

# Die Prophezeiung der Priesterin

von Julia Maria Ziethlow

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2017

## Anmerkung

Hierbei handelt es sich um eine überarbeitete Version von „Die Prophezeiung der Priesterin“, bei der neben Kleinigkeiten hauptsächlich Proben und das Finale geändert wurden. Das Handout wurde mit einem Papier von der Seite Pixabay unter der CC0 Creative Commons-Lizenz erstellt.

## Einleitung

### Hintergrund

Die Nixenprinzessin Aialaria suchte einst bei Shar Anar Schutz vor ihrem eifersüchtigen Vater. Ein ähnliches Schicksal sehend, hatte ihr eigener Vater sie nicht einst eingesperrt und ihren Liebsten in ein schreckliches Monster verwandelt, bot sie ihr diesen, doch schon bald neidete Aialaria der Göttin ihre Macht und versuchte deren Geliebten, den Sekal, zu verführen. Als Strafe und als ewige Erinnerung, nie wieder so leichtgläubig zu sein, riss die Göttin ihr Augen und Zunge heraus und sperrte sie in ihr ehemaliges Gefängnis, die bodenlose Grotte.

Die mittlerweile nur noch aus Schuppen und Gräten bestehende Nixengreisin lauert bis heute in der bodenlosen Grotte, nichtsahnende Pilger korrumpierend, darauf, dass ihre von dunklen Schatten gespeisten Rachegefühle wahr werden. Und mit jedem Opfer kommt sie dem ein Stück näher.

Jahrhunderte später reiste die junge Shar Anar-Priesterin Livana Wogenschleier nach Ioria um ihr Schicksal zu erfahren. Seit geraumer Zeit quälten sie Alpträume, dessen Ursprünge sie ergründen wollte. Nach Wochen des Wartens trat sie vor einen Sendboten des Orakels und erhielt einen Spruch, bei dem sie spürte, dass sie Hilfe brauchte, ihn zu erfüllen. Mit dem, was ihr die Interpreten an Wissen über ihren Spruch mit auf dem Weg gaben, machte sie sich auf die Suche nach Gefährten.

### Handlung

Die Abenteurer lernen Livana im Pilgerviertel in der Taverne „An der weißen Gasse“ kennen. Nachdem sie einige Zeit über dem Spruch gebrütet hat, spricht sie sie an, da sie es im Gefühl hat, dass genau sie ihr helfen können. Nachdem die letzten Unklarheiten über den Spruch gemeinsam beseitigt wurden, ist allen bewusst, dass sie ein Ritual unter der Leitung Livanas durchführen müssen, um das Siegel, das die Nixenprinzessin in der bodenlosen Grotte bannt, zu erneuern. Für das Ritual müssen die Abenteurer weiße Lichtquellen und eine blaue Asteriaperle von den Flüsterwindinseln beschaffen, ein Amulett von einem Anuu-Priester borgen, um an den Ort der benötigten Schale und den Ritualplatz zu gelangen.

Im Höhlenlabyrinth ist der Wahnsinn der Nixe deutlich zu spüren und Erscheinungen am Rande der Wahrnehmung lassen die Gruppe an sich zweifeln. Ein magisches Flüstern hallt durch die Gänge, das nicht nur zum Ritualplatz, sondern auch an den Rand des Gefängnisses führt.

### Heldengrad und benötigte Fertigkeiten

Dieses Abenteuer ist für eine gemischte Gruppe des Heldengrads 1 geeignet. Das Abenteuer besteht im Kern aus vier Kapiteln. Da eine längere Seereise von Nöten ist, ist Vermögen 2 oder eine gefüllte Reisekasse vorteilhaft. Mit weniger ist es auch möglich, aber schwieriger.

Im ersten Kapitel treffen sie auf die Priesterin und planen die Reise, weshalb gesellschaftliche und straßentaugliche Fertigkeiten sowie Wissensfertigkeiten von Vorteil sind, wie zum Beispiel Straßenkunde, Redegewandtheit, Empathie, Seefahrt, Geschichten und Mythen.

Kapitel 2 dreht sich um die Beschaffung der Asteriaperle und die Weiterreise nach Daros, weshalb besonders Seefahrer auf ihre Kosten kommen können. Je nach Herangehensweise werden Schwimmen, Fingerfertigkeit, Redegewandtheit, Empathie, Länderkunde, Naturkunde oder Athletik benötigt.

Das dritte Kapitel beinhaltet die Reise nach Daros, den Besuch beim Priester und die weiterreise nach Lymos. Auch hier können wieder Seefahrt, Redegewandtheit, Empathie, Länderkunde, Naturkunde oder Athletik verwendet werden.

Im vierten Kapitel liegt das Finale. Hier werden Kämpfer benötigt. Überleben, Kampffertigkeiten, Kampfzauber und Wahrnehmung sind hier nützlich.

## **Kapitel 1: In Ioria**

Es ist eine laue Sommernacht als die Abenteurer in der Taverne „An der weißen Gasse“ im Pilgerviertel zusammenkommen. Alle Tische im Schankraum sind besetzt und es herrscht eine laute, ausgelassene Stimmung. Nur eine junge Frau lässt sich von dem Treiben nicht mitreißen, brütet sie doch über einem Stück Papier.

