



Mictlan, Grundlage. Mond/Silber/Geist

Bewohner vorwiegend Elfen

Nixenreiche,

Egalitäre, anarchische Gesellschaft, kaum ausgeprägte politische Hierarchien

Reich an Rohstoffen, technischer Stand sehr unterschiedlich.

Zeit: 17.684.211

Die gefangene Magie

1. Die Insel der Mitte

Die ZUR landet auf einer Insel, mitten im tosenden Meer. Die Insel ist abgelegen und unbewohnt. Sie finden etwas Wald, ein paar kleinere Tiere und Pflanzen. In der Mitte der Insel entspringt ein kleiner See.

Den ganzen Tag passiert nichts.

Untersuchen sie die Insel, so finden die Charaktere in der Mitte am Grund des **kleinen Sees** eine **Platte** mit Schriftzeichen. Es sind **4 Symbole** auf der Platte.

Eine blühende Rose, eine goldene Münze auf der ein Speer abgebildet ist, ein Beutel Salz und ein Grabstock.

Noch während die Gruppe über den Symbolen rätselt kommt ein Schiff zur Insel und bietet an sie mit zunehmen.

Es ist der schwarze Schwan, das Schiff von **Aspendie**, einer mächtigen Hexe der Maom, dem nördlichen Stamm des Meeres. Die Hexe nimmt die Gruppe an Bord, und bietet ihrer Hilfe an, wenn die Gruppe ihr bei einer Mission hilft.

Sie berichtet Folgendes:

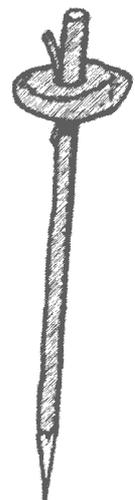
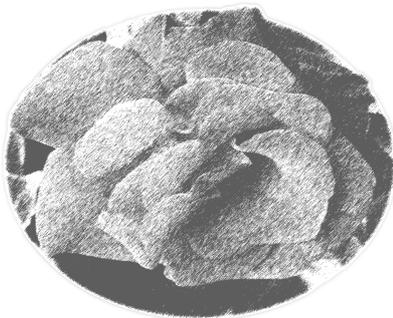
„Es ist 30 Jahre her, dass dem Reich der Nixen Schlimmes Unrecht widerfuhr. Damals gelang es Aruun, einem der mächtigsten Magier der Nixen, seinen Bruder Aldebar zu besiegen und sämtliche Magie der Nixen an sich zu ziehen. Aldebar verschwand von dieser Welt und Arcuun wurde zum einzigen und mächtigsten Magier. Alle Magie ist sein und er kann so alle Nixen beherrschen. Einzig die Schwester von Arcuun und Aldebar: Alween

verfügt noch über ihre Fähigkeiten. Sie ist eine Seherin. Doch was geschah stürzte sie in tiefste Schwermut. So ist Alween nichts geblieben als ihre Träume, von denen sie ihren letzten Getreuen erzählt.

Diesen Träumen folgen wir, in der Hoffnung Aldebar zu finden und die Magie aus Arcuuns Händen zu befreien. Diese Insel hat in ihren Träumen eine besondere Bedeutung. Ihr erster Traum beginnt hier.“

Hat die Gruppe schon die **vier Symbole** gefunden, werden die Nixen ihre Suche fortsetzen. Ansonsten durchsuchen sie selbst die Insel, und werden irgendwann die Platte mit den vier Symbolen finden.

„Alween hatte 4 Träume, welche wir aufgeschrieben haben. Sie sollen zu vier Schlüsseln führen, mit denen wir Aldebar befreien können. Und die letzte Seherin sprach von den Hinweisen auf dieser Insel. Es sollen auch 4 sein, wie diese 4 Symbole.“



Espendie holt vier Briefe hervor und liest den ersten Traum vor:

2. Der Rabe mit der Rose.

Ich sah einen Raben, der etwas im Schnabel hielt. Eine Pflanze vom Lande, eine Blume denke ich.

Er flog weit über das Meer, von Ost nach West durch die Stürme und Winde getragen zu einer Insel. Weit lag sie westlich des Meeres, die Insel der Nixen von Nebinar.

