

Der Jüngling am Strand

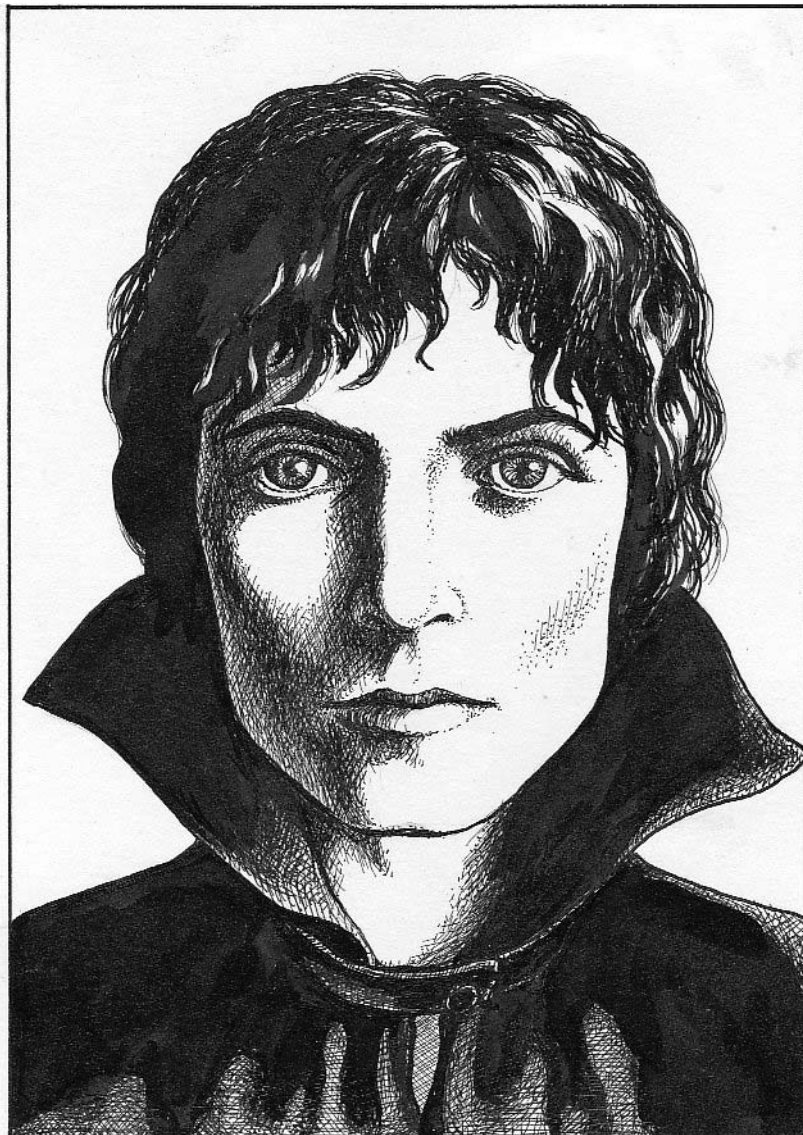
von
Michelle (Melchers) Schwefel

Aus der Spielhilfe „Das Königreich Albernia“

erschienen 1992 bei Schmidt Spiele

Veröffentlichung auf der Homepage des Thorwal Standard
www.thorwal-standard.de

Ein Abenteuer für den Meister
und 3 bis 5 Helden



Der Streit der Götter

(Meisterinformationen)

Wohl zweihundert Jahre mag es 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 Getreidekoggen durch gewaltige Strudel, mörderische Klippen und fürchterliche Orkane sicher 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.

Allerortens an der Westküste Aventuriens preisen Efferd-Gläubige dies Geschehnis als wahres Wunder Efferds, und Elida von Salza wird seither als Heilige des Meeressgottes 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 Meeressgottes 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 es 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 welcher 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, und er nahm Elidas Leben, seines Bruders Wunsch zum Trotz.

Als Efferd erfuhr 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 geweilt. 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 gingen dahin, und bald schien es, als habe Efferd den Zwist vergessen.

Nun begab es sich aber im letzten Praois-Mond, 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 erschaffen in perfektem Ebenmaß. Und' Phex sein gegensätzlicher Bruder, kam mit seiner bunten Gauklerschar.

Vor allem aber die wohlgestalten, 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, ein gewaltiger aber liebenswürdiger 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 Gefolge Befand sich 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 Gottes. 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 zu schmücken. '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 Algenkissengekuschelt. 'Es erwachte erst, als es schon zu spät war: Längst schon hatte die 'Kutsche das Tor zu den Gefilden der Götter passiert. Es gab kein Zurück: So schlich die Nixe sich denn hinter dem restlichen Gefolge her in die Halle des Götterfürsten, 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 prachtvolle Treiben und nimmermehr sollte sie es vergessen.

Nach einer 'Weile trat der schelmische Phex dessen scharfen 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. Gerade wandte ihr Vater seinen Kopf in ihre Richtung, als sie 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 Gestalt 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 vielvermochten 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 zurückgezogen und um sich herum ein Gespinst aus Schatten geschaffen. Dort harrte 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 Gewänder 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 sein Herz im Zaume hielt, so wie es zuvor nur einmal geschehen war, bei Etilia der 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: Travias entrüsteter Aufschrei ließ alle anderen herbeieilen. Das 'Windgebräus, das die heranstürmende Rondra 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 seien 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 er spürte 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.

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.

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 ist, daß Ihre Spieler über "das gewisse aventurische Lebensgefühl" verfügen. Vor allem der Meister ist in einigen Situationen gefordert, soll das Abenteuer stimmungsvoll gelingen.