Bei der Frau handelt es sich um Livana Wogenschleier (Mensch, \*966 LZ) (siehe *Dramatis personae*). Die junge Shar Anar-Priesterin ist eine abenteuerlustige und optimistische Person, die einem fröhlichen Tavernenabend nicht abgeneigt ist. Die aktuelle Situation lässt sie jedoch alles um sie herum vergessen, ist doch ein kleiner Teil der Prophezeiung, die sie vom Orakel erhielt noch unklar. Die Interpreten konnten ihr zwar vieles deuten, jedoch kann sie mit manchen Deutungen nicht viel anfangen. Mehrere Möglichkeiten ist sie schon durchgegangen, nur um sie dann zu verwerfen und die Notiz durchzustreichen. Im Laufe ihrer Arbeit geschieht ihr jedoch ein Missgeschick und bis auf die Prophezeiung selbst ist kaum etwas vom verschütteten Wein verschont geblieben.

**Erscheinungsbild:** wellige kinnlange dunkelblau gefärbte Haare, blaue Augen, azurblaue Tunika, Muschelschmuck, kleiner Dolch am Gürtel

Sofern kein Abenteurer sie anspricht, würde sie sie nach kurzer Zeit ansprechen, da sie selbst Splitterträgerin ist, fühlt sie sich von diesen angezogen. Letzteres kann auch genutzt werden um die Gruppe zusammenzuführen. Im Gespräch würde sie ihre Aufzeichnung der Prophezeiung vorlegen und bitten ihr bei der Interpretation und der Erfüllung der Prophezeiung zu helfen, da ihre Aufzeichnungen kaum noch vorhanden sind.

### **Die Prophezeiung:**

Verführerin aus der Tiefe  
Gefallen in die Schwärze  
Ketten klirren, beginnen zu fallen  
Gesang in den Höhlen um Siegel zu retten  
Getragene Lichter wie frischer Schnee  
Blauer Schatz der flüsternden Inseln – Kleinod beißender Felsen  
Herz des Ozeans – Schutz geborgt aus den Händen des Dieners,  
bereitet den Weg ins Labyrinth  
Steinerne Schale – uraltes Relikt in verschlungenen Pfaden  
Wenn alles Gefunden – Gesänge verstummt  
Ketten gebunden – End' dunkler Stund'

### **Interpretation:**

Vor Aufregung um den verlorenen Text hat Livana Teile vergessen, erinnert sich jedoch bei richtigen Vorschlägen der Abenteurer wieder.

Den ersten Teil und die Interpretation der ersten und vierten Zeile des zweiten Teils hat sie nicht vergessen:

Unter Einbeziehung alter Prophezeiungen und Aufzeichnungen und in Anbetracht dessen, dass die Prophezeiung für eine Priesterin der Shar Anar ist, sind die Interpreten zu dem Schluss gekommen, dass es sich nur um die Nixenprinzessin handeln kann, die versucht aus ihrem Gefängnis zu entfliehen. Livana kannte diese nur als uralte Legende, die sich manche Priester erzählen.

Sie hatte mehrere Versionen der Sage gehört und kann den Abenteurern eine davon erzählen:

Vor langer Zeit, als die Suderinseln nur von den Anuu bewohnt wurden, suchte die Nixe Aialaria Schutz vor ihrem Vater bei Shar Anar. Die Göttin sah sich selbst in der Prinzessin wieder und gewährte ihr und ihrem Gefolge diesen. Es dauerte jedoch nicht lange, da neidete Aialaria Shar Anar ihre Macht und versuchte den Geliebten der Göttin, den Sekal, zu verführen. Erbost über die Nixe, befahl sie den Anuu alle Meermenschen zu töten. Nur Aialaria selbst ließ sie am Leben und sperrte sie in ihr ehemaliges Gefängnis, als Erinnerung daran, dass sie nie wieder so leichtgläubig sein sollte.

Livana hätte nie gedacht, dass die Nixenprinzessin heute noch lebt, geschweige denn, dass sie die Macht erlangen könnte ihren Bann zu brechen. Sie drängt deshalb auch zum Aufbruch – weder möchte sie, dass sie ausbricht, noch dass sie irgendwie Einfluss auf nichtsahnende Pilger wirkt, immerhin kennen nur wenige die Legende und noch weniger glauben daran, dass sie noch lebt.

Die Deutungen der Interpreten vom zweiten Teil der Prophezeiung sind etwas vager. Die erste Zeile deuten sie als bannmagisches Ritual. Livana kennt ein Ritual, das gemeint sein könnte, mit den im Folgenden beschriebenen Gegenständen, hat sie es jedoch noch nie durchgeführt. Sie ist sich aber dennoch sicher, dass es klappen wird.

Die zweite Zeile beschreibt Lichtquellen. Wichtig hierbei ist nur, dass sie weiß und neu sind. Das heißt, es ist egal ob Kerzen, Fackeln, Öllampen oder dergleichen genommen werden und ob sie sie selbst hergestellt oder gekauft haben.

Die dritte Zeile beschreibt eine blaue Asteriaperle aus dem Herzen der Flüsterwindinseln. Da in Ioria keine Perle erstanden werden kann, von der sie sich sicher sein können, von wo sie genau stammt, da Asteriaperlen von überall in der Albensee sein können, ist eine Reise zu den Flüsterwindinseln erforderlich. Dort kann dann auch versucht werden, selbst nach einer Perle zu tauchen. Mit jeweils einer Länderkunde mit einer Schwierigkeit von 20 würde ein Abenteurer auf die Flüsterwindinseln kommen und auf Asteriaperlen (Die Muscheln werden manchmal als Schlammbeißer bezeichnet, da sie dafür berüchtigt sind, ihre scharfen, gezackten Ränder blitzschnell zuschnappen zu lassen, wenn sich jemand an ihnen vergeht)

Die vierte Zeile beschreibt das Amulett „Herz des Ozeans“ das der Anuu-Priester Ba-Ri-Kyun-Pu selbst von der Göttin erhalten hat. Livana hat schon viel von dem Wellenleser gehört, muss aber auch gestehen, dass er sehr speziell sein soll. Er lebt, soweit sie weiß, auf Daros. Das Amulett soll einen Pfad in einen unbekanntem Teil des Höhlengeflechts, das zur bodenlosen Grotte führt, öffnen.