Dort ließ er sie fallen die Blume und sie sank zu Boden. Der Wind trug sie und zerriss sie das ihre Blätter sich verteilten auf der Insel von Nebinar. Ich sah wie der Rabe zu Boden stieß die Blätter noch zu fangen, doch der Wind war schneller und die Blütenblätter waren über die Insel verteilt. So folgte er den Blüten, zu einem Ort, zu dem Schlüssel verborgen in Nebinars Hand.

Nebinar ist eine legendäre Insel der Nixen des Westens. Es ist nicht sicher ob sie existiert. Viele Legenden ranken sich um Nebinar. Doch niemand hat sie je gesehen.

Die Gruppe muss nun nach Nebinar gelangen. Der Weg dorthin ist vor allem **unbequem**. Die Nixen sind Wasserwesen und mögen eine feuchte Umgebung. Das Schiff ist entsprechend nachlässig gegen Wasser geschützt. Es besteht aus Holz, ist leicht und schwimmt auch, aber es ist nichts weiter als ein **stets feuchter Schiffsbauch** mit einer Art Galerie etwa eine Meter unter der Reling. Die Galerie ist **trocken und zugig**. Hier werden Waren verstaut, die nicht nass werden dürfen.

Der Boden ist nass, aber warm und gegen den Wind geschützt.

Auf diesem Schiff muss die Gruppe die Zeit ausharren bis weit im Westen die Insel Nebinars in Sicht kommt. Sie sollte sich schon etwas überlegen, wie sie der Nässe und Kälte begegnet. Die ZuR kann dabei hilfreich sein. Sie hat einiges an Outdoor-Ausrüstung in ihrem Vorrat.

Die Fahrt selbst ist unbequem aber für die Gruppe sehr einfach. Die Nixen steuern das Schiff sicher, wenn auch nicht trocken, durch die See. Unterwegs kommen

sie in **Stürme**, in denen die Gruppe völlig durchnässt wird. Über dem Wasser ziehen sich Wolken zusammen, ein starker Wind kommt auf, wird noch stärker und es bilden sich immer höher werdende Wolken. Die Nixen reffen die Segel, und sichern ihre Ladung und überziehen sie mit dichten Decken. Dann halten sie sich jeweils irgendwo fest und raten der Gruppe es ebenso zu tun. Sie deuten auf den Platz im Bug unterhalb der Galerie. Hier ist es feucht und eng, aber sicher.

Der Regen setzt mit ungeheurer Wucht ein und in Sekunden ist alles völlig durchnässt. Nun zeigt sich der Vorteil des leichten, Wasserdurchlässigen Schiffs. Auch wenn der Regen alles aufweicht, bleibt es auf dem Wasser. So wie das Wasser von unten ins Schiff dringen kann, so fließt es auch wieder ab.

Es schaukelt und zeitweise steht das Wasser bis knapp unter die Galerie, doch es schwimmt und kommt so sicher durch den tosenden Sturm.

Wer den sicheren Platz unter der Galerie verlässt läuft Gefahr über Bord zu gehen. Es sind drei Erfolge auf Körper + Sport notwendig um sich an Bord zu halten. Gelingen die drei Erfolge nicht beim erstem Mal, wird nachgewürfelt, bis entweder drei Erfolge zusammen gekommen sind, oder ein gepatzter Wurf den Charakter doch noch über Bord gehen lässt.

Nach einer Woche Fahrt passiert das Schiff die letzte bewohnte Insel. Der Traum sagt, dass es weit nach Westen geht, und so fahren die Nixen weiter, hinaus in die unbewohnte See. Am Abend sehen sie einen **Felsen** aus dem Wasser ragen. Von weitem sieht er aus wie ein **Rabe**, der seinen Schnabel in den Wind hält. Die Nixen drehen bei und folgen dem Schnabel des Raben, bis sie wenige Tage später an eine Insel stoßen.

Es ist flaches, Gras bewachsenes Land, welches nach Westen hin langsam zu kleinen Hügeln ansteigt und immer höher und steiler wird. Der Boden der Insel ist von unzähligen **Blumen** bewachsen: Rosen, Tulpen, Lilien, Sonnenblumen, Orchideen

Folgen nun die Charaktere der Spur der **Rosen**, so werden sie nach Westen zu den Bergen hin eine immer

klarere Spur finden. Die Spur führt vor eine **Felswand**, an der Rosen hochranken. Die Ranken sind fest und brennen, berührt man sie, an der Handfläche. Sie verursachen 2 Instinktpunkte Schaden.