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 Boron-Mond 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 Zwielflicht. 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 verharret 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:

Behertzt 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 eingezähten Ornamenten verziert, das Heft wie ein Rabe gearbeitet. An seiner Rechten trägt der Fremde einen feingearbeiteten silbernen Ring mit einem großen, jetttschwarzen 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, tiefschwarzfunkelnde 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 handele 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 Boron-Mond, 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 leichenfleddernde Nekromanten, notorische Atheisten und Schmäher 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 wohlklingend, 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 einströmen - 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.

Letztendlich sollte bei den Helden der Eindruck entstehen, sie hätten es mit einem seltsamen, mächtigen Zauberkundigen zu tun - vielleicht, daß er aus den

Güldenlanden 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 hinterher ruft, 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."

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 Efferd-Tempel. Zwar sind es nicht die Geweihten selbst, die den Helden bei ihrer Queste behilflich sein können, doch birgt der Efferd-Tempel 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 Efferd-Geweihter 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 Meeresherrn, 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

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.)

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 Efferd-Tempel

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Tag begeben sich ihr gleich zum Efferd-Tempel. 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 Meeresherrn kündet. Unwillkürlich 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 Efferd-Tempel. 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 Opferschale 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 Efferd-Tempel 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 Ilaarea Efferdtreu, Geweihte des Efferd und Mitverschwörerin von Efferds Vergeltung, kennengelernt haben. Dann verfügten die Helden konkret über eine Person im Tempel, an die sie sich wenden können.

Um es abzukürzen: Keiner der Efferd-Geweihten, auch nicht Ilaarea, 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.

Ilaarea 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 Efferd zu geringschätzig sei, um sich damit zu befassen. Also ist es ihr auch nicht verboten, den Helden zu helfen). Ein

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.

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

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 Efferd-Geweihte 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 Ungewisse zu stürzen und den Höhleneingang entlang zu tauchen, 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, läßt 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 Efferd-Feuer, ein phosphoreszierender Stoff, der jedoch keine Wärme abgibt. Einzig Feuer aus diesem Material sind in Efferd-Tempeln 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 wollte 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 zumindest 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."

Beklommen 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, ihren ärgsten Feind. Niemand könne Kampf mit Yonahoh wagen, zu groß sei die Macht des Riesenoktopoden; ein verschlagenes, böses Untier. (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 davon zu kriechen, 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 Abenteuerleben 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 unbekannt 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 berichtigten 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 muschelüberkrusteten Torbogens, und ein unbehagliches Gefühl beschleicht euch, läßt euch wachsamer 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 ungerührt. 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 erahnen 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 Efferd-Getier 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, staunend 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 jahrhundertelangen 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 schwarzzöneres Gefäß, wohl einstens ein Blumenkübel, bietet zumindest einem von euch ein sicheres Versteck.

Bemerkenswert ist auch ein schwerer Thron, oder besser gesagt, sein steinerner Sockel, ein hohes stufenförmiges Gebilde aus graueädertem 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 Wandleuchter 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 laiouri 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 Häuse 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 bläßlich, mal kraftvoll wie die Farbe eines Smaragdes. Einige von ihnen lassen sich von riesigen Flußhechten ziehen, andere kommen auf dem Rücken eines Seegrundlers.

Dicht dahinter folgt eine seltsame Schar, Kreaturen zwar von menschlicher Gestalt, doch unnatürlich lang- und feingliedrig, dazu von bläßlich 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 dürren 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 Schritte 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 goldglänzenden, dreizackigen Speeren, dicht darauf die Schar der Höflinge, Gefäße mit allerlei Speisen mit sich schleppend.

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

Huldvoll läßt sich der Flußvater auf dem für ihn bereiteten Thron nieder. Das Efferd-Volk 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 Schwarm 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 blaugüne 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

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 Neckerjünglings, 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, welche 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 goldenen 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 sinnfrohe 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 SILENTIUMS 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 Gildenmagie, 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 Schreckenschrei 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 Efferd-Feuer, 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 zusammen schmelzen. 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 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; AU25;MR+5;MK25

Muräne: In vielen der alten versunkenen Gemäuer lauern Exemplare dieses als heimtückisch verschrieenen Raubfisches.

Ob die Gruppe sich nun in solch eine Ruine wagt, oder der Fisch reflexartig auf die vorbeihastenden Helden reagiert (bei spiel weise 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; PA6; LE22; RS 1; TP 1W+4 *; GS 10; AU 15; MR6; MK20

*(zusätzlich 2W6 Giftscha den 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 wohlbekannt: Schuld daran ist Yonahoh mit seiner böartigen 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; MR15; MK150

Schwerthaie: Auch die Schwerthaie wurden, eher zufällig, von Yonahohs magischer Ausstrahlung ange lockt. 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; MK28

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 duch 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 Liaieila macht aus ihrer Verzweiflung keinen Hehl, laut klagend schlägt sie die Hände vors Gesicht.

Und da nähert sich auch schon ein goldblinkendes Gefährt: 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 gefangen zu nehmen. 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 zugeschommen, 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 berserkeldicken 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 geschehen.

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 böseartigen 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 Iaiouri wegzuzerren, doch da ist der Krake auch schon über den beiden, droht sie mit seinen Greifarman 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 Iaiouri das Vorankommen. Also bleibt den Helden nur die Möglichkeit, das Untier zu überlisten, denn Yonahoh kann 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 Stichs 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); PA10; 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, gradewegs 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, kündigt 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 Lapslazulianhänger, 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: "Schweigt! 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 Edelmut, 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 ernstesten 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 schweigsamen, 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 Rollenspiel 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: Wenn 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 Geschicke der Götter verwickeln zu lassen. Viel Spaß und Boron zum Gruße!