Dort soll sich laut der letzten Zeile auch eine Steinschale befinden, die für das Ritual benötigt wird. Livana nimmt an, dass in dem Teil auch das Ritual abgehalten werden soll, da das Amulett sie in einen Bereich lässt, den nicht jeder betreten soll.

Der letzte Teil der Prophezeiung beschreibt laut Interpreten nur das Gelingen des Rituals.

## **Motivation der Abenteurer**

Für Manche mag ein drohendes Unheil oder das reine Helfen Motivation genug sein, aber es gibt viele denen dies nicht reicht. Da jeder Abenteurer andere Interessen hat, wären folgende Angebote der Priesterin denkbar:

- ♣ Sie kennt auf Lymos einen Artefakhändler, der für sie einen guten Preis machen würde (Franar, Varg, \*971 LZ, sandfarbenes Fell, hat alles schon mal gesehen, kleiner Laden in Treibgut der Hauptsächlich Strukturgeber und kleine obskure magische Spielereien verkauft)
- ♣ Sie kennt jemanden in Ioria der Flüche aufheben kann, der ihr noch einen Gefallen schuldet (Ariel Himmelschleier, Albin, \*889 LZ, dunkelblondes Haar, mildes Lächeln, Priesterin der Shar Anar in einem kleinen Tempel hier in Ioria)
- ♣ Sie kann ihnen als Gruppe 20 Lunare bieten und verspricht ihnen, wenn es vorbei ist die Reisekosten zurückzuerstatten

### **Keine Zeit für Pausen**

Während die Abenteurer mit Livana auf dem Weg sind, wächst Aialarias Macht. Ab dem Ablegen in Ioria läuft die Zeit: Wenn 30 Tage verstrichen sind hat sie genug Macht ein Wesen pro Abenteurer (siehe Die Schergen der Nixe) zu erschaffen, je weitere fünf Tage die verstreichen, erschafft sie ein Weiteres. Ist die Gruppe fünf Tage schneller, braucht also nur 25 Tage, sind es Abenteurerzahl – 1 Kreaturen die für sie kämpfen und so weiter.

### **Die weitere Organisation der Reise**

Da die Gruppe zu den Flüsterwindinseln reisen muss, muss sie sich erst einmal darauf einigen, zu welcher Insel sie wollen. Livana wirft dabei ein, dass die Seealben die Asteriaperlen für ihre Glaskunst benutzen und sie es für wahrscheinlich hält, eine Perle in Xilliar, der Stadt mit den berühmten Werkstätten, erstehen zu können, zumal sie von einer dort ansässigen Perlentaucherzunft gehört hat.

Circa zwei Tagesreisen vor Ioria liegt Samutia, Galoneas größter Hafen. Um herauszufinden welche Schiffe von dort zu den Flüsterwindinseln fahren, ist eine Straßenkundeprobe mit der Schwierigkeit 20 nötig um alle Schiffe herauszufinden. Eine gescheiterte Probe kann am nächsten Tag wiederholt werden. Zur Auswahl stehen:

- Wellenjäger – ein solides Schiff unter Kapitänin Ariana Wellenjäger (Albin, \*891 LZ, hellbraunes Haar, erheiteter Gesichtsausdruck), das die Strecke in durchschnittlicher Geschwindigkeit fährt. Die Kosten pro Tag betragen 1 Lunar.
- Sturmvogel – ein Schiff in etwas schlechterem Zustand unter Kapitän Korunn (Varg, \*958 LZ, dunkelbraunes Fell, mürrisch), das die Strecke circa 10% langsamer zurück legt, dafür kostet es auch nur 90 T pro Tag.
- Weiße Seerose – ein höherwertiges Schiff unter Kapitän Elerean Omwid (Mensch, \*969 LZ, dunkelblondes Haar, immer höflich), das die Strecke circa 20% schneller als manch anderes Schiff fährt. Die Kosten pro Tag betragen 2 Lunare.

Die Gruppe hat Glück und es herrscht günstiger Wind. Mit dem mittelpreisigen Schiff würde die Reise nach Xilliar rund 5 Tage dauern.

Während der Reise kann auf folgender Ereignisliste mit 1W10 gewürfelt werden:

1-2 Feinde, 3-5 Hindernisse, 6-9 kein Ereignis, 10 Reiseglück

Einigt sich die Gruppe auf eine der anderen Inseln als Ziel, würde die Reisezeit mit dem gleichen Schiff nach Mieela rund 6 Tage, nach Taraaz rund 8 Tage, nach Alaril rund 9 Tage, nach Shilaou rund 6 Tage, nach Bariu rund 11 Tage und nach Lauraniu rund 4 Tage dauern.

Da nicht jeder sich Schiffsreisen leisten kann, besteht beim Schiff „Sturmvogel“ die Möglichkeit, für die Zeit der Reise mit anzupacken, um die Reisekosten soweit zu senken, dass sie in Vermögen 0 mit drin

sind – dafür ist die Reise weitaus anstrengender.

## Kapitel 2: Die Flüsterwindinseln

Auf den Inseln des Albischen Seebundes herrscht ein trockenes, heißes Klima. Die Vegetation ist karg, durch Magie in manchen Teilen aber auch durchaus sehr üppig, wobei das meiste in Unterwassergärten angebaut wird. Die Vindarai betreiben stark Handel innerhalb des Inselarchipels und mit allen benachbarten Reichen. Dabei sind sie teilweise auch Zwischenhändler. Auf den Flüsterwindinseln leben bis auf wenige geduldete Nicht-Vindarai, wie z.B. geduldete Händler, fast ausschließlich Seealben.