Eine **Hexe** sollte die Ranken aber leicht magisch greifen und zur Seite schieben können. Dahinter werden geschriebene Worte sichtbar.

Eine Fledermaus fiel __ das Gras. Sofort stürzte ein Wiesel auf sie zu und wollte ___ verspeisen.

"Ach!" piepste ___ Fledermaus in Todesangst. "Was willst du? - Was tust __? O lasse mich __ Leben!"

"Ich kann nicht, ich hasse dich, weil ___ alle Vögel hasse", _____ das Wiesel. Die Fledermaus besann sich _____ Augenblick. "Ich bin doch kein Vogel; ich kann die Vögel nicht leiden; ich ___ doch eine Maus!" beteuerte sie. - Da _____ ihr das Wiesel das Leben. Kurze Zeit _____ hatte die Fledermaus dasselbe Unglück. Wieder ___ ein Wiesel daran, ihr ___ Hals durchzubeißen. "Du sollst augenblicklich gefressen werden", sagte __, "ich hasse alle Mäuse und dich _____!" "Aber ich bin doch keine Maus, ich kann die Mäuse nicht _____! Ich bin doch ein _____!" - beteuerte die _____. "Was du nicht sagst, entschuldige!" antwortete das _____. Und die Fledermaus ___ wirklich wieder mit ___ Leben davon.

Es müssen die richtigen Wörter eingesetzt werden, dann öffnet sich die Felswand.

Der Lösungstext:

Eine Fledermaus fiel in das Gras. Sofort stürzte ein Wiesel auf sie zu und wollte sie verspeisen.

"Ach!" piepste die Fledermaus in Todesangst. "Was willst du? - Was tust du? O lasse mich am Leben!"

"Ich kann nicht, ich hasse dich, weil ich alle Vögel hasse", fauchte das Wiesel.

Die Fledermaus besann sich einen Augenblick.

"Ich bin doch kein Vogel; ich kann die Vögel nicht leiden; ich bin doch eine Maus!" beteuerte sie. - Da schenkte ihr das Wiesel das Leben.

Kurze Zeit nachher hatte die Fledermaus dasselbe Unglück.

Wieder war ein Wiesel daran, ihr den Hals durchzubeißen.

"Du sollst augenblicklich gefressen werden", sagte es, "ich hasse alle Mäuse und dich auch!"

"Aber ich bin doch keine Maus, ich kann die Mäuse nicht leiden! Ich bin doch ein Vogel!" - beteuerte die Fledermaus.

"Was du nicht sagst -, entschuldige!" antwortete das Wiesel. Und die Fledermaus kam wirklich wieder mit dem Leben davon.

Die Öffnung zur Felswand führt zu einer **riesigen Halle** mitten im Felsen. Direkt vor der Gruppe liegt ein tiefer Abgrund. Darüber nur ein schmaler, etwa 30 Zentimeter breiter **Steg** bis zu einer Insel in der Mitte der Halle. Dort schwebt eine schwarze Kugel etwa einen Meter über dem Boden.

Mindestens ein Charakter muss hinüber gelangen und die **Kugel** berühren. In dem Moment der Berührung scheint die Kugel zu explodieren und der Charakter steht in hellem, grünen Licht. Vor sich sieht er vier sich umeinander drehende Bänder, die sich unablässig bewegen. Die Bänder weiten sich aus und nehmen den Charakter auf. Der Rest der Gruppe sieht nur, wie er in gleißendes Licht eintaucht.

Dann scheint das Licht zu explodieren, in Millionen Lichtpunkte, die nach außen weg fliegen und der Charakter steht mit einer **grünen Kugel** in der Hand auf der Insel.

Nun kann er sicher und ohne weitere Probleme zu der Gruppe zurückkehren.

Der Plan der Insel.

Die verschiedenen Farben stellen verschiedene Blumenarten da. Rot sind die Rosen.

Für das Spiel sollte ein Blatt in kleine Vierecke zerschnitten werden, mit denen dann das Blatt abgedeckt wird. Das Blatt wird nun Stück für Stück entlang des Weges den die Gruppe nimmt freigelegt.

Das X auf dem Plan markiert die Stelle an der das Rätsel zu finden ist.



Sie können sich nun dem nächsten Traum zuwenden.

