

gezogen und um sich herum ein Gespinnst aus Schatten geschaffen. Dort harrete er nun aus, bis das Fest vorüber sei, denn auch an fröhlichen feiern war ihm nichts gelegen. Auch schätzte er die Eitelkeit seiner Geschwister gar nicht, so daß sein Gefolge ebenso wie er in schwarze Qewänder und einen dunklen, langen Umhang gewandet war, auf daß man den Hohen vom Geringen nicht unterscheiden konnte.

In kühler Neugier musterte der dunkle Herr die verschreckte Nixe und mit einemmal brach die gläserne 'Wand, die seine Herz im Zaume hielt, so wie es zu vornur einmal geschehen war, bei Etiliader Schönen, Mutter seiner einzigen Tochter Marbo. Und ohne noch lang zu zögern, schloß er die Nixe in seine Arme und küßte sie innig. Auch sie schmolz dahin bei seiner Berührung.

Doch lange sollten sie ihre Wonne nicht genießen, wieder war es Phex der die beiden fand. Er beschloß, seinem dunklen Bruder einen Streich zu spielen. Eilig zog er Travia herbei, die sich gerade in einem erhitzten Disput mit Rahja befand. Und es kam, wie Phex es vorausgesehen hatte: Travia entrüsteter Aufschrei ließ alle anderen herbeieilen. Das 'Windgebräus, das die heranstürmende Ronda begleitete, verwehte Borons kunstvolle Schatten und Boron und Liaiella standen schutzlos im grellen Licht der Halle.

Wutentbrannt eilte Liaiellas Vater herbei, ergriff die Tochter beim Handgelenk um sie dafür zu strafen, daß sie sich hergeschlichen hatte, da stellte sich Boron schützend zwischen die beiden und gebot dem Wassermann, ihm das Mädchen zugeben.

Als Efferd dies aber sah, wurde er zornig, noch lange hatte er Elida nicht vergessen. Mit funkelnden Augen wandte er sich an seinen göttlichen Bruder und sprach: "Niemals sollst du diese Meerjungfer dein eigen nennen, niemals sollst du sie Wiedersehen. Sie ist ein Kind meines Volkes, und mir gehört die Macht über sie. Ich gemahne dich, Bruder, an die Zeit, als du die Macht über ein Wesen hattest, das ich liebte. Nichts vermochte dein kaltes Herz zu rühren, warum also sollte es nun dir nicht genauso ergehen. 'Wer keine Gnade kennt, soll keine Gnade erhalten. Verschlossen sei dir die Türen meines Reiches, verschlossen, solange es mir gefällt."

Mit diesen Worten wandte Efferd sich um, verbeugte sich noch einmal kurz vor Praios und verließ mit seinem Gefolge den Saal. Gerade noch konnte Boron für einen kurzen Augenblick Liaiellas Hand ergreifen, und erspürte einen kleinen Gegenstand in seiner Hand, dann wurde die Nixe davon gerissen.

Auch für Boron war nun das Fest vorüber, und er bedachte seinen Bruder Phex mit unheilverkündenden Blicken. Phex aber lachte nur, denn für ihn war das alles wieder einmal ein großartiges Spiel gewesen...

Der Jüngling am Strand ist ein Abenteuer für 3 - 5 Helden und einen Meister. Wir haben lange darüber nachgedacht, für welche Stufen sich das Abenteuer am besten eignet, sind dann aber zu dem Schluß gekommen, daß es in erster Linie nicht darum geht, ob die Helden mehr oder weniger erfahren sind. Genaugenommen ist *Der Jüngling am Strand* für Helden jeder Stufe geeignet, worauf es ankommt, daß Ihre Spieler über "das gewisse aventurische Lebensgefühl" verfügen. Vor allem der Meister ist in einigen Situationen

gefordert, soll das Abenteuer stimmungsvoll gelingen. Anfängern des Rollenspiels und solchen, die sich mit den Besonderheiten einer phantastischen Welt, wie Aventurien es nun einmal ist, nicht zurechtfinden, sollten es zunächst einmal mit anderen Abenteuern versuchen.

Die Werte sind zunächst einmal für Helden der 4.- 7. Stufe angegeben. So Ihre Helden erheblich unter oder über dieser Stufe liegen, ändern Sie bitte Anzahl und Werte der Gegner, sowie u.U. die verlangten Talentproben ab.

Der Fremde

Allgemeine Informationen:

Kalt weht der Wind über die Gestade, grau hüllen dichte Wolken das Land in trübe Schleier. Vergessen sind die Tage des Sommers, als Praios Antlitz sich in der endlosen, blauen Fläche des Meeres spiegelte.

Nun liegt Efferds Reich ebenso trist da wie das Land, bleierne Wogen schlagen in ihrem endlosen Reigen an die Küste, und die Sonne vermag das dichte Feld der Wolken kaum noch zu durchdringen. Wie ein kleiner, ziegelroter Teller steht sie hoch oben am Himmel, als Zeichen, daß Praios Auge auch jetzt noch schützend auf dem Lande ruht. Fröstelnd zieht ihr die Mäntel fester um die Schultern, gar zu grimmig pfeift der Seewind um eure Ohren, und ihr beschließt, eure kleine Wanderung besser auf einen anderen Tag zu verschieben, auf einen Tag, an dem die Götter gefälliger auf euch herabblicken. Wahrlich, der Boronmond ist keine Zeit zum Reisen.

Eilig lenkt ihr eure Schritte gen Havena, während eure Blicke prüfend über den Himmel wandern, ob Efferd euch nicht doch noch mit einem kalten Guß bedenkt, bevor ihr die Mauern der großen Stadt erreicht. Drohend ballen sich dunkle Wolken zusammen, tauchen die Welt in ein düsteres Zwielicht. Ein einsamer Rabe kreuzt euren Weg, sein trauriger Ruf hallt euch noch lange in den Ohren.

Plötzlich legt sich der heftige Wind von See, und bleiche Nebelschwaden ziehen herauf.

Hastiger eilt ihr voran, als ihr auf einmal unten am Strand eine einsame, dunkle Gestalt bemerkt. Einen Moment verharrt der Fremde, dann aber wandert er stetig und unbeirrbar auf die Wellen zu. Fassungslos beobachtet ihr, wie er immer weiter hinausmarschiert, bis die Wellen ihm bis zu den Knien heraufreichen, dann bis zu den Hüften, und immer noch macht er keine Anstalten umzukehren. Schließlich schlagen die Wellen über seinem Kopf zusammen, und er verschwindet ganz und gar in den Fluten.

Meisterinformationen:

Beherzt wie sie sind, werden die Helden wohl Hals über Kopf losrennen, um den vermeintlich Lebensmüden aus den Fluten zu retten. (Nur Geduld, bald werden zumindestens Sie wissen, was wirklich dahinter steckt.)

Es ist im Übrigen egal, aus welchem Grund es die Helden

just zu diesem Zeitpunkt an diese Stelle der Küste verschlagen hat, sei es, daß sie wirklich nur eine kleine Wanderung zur körperlichen Erbauung gemacht haben, sei es, daß sie einen etwas außerhalb von Havena wohnenden Freund besucht haben, oder daß sie sich gerade auf dem Weg nach Havena befanden, um dort den Winter zu verbringen.

Es werden sich sicherlich genügend Anlässe bieten, Ihre Helden auch bei solch unfreundlichem Wetter an die Küste von Havena zu locken. Beachten Sie bitte aber, daß der Ort an dem die Helden den seltsamen Fremden beobachten, nicht zu nahe bei der Stadt liegen sollte. Außer den Charakteren sollte niemand Zeuge der Geschehnisse werden.

Zwar sind im Boron ohnehin nur wenige Wanderer unterwegs, und auch nur vereinzelt läuft ein Schiff in den Hafen ein, doch weiß man nie, ob nicht doch jemand des Weges kommt. Eine kleine, einsame Bucht in einiger Entfernung zur Stadt bietet sich als Schauplatz an.

Allgemeine Informationen:

In wilder Hast rennt ihr hinunter zum Strand, den Lebensmüden aus den Fluten zu retten. Schnell streift ihr Schuhe, Umhänge und Waffen ab und stürzt euch in das eisig kalte Wasser.

Gerade noch gelingt es euch, den Fremden an einem Zipfel seines Umhangs zu packen, als eine so hohe Welle von See herandonnert, daß ihr den Boden unter den Füßen verliert und gemeinsam mit dem Fremden an den Strand gespült werdet.

Unwillig schüttelt ihr euch das Wasser aus den Haaren. Ihr friert, und die nassen Sachen kleben klamm an euren Körpern. Aber ihr achtet nicht darauf; besorgt umringt ihr den Fremden, der reglos, mit geschlossenen Lidern im feuchten Sand liegt.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie jedem Helden eine Sinnesschärfe-Probe ab. Gelingt diese, wird der betreffende Held Stein und Bein schwören, daß die Woge die sie an Land gespült hat keine gewöhnliche Welle war, sondern daß ihr Kamm die Form von vielen Hunderten springender Fische und Seepferdchen gehabt habe.

Allgemeine Informationen:

Angestrengt bemüht ihr euch um den Besinnungslosen. Der Jüngling, er mag etwa 20 Winter zählen, ist von außergewöhnlicher Schönheit, die Züge sind fein geschnitten und auf unbestimmte Art melancholisch, der blaßrote Mund vollendet geformt. Dichtes, tiefschwarzes Haar hängt ihm in wirren Strähnen ins Gesicht. Seine Haut ist von außergewöhnlicher Blässe, fast so weiß wie Schnee, Haar und Augenbrauen bilden einen tiefen Kontrast zu dem bleichen Antlitz des Jünglings. Seine Miene vermittelt euch tiefe Ernsthaftigkeit, sowie eine düstere Traurigkeit, der ihr euch nicht entziehen könnt.

Er ist hochgewachsen, doch von schlanker, anmutiger Statur. Gekleidet ist er in einen langen, schwarzseidenen Umhang, samtene Hose, ein Wams mit feiner, silberner Stickerei aus gleichem Tuche, einem seidenen, weiten Hemd und halbhohen, wildledernen Stiefeln, alles ebenfalls in tiefem Schwarz. An seinem Gürtel trägt er einen kleinen, silbernen Dolch, der weniger als Waffe, denn als Eßbesteck dienlich ist. Der Dolch ist reich mit filigranen, in die Klinge eingezätzten Ornamenten verziert, das Heft wie ein Rabe gearbeitet. An seiner Rechten trägt der Fremde einen feingearbeiteten silbernen Ring mit einem großen, jettschwarzen Stein.

Meisterinformationen:

Erst nach geraumer Zeit bemerken die Helden zu ihrem Erstaunen (oder gar Schrecken?), daß Kleider und Haare des Jünglings trocken sind, als wäre er nie in den Fluten des Meeres untergetaucht. Grund dafür ist - wie Sie sich sicherlich schon denken können - der Fluch Efferds, der Boron "jeglichen Zugang in sein Reich" verwehrt.

Allgemeine Informationen:

Nach allen Kräften versucht ihr, den jungen Mann wiederzubeleben. Seine Haut ist ungewöhnlich kühl, sein Puls nur schwach spürbar. Auch atmet er nur ganz flach, aber immerhin, er lebt.

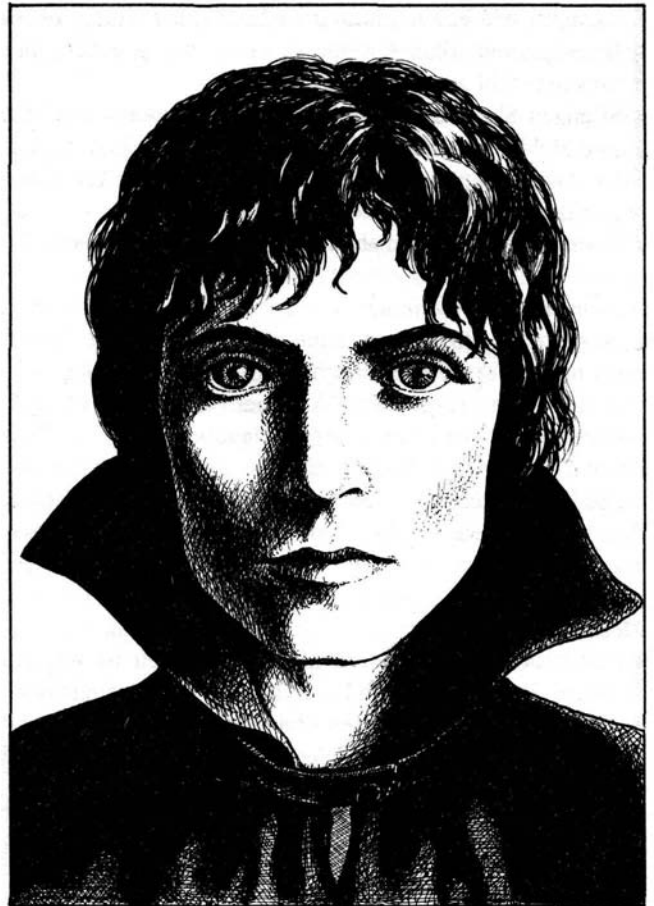
Allmählich breitet die Dämmerung ihre dunklen Schwingen über das Land, als der Jüngling sich endlich rührt. Sachte bewegen sich seine Lippen, formen ein Wort, so leise, daß ihr es kaum verstehen könnt: "Liaiella."

Dann schlägt er die Augen auf - große, tiefschwarz-funkelnde Augen, so dunkel und unergründlich, daß man meint, sich in ihnen zu verlieren - und setzt sich ruckartig auf.

Schweigend blickt er euch an, einen jeden von euch minutenlang, so eindringlich, daß euch ganz seltsam zumute wird.

Meisterinformationen:

Nur selten sind die Momente, da einer der Unsterblichen unter den Sterblichen wandelt, doch just so ein Moment ist jetzt gekommen. Mögen die Helden auch annehmen, es handle sich bei dem Fremden um einen Edelmann, den der Liebeskummer in die Fluten getrieben hat, um einen unglücklichen Poeten, einen Magier oder gar, bedenkt man sein Aussehen und sein seltsames Gebaren, um einen Vampir, Sie, werter Meister, wissen es besser.



In der Gestalt des hübschen, melancholischen Jünglings verbirgt sich kein anderer als einer der Zwölfe selbst: der Herr des Schlafes, der Träume und der Toten, Boron.

In vielen Legenden hat man schon davon gehört, daß die Götter in menschlicher Gestalt unter ihren Geschöpfen wandeln, so von Travia, Peraine, Tsa, Rahja und vor allem von Phex und wer kennt sie nicht, die Geschichte der Dämonenschlacht, wo Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm den Menschen zu Hilfe eilten. Daß Boron, Wächter des Jenseits, aber solches tut, davon wußte man bisher nichts. Es ist auch in der Tat ein durchaus ungewöhnliches Anliegen, welches ihn dazu bewogen hat (Sie mögen sich schon denken können, welches...), doch dazu später mehr.

Wir möchten Ihnen nur noch einmal Folgendes dringlichst ans Herz legen: Die Begegnung mit einem der Zwölfe, in welcher Gestalt auch immer, egal ob man Anhänger dieses Gottes ist oder nicht, stellt in jedem Fall ein in höchstem Maße außergewöhnliches, unvergeßliches Erlebnis dar; ein Erlebnis, das die Krönung eines Heldenlebens darstellt (und wie wenige können nur darauf hoffen, der Gnade zuteil zu werden, einen Gott mit eigenen Augen zu sehen). Bedenken Sie dies stets.