Die Gruppe hat mehrere Möglichkeiten an die Perle zu gelangen:

- mit einer Straßenkundeprobe mit einer Schwierigkeit von 20 kann ein Händler aufgesucht werden, der die Perlen vor Ort bezieht und sie für den Durchschnittspreis verkauft – dieser beträgt für eine blaue Asteriaperle 5 Lunare. Scheitert die Probe kann je nach Anzahl der negativen Erfolgsgrade das Doppelte oder mehr verlangt werden.
- statt einem Händler kann auch eine Künstlerwerkstadt aufgesucht werden, der sie wahlweise teurer verkauft oder überredet werden muss, sein Handwerksmaterial überhaupt zu verkaufen – dies wäre eine vergleichende Probe gegen die Entschlossenheit des Künstlers ( Wert:  $10+2W10$ ) wahlweise kann auch ein Kunstobjekt erstanden werden und die Perle entfernt – dies würde jedoch 10 Lunare aufwärts kosten und es bestünde das Risiko, die Perle stark zu beschädigen
- die Abenteurer können auch die Perlentaucher aufsuchen um ihnen entweder direkt eine Perle abzukaufen oder sie zu überreden mit herausfahren zu dürfen, um selbst nach einer Perle zu tauchen (Vergleichende Probe siehe Künstler) – wurden die Perlentaucher erfolgreich überredet, fahren sie mit den betreffenden Abenteurern hinaus. Um nach einer Perle zu tauchen, ist eine erweiterte Schwimmenprobe mit der Schwierigkeit 20 und 5 Fortschrittspunkte nötig. Unten angelangt kann mit einer Fingerfertigkeit mit der Schwierigkeit 20 Muscheln geöffnet werden ohne sich zu verletzen. Es gibt einen Abzug von -6, da die Arbeiten unter Wasser ausgeführt werden. Eine gelungene Probe bedeutet eine Perle und eine weitere für jeden Erfolgsgrad. Bei Misserfolg bekommt der Abenteurer 2 Schaden und schafft es nicht sie zu öffnen. Er kann die Probe mit einem leicht negativen Umstand von -2 wiederholen. Misslingt sie nur knapp, bekommt er die Perle und den Schaden. Mit  $1W10$  wird die Farbe der Perle bestimmt: 1-3 blass-weiß, 4-5 bläulich, 6-7 blau, 8 grün, 9 goldgelb, 10 rot. Für das Auftauchen muss die gleiche erweiterte Schwimmenprobe erneut abgelegt werden.
- Wahlweise können die Abenteurer auch selbst versuchen einen Ort zu finden, wo man nach Asteriaperlen tauchen kann. Mit einer Naturkundeprobe mit einer Schwierigkeit von 25 kann man den Lebensraum der Asteriamuscheln bestimmen. Mit einer anschließenden Länderkundeprobe kann bestimmt werden, wo der Lebensraum auf den Flüsterwindinseln liegt. Die Schwierigkeit liegt für diejenigen mit der Kultur Afali und Albischer Seebund bei 20, für Abenteurer aus Küstenregionen bei 25 und für die die aus dem Inland kommen bei 30. Wurden die Proben bestanden, kommt die Gruppe auf ein Riff in der Nähe der Küste. (Proben zum Tauchen siehe Perlentaucher)

### Weiterreise nach Daros

Für die Reise nach Daros wird wieder ein Schiff benötigt. Die Straßenkundeprobe beträgt 20. Bei Mislingen kann die Probe am nächsten Tag wiederholt werden.

Es stehen dieses Mal zwei Schiffe zur Auswahl, die die Gruppe auf Daros absetzen und dann sofort weiterfahren würden:

- Morgenwind – ein altes Schiff unter Kapitän Lian Morgenwind (Alb, \*689, kupferrotes Haar,

draufgängerisch), das die Strecke in durchschnittlicher Geschwindigkeit fährt. Die Kosten pro Tag betragen 1 Lunar.

- Seetiger – ein recht neues Schiff unter Kapitänin Xelis Falkenblick (Mensch, \*940, rotes Haar, gleichgültig), das die Strecke zwar in durchschnittlicher Geschwindigkeit fährt und noch dazu nur 90 Telare pro Tag kostet, die Gruppe merkt jedoch erst am Ziel, dass der ein oder andere Gegenstand aus dem Gepäck fehlt und die Reise letztendlich teurer wurde als eingeplant. Des Weiteren hissen sie bei Einfahrt in das Gebiet der Suderinseln eine Piratenflagge.

Während der Reise kann auf folgenden Ereignisliste mit 1W10 gewürfelt werden:

1-2 Feinde, 3-5 Hindernisse, 6-9 kein Ereignis, 10 Reiseglück

Auf diesem Abschnitt der Reise bedeutet das Ergebnis „Feinde“ auf der Ereignisliste einen Piratenüberfall. Das Schiff „Seetiger“ ist von diesem ausgeschlossen. Wahlweise gibt es dann kein Ereignis oder es wird erneut gewürfelt.

Die Dauer der Reise nach Daros beträgt von Xilliar rund 19 Tage, von Mieela rund 18 Tage, von Alaril rund 15 Tage, von Taraaz rund 14 Tage, von Lauraniu rund 19 Tage, von Shilaou rund 15 Tage und von Bariu rund 12 Tage.

Auch hier besteht beim Schiff „Morgenwind“ wieder die Möglichkeit mit anzupacken um die Kosten zu senken. Die Reise würde dann nur noch 50 Telare pro Tag kosten.