3. Das Gold der steinernen Nixe

Auf dem Meer weit draußen schwimme ich auf dem Meer. Der Himmel über mir so blau wie das Meer in dem ich schwebe. Es ist ruhig, nur ein paar Vögel schreien. Auf dem Meer tanzt goldener Schein, dem ich folge, weit, immer weiter gen Süden, denn dort sehe ich den goldenen Felsen herausragen aus dem Meer. Goldene Fische umspringen den Felsen. Auf dem Felsen sitzt eine weinende Nixe. Ihr langes goldenes Haar fällt bis hinab auf den Felsen, ihre Tränen rinnen über den Stein, in der Hand hält sie eine Kugel aus reinstem Gold.

Sie sieht mich, und ich höre sie singen. Der Klang ihrer Stimme ist süßer als alles was ich je vernahm. Nun nähere ich mich, doch als ich sie erreiche, entfaltet sich die Kugel zu einem riesigen Kranich, der seine Flügel ausbreitet und mich angreift. Als mein Blut auf den Stein tropft, erwache ich.

Die Nixen sind sich unsicher, von wo es Richtung Süden gehen soll. Von da aus, wo sie jetzt sind, oder sollen sie in die Mitte des Meeres zurückkehren? Dass sie weit und breit kein Gold auf dem Meer sehen gibt den Ausschlag; Sie reisen gen Osten, zurück in heimatliche Gefilde.

Sie erreichen die Insel, auf der sie die Gruppe aufgesammelt haben, beraten kurz und wenden sich von da nach Süden.

Am Morgen, als die Sonne aufgeht, können sie dann einen **goldenen Schein**, das Licht der Sonne, auf den Wellen tanzen sehen. Sie scheinen eine Linie bis zur Sonne zu bilden, der das Schiff nun folgt. Eine knappe Stunde fährt das Schiff durch das golden glitzernde Meer, dann verblasst der Goldton und sie fahren wieder auf dem strahlend blauen Meer.

Es ist ruhig, vor ihnen fliegen Vögel, denen das Schiff schließlich folgt, bis sie laute Vogelschreie vernehmen. Sie erreichen einen hohen Felsen, der aus dem Meer ragt. Vögel sitzen auf dem Felsen, aber eine Nixe ist nicht zu sehen. Von der Spitze des Felsen führt glatter, heller Stein bis hinunter zum Meer.

Scheint die Sonne am Abend auf diesen glatten Stein, beginnt er **golden zu scheinen**. Im goldenen Licht der untergehenden Sonne werden die Strahlen reflektiert und der gesamte Fels erstrahlt in hellem Licht. Drei Bilder werden sichtbar: Ein Delphin, ein Stern und ein

Speer. Drückt man auf den **Speer** versinkt der Fels im Boden und eine sich nach unten windende Treppe wird sichtbar.

Unter einer Kuppel im Meer steht ein großer, böse guckender **Minotaurus**, der sofort jeden angreift, der sich in seine Nähe wagt.

Werte des Minotaurus:

Leben: 5, Zeit: 4, Körper: 4, Natur: 6, Zeit: 3, Wahrnehmung 3, Ausweichen 3, Waffenloser Kampf 5, er greift jede Runde zweimal an mit jeder Hand einmal. Statt Waffen hat er lange scharfe Krallen mit denen er + 2 Schaden macht. Seine Schwierigkeit für einen Schlag ist 6. Er hat auf jede Triade 8 Punkte.

In der Mitte der Halle liegt eine **goldene Kugel**. Der Minotaurus muss im Kampf besiegt werden. Tritt ein Charakter in die Halle, so tritt er ihm entgegen, folgt ein weiterer Charakter, so erhebt sich aus dem Staub des Bodens ein weiterer Minotaurus, der auch dann bleibt, wenn sich der Charakter zurückzieht. **Je Person die in die Halle tritt, entsteht ein Minotaurus.** Magie, die keine Albenmagie ist, funktioniert hier nicht.

Die Minotauren sind Geschöpfe der Albenmagie. Sie bestehen aus der Energie der 2. Triade.

Nach dem Kampf kann der Albe zu der Kugel treten und sie nehmen. Sie leuchtet auf und löst sich in strahlendes Licht auf, das den Charakter völlig einhüllt. Das Licht breitet sich aus, umhüllt die gesamte Halle und löst sich in Funken auf. Nun hält der Albe eine **rote Kugel** in der Hand.