Und auch für Sie als Meister bedeutet es eine ganz besondere Herausforderung, den Gott für Ihre Spielrunde mit Leben zu erfüllen. Das bedeutet mehr, als einfach nur eine machtvolle Meisterperson zu spielen. Von Ihnen hängt es ab, ob das göttliche Machtgefüge sich Ihren Helden so

darstellt, wie ein Aventurier es empfinden würde, ob es Ihnen gelingt, Ihrer Gruppe so etwas wie aventurisches Lebensgefühl zu vermitteln.

Strengen Sie sich also an, wenn Sie nicht wünschen, daß Ihre Helden demnächst in jeder Dorfschenke damit prahlen, "wie sie letzten Wassertag bei Rondra zum Tee waren und dann noch mit Efferd geplauscht hätten".

Doch nach dieser Ermahnung zurück zum Abenteuer.

Allgemeine Informationen:

Eine ganze Weile vergeht, ohne daß ein Wort fällt. Immer noch mustert der Fremde euch eindringlich, als wolle er in euer tiefstes Inneres schauen. Als einer von euch etwas sagen will, winkt er mit einer knappen Handbewegung ab. Euer Kamerad verstummt. Ihr habt alle einen Augenblick lang das Gefühl, als berühre ein sanfter, kühler Hauch eure Herzen, doch bevor es euch richtig bewußt wird, ist es auch schon wieder vorbei.

Meisterinformationen:

Zeit bedeutet den Göttern nichts, denn Zeit ist wie ein ewiger Strom, der an den Unsterblichen vorüberfließt ohne sie zu berühren. Und tausend Jahre sind ihnen ein Tag und ein Menschenleben ein Augenblick. So kann es sein, daß die Geschehnisse, mit denen diese Geschichte ihren Ausgang nimmt, schon viele, viele Jahre zurückliegen.

Sie ahnen es sicher schon, diese Geschichte nahm ihren Anfang in jener Begebenheit um Elida von Salza, die zum Zwist zwischen Efferd und Boron führte. Ebenso wie den Menschen ist auch den Göttern der Streit untereinander nicht unbekannt und nur zu oft, wenn ein schwerer Sturm oder ein mächtiger Erdstoß die Sterblichen erzittern läßt, wissen die Gläubigen, daß eines der göttlichen Geschwister ein anderes verärgert hat. Nun steht es uns Sterblichen nicht an zu richten, wer recht hat in diesem göttlichen Streit, Efferd, der die geliebte Dienerin zu schützen suchte oder Boron, der den göttergewollten Lauf des Lebens zu wahren trachtete.

Wohl aber können wir verfolgen, wie die Geschichte weitergeht, und welche Rolle die Helden darin spielen.

Boron nun konnte und mochte die schöne Nixe nicht vergessen, doch war er zu stolz, seinen erzürnten Bruder um Gnade zu bitten, wohl auch, weil er nicht auf Efferds Einsicht hoffen konnte.

Nun aber, im Boronmond, der Zeit, in der seine Macht auf Dere am stärksten ist, hat er sich entschlossen hinabzusteigen in die Gefilde der Sterblichen, um zu Liaiella zu gelangen und sie mit sich zu nehmen. Doch des Meervaters Fluch ist noch immer wirksam, nicht eher soll Boron Einlaß finden in Efferds Reich, bevor dieser es ihm nicht gewährt. Aller göttlichen Macht zum Trotz, in die Tiefen des Meeres kann sich Boron den Zugang nicht erzwingen. Dies ist auch der Grund, warum er noch nicht einmal bei seinem Versuch hinabzutauchen naß geworden ist: Das Tor ist ihm vollständig verschlossen.

Und die Woge, die ihn und zufällig auch die Helden an Land gespült hat, war selbstverständlich von Efferd gesandt, seinen Bruder zu verspotten und an seine Macht zu gemahnen.

Nun, allein soll es dem mächtigen Herrn des Jenseits also nicht gelingen, zu seiner Geliebten zu gelangen, doch da sind ja noch Ihre Helden. Zunächst überrascht, kam Boron schon bald der Gedanke, sich dieser Sterblichen zu bedienen, um sein Ziel zu erreichen.

Als der Gott seine "Retter" so eindringlich musterte, prüfte er in ihren Seelen, ob sie denn geeignet seien für sein Ansinnen, und es scheint, als sei die Prüfung zu seiner Zufriedenheit ausgefallen (Wir wollen an dieser Stelle nicht hoffen, daß sich in Ihrer Spielrunde leichenfleddern-de Nekromanten, notorische Atheisten und Schmähler der Zwölfgöttlichkeit befinden, sonst legen wir Ihnen ganz dringend ans Herz, es doch besser mit einer anderen Runde aufs neue zu versuchen).

Ein Hauch von Macht

Allgemeine Informationen:

Fragend blickt ihr den Fremden an, wartet auf eine Erklärung, doch der Jüngling schweigt, nicht einmal ein Wort des Dankes kommt über seine Lippen. Schließlich seid ihr es, die das Schweigen brechen, bestürmt den Mann mit Fragen nach seinem Namen, woher er kommt, was ihn bewogen hat, sich in die Fluten zu stürzen oder vielleicht sogar, welcher Magie er kundig sei, daß Wasser ihm nichts anhaben könne.

Meisterinformationen:

Sicherlich fallen den Helden viele Fragen ein, die sie dem mysteriösen Jüngling stellen wollen. Fraglich ist nur, wie viele Antworten sie erhalten werden.

Nicht umsonst nennt man Boron auch den *Schweigsamen* und den *Unergründlichen*. Zwar hält er es anders als seine hohen Diener, die sich zu ewiger Schweigsamkeit verpflichtet haben, dennoch ist der Gott nicht willens, allzu viel über sich preiszugeben.

Keinesfalls wird er sich den Helden als der offenbaren, der er ist. Zum einen sicherlich, weil es ihm nicht recht ist, daß Sterbliche wissen, daß er in menschlicher Gestalt auf Dere wandelt, zum anderen, weil er nicht wünscht, daß die Charaktere deshalb seiner Bitte folgen, weil er ein Gott ist. Ihre Hilfe soll ganz und gar freiwillig kommen, denn je weniger sie davon wissen, wem sie zu Diensten sind, desto geringer ist die Gefahr, daß Efferd ihnen auf die Schliche kommt. Und welchem Helden wäre es schon zumutbar, sich für eine Seite in diesem göttlichen Streit zu entscheiden, die des Meeressgottes oder die des Hüter des Jenseits.

Boron hat aber keine Skrupel (woher auch?) sich der Sterblichen ohne ihr Wissen zu bedienen, auch auf die Gefahr, daß sie bei seinem göttlichen Bruder Efferd in Ungnade fallen könnten.

Hier nun einige Antworten auf Fragen, wie Boron sie wahrscheinlich geben würde:

- Meinen Namen wollt ihr wissen. Nun, euch bleibt die Wahl, entweder ich schweige oder ich belüge euch, was immer ihr vorzieht.
- Ich komme von weit her, das muß euch genügen.
- Mich selbst zu töten stand mir nicht im Sinne.
- Daß ich ins Wasser nicht einzutauchen vermag, rührt her von einem Fluch, den Efferd einstens sprach. Ich bin gekommen, ihn zu überwinden.

Allzu bohrende Fragen wird der Jüngling zumeist mit einem schlichten *"was ist euch lieber, daß ich lüge oder schweige"* beantworten, wenn er nicht gar einfach schweigt und die Helden mit ernsthaftem Blick mustert. Vermitteln Sie den Helden aber das Gefühl (einfache oder erleichterte Menschenkenntnis-Proben), daß ihnen jede Antwort des Jünglings als zutiefst wahr und glaubhaft erscheint und keinen Grund zum Zweifeln gibt.

Wie immer sich die Befragung auch gestaltet, der junge Mann wird keine Miene verziehen, kein Lächeln, kein Zweifeln, keine Neugier, stets bleibt sein Ausdruck gleich: ernsthaft, beherrscht und ein wenig melancholisch. Seine Stimme ist dunkel und wohltonend, er spricht sehr leise. Selbstverständlich gibt es noch andere Wege, den Jüngling zu befragen. Ein Magiekundiger mag sich durchaus an ihm geeignet erscheinenden Sprüchen versuchen.

Einen gewissen Erfolg gibt es jedoch nur bei **Odem Arcanum** und **Analüs Arkanstruktur**. Wendet der Zauberkundige einen der beiden Sprüche an, vernimmt er um den Jüngling herum eine Aura gewaltiger Macht, die er in seiner Gänze gar nicht zu erfassen vermag. Er kann nicht ergründen, welchen Ursprungs sie ist (Göttliche Kraft birgt Elemente aller bekannten arkanen Strukturen, seien sie elfisch, druidisch oder was auch immer, dazu noch einen Großteil Magie unbekannter Art. Selbst wenn der Held schon einmal die Aura eines Gottes verspürt hat, sind die Parallelen doch nur minimal, denn ein jeder der Zwölfe verfügt über seine ganz eigene, unvergleichbare Kraft.). Wohl aber vermag er sie als konstruktiv einzuordnen.

Für einen kurzen Augenblick verspürt der Magier das Gefühl absoluter Neutralität zu allen Dingen, dann - nach etwa 10 Sekunden, in denen all diese Eindrücke auf ihn einstürmen - wird ihm schwindelig, und sein Zauber verblaßt. Der Magiekundige kann für die nächsten 12 Stunden keinen weiteren Zauber mehr wirken, zu groß ist seine Verwirrung. Beide Zauber kosten ihn das Doppelte der gewöhnlichen Astralpunkte, davon 5 permanente.

Alle anderen Zauber bleiben wirkungslos (Man bedenke nur die Magieresistenz eines Gottes!), d.h. der Magiekundige bemerkt schon beim Wirken der Formel, daß sein Versuch vergebens sein wird. Jeder Versuch kostet ihn die Hälfte ASP, die der Zauber für gewöhnlich beansprucht hätte.

Letztdendlich sollte bei den Helden der Eindruck entstehen, sie hätten es mit einem seltsamen, mächtigen Zauber-

kundigen zu tun - vielleicht, daß er aus den Gildenlanden kommt oder gar aus einem Reich jenseits des Ehernen Schwertes.

Zögern Sie nicht, Ihren Spielern eine falsche Fährte zu legen, Hauptsache ist nur, daß sie den Jüngling nicht als den erkennen, der er ist und daß bei den Helden auch nicht der Eindruck entsteht, sie hätten es mit einem finsternen Borbaradianer oder noch Schlimmerem zu tun.

(Wir können im Übrigen auch nur hoffen, daß Ihre Helden nicht auf die Idee kommen, sich darin zu versuchen, dem Jüngling mit roher Waffengewalt Antworten zu entlocken. Zwar bringen sie es nicht fertig, dem jungen Mann auch nur ein Haar zu krümmen, doch was für einen Eindruck hinterlassen sie in der göttlichen Sphäre? Boron wird die Helden - was immer sie tun - weder töten noch verletzen oder strafen. Ihre Zeit ist noch nicht gekommen, aber Boron weiß, daß er den Helden ohnehin wiederbegegnen wird - er kennt sogar Tag, Stunde und Ort. Er sieht keinen Grund zu unnötiger Hast oder gar Rache. Allerdings wird er sich nach ein paar anderen Heroen umsehen, um ihm bei seinem Anliegen zu helfen.)

Ein Wort noch zum erzählerischen Stil, in dem dieses Abenteuer angelegt ist: In den *Allgemeinen Informationen* werden Sie recht häufig eine Darstellung der gefühlsmäßigen Reaktionen der Helden vorfinden - Beispiel: *"Völlig fassungslos starrt ihr euch an..."* Mit solchen Schilderungen soll keineswegs *festgelegt* werden, wie Ihre Helden auf eine bestimmte Situation reagieren, sie geben vielmehr in etwa wieder, welche Gefühle normalerweise in einem bestimmten Moment zu erwarten sind. Außerdem sollen die Kommentare ihren Teil zur Stimmung des Abenteuers beitragen. Wenn Sie die beschriebenen Reaktionen in Ihrer Runde für untypisch oder unpassend halten, ersetzen Sie sie einfach durch eigene Beschreibungen oder lassen Sie sie weg.

Eine artige Bitte

Meisterinformationen:

Es wird gewißlich nicht lange dauern, bis die Helden den Fremden danach fragen, was ihn bewogen hat, sich in die Fluten zu stürzen. Erst jetzt wird Boron gesprächiger. Er wird den Helden von der jungen Nixe erzählen (lassen Sie den sonst so Schweigsamen ruhig etwas schwärmen) und schließlich seine Liebe zu ihr gestehen. Lassen Sie die Helden im Glauben, er habe die Nixe irgendwo an einer Küste getroffen, Boron wird sich kaum darüber auslassen, unter welchen Umständen er die Neckerin traf.

(So ihre Helden noch nie zuvor vom Volk der Necker gehört haben, wird Boron ihnen kurz erklären, was es mit den seltsamen Ozeaniden auf sich hat. Sollten auch Sie noch nie zuvor von den Meermenschen gehört haben, legen wir Ihnen das entsprechende Traktat in den Hintergrundbeschreibungen dieser Box ans Herz.)

Allgemeine Informationen:

Als ihr den seltsamen Jüngling danach fragt, was ihn zu seiner seltsam anmutenden Tat bewogen hat, verstärkt sich der traurige Ausdruck in seinem Gesicht. Einen Moment zögert er, dann beginnt er zu erzählen: "Nun, es ist Efferd, der Launenhafte, der mich mit seiner Strafe schlägt. Er verwehrt mir, dorthin zu gelangen, wohin mein Sehnen mich treibt. Es ist nun schon einige Monde her, daß ich ein Kind des Meeresfürsten sah, eine Meerjungfer, so schön, daß Worte sie kaum beschreiben können. Ihr Haar wie ein seidiger Fluß von Blau und Grün, ihre Haut so schön wie Alabaster. Ihr Körper so anmutig und Wohlgestalt, daß man den Blick nicht wenden konnte von ihr. Am schönsten aber waren ihre Augen, so strahlend wie zwei funkelnde Aquamarine. Mag es da noch verwundern, daß ich mein Herz an sie verlor?" Ein tiefer Seufzer entringt sich ihm.

"Doch verwehrt der Herr des Meeres es mir, meine Geliebte wiederzusehen. Er schließt mich aus aus seinen Hallen und weidet sich an meinem Leid. Und auch ihr verwehrt er es, sich zu mir zu begeben, denn er neidet mir mein Glück." Wieder seufzt er tief. "Ihr meint, es stünde den Sterblichen nicht an, die Taten der Götter zu tadeln? Wohlan, ihr mögt recht haben. Doch ändert dies nichts an meinem Sehnen, ich muß sie Wiedersehen!"

Meisterinformationen:

Auf die Frage, warum Efferds Fluch über ihn gekommen sei, hüllt sich der Jüngling in Schweigen. Er wird höchstens, wenn man ihn sehr bedrängt, zur Antwort geben, daß dies weder die rechte Zeit noch der Ort sei, darüber zu sprechen.

Allgemeine Informationen:

Wehmütig blickt der junge Mann aufs Meer hinaus. Dann wendet er sich abrupt an euch, blickt euch forschend an: "Aber vielleicht würdet ihr mir ja helfen? Doch kann ich euch nichts bieten für eure Hilfe, als einzig meinen Dank." Einen Moment lang mustert ihr euch untereinander, zu seltsam erscheint euch die dunkle Gestalt, als daß ihr ihr zu Diensten sein wollt. Doch da trifft euch wieder dieser flehentliche Blick, bohrt sich bis auf den Grund eures Herzens, und ein seltsames Mitleid für den Fremden überkommt euch.