### Kapitel 3: Daros

Schon von weitem sind die Mangroven von Daros zu sehen und je näher das Schiff der Insel kommt, desto deutlicher ist das tropische Klima zu spüren. In der Nähe eines kleinen Fischerdorfes werden die Abenteurer von Bord gelassen. Von den Dorfbewohnern erfahren sie, dass Ba-Ri-Kyun-Pu eine halbe Tagesreise vom Dorf entfernt, inmitten der Mangrovensümpfe, wohnt.

Um den Wohnort des Priesters zu erreichen, müssen sie die Sümpfe mit Booten durchqueren. Diese können durch einen Tauschhandel oder eine gelungene Redegewandtheitsprobe ausgeliehen werden. Pro Boot legt ein Abenteurer eine Probe auf Seefahrt mit der Schwierigkeit 20 ab um das Boot zu steuern. Die anderen legen eine Athletikprobe mit der Schwierigkeit 20 ab um zu rudern. Beide Proben legen zusammen die Geschwindigkeit fest, in der die Strecke zurückgelegt wird.

Während der Reise kann auf folgender Ereignisliste mit 1W10 gewürfelt werden:

1-2 Feinde, 3-5 Hindernisse, 6-9 kein Ereignis, 10 Reiseglück

Ba-Ri-Kyun-Pu wohnt in einem windschiefen Baumhaus, das zwischen zwei Mangroven gebaut wurde. Eine Strickleiter führt hinauf zu einer hölzernen Plattform vor dem Baumhaus, die genug Platz für die Gruppe bietet. Die Abenteurer bleiben beim Betreten der Plattform nicht unbemerkt und werden sogleich hineingebeten. Die Hütte ist mit dem Nötigsten eingerichtet und der Geruch von Rauschkräutern hängt noch in der Luft. Was auffällt, ist dass sein ganzes Interieur maritim ist, z.B. schiefe Trinkbecher aus Treibholz, Vorhänge aus alten Fischernetzen, ein Windspiel aus Muscheln.

Ba-Ri-Kyun-Pu (Gnom, \*765) (siehe *Dramatis personae*) ist nicht nur zerstreut, sondern auch genauso von der Welt entrückt, wie es den Wellenlesern nachgesagt wird. Er ist gastfreundlich und auch etwas überschwänglich in seinem Gebärden. Er ist den Abenteurern gegenüber aufgeschlossen, meint sogar sie in Visionen schon einmal gesehen zu haben und borgt ihnen sein Amulett bereitwillig. Immerhin braucht er es gerade nicht, im Gegensatz zu ihnen, die ja im Auftrag Shar Anars die Nixenprinzessin aufhalten sollen.

**Erscheinungsbild:** kurze, hellblaue Haare, ein Paar graue Hörner, bei dem das Rechte mehrere Kerben besitzt und vom Linken ein Stück der Spitze fehlt, trägt nur eine azurblaue Hose mit Piranha-

Stickereien.

Das Amulett besteht aus einem Türkis in der Form eines Piranhas, der an einer rotorangenen Korallenkette hängt. Ba-Ri-Kyun-Pu hatte damals Shar Anar um Hilfe gebeten um sein Dorf von einer Seuche zu heilen. Sie empfing ihn glücklicherweise auf ihrer Insel und gab ihm die Kette (Strukturgeber Wiederherstellung). Er hat bis heute nicht gewusst, dass sie noch eine andere Funktion hat. Er fragt die Abenteurer, was er noch für sie tun kann, immerhin scheint die Göttin gewollt zu haben, dass sie auf ihrer Reise zu ihm gehen.

### Die Weiterreise nach Lymos

Der Rückweg zum Dorf erfolgt über die gleichen Proben wie der Hinweg. Um von dort nach Lymos zu gelangen, gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Boote können von den Einheimischen erkauft oder ertauscht werden. Bei günstiger Strömung wären sie nach einer Tagesreise auf Lymos. Die Proben auf Seefahrt und Athletik lägen bei einer Schwierigkeit von 25.
- Wahlweise können Einheimische bezahlt werden, mit Geld oder Waren, die sie nach Lymos bringen. Es würde bei günstiger Strömung auch eine Tagesreise dauern.
- Die Abenteurer können ihr Glück versuchen und am Strand langlaufen um eine Siedlung von Korsaren zu finden, die demnächst herüber nach Lymos fahren. Treffen sie dabei auf Freund oder Feind? Startet die Gruppe den Versuch, finden sie nach einer halben Tagesreise eine kleine Siedlung, vor der ein Schiff mit schwarzen Segeln vor Anker liegt. Das Schiff „Schattensegel“ gehört der Kapitänin Fousa (Vargin, \*967 LZ, schwarzes Fell, Augenklappe, rauher Humor) die sich, als die Gruppe die Siedlung erreicht, mit ihrer Mannschaft in der Taverne aufhält. Aufgrund ihres starken Glaubens zu Shar Anar sagt sie sehr schnell zu ihnen zu helfen. Jedoch ist man sich, durch ihre Art, nie sicher ob sie einem Helfen möchte oder einen doch als Sklaven verkaufen.