In den folgenden Nächten hat **Ephraime Träume** von denen sie erzählt. Sie träumt davon, dass ihr Kind geboren wird. Diese Träume sind bei Feen ein deutliches Zeichen dafür, dass die **Geburt** bevorsteht.

Ephraime zieht sich zurück und wartet die Geburt ihres Kindes ab. Diese wird kommen, wenn sie kommt, erklärt die Fee. Je häufiger die Träume, desto näher steht die Geburt bevor.

Es dauert bis sie die Insel erreicht haben, dann hat sie jede Nacht Träume von ihrem ungeborenen Kind. Auf der Insel zieht es sie zu frischen, blühenden Blumen. Inmitten einer Blumenwiese will sie ihr Kind gebären.

Will die Gruppe weiterreisen, so sammelt Ephraime Blumen um auf einem Bett aus Blüten ihr Kind zu gebären.

Egal wo sie sich befindet, wird Ephraimes Bauch anfangen golden zu leuchten. Es ist ein goldenes Kind, da ist das normal.

Sie legt sich zwischen die Blumen. Rosenduft erfüllt die Umgebung, und sie beginnt rhythmisch zu atmen und und pressen. Wie eine Menschenfrau muss auch eine Fee das Kind aus ihrem Uterus herauspressen.

Dabei schreit sie allerdings nicht. Sie gibt langgezogene Töne von sich und immer wieder kommen Seifenblasen aus ihrem Mund, bis das goldene Licht aus ihr herausbricht.

Das goldene Haar voran wird ihr Kind geboren. Es ist ein kleiner Junge, ein Sohn des goldenen Clans. Abgesehen von seinem golden glänzenden Haar ist das Kind nicht anders als menschliche Neugeborene.

Alle die bei der Geburt dabei sind erhalten 10 Lernpunkte für ihre Traumpunkte.

Nach dem das Kind auf der Welt ist, kann der nächste Traum in Angriff genommen werden:

4. Das Salz der Helden

Ich stehe auf einem Schiff, es ist ein Handelsschiff an der Küste im Norden. Landelfen aus Nevinde stehen dort und kaufen. Doch ich beachte sie nicht. Mein Traum führt mich nach hinten, zu den Kisten. Es ist eine Kiste dort. Ich erkenne den Inhalt nicht, aber ich weiß dass ich die Kiste öffnen muss. Verzweifelt zerre ich an der Kiste, versuche das Schloss zu öffnen, suche nach einem Schlüssel – bis ich erwache ohne die Kiste geöffnet zu haben.

Die Nixen kennen **Nevinde**. Es ist ein Städtchen an der Küste, in dem Handel betrieben wird. Also stechen sie in See, ob mit der schwangeren **Ephraime** an Board, mit Mutter und Kind oder auch ohne Ephraime, sollte die Gruppe beschließen sie auf der Insel zu lassen.

Noch auf dem Weg Richtung Nevinde sehen sie am Horizont **ein Schiff mit dem hell leuchtenden Wappen des Königs**. Es folgen zwei weitere Schiffe. Alle drei Schiffe nehmen schnell Fahrt auf, um das Schiff auf dem sich die Gruppe befindet anzugreifen.

Es kommt zur Verfolgungsjagd. Langsam und Stück für Stück nähern sich die Gegner, und schließlich werden lange Enterhaken hervorgeholt und über die Reling gelegt, um das Schiff der rebellischen Hexe zu kapern.

Es kommt zum **Kampf**, in dem die Nixen um die Hexe keine Chance haben. Die meisten von ihnen springen schließlich über Board, um der Gefangennahme zu entgehen.

Wenn die Gruppe eingreift, sollte sie verschiedene Mittel finden um die Angreifer abzuwehren. Hier ist ein Punkt, an dem das Abenteuer ohne eingreifen der Charaktere eine deutlich erschwerende Wendung nimmt. Die Nixen werden zur nächsten Insel schwimmen, sich sammeln und sehen wie sie weiter machen können. Allerdings ist anzunehmen, dass es der Gruppe gelingt die Angreifer zurückzuschlagen. Eventuell hat die Gruppe auch Möglichkeiten sich zu tarnen. Ansonsten wird es immer wieder zu Angriffen durch die Feinde kommen.