Meisterinformationen:

Wir können nur hoffen, daß Ihre Helden dieses Mitleid wirklich überkommt oder daß sie die Neugier so sehr gepackt hat, daß sie um jeden Preis mehr erfahren wollen, über den jungen Mann und seine seltsame Geliebte. An

Belohnungen hat Boron jedenfalls nichts zu bieten, weder Gold, noch Edelsteine, geschweige denn das ewige Leben. Es erscheint uns wenig plausibel, daß ein Gott um den Dienst der Sterblichen feilschen sollte (sieht man einmal von Phex ab), entweder sie gewähren ihm freiwillig ihre Hilfe oder eben nicht. Sicher, Ihre Helden ahnen ja nicht, mit wem sie es zu tun haben, aber, wozu sind sie Helden, wenn sie nicht schon das Geheimnisvolle, das pure, reine Abenteuer lockt...

Allgemeine Informationen:

Auch als ihr schließlich einwilligt, entringt sich dem jungen Mann kein Ausdruck der Freude, kein Lächeln, nichts. Mit ernstem Gesicht beschreibt er euch noch einmal die Nixe, auf daß ihr sie unter ihren vielen Schwestern erkennen könnt.

Als ihr ihn fragt, wo ihr denn mit der Suche beginnen sollt, scheint er lange zu überlegen. Dann aber antwortet er: "Im Meer, wo sonst sollte man eine Nixe suchen? Bei Efferd selbst werdet ihr die Antwort wohl finden."

Dann öffnet er sein fest verschnürtes Wams und zieht ein langes, silbernes Kettchen hervor. "Hier, dies gab sie mir, bevor sie mich verließ. Daran soll sie erkennen, daß ihr von mir gesandt wurdet, denn ich weiß, ihr sprecht keine gemeinsame Zunge. Gebt es nur ihr, niemandem sonst! Und hütet es gut, es ist mir lieb und teuer!"

Mit diesen Worten verabschiedet er sich und geht. Als ihr ihm hinterherruft, wo ihr ihn finden könnt, wendet er sich noch einmal um: "Kommt zurück an diesen Ort, sobald ihr sie gefunden habt. Ich werde dort sein."

Meisterinformationen:

Das Kettchen, welches Boron den Helden gab, ist ein feingearbeitetes Schmuckstück aus Mondsilber, mit einem Anhänger aus Lapislazuli. In den Stein ist mit großer Kunstfertigkeit ein Seepferdchen geschnitten, das Zeichen von Liaiellas Vater. Die Art, wie das Schmuckstück gefertigt ist, erinnert an von Elfenhand gefertigte Kleinode. Zauberkundige Helden können eine Aura fremdartiger (Necker-) Magie wahrnehmen, doch gelingt es nicht zu ergründen, um welchen Zauber es sich handelt (Wie viele Necker trug Liaiella das Schmuckstück als Bindeglied zwischen ihr und der Mondgöttin Mada. Die Synthese aus Lapislazuli und Mondsilber schlägt ein arkanares Band zwischen den Neckern und Mada, vor allem wenn das Meervolk zu Ehren der Göttin seine seltsam-schönen, zauberischen Gesänge anstimmt. Bisweilen spendet die Göttin einem Necker durch dieses Band auch außergewöhnliche arkane Macht.).

Bei Efferd sollt ihr die Lösung wohl finden

Allgemeine Informationen:

Als ihr in die Stadt zurückkehrt, ist es schon dunkel. Ihr friert und zittert zum Erbarmen, die lange Zeit in feuchten Sachen am Strand hat euch ziemlich zugesetzt. Mißtrauisch mustern euch die Torwachen, naß und zerzaust wie ihr seid, doch eure Geschichte, daß einer von euch durch ein Mißgeschick nähere Bekanntschaft mit Efferds Reich gemacht hat und ihr anderen ihn gerade noch herausfischen konntet, bevor die Strömung ihn erfassen konnte, läßt sie ein Einsehen haben. Ein kleiner zusätzlicher Obulus als "Dank", daß man euch die Tore so spät noch öffnet, und ihr könnt endlich auf euer Quartier zusteuern.

Meisterinformationen:

Will man den Gott der Meere um Rat befragen, gibt es wohl einen Ort, der gleich jedem in den Sinn kommt: der Efferdtempel.

Zwar sind es nicht die Geweihten selbst, die den Helden bei ihrer Queste behilflich sein können, doch birgt der Efferdtempel von Havena eine Quelle uralten Wissens, Lata, die Drachenschildkröte.

Vielleicht sind Ihre Helden nicht zum ersten Mal in Havena, dann kann es durchaus sein, daß sie schon einmal von diesem uralten Geschöpf Efferds gehört haben. Ansonsten mag ein Efferdgeweihter den Helden mitteilen, daß Lata gewißlich eine Antwort auf ihre Fragen hätte. Wollen die Helden partout nichts davon wissen, sich gleich in den Efferdtempel zu begeben, werden sie im Hafen und einschlägigen Seefahrerschenken von der "sagenhaften Dienerin des Meeresgottes, die die Stadt behütet und den Fischern große Fänge schenkt", der "allwissenden Lata", dem "weisesten Geschöpf des Meeres" hören und natürlich auch, wo sie zu finden ist.

Übrigens, sollten die Helden, wo auch immer, Nachforschungen anstellen, ob irgend jemand schon einmal den Jüngling gesehen oder von ihm gehört habe, werden sie leider enttäuscht. Sicherlich, viele Reisende gehen in Havena ein und aus, und die Torwache hilft gerne mit einem Tip aus, um sich einen Silberling zu verdienen. Auch mag sich unter den Reisenden durchaus ein großgewachsener, dunkelhaariger Adelige oder ein schwarzgewandeter Magier befunden haben, doch entpuppt sich jede dieser Spuren als Sackgasse.

Im Efferdtempel

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Tag begeht ihr euch gleich zum Efferdtempel. Dort erhofft ihr euch, Antwort auf eure Fragen zu finden, vielleicht aber auch Klarheit über den seltsamen Jüngling. Mit einer gewissen Ehrfurcht nähert ihr euch der heiligen Stätte, die von der Macht des Meeresgottes kündet. Unwill-

kürlich wandern eure Gedanken beim Anblick des prachtvollen Tempelbaus und den unmittelbar dahinterliegenden versunkenen Ruinen der Unterstadt, zu jenem schrecklichen Ereignis 291 v. Hal, als beinahe ganz Havena von den Wogen der See verschlungen wurde.

Nachdenklich erklimmt ihr die marmornen Stufen zum Efferdtempel. Im säulenumfaßten Vorraum des Tempels herrscht reges Gedränge, wie nicht anders zu erwarten, ist doch Efferd der Schutzgott der Hafenstadt Havena. Fischer, Matrosen, Schiffseigner haben sich dort zum Gebet versammelt, um Efferd zu preisen, wissen sie doch nur zu gut, daß doch ihr aller Schicksal von der Gnade des launischen Herrn der Meere abhängt. Nicht einer, der den Tempel betritt, vergißt eine Gabe in die delphingeschmückte, wassergefüllte Opfer- schale vor der Stirnwand des Gebetsraums zu legen.

Spezielle Informationen:

An der Stirnwand der Gebetshalle befindet sich ein durch einen blaugrünen Vorhang abgetrennter Durchgang in das Allerheiligste des Tempels. Sollten die Helden den Versuch machen, dorthin vorzudringen, wird ein Geweihter sie mit tadelnden Worten zurückweisen. Das Betreten des Allerheiligsten ist nur den Geweihten, bzw. einigen Auserwählten gestattet.

Meisterinformationen:

Wie es den Helden im Efferdtempel ergeht, hängt nun sehr davon ab, was sie zuvor in ihrem Heldenleben erlebt haben. Sind die Charaktere beispielsweise schon mit *Efferds Vergeltung* zusammengetroffen, verfügen sie über Freunde, die ihnen allerlei Wissenswertes über Necker, die weise Lata, ihre Kaverne und die Unterstadt erzählen können. Auch ist es möglich, daß sie sogar Ilarea Efferdtreu, Geweihte des Efferd und Mitverschwörerin von *Efferds Vergeltung*, kennengelernt haben. Dann verfügen die Helden konkret über eine Person im Tempel, an die sie sich wenden können.

Um es abzukürzen: Keiner der Efferdgeweihten, auch nicht Ilarea, sind willens, die Helden durch das Allerheiligste zu Lata vorzulassen. Die Geweihtenschaft des Efferd wacht eifersüchtig über Efferds Geschöpf, das in ihre Obhut gegeben worden ist. Einen "Unwürdigen" zu ihr vorzulassen, käme einem Frevel gleich.

Ilarea aber kann den Helden davon erzählen, daß Lata, die Drachenschildkröte, ihnen sicherlich weiterhelfen kann, wo Liaiella zu finden ist. Auch sagt sie ihnen, daß Lata bisweilen, wenn auch nur selten, Ausflüge in die Unterstadt unternimmt (Vorher wird sie sich in ein langes Gebet an Efferd vertiefen, um herauszubekommen, ob das Anliegen der Helden efferdgefällig sei. Da sie aber keine Antwort von ihrem Gott erhält, schließt sie, daß das Anliegen von ihrem Gott erhält, schließt sie, daß das Anliegen Efferd zu geringschätzig sei, um sich damit zu befassen.

Also ist es ihr auch nicht verboten, den Helden zu helfen). Ein anderer Geweihter wird allerhöchstem bekräftigen, was die Helden ohnehin schon wissen, daß Lata in einer Kaverne unter dem Tempel lebt. Von ihren heimlichen Ausflügen läßt er nichts verlauten.

Sollten Ihre Helden auf den frevelhaften Gedanken kommen, den Geweihten eine faustdicke Lüge aufzutischen, um sich Zugang zu Lata zu verschaffen, seien sie gewarnt: Sie befinden sich auf heiligem Boden und Efferds Rache wird fürchterlich sein. (Kein normaler Aventurier käme auf die Idee, in einem Tempel zu lügen!) Gleiches gilt selbstverständlich, wenn sie gar versuchen, in den Tempel einzubrechen. Ewige Verdammnis sei ihnen dann sicher... Und auch die Wahrheit, nämlich, daß sie einem bei Efferd in Ungnade Gefallenen helfen wollen, wird ihnen kaum Tor und Tür öffnen, es sei denn nach draußen.

Aber, immerhin, die Helden haben ja einen entscheidenden Hinweis erhalten. Wenn Lata bisweilen ihre Kaverne verläßt, um in die Unterstadt zu schwimmen, muß es einen zweiten Zugang zu der Höhle vom Meer her geben. Es ist schließlich kaum vorstellbar, daß Lata quer über den Efferdplatz zum Meer marschiert.

Daß Lata sich bisweilen in der Unterstadt tummelt, ist übrigens auch vielen Leuten in Havena bekannt, vor allem aber solchen, die sich des öfteren in der Unterstadt aufhalten, wie Ordhan Faic, der Schatzsucher oder Bruidnich Quent, der Unterstadtführer (siehe entsprechende Kapitel im *Hintergrundheft* dieser Box). Solche Leute wissen üb-

rigens auch zu berichten, daß sich die Necker in Vollmondnächten versammeln. Daß aus diesen Quellen auch allerlei mehr oder minder abergläubisches Gedschwätz über die Bewohner und die Gefahren der Unterstadt sprudelt, dürfte sich von selbst verstehen.

Die Kaverne der Drachenschildkröte

Allgemeine Informationen:

Mit stetigem Ruderschlag bewegt ihr euch auf euer Ziel, die Ruinen der Unterstadt zu, wo ihr den Zugang zu Latas Kaverne zu finden hofft. Ganz wohl ist euch nicht in eurer Haut, zu viel hat man euch über die Unterstadt und ihre gefährlichen Bewohner berichtet.

Der Fischer, von dem ihr euch das Boot geliehen habt (zu einem horrenden Preis, er hat euch wohl für solche verrückten, fremdländischen Schatzsucher gehalten, die immer ganz gut zu schröpfen sind), hat das seine dazu getan und euch ausführlich von dem jungen Magier und seiner "Assistentin" erzählt, die erst kürzlich in die Unterstadt hinausgefahren sind, auf der Suche nach Schätzen, wie ihr, und nie mehr wieder gesehen wurden.

Milchige Nebelfetzen, die dicht über der Wasseroberfläche dahintreiben, tun ein übriges zu der beklommenen Stimmung dazu, die euch überkam, seit ihr der algenüberwucherten, traurigen Mauerreste ansichtig wurdet, die als einzig sichtbares Zeichen übriggeblieben sind, daß hier einstens eine blühende Stadt gestanden hat.



Doch was soll es, ihr habt schon viel bedrohlicheren Gefahren mutig ins Auge geblickt, und bisher waren die Götter stets mit euch.

Meisterinformationen:

Sie sollten den Helden zu diesem Zeitpunkt allerlei Gerüchte über die Unterstadt unterbreitet haben. Lassen Sie sich von den entsprechenden Beschreibungen im Alberniaheft inspirieren und sparen Sie nicht mit allerlei Ausschmückungen. Ein alter Fischer, der über die Unterstadt erzählt, wird sicherlich nicht reine Fakten aufzählen, sondern ordentlich Seemannsgarn spinnen, Märchen und Schauergeschichten einflechten, so daß man Wahr von Falsch kaum unterscheiden kann. Und auch die Efferdgeweihte wird allerlei Absonderliches zu erzählen haben, denn bedenken Sie folgendes: Keiner der Bürger Havenas verfügt über das Wissen, welches Sie als Meister besitzen. Deren Kenntnisse setzen sich zusammen aus Legenden, Gerüchten, Märchen, Geschichten über Verschollene, Seeungeheuer, geheime Feste der Necker im Mondenschein. Wer soll da noch Aberglaube und Wahrheit trennen können?

Legen Sie mit dem W10 fest, wie vieler Tauchversuche es bedarf, bis die Helden den Eingang zu Latas Kaverne finden. Jeder Tauchversuch kostet 5 Ausdauerpunkte, gelingt es den Helden nicht, den Eingang zu finden, bevor sie erschöpft sind, müssen sie es am nächsten Tag noch einmal versuchen. Beherrscht einer der Helden den Zauber IN SEE UND FLUSS..., oder haben sie sich Kajubonüsse besorgt (zu dieser Jahreszeit sehr teuer!!!) geht die Suche entsprechend einfacher vonstatten, die Charaktere verlieren so auch keine Ausdauerpunkte.

In unmittelbarer Nähe zu Latas Höhle (etwa 20 Schritt Umkreis) droht den Helden keinerlei Gefahr von Raubfischen oder wie auch immer gearteten Meeresungeheuern. Latas positive, arkane Energie sorgt dafür, daß sich in diesem Umkreis keiner von Yonahohs finsterem Gefolge (siehe *Hintergrundheft*) aufhält.

Allgemeine Informationen:

Mühselig tastet ihr euch durch den dichten Algenwald, sucht angestrengt den Meeresgrund und alle Klippen nach einem versteckten Eingang ab. Neugierig beobachten ein paar Fische euer Treiben, schwimmen vor euren Nasen hin und her, daß ihr meint, sie wollten euch verspotten.

Dann aber tut sich vor einem von euch in einer Felswand, verborgen hinter dichtem Algengestrüpp, eine gewaltige Höhle auf: Das muß sie sein.