## Kapitel 4: Lymos

Je nachdem wie die Abenteurer nach Lymos gelangt sind, kommen sie mitten in der Wildnis, an einem kleinen Dorf oder in Treibgut an. Dadurch gibt es zahlreiche mögliche Vorgehensweisen:

- um den Weg zu einem Eingang des Höhlengeflechts, das zur bodenlosen Grotte führt, zu finden, ist eine Länderkundeprobe mit der Schwierigkeit 25 oder 20 für Gläubige der Shar Anar nötig.
- Es kann sich nach dem Weg erkundigt werden. Die Schwierigkeit für die Straßenkunde würde 15 betragen. Schaffen sie es nicht, können sie es am nächsten Tag erneut versuchen
- Die Gruppe kann sich auch einer Gruppe wildniskundiger Pilger anschließen oder sich einen Wildnisführer suchen

Sofern die Gruppe den Weg allein antritt, beträgt die Schwierigkeit der Probe auf Überleben 25, da es sich um die Zone Wildnis handelt. Die Reise würde 4 Tage dauern.

Mit 1W10 können wieder Ereignisse ausgewürfelt werden: 1-3 Feinde, 4-6 Hindernisse, 7-8 kein Ereignis, 9 Reiseglück, 10 Freunde

### Der Weg durch das Höhlengeflecht

Die Luft unter Tage ist kühl und feucht. Die Schritte der Abenteurer hallen durch die Gänge und das dämmerige Licht der Fackeln erhellt das Gestein. Livana scheint sich kurz nach dem Betreten an den Pilgerpfad zu erinnern. Sie würde vorschlagen entlang des Pfades und in der Nähe der Grotte nach dem Zugang zu suchen. Um die Vertiefung für das Amulett zu finden ist eine Wahrnehmungsprobe (Sehen/Tasten) mit einer Schwierigkeit von 20 zu bestehen. Das herrschende Dämmerlicht gibt einen

Malus von -3 auf die Sicht. Mit dem Merkmal Dämmerlicht entfällt der Malus, sowie bei den Zaubern Katzenaugen und Lichtkugel. Letzterer aber nur, wenn er mit 1EG gewirkt wurde und der Zaubende Meisterschaft Leuchtkraft besitzt. Wird die Probe von keinem bestanden, schlägt Livana vor, draußen ein Lager aufzuschlagen und morgen weiter zu suchen. Am nächsten Tag kann die Probe wiederholt werden.

Wenn das Amulett in die Vertiefung gedrückt wird, verformt sich der Fels daneben und gibt den Weg in den unbekanntem Teil des Höhlengeflechts frei.

### **Tiefer in den Höhlen**

Dieser Teil des Höhlengeflechts besitzt ein leichtes Gefälle nach unten, sodass die Gänge Stück für Stück zu einem tieferen Punkt der Grotte führen.

Während sie nach der Schale suchen, bereiten ihnen verschiedene Ereignisse ein mulmiges Gefühl:

- Sie hören Schritte hinter sich/in Seitengängen
- Aus den Augenwinkeln werden Schatten gesehen die vorbeihuschen, die jedoch

verschwunden sind, wenn man hinsieht

- Einer der Abenteurer tritt auf einen Knochen der laut knackend zerbricht. Mit einer bestandenen Heilkundeprobe mit einer Schwierigkeit von 25, kann ein Tier ausgeschlossen werden, wird eine Schwierigkeit von 30 bestanden, kann auf einen menschlichen Knochen geschlossen werden.
- Ein Abenteurer bekommt in regelmäßigen Abständen einen eiskalten Tropfen in den Nacken, der letzte fühlte sich jedoch klebrig-zähflüssig an, wenn der Abenteurer an die Stelle fasst, spürt er hingegen rein gar nichts.

Um die Schale zu finden, muss eine Wahrnehmungsprobe mit der Schwierigkeit 20 und einem Malus von -3 durch die herrschenden Lichtverhältnisse (Dämmerlicht) bestanden werden. Nach circa einer halben Stunde des Suchens finden sie die Schale in einer geschlagenen Nische. Es ist eine schlichte Steinschale mit kleinen meergrünen Malereien von Raubfischen. Diese Wahrnehmungsprobe bestimmt nur die Zeit die sie für die Suche brauchen, nicht ob sie sie überhaupt finden. Je negativem Erfolgsgrad dauert es eine Stunde länger sie zu finden. Dies kann unter Umständen Aialaria mehr Zeit geben sich besser auf die Gruppe vorzubereiten oder sie in den Wahnsinn zu treiben.

Mittlerweile hört die Gruppe ein Flüstern, das sie zu sich zu rufen scheint. Es scheint tiefer aus den Höhlen zu kommen, aus der Richtung, wo Livana den Ritualplatz vermutet. Sowohl wenn sie der Stimme folgen als auch wenn sie sie ignorieren und den Gängen weiter folgen, kommen sie am Ritualplatz an. Letzteres dauert nur länger.

Es handelt sich dabei um einen kleinen Raum, der auf der gegenüberliegenden Seite zu gut einem Viertel mit dunklem, Kälte verströmenden Wasser gefüllt ist. An der Stelle trennt eine gitterartige Felsformation den Raum von der Grotte ab. Sowohl auf der Felsformation, als auch im Raum selbst befinden sich Linien und magische Zeichen.

### **Die Nixenprinzessin**

Aialaria (siehe *Dramatis personae*) spricht die Abenteurer von der anderen Seite aus an. Dabei verwendet sie den Illusionszauber Panoptikum um sich eine Stimme und ihr altes Aussehen zu verleihen. Sie versucht das Erneuern des Bannsiegels zu verhindern, indem sie die Abenteurer zu überreden versucht. Dabei ist ihre Herangehensweise je nach Gruppe verschieden: Mal versucht sie sich als Opfer darzustellen, mal verspricht sie die verschiedensten Dinge. Stößt sie bei den Abenteurern auf taube Ohren, wird sie rasend vor Wut und zeigt ihr wahres Gesicht. Ihre Diener zeigen sich (siehe Die Schergen der Nixe) und greifen die Gruppe an, während sie beginnt mittels Illusions- und Wassermagie sie zu behindern. Da sie aus ihrem Gefängnis heraus zaubert, ist es nur möglich sie lange genug aufzuhalten, bis das Siegel erneuert ist, da direkte Angriffe nur schwer durchkommen. Livana braucht



für das Ritual 60 Ticks.