Arcuun hat erfahren, dass seine Macht gefährdet ist. Er weiß dass, sollte sein Bruder gefunden und geweckt werden, die Zeit seiner Herrschaft beendet ist. Darum wird er unter allen Umständen verhindern, dass Aspendie Erfolg hat. Er verfolgt die Hexe und es wird, wenn die Gruppe nicht darauf kommt sich zu tarnen, zu immer neuen Angriffen durch Arcuuns Leute kommen.

Dessen ungeachtet wird Aspendie nach Nevinde reisen, und den **3. Schlüssel** zu finden.

Vor Nevinde liegen verschiedene Schiffe von Nixen. Eines davon ist ein **Salzhändler**. Hier findet sich im Bauch eines großen Schiffes, auf einer trocken gelegten Erhöhung eine Reihe von Kisten und Säcken, alle gefüllt mit verschiedenen Sorten Meersalz. Inmitten all des Salzen steht ein Verkaufstresen, auf dem eine Waage aufgebaut ist. Ein ältlicher Nixer diskutiert angeregt mit einer recht fülligen Landnixen. So kann die Gruppe sich einfach **umsehen**. Im hinteren Bereich stehen 10 Kisten, die Mitglieder der Gruppe bemerken aber nur 9 Kisten. Die zehnte Kiste ist magisch davor geschützt bemerkt zu werden. Sie wird einfach übersehen. Es gibt allerdings verschiedene Arten von Magie die diese **Kiste** wieder ins Blickfeld rücken. Hat kein Charakter die Fähigkeit verborgenes oder unsichtbares zu sehen, so werden die beiden Kugeln in

ihrer Besitz dafür sorgen, dass die Kiste immer wieder vor ihren Augen aufblitzt und dann wieder verschwindet.

Schaut man genauer hin und sucht genau diese Kiste, so findet man sie auch.

Auf der Kiste stehen drei Zahlen: 3, 5 und 7.

Darüber liegen drei Tasten mit den Zahlen: 105, 341 und 234.

Die Lösung ist 105, denn $3 \times 5 \times 7$ ist 105.

Drückt man auf die **105**, so öffnet sich die Truhe und in all dem Salz findet sich eine grau leuchtende Kugel. Das Licht der Kugel breitet sich aus, wird hell und verblast in Millionen kleiner Funken. Es bleibt eine **graue Kugel**. Die Gruppe kann die Kugel nehmen und das Schiff verlassen.

Gerade als sie mit der Kugel auf ihr eigenes Schiff zurückkehren sehen die Charaktere **Bewegung auf einem im Hafen liegenden Schiff**. Es ist ein Schiff des Königs. Eine Nixe läuft, verfolgt von Nixen in Uniform. Sie rennt über das Schiff, springt ins Wasser und taucht. Die anderen Nixen schießen auf sie. Als Blut das Wasser rot färbt ziehen sie sich zurück. Nach einer Weile taucht der Kopf der Nixe in der Nähe des Schiffes der Gruppe auf. Sollte die Gruppe inaktiv bleiben, holen die Nixe die Frau im Wasser an Board.

Zögernd **erzählt die Nixe**, dass sie auf dem Schiff gefangen gewesen wäre.

„Ich wurde verdächtigt die Getreuen der Schwester des Königs zu unterstützen. Es ging um Hochverrat am König, dessen ich beschuldigt wurde.“

Gibt die Gruppe zu erkennen, wo sie in diesem Konflikt

steht, so wird auch die Nixe offener sprechen. Sie heiße Nesme und sei tatsächlich eine Gegnerin des Königs. Gerne würde sich Nesme der Gruppe anschließen. Magische Untersuchungen, Gedanken lesen etc. ergeben, dass sie das was sie sagt auch denkt.