Meisterinformationen:

Ist sie auch. Der Höhleneingang hat einen Durchmesser von knapp 3 Schritt und bietet den Tauchern ausreichend Platz, sich zu bewegen.

Es kostet jeden Helden eine Mutprobe +4, sich ins Unge- wisse zu stürzen und den Höhleneingang entlang zu tau-

chen, ohne zu wissen, wie lang dieser ist. Der stetig ansteigende Gang mißt etwa 20 Schritt Länge und liegt komplett unter Wasser. Eine erfolgreiche Kraftprobe+1 ist fällig, und es sollte Ihren Helden gelingen, das Hindernis zu überwinden.

Die alte Lata

Allgemeine Informationen:

Mit einem stillen Seufzer der Erleichterung taucht ihr aus dem Wasser auf. Schweratmend seht ihr euch um. Ihr befindet euch in einem etwa 12 Schritt hohen, gut 15 X 20 Schritt messenden Gewölbe. Der vordere Teil der Kaverne, dort wo ihr euch befindet, wird erstaunlicherweise von einigen seltsamen "Fackeln" erhellt, von großen, blauemaillierten Schalen, in denen sich ein gelblich glühendes Mineral befindet.

Im Schein dieser "Lampen" funkeln die schroffen, dick mit Meersalz verkrusteten Wände der Kaverne, als seien sie mit bläulich-grünen und weißen Kristallen überzogen - ein märchenhafter Anblick.

Nur etwa die Hälfte der Höhle ist vom Meer überflutet, der feine, weiße Sand, der den Boden bedeckt, lädt dazu ein, sich aufs Trockene zu begeben.

Es ist erstaunlich warm in der Höhle, sehr zu eurer Freude, denn das kalte Meerwasser hat euch ziemlich zugesetzt.

Vorsichtig seht ihr euch in dem Gewölbe um. Dort hinten im Dunkel vermeint ihr, einen großen dunklen Körper erkennen zu können.

Spezielle Informationen:

Das glühende Mineral, welches die Höhle erhellt, ist sogenanntes Efferdfeuer, ein phosphoreszierender Stoff, der jedoch keine Wärme abgibt. Einzig Feuer aus diesem Material sind in Efferdtempeln als Lichtquelle erlaubt.

Meisterinformationen:

Dort hinten, im Dunkel der Höhle, liegt Lata die Weise auf ihrem Ruhebett und träumt vor sich hin. Die plötzlich auftauchenden menschlichen Wesen können sie nicht aus der Ruhe bringen, Lata empfindet im Gegensatz zu so vielen anderen Kreaturen kein Unbehagen vor der Spezies Mensch. Näheres über die gewaltige Drachenschildkröte finden Sie im *Hintergrundheft* dieser Box.

Allgemeine Informationen:

Mit angehaltenem Atem nähert ihr euch vorsichtig der riesigen Kreatur. Ein Gefühl großer Ruhe und Friedlichkeit macht sich in euren Herzen breit und ihr spürt, daß euch hier gewiß keine Gefahr droht.

Zunächst wollt ihr kaum euren Augen trauen, so riesig ist der bucklige Panzer. Gespannt betrachtet ihr die reglos daliegende Kreatur. Fast wollt man meinen, es sei kein Leben in ihr. Dann aber schiebt sie mit unvorstellbarer Langsamkeit einen ihrer schuppigen, paddelartigen Vorderfüße vor, hebt ebenso

gemächlich ihren bizarren, mit einem Hornkamm geschmückten Kopf und blinzelt euch aus ihren blauschwarz funkelnden Augen an. Eine Aura schier unendlicher Güte und Langmut umgibt das riesige Geschöpf.

Meisterinformationen:

Um mit Menschen, aber auch mit anderen Tieren zu sprechen, bedient sich Lata einer ihr eigenen Art der mentalen Kommunikation, die der der Necker nicht unähnlich ist. Wie die Meermenschen ist auch Lata in der Lage, menschliche Gedanken und Gefühle zu "erspüren" und zu deuten. Im Gegensatz zu den Ozeaniden ist Lata aber dazu fähig, sich ihrerseits besonders sensiblen Menschen mitzuteilen, also solchen, die die Gabe besitzen, astrale Schwingungen zu verspüren. In der Regel sind dies natürlich solche Menschen, die selbst über arkane Kräfte verfügen, also Magier, Hexen, Druiden, Geweihte und Elfen, wobei es letzteren am leichtesten fällt, die Gedanken der Drachenschildkröte zu erfassen.

Lata vermag sich aber in einem solchen Gespräch nur auf einen Vermittler einzustimmen, d.h. sie wird nur mit einem Charakter direkt reden. Wählen Sie den dafür geeignetsten Helden aus, an diesen wird Lata sich auf mentalem Wege wenden (Befindet sich kein Elf in der Gruppe, wählen Sie denjenigen Magiekundigen aus, der die höchste Stufe hat, bzw. den höchsten Charismawert, so mehrere Helden gleichstufig sind.). Ist Ihre Gruppe gar vollkommen magiefrei, müssen Sie ein wenig mogeln, in diesem Falle wendet sich Lata an den Helden mit dem höchsten Charisma.

Allgemeine Informationen:

Mit einigem Erstaunen bemerkt einer von euch, wie sich vollkommen fremde Gedanken in seinem Kopf formen, unverständlich zunächst, dann immer klarer, bis er endlich begreift: "Sie ... übermittelt uns. . . ihre Grüße, ... seid begrüßt ... Menschlinge." Freudig strahlt euer Kamerad euch an: "Sie redet mit mir, ich kann sie verstehen..."

Meisterinformationen:

Das Gespräch zwischen den Charakteren und der Drachenschildkröte mag Stunden dauern. Lata ist jegliche Hast fremd, sie spricht sehr schleppend, bedächtig, mit langen Pausen, oft auch zwischen einzelnen Wörtern. Auch muß der Held, mit dem sie kommuniziert, sich äußerst konzentrieren, will er die Gedanken der Schildkröte richtig erfassen.

Geduldig hört sich Lata die Geschichte der Helden an. Es besteht keine Notwendigkeit etwas zu verschweigen. Im Gegenteil, so die Helden es nicht wagen, ihr die ganze Geschichte zu erzählen, äußert Lata ihre eigenen Vermutungen über den Hergang, welche überraschend zutreffend sind, so als könne sie auch in den verborgenen Gedanken ihres Gesprächspartners lesen.

Auch Lata vermag nicht zu ergründen, wer der geheimnisvolle Jüngling sein mag, schließlich kann sie nur das über ihn wissen, was auch die Helden wissen. Daß Efferd einen

Fluch über den jungen Mann ausgesprochen hat, scheint die Drachenschildkröte nicht zu stören. Sie kennt Efferds Launen und Efferds Temperament wie sonst wohl kaum ein Wesen unter Deres Himmel, und sie weiß, daß Ungnade sich von einem Moment auf den anderen in Wohlgefallen wandeln kann.

Hunderte von Jahren lebt Lata nun schon in der Kaverne unter dem Efferdtempel und seit ebensolanger Zeit kommen die Geschöpfe des Meeres zu ihr, um Rat und Trost oder einfach nur Frieden bei ihr zu finden, und alle erzählen ihr zum Dank eine Geschichte vom Meer. Es gibt kaum ein Geschöpf des Meeres, welches Lata nicht mit Namen kennt. Liaiella und ihr Vater, der Meeresfürst laiouri, sind ihr wohlbekannt, auch wenn sie noch nie mit ihnen zusammengetroffen ist. So weiß sie von Liaiella zu berichten, daß sie unter den Nixen des Meeres der Sieben Winde, eine der lieblichsten sei, weithin bekannt für ihre anmutige Schönheit und ihren bezaubernden Gesang. Und ihr Vater sei sehr streng mit ihr, wie ein Kleinod beschütze er sie. Doch das ist noch längst nicht alles. Lata weiß auch, daß in der nächsten Vollmondnacht in den Ruinen des Fürstenpalastes in der Unterstadt ein Fest stattfinden wird, ein großer Ball zu Ehren des alten Flußvaters, zu dem Meervolk von überall her geladen ist. Auch laiouri wird mit seinen Töchtern und Söhnen auf diesem Fest erscheinen, so zumindestens hat es ihr ein kleiner Schildner berichtet.

Allgemeine Informationen:

Bedächtig spricht die Drachenschildkröte zu eurem Mittler: "Und wollt ihr denn hinaus zu diesem Fest? So wie ihr seid, so geht es nicht; nicht so - ihr japst nach Luft wie's Fischlein auf dem Trockenen. 'S ist ein Fest fürs Neckervolk, für Seegeister, für Efferds Seel', ganz nach seinem Geschmack. Für Menschlein ist's wohl nicht. Müßt lernen zu sein wie ein Fisch, wollt ihr die Meerjungfer finden."

Bekommen seht ihr euch an. Ja, selbst wenn es euch gelingt zum alten Fürstenpalast zu gelangen, wie wollt ihr es fertig bringen, die Nixe unter Wasser zu finden, wenn ihr doch immer nur für einen Augenblick tauchen könnt?

Meisterinformationen:

Aller Verzagtheit zum Trotz spürt Lata doch den festen Willen der Helden, das Fest zu besuchen und Liaiella zu finden. Wer würde sich auch schon die Gelegenheit entgehen lassen, einen Ball des Meervolkes mitzuerleben, und sei es auch nur als stummer Beobachter.

Und sie vermag den Helden zu helfen. Am Abend des Festes (der nächste Vollmond ist in drei Tagen) sollen die Helden erneut zur Kaverne tauchen. Dort wird Lata die Helden mit einem Zauber belegen, der es ihnen ermöglicht, nicht nur Luft, sondern auch Wasser zu atmen, just wie ein Necker. Dieser Zauber währt bis zum Sonnenaufgang, nicht länger. Gelingt es den Helden bis dahin nicht, Liaiella zu finden, wird Boron wohl doch seinen Bruder um Verzeihung bitten müssen, will er die Nixe Wiedersehen.

Bevor die Helden Lata verlassen, wird sie sie aber auch

noch einmal eindringlich warnen. Gar zu viele finstere Kreaturen harren in den Ruinen der Unterstadt auf Beute. Wer dort wandelt, muß stets auf der Hut sein, und überall lauert die Gefahr.

Besonders eindringlich weist sie auf Yonahoh hin, den

Riesenoktopoden, ihren ärgsten Feind. Niemand könne den Kampf mit Yonahoh wagen, zu groß sei die Macht des verschlagenen, bössartigen Untiers.

(Näheres zu Yonahoh finden Sie ebenfalls im *Hintergrundheft*)

Des Flußvaters Fest

Eine denkwürdige Wanderung

Allgemeine Informationen:

Dumpfes Dröhnen erfüllt eure Ohren, es flirrt und flimmert vor euren Augen, daß ihr kaum etwas um euch herum zu erkennen vermögt. Jeder Atemzug fällt euch mit einem Mal ungewöhnlich schwer, die Luft ist schal und schier unerträglich trocken.

Schwankend erhebt ihr euch auf die Knie, doch will es nicht gelingen sich ganz aufzurichten, schwer fällt ihr zurück auf eure Hände. Unter größter Anstrengung gelingt es euch, auf allen Vieren davonzukriechen, mühselig bewegt ihr euch durch den Sand auf's Wasser zu. Aus den Augenwinkeln seht ihr ein dunkles Schemen, Latas Silhouette vor dem helleren Felsen, doch vermag euer Verstand dies kaum zu erfassen, es treibt euch weiter, nur weiter dem Wasser zu...

Meisterinformationen:

Den Zauber, den die Drachenschildkröte über die Helden gesprochen hat, ist ein uralter Spruch, gewoben aus Latas ganz eigener Magie, begründet in der nie versiegenden Kraft des Meeres.

Der Zauber erlaubt es den Helden zwar, unter Wasser atmen zu können als wären sie Fische, doch ist sein astrales Muster von grundlegend anderer Art als das der allgemein bekannten Magie, so daß der Spruch einige bedenkliche "Nebenwirkungen" zeigt.

Erst wenn die Helden ins Wasser eintauchen, klären sich ihre Sinne, und zu ihrer Verblüffung werden sie feststellen, daß es ihnen tatsächlich gelingt, "Wasser zu atmen". Einen weiteren Effekt des Zaubers werden die Helden allerdings erst später bemerken: Der Spruch befähigt sie, gleich einem Necker (oder einer Katze), auch im Dunkeln sehen zu können.

Allgemeine Informationen:

Das Herz schlägt euch bis zum Hals, und ein Gefühl der Beklemmung überkommt euch. Angestrengt versucht ihr, den Atem anzuhalten, bis eure Lungen zu bersten drohen. Da hält es der erste von euch nicht mehr durch, sein Widerstand bricht, und er tut einen tiefen Atemzug, die Augen vor Angst weit aufgerissen. Verblüfft spürt er, wie das salzige Wasser in seine Lungen eindringt und... er Luft bekommt. Nach einer Weile werden seine Atemzüge ruhiger, läßt die Angst in seinem Herzen nach. Es ist geschafft.

Meisterinformationen:

Auch wenn Lata eine vertrauenswürdige Gestalt ist, sich

nur auf ihr Wort gegen die Natur zu verhalten, ist dennoch ein ungeheures Wagnis. Auch hartgesottene Helden, und erst recht solche, die gerade ihre ersten Schritte in Abenteuererleben tun, wird es einige Überwindung kosten, bis sie es wagen, Wasser wie Luft zu atmen. Immerhin gilt es, den eigenen Selbsterhaltungstrieb zu überwinden, und dieser Instinkt sagt ganz klar: Wasser kann man nicht atmen. Furcht ist in solch einer Situation nur natürlich.

Allgemeine Informationen:

Nun, da ihr einmal Vertrauen gefaßt habt, kann es losgehen. Vorsichtig durchtaucht ihr den Tunnel zu Latas Kaverne und erreicht schließlich das offene Meer.

Sicher, ihr alle seid schon des öfteren getaucht, habt es vielleicht sogar mal versucht, ein paar Perlmuscheln zu erheischen, doch das hier ist etwas ganz anderes. Schwerelos bewegt ihr euch über den Meeresgrund, habt Muße, die Unterwasserwelt ganz genau zu betrachten. Keine Atemnot treibt euch an die Oberfläche zurück. Auch muß der Zauber eure Sinne beeinflusst haben, denn ihr seht und hört beinahe genauso gut wie an Land, ganz anders, als ihr es von anderen Tauchgängen her kennt, wo euch die Ohren dröhnten und ihr die Augen im salzigen Wasser kaum aufzuhalten konntet. Während ihr mit ruhigen, kräftigen Zügen wie schwerelos dahingleitet, betrachtet ihr fasziniert die fremde Welt um euch herum. Fischschwärme ziehen vorbei, ihre geschmeidigen Leiber glänzen im schräg einfallenden Licht der untergehenden Sonne wie rotes Gold. Mächtige Algenwälder recken ihre vielen tausend grünen Arme schlangengleich der Wasseroberfläche entgegen, wiegen sich im ewigen Spiel der Wogen. Ein filigranes Geflecht aus einer Unzahl winziger Wasserbewohner treibt über euch hinweg, duchscheinend und leicht wie der Schleier einer Braut. Ein euphorisches Gefühl überkommt euch, nun begreift ihr annähernd wie es sein mag, ein Neck zu sein.