Mögliches Kampfverhalten von Aialaria:

- sie versucht mittels der Zauber Kreischen und Blenden die Abenteurer soweit zu beeinträchtigen, dass sie sich schlechter verteidigen können
- durch das Wirken des Zaubers Eisesglätte bringt sie sie zu Fall um mit anschließenden Eislanzen oder Säurestrahlen besser zu treffen
- mittels Wasserherrschaft manipuliert sie das Wasser im Raum um die Gruppe vom Ritual abzuhalten
- auch durch Nebelrufen könnte sie sich einen Vorteil verschaffen

Mögliche Vorteile für die Gruppe:

- die Nixengreisin besitzt keine Augen mehr – dies kann dafür sorgen, dass sie seltener trifft
- die Nixe hat nur noch wenig Fokus übrig, weshalb sie nur noch wenige oder nur schwache Zauber wirken kann
- je fortgeschrittener das Ritual ist, desto schlechter kommen ihre Zauber durch. Aller 10 Ticks, die das Ritual schon gewirkt wird, bekommt sie -2 auf ihre Zauber. Die Mali addieren sich.

Wurde das Ritual beendet, kann man Aialaria durch die Felsformation weder sehen noch hören und auch ihr Wahnsinn durchtränkt nicht mehr die Höhle.

### **Die Belohnung**

Livana ist den Abenteurern aus tiefsten Herzen dankbar für ihre Hilfe. Sie hat noch einen Gefallen bei einem Kapitän in Treibgut offen und würde ihnen anbieten diesen für sie einzulösen. Sie können dadurch an einen Hafen ihrer Wahl gebracht werden. Die Erfahrungspunkte für dieses Abenteuer betragen 20.

# Anhang

## Dramatis personae

### Livana Wogenschleier

Die junge Shar Anar-Priesterin (Mensch, \*966 LZ, wellige kinnlange dunkelblau gefärbte Haare, blaue Augen, azurblaue Tunika, Muschelschmuck, kleiner Dolch am Gürtel) ist eine abenteuerlustige und optimistische Person, die einem fröhlichen Tavernenabend nicht abgeneigt ist. Sie ist ein liebgewonnener Teil der Mannschaft des Schiffs „Hammerhai“. Dementsprechend ungern trennte sie sich von ihnen um den Grund ihrer Alpträume zu erfahren, die ihr Sorgen bereiteten.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	4	5	4	3	5	3	4	9	24	25	0	24	23

Waffe	Wert	Schaden	WGS	Reichweite	INI	Merkmale
Dolch	14	1W6+1	6	-	5-1W6	Wurffähig

**Fertigkeiten:** Akrobatik 12, Arkane Kunde 15, Athletik 12, Entschlossenheit 13, Geschichte & Mythen 13, Seefahrt 14, Tierführung 11, Länderkunde 12, Überleben 14, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 14, Wassermagie 15, Schutzmagie 14, Bannmagie 19

**Mondzeichen:** Geist der Gedanken (7 Splitterpunkte)

**Zauber:** Bannmagie 0: Wahrer Blick; I: Beherrschung aufheben; II: Fluch brechen; III: Zauber bannen; IV: Zauber zurückwerfen; Schutzmagie 0: Härte; I: Alarm; II: Eiserne Aura; III: Gleißende Barriere; Wassermagie 0: Wasser reinigen; I: Nebelsicht; II: Eislanze

**Meisterschaften:** Arkane Kunde(I: Arkane Verteidigung I; II: Arkane Verteidigung II), Entschlossenheit (I: Eiserner Wille), Geschichte & Mythen (I: Feldforschung), Seefahrt (I: Beine des Seemanns), Bannmagie (I: Bannende Hand, II: Wissen ist Macht, III: Schnelle Reaktion), Schutzmagie (I: Eiliger Schutz, II: Fernzauberer), Wassermagie (I: Kind der Wellen)

**Stärken:** Attraktivität, Erhöhter Fokuspool, Erwählter der Wasserwesen, Literat, Zusätzliche Splitterpunkte

**Sprachen:** Anabu, Basargnomisch

### Ba-Ri-Kyun-Pu

Ba-Ri-Kyun-Pu (Gnom, \*765 LZ, kurze hellblaue Haare, ein Paar graue Hörner, bei dem das Rechte mehrere Kerben besitzt und vom Linken ein Stück der Spitze fehlt, trägt nur eine azurblaue Hose mit Piranha-Stickereien) ist nicht nur zerstreut, sondern auch genauso von der Welt entrückt, wie es den Wellenlesern nachgesagt wird. Er ist gastfreundlich und auch etwas überschwänglich in seinem Gebärden. Wie jeder Wellenleser berauscht er sich mit heimischem Buntgras um im Rauschen der Wellen Botschaften aus der Geisterwelt zu empfangen und erhascht durch Kolibriinnereien einen Blick in die Zukunft, jedoch ist er selbst der Überzeugung mit echten Wellen reden zu können, was ihn nicht weniger entrückt von der Welt macht wie die anderen Wellenleser. Es ist immer wieder ein bizarrer Anblick, ihn am Strand, bei einem Plausch über das Wetter mit der Brandung, zu sehen. Ba-Ri-Kyun-Pu hat eine Vorliebe für Melonenschnaps, den er auch außerhalb des Tag des Friedens gerne zu sich nimmt und auch gern mit Besuchern großzügig teilt.

## Aialaria

Die gefangene Nixenprinzessin ist ebenso wahnsinnig wie verschlagen. Keinem Wort sollte man trauen, das sie sagt, dient es ja nur zu ihrem Vorteil. Früher war sie von makelloser Schönheit mit langem glänzendem schwarz-blauem Haar, dunklen Augen und Flossen deren Schuppen von gleicher Farbe und Glanz wie ihr Haar waren. Heute ist nichts von ihrem früheren Aussehen mehr zu erkennen. Aialaria besteht nur noch aus Schuppen und Gräten mit leeren Höhlen wo ihre Augen einst waren, die Schuppen stumpf und auch diese teilweise ausgefallen, sowie ihr Haar.

INI	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5-1W6	-	48	25	0	24	35

**Typus:** Feenwesen, Fisch, Humanoider

**Fertigkeiten:** Entschlossenheit 20, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 15, Illusionsmagie 20, Wassermagie 20

**Zauber:** Illusionsmagie II: Blenden, Kreischen; Wassermagie II: Eisglätte, Eislanze; III: Nebelrufe; IV: Säurestrahl; V: Wasserherrschaft

## Die Schergen der Nixe

Aialaria hat für den Kampf Tentakel, Wassergeister oder Schattenkrabben beschworen. In welcher Zusammensetzung ist dem Spielleiter überlassen. Für eine ausgewogene Gruppe sind die Schattenkrabben und ein Tentakel oder Wassergeist zu empfehlen. Kampfschwache Gruppen sollten hingegen nur gegen Schattenkrabben kämpfen. Bei einer kampfstarken Gruppe hingegen kann man das Verhältnis ein wenig erhöhen, dabei sollte man auch nicht übertreiben. Die Anzahl der stärkeren Kreaturen sollte nicht höher sein als die Hälfte der Abenteurer.

### Tentakel

Diese augenlosen Kreaturen bestehen vollständig aus Wasser und zerlaufen zu einer Pfütze, wenn sie besiegt werden. Sie agieren taktisch und versuchen die Abenteurer zu umschlingen um sie bewegungsunfähig zu machen. Misslingt dies, versuchen sie sie von den Füßen zu reißen und auf sie niederzupeitschen.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VT D	SR	KW	GW
2	3	5	3	2	2	2	2	5	9	8	8	20	0	23	22

Waffe	Wert	Schaden	WGS	Reichweite	INI	Merkmale
Körper	16	1W10+2	10	-	5-1W6	Entwaffnend (3), Lange Waffe, Umklammern, Unhandlich, Scharf 3

**Typus:** Wasserwesen, Magisches Wesen III

**Monstergrad:** 2/1

**Fertigkeiten:** Akrobatik 15, Athletik 12, Entschlossenheit 13, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 13, Kettenwaffen 11

**Meisterschaften:** Kettenwaffen(I: Umklammern, Umreißen; II: Hammerschlag (Manöver), Unerbittlich; III: Kettenfesseln)

**Merkmale:** Dämmersicht, Schmerzzimmunität, Taktiker

### Schattenkrabbe

Aus Schatten geformte Tiefseekrabben die sich auflösen, wenn sie besiegt werden. Sie rasen unbeirrbar auf ihre Gegner zu und agieren wenig klug im Kampf.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	4	3	3	0	4	1	2	5	12	8	4	16	0	20	16

Waffe	Wert	Schaden	WGS	Reichweite	INI	Merkmale
Körper	10	1W6+3	7	-	7-1W6	-

**Typus:** Schattenwesen, Magisches Wesen I

**Monstergrad:** 1/0

**Fertigkeiten:** Akrobatik 10, Athletik 16, Entschlossenheit 8, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 10

**Meisterschaften:** Handgemenge (I: Vorstürmen)

**Merkmale:** Erschöpfungsresistenz 1, Dämmersicht, Resistenz gegen Schattenschaden 5, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

### Wassergeist

Wassergeister sind bizarre aus Wasser geformte Kreaturen, die einem Skorpion anmuten, mit dem Unterschied, das sie nicht zustechen. Stattdessen schleudern sie Wasserklingen aus ihrem Schwanz mit dem sie ihre Gegner verwunden. Auch sie zerfließen zu einer Pfütze, wenn sie besiegt werden.

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	2	2	4	2	5	2	3	5	7	9	15	21	3	23	22

Waffe	Wert	Schaden	WGS	Reichweite	INI	Merkmale
Körper	16	2W6+2	9	-	8-1W6	Durchdringung 1, Scharf 2
Wasser Klinge	12	1W6+2	4	5m	8-1W6	Durchdringung 1

**Typus:** Wasserwesen, Magisches Wesen II

**Monstergrad:** 2/1

**Fertigkeiten:** Akrobatik 11, Athletik 13, Entschlossenheit 14, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 16,

**Meisterschaften:** Wurfwaffen (I: Scharfschütze; II: Mehrfachwurf)

**Merkmale:** Dämmersicht, Schmerzzimmunität, Taktiker

## Handouts

*Verführerin aus der Tiefe  
Gefallen in die Schwärze  
Ketten klirren, beginnen zu fallen  
Gesang in den Höhlen um Siegel zu retten  
Getragene Lichter wie frischer Schnee  
Blauer Schatz der flüsternden Inseln – Kleinod beißender Felsen  
Herz des Ozeans – Schutz geborgt aus den Händen des Dieners,  
bereitet den Weg ins Labyrinth  
Steinerne Schale – uraltes Relikt in verschlungenen Pfaden  
Wenn alles Gefunden – Gesänge verstummt  
Ketten gebunden – End' dunkler Stund'*