Meisterinformationen:

Die Wanderung zum alten Fürstenpalast, dem Schauplatz des Festes zu Ehren des alten *Flußvaters*, ist eine Reise durch eine unwirkliche, den Helden unbekannte Welt, in denen selbst alltägliche Dinge wie ein eilig dahinkrabbelnder Krebs oder ein majestätisch vorbeiziehender Fischschwarm eine ganz eigene, zauberische Dimension bekommen. Es liegt an Ihnen, werter Meister, und an der Phantasie Ihrer Spieler, ob es Ihnen gelingt, das Wundersame und Außergewöhnliche dieser Situation darzustellen, ob es den Helden vergönnt ist, diese Reise als etwas ganz Besonderes zu erleben.

Es sei Ihnen natürlich freigestellt, die Helden neben den Schönheiten des Meeres auch mit den Gefahren in Efferds Reich zu konfrontieren. Sie seien hiermit auf die entsprechenden Kapitel in den *Kreaturen des Schwarzen Auges* und des *Fürstentums Albernia* verwiesen. Bedenken Sie aber bitte, daß Ihre Helden für die Entführung der Nixe noch gebraucht werden, ein Schwarm blutdurstiger Tigerhaie mag zwar für hohe Dramatik, aber auch für ein ebenso jähes wie häßliches Ende sorgen (ganz zu schweigen davon, daß der informierte Meister sich eh fragen würde, was Haie so nahe der Küste Albernias zu suchen haben).

Noch ein Wort zu Ausrüstung und Kleidung:

Muß man wirklich noch erwähnen, daß ein Kettenhemd unter Wasser kaum die richtige Bekleidung darstellt? Auch wenn die Helden nicht in Gefahr sind zu ertrinken, für Rucksack, Seil, Kletterhaken, Fackeln, Zelt, Kochgeschirr und Reiterlanze ist dies einfach nicht das geeignete Element. Selbst ganz gewöhnliche Kleidung wird, einmal voll Wasser gesogen, arg hinderlich, wie mag es da erst mit Alriks gutem, gepolstertem Lederwams aussehen. Eigentlich ist den Helden zu raten, ganz und gar auf Bekleidung zu verzichten, das tun die Necker schließlich auch, gewißlich nicht ohne Grund. Wenn die Helden aber gar zu genierlich sind: ein Lendenschurz oder eine leichte Hose und Tunika, mehr ist nicht ratsam. Auch auf Schuhwerk sollte man tunlichst verzichten, nicht bloß, weil das Wasser die guten Stulpenstiefel restlos ruiniert, sondern auch, weil Schuhe aller Art (vielleicht mit Ausnahme gut geschnürter Sandalen) beim Schwimmen nur hinderlich sind. Und was Waffen angeht, vergessen Sie Breitschwert und Zweihandaxt. Im Wasser ist jede Hiebwaaffe nutzlos. Einzig Dolche und ähnliche kurze Stichwaffen. Sollte einer der Helden trotzdem darauf bestehen, seinen geliebten Rondrakamm mitzuschleppen, belohnen Sie seine Cleverness mit entsprechend harten AT/PA-Abzügen.

Die Unterstadt

Allgemeine Informationen:

Es braucht nicht lang, und vor euch tauchen dunkle Schatten auf: die berühmten Ruinen der Unterstadt, traurige Überreste jener längst vergessenen, glorreichen Vergangenheit Havenas, bevor die stolze Stadt in den tosenden Fluten versank.

Angespannt durchschwimmt ihr die Überreste eines muschellüberkrusteten Torbogens, und ein unbehagliches Gefühl beschleicht euch, läßt euch wachsender Ausschau halten. Ihr vermeint sogar zu verspüren, daß das Wasser merklich kühler wird.

Meisterinformationen:

Das Bewußtsein, sich an einem Ort zu befinden, wo einstens so viele Seelen auf einmal den Tod fanden, läßt wohl niemanden unberührt. Selbst wenn momentan keine

direkte Gefahr von einem der finsternen Bewohner der Unterstadt droht, wird doch jeden, der die Geschichte des Untergangs von Havena kennt, ein Gefühl der Beklommenheit überkommen.

Das Wasser wird übrigens in der Tat an dieser Stelle kühler, doch ist dies auf eine ganz und gar natürliche Ursache zurückzuführen, die Helden sind in eine kalte Strömung von See her geraten. Womit nicht gesagt sein soll, daß an anderer Stelle nicht übersinnliches Wirken für gleiches verantwortlich sein kann. Es gibt Orte in der Unterstadt, so getränkt von Leid und Schrecken der damaligen Katastrophe, daß ein Gefühl von Angst, Kälte oder Gefahr noch heute jeden beschleicht, der dort wandelt..

Allgemeine Informationen:

Mit einiger Beklommenheit setzt ihr euren Weg fort, durch algengesäumte Alleen, vorbei an den halbverfallenen Überresten einstmals prächtiger Bürgerhäuser, deren damaliger Glanz sich nur noch errahnen läßt. Hier und da glotzt euch aus einer finsternen Türöffnung ein starres Augenpaar an, zeugt von denen, die nun das bewohnen, was einstens Havenas prachtvollstes Viertel war, bevor es von den Fluten verschlungen wurde.

Unwirklich ist die Szenerie und doch auch nicht ohne Zauber: Buntschillernde Fische, bizarr-gepanzerte Hummer und allerlei vielgestaltiges Efferdgetier sorgen für geschäftiges Treiben in den sandbedeckten, algengezierten Gassen, die Ruinen tragen glitzernden Muschelschmuck.

Und selbst die riesige Schlangenblume, vor deren blaßrosa Fangarmen euch Lata eindringlich gewarnt hat, besitzt ihre ganz eigene, faszinierende Schönheit.

Lautlos schwebt ein riesiger Schwarm Quallen vorbei, stauend betrachtet ihr die zarten, durchscheinenden Wesen mit ihren gläsernen Körpern und den fahlweißen, fadengleichen Tentakeln. Ein schrittgroßer schwärzlicher Krake schwimmt an euch vorbei, betrachtet euch nachdenklich, um dann in einer dichten violetten Tintenwolke zu verschwinden. Ein Schwarm schlanker Fische in allen Regenbogenfarben zieht in majestätischer Ruhe auf euch zu, daß ihr für einen Moment zwischen den metallisch schimmernden, eleganten Leibern verschwindet.

Und auf einmal wird euch bewußt, daß all diese Meereskreaturen den gleichen Weg wählen wie ihr, zum alten Fürstenpalast.

Meisterinformationen:

Selbstverständlich können wir Ihren Helden nicht verbieten, einige der Ruinen ringsum zu untersuchen. Durchaus möglich, daß sie eine alte Münze, eine bronzene Klinge oder auch nur einen Tonkrug mit längst verdorbenem Inhalt finden. In den Tiefen der Gemäuer verbergen sich aber auch eine Anzahl unangenehmer Bewohner wie Muränen, Perlbeißer oder andere Küstenraubfische.

Und die Helden sollten nicht aus den Augen verlieren, daß sie noch etwas anderes vorhaben...

Der alte Fürstenpalast

Allgemeine Informationen:

Im schwindenden Licht des Tages erreicht ihr euer Ziel. Majestätisch erheben sich die Mauern des Fürstenpalastes, oder besser gesagt, die Überreste jenes Teils der Anlage, der dem Seebeben und dem jahrhundertlangen Schlag der Wellen widerstehen konnte.

Genaugenommen scheint es nur ein Flügel des Palastes zu sein, der noch einigermaßen erhalten ist, sonst findet ihr auch hier nur verfallene Mauern und dachlose Ruinen, wie ihr es aus der restlichen Unterstadt kennt.

Gewaltige Tangwälder säumen das Gebäude und bieten reichlich Unterschlupfmöglichkeiten.

Rings um den Palast herrscht ein buntes Gewimmel von allerlei Wasservolk: Fische, Seepferdchen, Krebse und Quallen, ja, sogar eine Wasserschildkröte geben sich hier ein Stelldichein.

Vorsichtig nähert ihr euch dem Palast, doch scheint dies unbegründet: Keine der Kreaturen schenkt euch ihre Aufmerksamkeit. Auch von den Gästen, wie immer man sie sich vorzustellen haben mag, ist noch nichts zu sehen.

Meisterinformationen:

Die Helden sind in der Tat noch etwas früh, ganz wie es Lata beabsichtigt hat. So bleibt ihnen Zeit, die Räumlichkeiten zu erkunden, etwaige Verstecke ausfindig zu machen und zu beziehen. Wenn erst einmal das Neckervolk

Einzug hält, wird dies kaum noch möglich sein, denn im Gegensatz zu den Fischen würden die Ozeaniden die Anwesenheit der Menschen nicht dulden.

Allgemeine Informationen:

Neugierig schwimmt ihr in dem halbverfallenen Ballsaal umher. Hoch wölbt sich die freskengeschmückte Decke über euch, auch die Wände müssen einst prachtvoll bemalt gewesen sein, doch hat das Meerwasser den Farben in all den Jahren heftig zugesetzt und das Blattgold auf den Ornamenten ist beinahe vollständig abgewaschen. Zwei Dutzend zierliche Säulen trugen einst die Decke, drei davon sind im Laufe der Zeit umgestürzt, ihre Bruchstücke verteilen sich über den Boden. Diesen ziert ein kunstvolles Mosaik aus wohl abertausenden, bunten Steinen, es zeigt das Wappen des Fürstenhauses von Albernia, umgeben von den Symbolen der Zwölfgötter. Daß das Mosaik nach all den Jahren noch zu erkennen ist und nicht längst vom Sand verdeckt, erfüllt euch mit einiger Überraschung, fast scheint es, als werde es regelmäßig von Muscheln, Sand und Algen befreit. Trotzdem haben sich längs der Wände und vor allem in den Ecken ein paar hartnäckige Wasserpflanzen behauptet und sind im Lauf der Jahre zu beachtlichen Büschen herangewachsen. Auch ein schwarztonernes Gefäß, wohl einstens ein Blumenkübel, bietet zumindestens einem von euch ein sicheres Versteck.

Bemerkenswert ist auch ein schwerer Thron, oder besser gesagt, sein steinerner Sockel, ein hohes stufenförmiges



Gebilde aus graugeädertem Marmor. Der eigentliche hölzerne Thronstuhl muß längst verrottet sein. Auch dieser "Thron" wird von rötlichen und grünen Algen gesäumt, zudem haben sich ein paar handtellergroße, bläulichweiße Verwandte der Schlangenblume dort angesiedelt und zieren zusammen mit einer Handvoll schwarzer Seeigel und einem besonders prachtvollen, feuerroten Seestern die marmornen Stufen.

Spezielle Informationen:

Noch während die Helden sich neugierig umsehen, läßt sie das Geräusch sich nähernder Stimmen zusammenschrecken. Aus ihren eilig bezogenen Verstecken beobachten sie, wie eine Schar Necker sich dem Palast nähert.

Meisterinformationen:

In der nun folgenden Zeit beobachten die Helden den Einzug der Gäste. Obwohl man weiß, daß das Fest dem *Flußvater* zu Ehren stattfindet, vermag doch keiner zu sagen, wer nun eigentlich der Gastgeber ist.

Es ist die Art der Necker, daß ein jeder, der zu einem Ball des Meervolkes geladen ist, für Speise, Unterhaltung oder was sonst noch nötig sein mag, Sorge trägt. Auch gibt es kein Zeremoniell, so wie man es von den Hoffesten der Menschen kennt.

Während die Helden aus ihren Verstecken gespannt zuschauen, erscheint eine Gesellschaft nach der anderen, breitet die mitgebrachten Speisen aus, schmückt die Wände mit Algengirlanden, Seesternen und Seeigeln oder füllt die Wandleuchten ringsum an den Wänden mit jenem kalt leuchtenden Mineral, das schon in Latas Kaverne zu sehen war. Mancher Neck übt noch einmal die vorbereiteten Tänze oder Gesänge. Bisweilen nähert sich der eine oder andere Meermensch dabei gefährlich nahe den versteckten Helden. Entdeckt werden sie jedoch vorerst nicht.

Eine großartige Gesellschaft

Allgemeine Informationen:

Gebannt beobachtet ihr das Treiben um euch her, seht das Eintreffen immer neuer Scharen und viele fröhliche und innige Begrüßungsszenen. Anmutige Nixen und Necker fallen sich in die Arme.. Wundersam sind sie anzuschauen mit ihren fremdartigen und doch so lieblichen Gesichtern. Die langen blaugrünen Haare haben sie, ob Frau oder Mann, mit Perlen und Muscheln geschmückt, schwere güldene und silberne Ketten liegen um Hals, Gelenke und Taille, einige tragen sogar feine, durchsichtige Gewänder, als wollten sie die Ballkleider der Sterblichen nachahmen.

Doch nicht nur Meermenschen sind Gäste auf dem Fest, allerlei Fische bevölkern den Saal, ein Delphinpärchen stellt sich zum Tanze ein, majestätisch gleitet ein riesiger Segelrochen durch die Halle. Sogar ein Dekapus reiht sich friedlich in den Reigen ein, euch wird ganz seltsam zumute beim Anblick seiner kräftigen Fangarme.

Man ißt und tanzt und singt ganz zwanglos, doch vermeint ihr

den Versammelten eine gewisse Aufregung anzumerken, die gewißlich dem erwarteten Ehrengast gilt.

Auch der Meeresfürst laiori mit seinem Gefolge ist noch nicht eingetroffen, zumindest seht ihr nirgendwo eine Nixe, von der ihr meint, daß Liaiellas Beschreibung auf sie paßt.

Da verstummen mit einem Mal die Gespräche, und alle Anwesenden blicken gespannt zur Tür des Ballsaals. Etliche eilen sogar hinaus. Eine vielstimmige Muschelfanfare ertönt, den zu begrüßen, der sich dort nähert.

Auch ihr reckt die Hälse und späht aus den hohen Fensteröffnungen, einigermaßen gefahrlos, denn ihr müßt kaum fürchten, daß jemand auf euch achtet.

Es ist ein vielköpfiger Zug der nun herannaht, vorneweg Necker und Nixen in großer Zahl, so anmutig wie jene, die sich hier schon versammelt haben, doch ist ihre Haut nicht bläulich, sondern Grün, mal bläulich, mal kraftvoll wie die Farbe eines Smaragdes. Einige von ihnen lassen sich von riesigen Flußhechten ziehen, andere kommen auf dem Rücken eines Seegründlers.

Dicht dahinter folgt eine seltsame Schar, Kreaturen zwar von menschlicher Gestalt, doch unnatürlich lang- und feingliedrig, dazu von bläulich grüner Färbung und durchscheinend wie Glas. Auch scheinen sie von keiner festen Form, denn bisweilen verschwimmen ihre Umrisse, gerade so, wie man es von Geistern kennt. In ihren dünnen Fingern halten sie allerlei Flöten aus Ried oder ähnlichem Material, dazu Schellen, Trommeln und seltsame Harfen. Aus ihren Kehlen erklingt vielstimmiger, glockenheller Gesang, so schön, und auch so seltsam anmutend, wie ihr ihn wohl noch nie zuvor vernommen habt.

Ihnen folgen die zierlichen Flußnymphen, Jungfern von unwirklicher Schönheit, mit milchweißer Haut und Haaren so hell wie das Licht der Mada. Ihre zauberhaften Stimmen gesellen sich zu dem Gesang der Wassergeister, silbrig und klar.

Doch nun nähert sich der, auf den alle hier warten, der alte Flußvater in seinem Gefährt, einer goldgeschmückten, prachtvoll verzierten Kutsche, gezogen von vier riesigen grüngoldenen Siebenwindmolchen mit flammend roten, wehenden Kämmen. Mit großen Augen starrt ihr den Flußkönig an, eine gleichsam ehrfurchtgebietende wie würdige Gestalt, ein Mann, wohl drei Schritt groß, mit einem langen, wallenden Bart und hell funkelnden Augen. Seine scharfgeschnittenen Züge wirken alterslos und doch auf eine eigentümliche Art so alt wie die Welt selbst. Würdevoll blickt er umher, die Hand zum Gruß erhoben, und eine Ahnung unbeschreiblicher Macht erfaßt eure Herzen, als sein Blick auch euch streift. Dröhnender Jubel schallt dem König entgegen, und nun stimmen auch die Meermenschen in den Gesang ein, ihren Ehrengast zu begrüßen.

Mit langsamen, gemessenen Bewegungen verläßt der alte Flußvater sein Gefährt und begibt sich in den festlich geschmückten Saal. In gebührendem Abstand folgt ihm der Hofstaat, Necker, Nixen, Flußgeister und Nymphen, dazu seine Garde aus Wasserleuten, bewaffnet mit goldglänzen-

den, dreizackigen Speeren, dicht darauf die Schar der Höflinge, Gefäße mit allerlei Speisen mit sich schleppend.

Huldvoll läßt sich der Flußvater auf dem für ihn bereiteten Thron nieder. Das Efferdvolk versammelt sich ehrerbietig um ihn herum, während der Hofstaat mit flinker Hand das seine zu den Festvorbereitungen beiträgt.

Schließlich, als alles bereit ist, erhebt sich der Flußvater. Mit dröhnender Stimme spricht er zu seinem Volk, zu Efferds Kindern. Zwar könnt ihr den Sinn der Rede nicht verstehen, doch ist alleine schon der Klang seiner Stimme überwältigend, es ist, als lausche man dem Fluß selbst, die Worte, ein Gurgeln, Donnern und Dröhnen wie strömendes Wasser wollen sie euch scheinen.

Doch bei aller Ehrfurcht vermögt ihr eine Sorge nicht zu vergessen: Immer noch sind Iaiouri und Liaiella nicht erschienen.

Spezielle Informationen:

Zwar ist es nicht höflich, zu einem Ball zu spät zu kommen, schon gar nicht, wenn solch hoher Besuch erwartet wird, doch kann so etwas auch einem Fürsten des Meeres einmal passieren. Zudem geht es unter dem Meervolk ohnehin nach ganz anderen Regeln zu als bei den Menschen.

Iaiouri (ein streng dreinblickender, würdevoller grünhäutiger Wassermann mit langem goldenen Haar und einem recht beachtlichen Kugelbauch) erscheint erst etwas später, als die Festivitäten schon richtig begonnen haben. Gerade führt ein Schwärm blaßblauer und weißer Quallen ein schwereloses Ballett vor, als die sechsspännige, von Seepferden gezogene Muschelkutsche des Fürsten vorfährt.

Liaiella

Allgemeine Informationen:

In Iaiouris Hofstaat gibt es eine große Anzahl wunderschöner Nixen, hellhäutig und anmutig wie kein anderer Necker hier (einige haben sogar einen Fischschwanz), doch gibt es für euch keinen Zweifel die richtige, Liaiella, unter ihnen herauszufinden. So schwärmerisch die Beschreibung des Jünglings gewesen sein mag, Liaiella ist noch viel schöner als Worte sie zu schildern vermögen: Wie leuchtende blaugrüne Sterne funkeln die großen Augen in ihrem schönen Gesicht, verheißungsvoll ihr roter Mund. Wie aus Alabaster scheint ihr anmutiger, wohlgerundeter Körper, dabei von berückender Geschmeidigkeit und Eleganz.

Nun versteht ihr gut, warum das Herz des Jünglings sich nach ihr verzehrt und all sein Sehnen nur ihr gilt.

Meisterinformationen:

Es ist nun wahrlich nicht nötig (und wohl auch nicht ratsam), sofort mit der schönen Nixe zu fliehen.

Die Morgendämmerung ist noch fern, und so lange es Ihnen und selbstverständlich auch Ihren Helden Spaß macht, können Sie das bizarre Fest der Unterwasserwesen

weitergehen lassen. Setzen Sie Ihrer Phantasie dabei keine Grenzen: Alles ist erlaubt...



Allgemeine Informationen:

Fast scheint es euch wie ein Traum, dieses Fest des Meervolkes, wie ein unwirklicher aber wunderschöner Traum.

Obwohl sich doch unterschiedlichste Temperamente miteinander tummeln, gibt es weder Zank noch Hader. Flußfische (welche Magie mag sie durchdringen und sie ihr tierhaftes Wesen vergessen lassen?) und Tintenfische drehen sich im gemeinsamen Tanz, fischschwänzige Nixen scherzen mit bleichen Flußnymphen.

Unermüdlich ergehen sich die Necker in ihren Vergnügungen. Einen festen Zeremonienmeister gibt es nicht, jeder tanzt oder singt, wann er gerade Lust dazu verspürt, und doch geschieht es nie, daß zwei Sänger oder Tänzer sich in die Quere kommen. Wie abwechslungsreich diese Darbietungen sind: Auf einen ausgelassenen, wilden Reigen folgt der schwermütige Gesang eines Neckerkünglings, auf das klangvolle Gedicht eines Wassermannes aus Iaiouris Hofstaat der anmutig gleitende Tanz des Segelrochens. Dann tut sich ein kahlköpfiger, dicker Gesell mit dem gewaltigen Schnauzbart eines Tulamiden mit allerlei lustigen Kapriolen hervor, mit einer Behendigkeit, die man ihm bei seiner plumpen Statur kaum zugetraut hätte.

Auch wissen die Musikanten, Flußgeister und Necker stets, welche Weise nun passend wäre. Auf wundersame Art fügt

sich ihr zauberisches Spiel zu dem Dargebotenen, beflügelt Tänzer und Sänger zu immer noch schöneren Taten. Auch euch erfaßt der Zauber dieser schönen, fremden und doch so anrührenden Musik. Bald vermeint ihr den Sinn einer wehmütigen Ballade, eines fröhlichen Liedes, mit dem Herzen zu erfassen, auch wenn ihr die klangvolle Sprache der Meermenschen nicht versteht. Und am bewegendsten ist es sicherlich, wenn Necker und Nixen ihre Stimmen zum Chor erheben, wenn ihr anrührend lieblicher, melancholischer Gesang zu Ehren der Mada erklingt und eure Seelen bis ins Tiefste berührt.

Doch nicht nur für treffliche Unterhaltung ist gesorgt, auch Speis und Trank kommen nicht zu kurz. Neugierig fragt ihr euch, welch exotischer Art all die Leckereien wohl sein mögen, die das Neckervolk auf so artige und gezielte Weise von goldenen Tellern und Schüsseln nascht. Kaum ein Stück des guldernen Geschirrs paßt dabei zum anderen. Es scheint, als hätten die Ozeaniden all dies aus zahlreichen gesunkenen Schiffen zusammengesammelt.

Meisterinformationen:

Fürwahr, fürwahr, das Fest des Meervolkes ist ein Erlebnis, welches ihre Helden noch lange nicht vergessen sollen. Doch langsam wird es Zeit an den Aufbruch zu denken...

Es wird sich sicherlich einmal ergeben, daß Liaiella alleine in der Nähe der Helden weilt (spätestens dann, wenn Ihr Festprogramm beendet ist), zumal die Nixe ohnehin nicht in der Stimmung zu sein scheint, nach Herzenslust zu feiern. Zumeist hält sie sich abseits des lustigen Treibens, allein oder mit einer ihrer Schwestern und beobachtet traurig aus ihren großen Augen die fröhliche Gesellschaft. Nur ein einziges Mal sieht man sie tanzen und dies auch nur, weil ihr Vater sie mit strenger Miene dazu ermahnte.

Es sollte den "mit allen Wassern gewaschenen" Helden ein Leichtes sein, Kontakt mit der Nixe aufzunehmen. Oder etwa nicht?

Zunächst einmal heißt es natürlich an Liaiella heranzukommen, ohne daß die anderen Meerwesen auf die Helden aufmerksam werden. Zwar kommt ihnen das sinnenfrohe Treiben dabei zugute, dennoch ist Vorsicht angeraten.

Wie auch immer die Charaktere dies Problem angehen mögen, sei es auf konventionellem oder magischem Weg, es braucht zudem einige Momente, bis die Helden der Nixe klargemacht haben werden, daß sie ihr nichts antun wollen, im Gegenteil. Daß die Nixe sehr erschrocken sein wird, ausgerechnet hier auf Menschen zu treffen, noch dazu unter den gegebenen Umständen, mag kaum verwundern. Es gilt also tunlichst zu vermeiden, daß ihr Schreckensruf die ganze Gesellschaft alarmiert.

Es bietet sich natürlich an, dies mittels eines probaten Zaubers zu verhindern. Ob die Helden die Nixe nun mit einem BANNBALADIN zu sich locken, sie mit einem SOMNIGRAVIS in kurzzeitigen Schlaf versetzen, um sie in ihr Versteck zu zerren (Vorsicht, bei beiden Zaubern muß sich der Magier kurzzeitig zeigen!), ihr während eines SILEN-

TIUMS SILENTILLE das Kettchen zeigen oder was den erfindungsreichen Abenteurern sonst in den Sinn kommen mag - bedenken Sie stets, daß Zauber-Proben unter den gegebenen Umständen erschwert werden: Sprüche der Gilddenmagie, sowie Druiden- und Hexensprüche um +4 erschwert, Elfensprüche um +3. So kann es auch geschehen, daß ein Zauber ungewohnt lang oder wesentlich kürzer seine Wirkung entfaltet. Zusätzliche Aufschläge für das Zaubern unter Wasser sind jedoch nicht nötig, die Helden hatten unter der Wirkung von Latas Zauber ausreichend Gelegenheit, sich an das fremde Element zu gewöhnen, so daß es keiner zusätzlichen Konzentration bedarf, eine magische Formel zu wirken.

Beurteilen Sie selbst, ob die Helden es einigermaßen geschickt anstellen, an Liaiella heranzukommen. Gebärden die Charaktere sich aber gar zu ungeschickt, scheuen Sie sich nicht, die Tölpel der ungeteilten Aufmerksamkeit aller Feiernden preiszugeben, sei es durch einen Schreckensschrei Liaiellas oder den Warnruf eines anderen Meerwesens.

Allgemeine Informationen:

Mit weitaufgerissenen Augen starrt Liaiella abwechselnd euch und dann wieder das silberne Kettchen mit dem Anhänger an, welches ihr ihr entgegenstreckt. Erst nach einer Weile gelingt es ihr, sich einigermaßen zu fassen, und sie redet, immer noch aufgeregt, aber mit gedämpfter Stimme, in ihrer melodischen, klangvollen Sprache auf euch ein. Selbstverständlich versteht ihr kein Wort, bemüht euch, dies der jungen Nixe verständlich zu machen, doch dann läßt euch ein einziges, wohlverständliches Wort aus ihrem Munde zusammenschrecken: "Boron."

Meisterinformationen:

Nun sollte es den Helden nicht länger ein Rätsel sein, wer der geheimnisvolle Jüngling am Strand war, und in wessen Diensten sie sich demnach befinden.

Es ist natürlich schwer vorhersehbar, wie ihre Helden auf diese Enthüllung reagieren, sei es mit Erstaunen, Schrecken, Ehrfurcht, Freude oder einem (wenig stimmungsvollen) "Ich hab's ja gleich gewußt". Doch sollte jedem Spieler klar sein, daß sein Charakter just in diesem Moment etwas ganz und gar Außergewöhnliches erlebt. Wie wir anfangs schon sagten: Nur selten sind die Momente, da die Unsterblichen unter den Sterblichen wandeln...

Flucht durch die Unterstadt

Meisterinformationen:

Natürlich ist Liaiella, nun da sie weiß, daß die Menschen von ihrem Geliebten gesandt wurden, nur zu gerne bereit mit den Helden zu fliehen.

Ja, sie hat es sogar recht eilig damit, fürchtet sie doch, ihr gestrenger Vater könne ihr Vorhaben bemerken und die Flucht vereiteln. So drängt sie die Helden zum Aufbruch. Gewißlich findet sich ein unbeobachteter Moment, in dem

die Helden und Liaiella sich ungesehen davonstehlen können. Doch bleibt ihre Flucht nicht lange unbemerkt, kaum daß sie den Palast verlassen haben, laufen sie einem Wächter des Flußvaters geradewegs in die Arme...

(Sollten Ihre Helden schon zuvor in die Verlegenheit geraten sein, die Schar der Meerwesen auf sich aufmerksam zu machen, müssen Sie die Ereignisse entsprechend ändern.)

Allgemeine Informationen:

Deutlich ist Liaiella anzumerken, wie eilig sie es hat von hier fortzulaufen, ihre drängenden Gesten und der flehentliche Blick sind kaum zu mißdeuten. Aber auch ihr seid euch einig, daß es besser wäre, bald zu verschwinden, jetzt, da die Gäste noch abgelenkt sind und niemand so schnell das Fehlen der Nixe bemerken wird.

Rasch seht ihr euch um. Ja, die ungeteilte Aufmerksamkeit der Gesellschaft gilt gerade einem farbenprächtigen Illusionsspiel, welches der kahlköpfige Possenreißer aus dem Gefolge des Flußkönigs mit großer Kunstfertigkeit vorführt. Euer Magier würde zwar gerne noch ein wenig zusehen, doch die Gelegenheit ist günstig, auch Liaiellas Vater, der Wassermann Iaiouri, ist beschäftigt. Angeregt unterhält er sich mit einer schönen Nixe, lacht und steckt ihr bisweilen kleine Leckerbissen zu.

So unauffällig es nur eben geht, "schleicht" ihr aus euren Verstecken, schwimmt durch die hohen Fenster aus dem Palast. So, die erste Hürde wäre überwunden. Wenn nur keiner der Fische oder ein anderes Seegetier eure Anwesenheit verrät. Aber schließlich haben sie bisher auch keine Notiz von euch genommen... Schon etwas beherzter setzt ihr euren Weg fort, als auf einmal hinter einer Ruine eine dreizackbewehrte Gestalt hervorkommt.

Der Neck ist nicht minder erschrocken als ihr, sein Schreckensruf klingt euch wie Donnerhall in den Ohren, als würden tausend Glocken auf einmal geschlagen.

Meisterinformationen:

Die Jagd kann beginnen! Daß die ganze Ballgesellschaft durch den Schreckensschrei alarmiert wird, bedarf wohl keiner besonderen Erwähnung. Und daß die vermeintliche Entführung der jungen Nixe *m* zusätzlicher Aufregung führt, mag auch nicht verwundern.

Also setzt alles, so schnell es eben geht, schwimmend oder auf den seltsamen Reittieren, den flüchtigen Helden nach. Einzig der alte Flußkönig und der größte Teil seines Hofstaates beteiligen sich nicht an der wilden Hatz, doch wird dies wohl keinem Helden auffallen, sie sind schließlich mit ihren eigenen Schwierigkeiten beschäftigt.

Vor allem drei Necker aus der Garde des Wassermannes Iaiouri sind in Windeseile heran, um die fliehenden Nixenräuber zu stellen.

Die Werte der Necker:

(Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für einen Necker im Berserkerrausch)

MU 14/20; KL 12/6; CH 15; GE 15/11; KK 15/18; LE 43; AT14/17; PA 13/8; RS 1; TP 1W+4/1W+8 (Dreizack); AE 35; AU 50/70; MR 12; MK 30/35

Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 8, In Band und Fessel 6

Die Wachen geraten nur dann in den Berserkerrausch, wenn einer von ihnen getötet wird.

Auch Ihren Helden steht es selbstverständlich frei, sich einiger Verfolger auf magischem Wege zu entledigen. Vergessen Sie aber nicht, die Zauberproben entsprechend zu erschweren. Auch bleiben jegliche Feuerzauber (mit Ausnahme des Flim-Flam, der ja nur ein kaltes Licht, ähnlich dem Efferdfeuer, verströmt), auch die entsprechenden Stabzauber, hier in Efferds Element, wirkungslos.

Die Verfolger, allen voran die tapferen Gardisten von Iaiouri und einige besonders flinke Flußnymphen, holen recht schnell auf. Sie werden versuchen, die Helden einzukreisen, um sie lebend zu fangen. Menschen, die unter Wasser atmen können wie ein Neck, sind schließlich nichts Alltägliches.

Gefährlich nahe kommen sie bei ihrem Versuch an die Helden heran (einer mag getrost einen der Helden gar für einen Moment am Schlafittchen packen), doch niemals sind es so viele, daß es ausreichen würde, die Helden zu überwältigen. Zwei-, dreimal müssen sie sich dennoch gegen einen oder mehrere allzu hartnäckige Verfolger zur Wehr setzen. Das kostet Zeit und Nerven und läßt den Abstand zum Gros der Verfolger stetig zusammenschmilzen.

Außerdem, und das ist sicherlich ein von den Neckern ungewollter Nebeneffekt der Hatz, werden die Helden mehr und mehr in die Gefilde der Unterstadt getrieben. Die große Zahl der Verfolger macht es Ihren Helden unmöglich dorthin zu schwimmen, wo sie in Sicherheit wären: zu Latas Kaverne bzw. auf dem schnellsten Wege zum Strand. Sich dem aufgebrachten Meervolk zu stellen, sei es zum Kampfe oder um sich zu ergeben, ist aber sicherlich auch keine befriedigende Alternative. Also bleibt nur die Flucht nach vorn, in der Hoffnung, doch noch irgendwie davonzukommen. Und so geraten die Helden ahnungslos tiefer und tiefer in das Reich Yonahohs.

Yonahoh

Allgemeine Informationen:

Wie von Dämonen getrieben setzt ihr eure wilde Flucht fort. Liaiella ist euch stets ein Stückchen voraus. Mit ihren kraftvollen, geschmeidigen Bewegungen wäre es ihr ein Leichtes, euch hinter sich zu lassen. Sie schwimmt jedoch mit verzweifelter Miene um euch herum und versucht, euch schneller voranzuziehen. Auch während der Kämpfe müht sie sich, euch weiterzuzerren.

So ihr weiter in das Ruinenfeld der Unterstadt hinein und

euch wird bewußt, daß ihr euch immer mehr vom rettenden Ufer entfernt. Aber was bleibt euch schon für eine Wahl?

Meisterinformationen:

Wir bieten Ihnen folgende Begegnungen an, zu denen es in der Unterstadt kommen kann. Es steht Ihnen frei zu wählen, ganz nach Ihrem Geschmack und ganz danach, was Sie Ihren Charakteren zumuten können. Sie können natürlich eigene Begegnungen die dem Rahmen angemessen sind hinzufügen.

- Perlbeißer: Dieser einsame Jäger ist auf Beutezug zwischen den Ruinen. Mit seiner Länge von immerhin vier Schritt kann er den Helden (vor allem einem einzelnen) durchaus gefährlich werden, zumal das Tier sehr aggressiv auf die Eindringlinge reagiert. Allemal ist der riesige Raubfisch aber für einen gehörigen Schrecken gut, wenn er unvermittelt den Weg der Helden kreuzt und auf sie losgeht.

Werte: MU 12; AT 12; PA 5; LE 35; RS 2; TP 1W+6; GS 8; AU 25; MR +5; MK 25

Muräne: In vielen der alten versunkenen Gemäuer lauern Exemplare dieses als heimtückisch verschrienen Raubfisches. Ob die Gruppe sich nun in solch eine Ruine wagt, oder der Fisch reflexartig auf die vorbeihastenden Helden reagiert (beispielweise auf eine verlockende, blanke Alrikwade), der Biß einer Muräne wird dem betroffenen Helden noch lange im Gedächtnis bleiben, da er nicht nur sehr schmerzhaft, sondern auch giftig ist (der erste Biss kommt in der Regel so überraschend, daß keine Parade möglich ist).

Werte:

MU 18; AT 14; PA 6; LE 22; RS 1; TP 1W+4 *; GS 10; AU 15; MR 6; MK 20

*(zusätzlich 2W6 Giftschaden verteilt über diesselbe Anzahl Spielrunden);

Dekapus: Man mag sich fragen, was diesen riesigen Meeresbewohner dazu bewogen hat, sich in die seichten Küstengestade vor Havena zu verirren. Ihnen, werter Meister, ist der Grund für dieses merkwürdige Verhalten wohl bekannt: Schuld daran ist Yonahoh mit seiner bössartigen Ausstrahlung, der zunehmend gefährliche und finstere Meereskreaturen in die Gefilde der Unterstadt lockt. Zum Glück für die Helden haben sie es mit einem vergleichsweise kleinen Exemplar (lächerliche 3 Schritt Rumpflänge, ohne Fangarme) dieser Spezies zu tun. (Genauerer über den Dekapus entnehmen Sie bitte der Box »Die Kreaturen des Schwarzen Auges«)

Werte:

MU 16; AT 7 (6 AT/KR); PA 0; LE 250; RS 0; TP 2W(Umschlingen)/3W (Biß) GS 5; AU 100; MR 15; MK 150

Schwerthaie: Auch die Schwerthaie wurden, eher zufällig, von Yonahohs magischer Austrahlung angelockt. Die drei Tiere fühlen sich aber so nahe der Küstre sichtlich unwohl, und stellen so einen weniger große Gefahr für die Helden dar. Einzig wenn einer von ihnen eine blutende Wunde aufweist, greifen die Haie an.

Werte:

MU 8; AT 8; PA 0; LE 35; RS 0; TP 1W+5; GS 5; AU 35; MR 6; MK 28

Schlangenblume: Das gleichsam schöne wie monströse Gebilde hat sich auf einem muschelüberkrusteten Mauervorsprung eingenistet und harrt auf Beute. Zwar kann es den Helden nicht gefährlich werden, wenn sie sich von dem Wesen fernhalten, doch kann die Schlangenblume durchaus einen Durchschlupf versperren, so daß die Gruppe wohl oder übel einen anderen Weg nehmen muß, den Verfolgern wieder entgegen. Genauerer über die Schlangenblume erfahren Sie im *Hintergrundheft* dieser Box.

Außerdem kann es durchaus hin und wieder dazu kommen, daß ein Häufchen Verfolger die Gruppe stellt. In der Regel wird es sich dabei um Leibwächter Iaiouris oder um gewöhnliche Festgäste handeln.

Ein Wort noch zum Kampf: Es fällt den Helden schwer, in diesem für sie ungewohnten Element zu kämpfen. Die Necker hingegen sind geübt darin, sich in den Tiefen des Meeres zu bewegen. Wir schlagen deshalb folgende Abzüge auf AT und PA (abhängig vom Schwimm Talent des Helden) vor:

TAW 0 und kleiner	AT/PA je -7
TAW 1-3	AT/PA je -6
TAW 4-6	AT/PA je -5
TAW 7-9	AT/PA je -4
TAW 10-12	AT/PA je -3
TAW 13-15	AT/PA je -2
TAW 15-17	AT/PA je -1
TAW 18	AT/PA keine Abzüge

Des weiteren behindert Kleidung und Rüstung doppelt so sehr wie gewöhnlich und man kann lediglich mit Stichwaffen einigermaßen sinnvoll kämpfen. Im unbewaffneten Kampf kommt nur Ringen in Frage, jeder Fausthieb würde durch den Widerstand des Wassers seiner Wucht beraubt.

Allgemeine Informationen

Eure Verzweiflung wächst, mit jedem Schwimmzug den ihr tut, kommen euch eure Verfolger ein Stückchen näher, keine Finte, kein Haken vermag sie auf Dauer abzuschütteln. Ihr spürt wie eure Kräfte langsam erlahmen, allein der Mut der Verzweiflung treibt euch weiter, läßt euch noch einmal alle Kräfte aufwenden, bevor sich euer Schicksal besiegelt. Da, jetzt sind sie schon ganz nahe, und dort kommen drei von

ihnen hinter einer Ruine hervor. Mit wilder Entschlossenheit sucht ihr einen Ausweg, doch vergebens, man hat euch umzingelt. Mit finsternen Mienen harrt ihr dessen, das da kommen soll. Noch begnügen die Necker sich damit, in gebührendem Abstand abzuwarten und euch endlos lange aus ihren seltsamen Augen zu betrachten. Allein Liaiela macht aus ihrer Verzweiflung keinen Hehl, laut klagend schlägt sie die Hände vors Gesicht.

Und da nähert sich auch schon ein goldblinkendes Gefährte: die Muschelkutsche des Meeresfürsten Iaiouri, Liaiellas Vater. Dem Wassermann steht sein unbändiger Zorn ins Gesicht geschrieben und ihr beginnt zu ahnen, daß das ganze Unterfangen wohl ein unangenehmes Ende nehmen wird.

Iaiouri lenkt sein Gespann mitten hinein in den Kreis der Necker, auf die Helden zu. Seine Miene verrät nichts Gutes. Er wendet sich an die Nixe, beginnt mit grollender, gurgelnder Stimme zu reden, streckt ihr seine Hand entgegen. Liaiella zittert vor Furcht und Aufregung, doch trotzig wehrt sie sich gegen den Befehl des Vaters, redet in höchster Erregung auf ihn ein. An den Gesichtern der Necker, aber auch an Iaiouri selbst, vermögt ihr abzulesen, daß es sich bei Liaiellas Worten um einigermaßen starken Tobak handeln muß.

Schließlich verliert der Wassermann die Geduld; mit einer kurzen Geste bedeutet er seinen Wachen, euch gefangenzunehmen. Entschlossen greift ihr eure Waffen, als ein schriller Schrei euch innehalten läßt...

Meisterinformationen:

Daß den Helden in dieser prekären Lage ausgerechnet Yonahoh, das gefürchtetste Wesen der Unterstadt, Latas ewiger Feind, zu Hilfe kommt, muß alleine den Launen des Schicksals zugeschrieben werden.

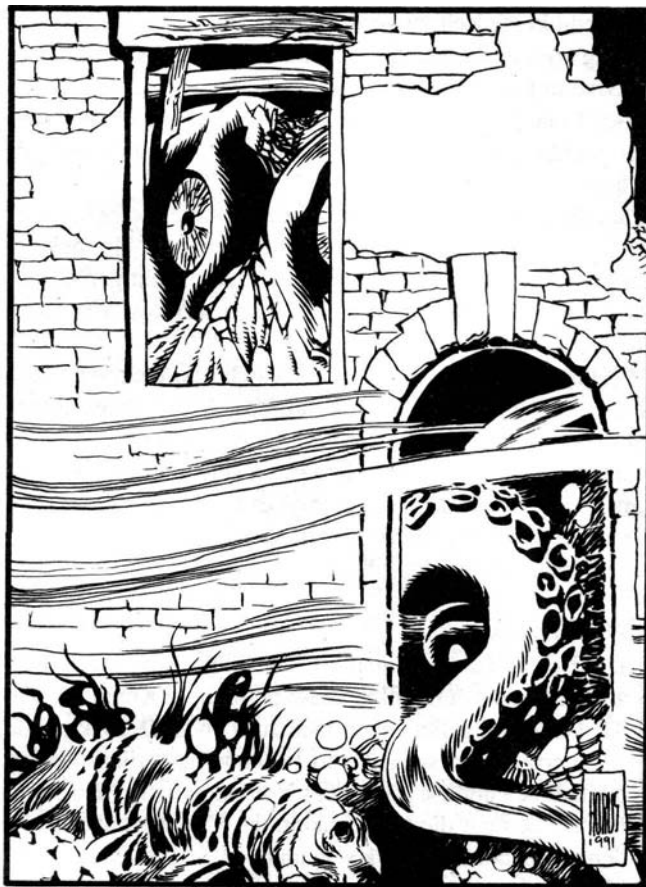
Ahnungslos sind die Helden geradewegs auf das Versteck des Riesenoktopoden zugeschwommen, und der Lärm, vor allem aber Liaiellas Verzweiflungsschrei haben die gefährliche Bestie aus ihrem Schlaf geweckt.

Allgemeine Informationen:

Mit panikverzerrten Gesichtern, die Augen vor Angst weit aufgerissen, weichen die Necker ganz allmählich zurück. Ihr entsetzter Blick ist starr auf etwas hinter euch gerichtet.

Schnell folgen eure Augen den deutend ausgestreckten Fingern der Necker, und im nächsten Moment wünscht ihr fast, ihr hättet es nicht getan: Aus einer der Fensteröffnungen einer Ruine, kaum 20 Schritt von euch entfernt starrt euch ein blaßrot funkelndes, wohl tellergroßes Auge böse an. Ein Schrei des Entsetzens geht durch die Necker, als sich ein gewaltiger schwarzbrauner Tentakel aus der Tür windet.

Wie gebannt beobachtet ihr, wie sich der Krake langsam aus dem engen Haus herauswängt, mit tödlicher Geschmeidigkeit gleitet sein riesiger Körper aus der Türöffnung. Noch könnt ihr gar nicht ermessen, wie groß das Biest sein mag, doch verraten allein schon die überschenkeldicken Tentakel genug. Dies ist kein Gegner, mit dem ihr es aufnehmen könnt...



Aus den Augenwinkeln beobachtet ihr, wie die Meerwesen ihr Heil in wilder Flucht suchen, einzig der Wassermann verharrt wie versteinert am Fleck, als wäre er bezaubert. Iaiouri ist von namenlosem Entsetzen gepackt, reglos steht er da und starrt dem riesenhaften Oktopoden geradewegs in die unheilverkündenden Augen.

Meisterinformationen:

Yonahoh bewegt sich eingedenk seiner Größe mit geradezu verblüffender Geschwindigkeit. Und er ist wütend, sehr wütend sogar, daß man ihn aus dem Schlaf geweckt hat. Dabei können die Helden Phex noch dafür preisen, daß der Oktopode nicht von vorneherein auf der Lauer gelegen hatte, sonst wäre es wohl schon um sie gesche o=9 hen.

Allgemeine Informationen:

Jetzt ist es dem Riesenkraken gelungen, sich aus der engen Türöffnung herauszuwinden, zeigt er sich ganz in seiner erschreckenden Größe. Wohl fünf Schritt mißt alleine der plumpe Leib. Wieder überflutet euch ein Gefühl des grenzenlosen Hasses und der Boshaftigkeit, und ihr ahnt, daß der widerwärtige Oktopode Quelle und Zentrum dieses namenlosen Grauens ist.

Zielstrebig bewegt sich die grauenhafte Kreatur auf euch zu, ahmt auf groteske Weise den menschlichen Gang nach, indem sie sich flink auf ihren acht mächtigen Fangarmen bewegt.

Es bleibt keine Zeit zu verlieren, ihr müßt fort von hier! Hastig ergreift ihr Liaiella am Handgelenk, zieht die entsetzte Nixe mit euch. Nur weg, weg von diesem Scheusal... Doch Liaiella wehrt sich, deutet schreiend auf ihren Vater, der immer noch wie versteinert dasteht, unfähig, sich zu rühren.

Unaufhaltsam gleitet der unförmige, finstere Moloch näher, seine bössartigen Augen starr auf euch gerichtet, als suche er euch zu bannen. Da windet sich einer der mächtigen Tentakel hervor, schießt blitzschnell auf den wehrlosen Wassermann zu.

Mit einem Aufschrei reißt Liaiella sich von euch los, wirft sich zwischen das Monstrum und ihren Vater. Panisch versucht sie Iaouri wegzuzerren, doch da ist der Krake auch schon über den beiden, droht sie mit seinen Greifarmen zu umschlingen. Gerade noch gelingt es der Nixe, sich aus der Umklammerung herauszuwinden, doch schon setzt der Krake zu einem neuen Angriff an...

Meisterinformationen:

Die Helden haben keinerlei Chance, Yonahoh im Kampf zu töten - zu machtvoll ist diese uralte böse Kreatur. Auch wird es kaum gelingen, einfach zu fliehen: Der Oktopode ist überraschend schnell und behende, außerdem hemmt der halbbewußtlose Iaouri das Vorankommen. Also bleibt den Helden nur die Möglichkeit, das Untier zu überlisten, denn Yonahoh mag stark sein und von großer Tücke, seine Klugheit kann sich mit der der Menschen nicht messen.

Welcher Art die Ablenkungsmanöver sind, die Ihrer Gruppe einfallen, können wir nicht vorhersehen. Der Krake ist jedoch leicht in Rage zu versetzen. So die Helden nur mutig und gewandt genug sind, können sie z.B. das Ungeheuer von einem gezielten Angriff auf ein bestimmtes Opfer dadurch ablenken, daß jeweils ein Held sich Yonahoh von hinten nähert und ihn mittels eines Stichts mit einem Dreizack (die flüchtenden Necker haben davon sicherlich drei, vier zurückgelassen) eine Verletzung beibringt. Solche Heldentaten erfordern eine Mutprobe+4, um den Kraken zu attackieren (schließlich muß sich ein jeder, der dies wagt, darüber klar sein, daß das Untier sich danach auf ihn stürzen wird), um sich schnell genug aus der Gefahrenzone zu entfernen bedarf es einer Geschicklichkeitsprobe +3.

Alles in allem ein haariges Unterfangen, doch sollte es den Charakteren so gelingen, den Kraken zunehmend zu verwirren und in blinde Wut zu versetzen. Das macht seine Hiebe nicht minder gefährlich, doch wird Yonahoh sich nicht mehr zielstrebig auf ein Opfer stürzen, sondern langsam kreisend an einem Ort verharren, bemüht alle seine "Angreifer" im Auge zu behalten. Eine gute Gelegenheit (zudem die einzige), um möglichst viel Abstand zwischen sich und die Bestie zu bringen. Sobald die Gruppe flieht, nimmt der Krake die Verfolgung erneut auf, jedoch nur für etwa weitere 200 Schritt. Dann ist er des Spiels müde und zieht sich in sein Versteck zurück.

Yonahohs Werte:

MU18; KL 7; CH 8; GE 22; KK 52; AT18 (6 Attacken/Paraden proKR); PAi0; LE250; AE/KE25*; RS3; TP2W+12(Tentakel); GS 4; AU 300; MR 17

**siehe Beschreibung Yonahohs im Hintergrundheft*

Und nun noch ein Wort an Sie, werter Meister: Wenn Sie sich mit der Beschreibung Yonahohs vertraut gemacht haben, wissen Sie, mit was für einem abscheulichen und gefährlichen Ungeheuer es die Helden zu tun haben: ein urgewaltiges Untier, daß von Menschenhand nicht zu töten ist, den Helden hoffnungslos überlegen.

Und deshalb eine Bitte: Lassen Sie Gnade walten in diesem Kampf, würfeln Sie nach Möglichkeit verdeckt und gestalten Sie die Szene so, daß die Helden zwar das Gefühl haben, einer absolut tödlichen Gefahr gegenüberzustehen, aber lassen Sie sie am Ende mit knapper Not entkommen. Schließlich besteht spannendes Rollenspiel nicht aus vielen getöteten Helden, sondern u.A. aus dem Bewußtsein der Spieler, daß es ihre geliebte Figur jederzeit erwischen könnte.

In einer Welt, da soviel von den Launen eines zwanzigseitigen Würfels abhängt, kann selbstverständlich auch immer etwas schief gehen, sei es, daß einer der Helden durch einen Hieb bewußtlos wird oder ihn eine verpatzte Geschicklichkeitsprobe gefährlich nah an die Fänge des Krakens geraten läßt. Für diesen Fall sei Ihnen folgender Ausweg geboten...

Allgemeinen Informationen:

Blankes Entsetzen packt euch, als ihr seht, wie euer Kamerad strauchelt, stürzt, geradewegs vor die wütend um sich schlagende Bestie. Und auch das Untier erkennt die Gelegenheit, den verhassten Gegner zu zermalmen...

Doch die Götter erhören euch in eurer Not: Gerade will Yonahoh zu seiner tödlichen Umklammerung ansetzen, als wie aus dem Nichts ein winziges, goldenes Fischchen auftaucht, zielstrebig auf den Kraken zustößt und vor seinen Augen hin- und herschwimmt, just, als wolle es ihm auf der Nase herumtanzen.

Und tatsächlich, so seltsam es euch auch erscheinen mag, Yonahoh läßt von eurem Freund ab und stürzt sich nunmehr in blinder Wut auf das Fischchen. Verbissen jagt er dem vorwitzigen Kerlchen hinterher. Euch scheint der Krake völlig vergessen zu haben. Gewandt lockt das Fischlein die Bestie immer weiter von euch fort.

Euch aber bleibt keine Zeit euch darüber zu wundern, woher die plötzliche Hilfe kommt, noch warum sich der Krake so verbissen auf den Fisch stürzt. Ihr solltet die Gelegenheit nutzen zu fliehen.

Meisterinformationen:

Wie gesagt, eine Option für den Notfall: Göttliche Hilfe im letzten Augenblick, auch wenn die Helden niemals erfahren sollen, wem sie ihre Rettung verdanken.

Die Rettung

Allgemeine Informationen:

Erleichtert und glücklich schwimmt ihr der Küste entgegen. Euch beseelt nur noch ein Gedanke: so schnell wie möglich an Land zu kommen.

Als das Meer allmählich flacher wird, und als ihr erst endlich die Köpfe wieder über das Wasser strecken und die kühle, frische Nachtluft einatmen könnt, vermag keiner so recht in Worte zu fassen, was ihr empfindet.

Hoch über euch steht die schöne Mada am Himmel wie ein bleiches Gesicht, das euch betrachtet, und taucht die Wellen in ihr silbriges, magisches Licht.

Doch weit im Osten beginnt Praios Wagen wie jeden Tag seine Bahn, kündet ein blaßroter Schimmer auf den Hügelkämmen vom Kommen des Tages. Ihr könnt es kaum glauben, daß so viele Stunden seit eurem Aufbruch vergangen sind, all das, was ihr in dieser Nacht gesehen habt, zieht noch einmal vor eurem geistigen Auge vorbei.

Doch da sind noch Liaiella und Iaiouri, die Helden aus ihrer Besinnlichkeit zu rütteln. Als ihr an Land geht, folgt die Nixe euch ohne zu zögern. Ihr Vater hingegen bleibt im Wasser zurück und sieht seiner Tochter sinnend nach. Dann aber hält es ihn doch nicht mehr, er eilt euch hinterher, hält Liaiella zurück. Eindringlich redet er auf die Nixe ein. An seiner Miene und seinem flehentlichen Tonfall vermögt ihr abzulesen, daß er sie bittet, mit ihm zu kommen. Doch Liaiella schüttelt energisch den Kopf. Dann scheint sie ihm etwas zu erklären, deutet zwischen sich und euch hin und her, zeigt den Lapislazulianhänger, spricht heftig gestikulierend weiter.

Schließlich scheint sich Iaiouri in sein Schicksal zu fügen. Er winkt euch herbei, sieht euch eindringlich an, redet auf euch ein. Endlich nimmt er Liaiellas Rechte und legt sie mit einem tiefen Seufzer einem von euch in die Hand. Dann schließt er seine Tochter noch einmal in die Arme, bevor er, sichtlich erschüttert und traurig, ins Meer zurückkehrt, ohne sich noch einmal umzuwenden. So sieht er nicht Liaiellas Tränen, die ihr wie silberne Perlen über die Wangen rinnen.

Spezielle Informationen:

Liaiella hat sich bald schon wieder gefaßt und ist bereit, mit den Helden ihren Geliebten zu suchen. Doch es ist der Nixe bei aller Tapferkeit anzumerken, wie schwer ihr der Abschied von ihrem Vater gefallen ist.

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich befinden sich die Helden einige Meilen von der Stelle entfernt, an der sie den Jüngling getroffen haben, aber der lange Marsch bleibt ihnen und ihrer Begleiterin erspart: Nur wenige Augenblicke nachdem Liaiellas Vater in den Wellen verschwunden ist, taucht der junge Mann urplötzlich auf, als habe er sich aus der Dunkelheit manifestiert.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich steht der Fremde vor euch, still und stumm wie eine dunkle Statue. Einzig sein weiter Umhang bauscht sich im Seewind. Er sieht genauso aus wie bei eurer ersten Begegnung, das Antlitz bleich und ernst, die Augen von jener bodenlosen Schwärze, in der man sich verlieren könnte. Schweigend wandert sein Blick von einem zum anderen, auch als er auf Liaiella trifft, verzieht der Jüngling keine Miene.

Euch aber wird schlagartig bewußt, wem ihr zu Diensten wart, und ihr könnt euch einer gewissen inneren Unruhe nicht erwehren.

Auch die Nixe wirkt im ersten Moment befangen, doch währt dies nicht lange. Mit einem strahlenden, warmen Lächeln tritt sie auf Boron zu, macht einen anmutigen Knicks und streckt ihm ihre Hände entgegen. Für einen kurzen Moment vermeint ihr, ein unerwartet warmes Funkeln in den Augen des Jünglings wahrzunehmen. Er reicht Liaiella seine Hand und führt sie an seine Seite.

Dann wendet er sich wieder euch zu, mustert euch eindringlich und wieder spürt ihr einen leichten kühlen Hauch, der eure Herzen berührt.

Schließlich beginnt der Jüngling zu sprechen: "Schweig! Es bedarf keiner Worte, ich weiß, was geschehen ist. Fürwahr, ihr habt Ungewöhnliches erlebt und Außergewöhnliches getan. Von großem Mut und Freundlichkeit ist euer Geist. Der Dienst, den ihr mir just erwieset, aus freien Stücken, rein aus Edelmüt, verdiente einen hohen Lohn, doch ist's nicht meine Art mit Gold und Edelsteinen zu entlohnen. Und nun, da ihr wißt, wer ich bin, fürcht'ich wohl zu recht, daß die Gnade, die zu schenken ich vermag, euch nun noch nicht gefallen will?"

Bekommen seht ihr euch an, fürwahr, für des Borons Gabe findet ihr es alle noch zu früh. Aber habt ihr richtig gesehen, umschmeichelt da wirklich ein feines Lächeln die Lippen des ernststen Gottes?

"Nun fürchtet euch nicht, meine Getreuen, noch ist eure Zeit nicht gekommen. Und wer mag's wissen, wann wir uns Wiedersehen. Doch eines seid gewiß: Mein Dank gebühret euch. Mag's Schicksal weisen, wann ihr seiner bedürft."

Mit diesen Worten wendet er sich ab, doch Liaiella macht sich noch einmal los, legt jeden von euch die schlanken Arme um die Schultern und küßt euch zärtlich und voller Dankbarkeit. Dann kehrt sie an die Seite ihres Geliebten zurück, und gemeinsam verschwinden die beiden in der Dunkelheit, ebenso abrupt, wie der Gott vorhin erschienen ist.

Da erhebt Praios seine goldene Scheibe in all ihrer Pracht über den östlichen Horizont, überflutet sein strahlendes Licht den Himmel und seine silberne Schwester Mada verblasst. Die Nacht ist vorbei, und der Tag verspricht strahlend schön zu werden...

Das Ende des Abenteuers

Meisterinformationen:

Was immer daraus erwachsen mag, daß Boron seine geliebte Liaiella mit sich in die Gefilde der Unsterblichen genommen hat - vielleicht werden spätere Ereignisse uns davon künden.

Die Helden haben einen der Unsterblichen wahrlich von einer ganz und gar anderen Seite kennengelernt, als es üblicherweise in Zwölfgötterbrevieren zu lesen ist. Fürwahr, ein ganz und gar außergewöhnliches Erlebnis, welches die Helden sicherlich auf ewig in ihren Herzen bewahren werden. Auch hat sich ihr Bild vom schweisgsamen, kalten Herrn der Toten gewißlich gewandelt: Mag sein, daß sie ihn nun nicht mehr so fürchten, wohl aber achten und ehren. Und der Dank eines der Zwölf ist wohl mehr wert als alles Gold und Silber Deres. Welcher Schatz könnte dieses aufwiegen? (Wie Sie sich denken können, liegt es bei Ihnen, ob und wann die Helden in den Genuß von Borons Dank kommen und wie sich dieser Dank gestaltet. Genug Situationen sollte es in einem Heldenleben schon geben, so könnte es der Herr der Toten z.B. einmal gewähren, einen getöteten Heroen ins Reich der Lebenden zurückkehren zu lassen.)

Dies soll jedoch nicht der einzige Heldenlohn sein. Außerdem darf sich jeder Held einen Punkt von seinem Aberglaubenwert abziehen und zwei Steigerungsversuche auf sein Talent Schwimmen machen. Zusammen mit den je 50 Abenteuerpunkten (und weiteren 100 AP pro Held, die Sie nach eigenem Ermessen für gutes, stimmungsvolles Rol-

enspiel verteilen können) sollte dies eine angemessene Belohnung darstellen.

Und noch eines: Vor Efferds Zorn müssen sich die Helden nun nicht fürchten, denn wie Lata schon weiß: Der Meergott ist launisch wie kein anderer. Einerseits wild und zornig wie die Stürme auf See, aber auch großzügig und milde, wie die Fischer immer wieder berichten. Zwar waren die Helden seinem Bruder zu Diensten, ihn, Efferd, zu überlisten, doch achtet er die edle Tat. Zudem hat es ihm eine diebische Freude bereitet, zuzusehen, wie die Helden es anstellten, die Nixe zu entführen. So sich die Charaktere nicht sinnlos durch Necker und Fischvolk hindurchgemordet haben, können sie Efferds Wohlwollen gewiß sein (Wer sonst sollte wohl das goldenen Fischlein gesandt haben?). Er wird ihnen nichts zuleide tun (Trotzdem kann es sicher nicht schaden, im Efferdtempel zu beten und zu opfern. Man kann ja nie wissen...).

Oh, übrigens noch ein Hinweis: Wennn Ihre Helden in Zukunft noch einmal beabsichtigen, Lata einen Besuch abzustatten, müssen wir sie enttäuschen. Sie können den Eingang zur Grotte nicht wiederfinden. Es liegt in Latas Ermessen, wer sie aufsuchen darf und wer nicht. Und allein sie entscheidet, ob der Grand für solch einen Besuch schwer genug wiegt.

So, nun bleibt uns nur zu hoffen, daß es Ihnen und Ihren Spielern recht viel Freude bereitet hat, sich in die Geschichte der Götter verwickeln zu lassen. Viel Spaß und Boron zum Gruße!