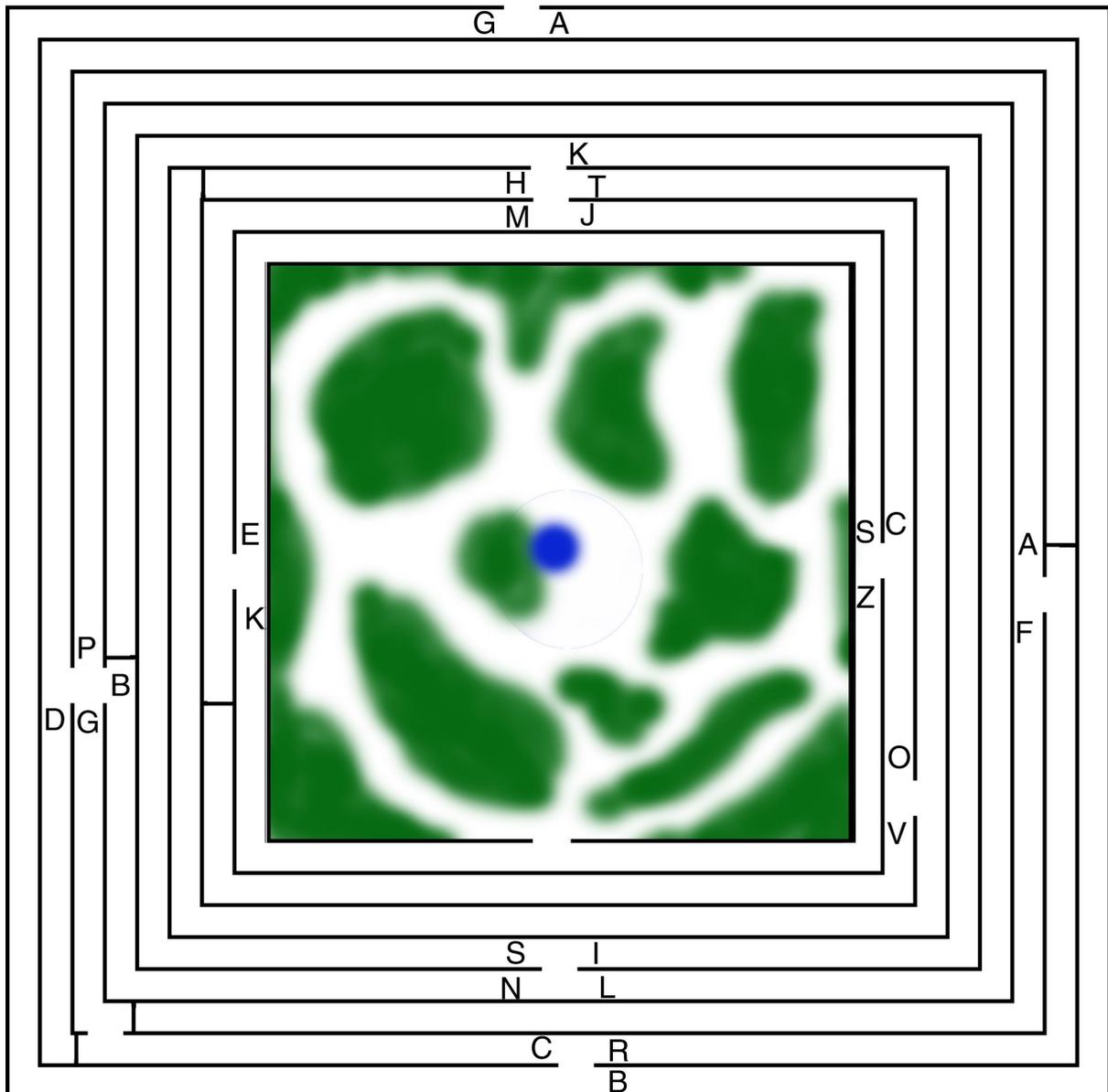
Allerdings sind diese Gedanken magisch implantiert.

Traum. 1	Punkte 8	Wille.	Punkte 6
Leben (Lebenskraft) 4		Körper (Geschick) 4	
Heilen 1		Verführen 3	
Überleben 3		Akrobatik 5	
Botanik		Zoologie	
Idee (Kreativität) 1		Verstand (Logik) 3	
Wahrnehmung 2		Kulturkunde 1	
Philologie 1		Elektrik 2	
Politik 1		Informatik 1	
Raum (Orientierung) 4 (C)		Hülle (Äußerliches) 3	
Fahrzeuge steuern 2		Kunst	
Verwaltung 2		Rhetorik 2	
Orientierung 4		Schauspielerei 3	

Vernunft. 1	Punkte 7	Instinkt. 1	Punkte 5
Kern (Weisheit) 1		Zeit (Schnelligkeit) 3	
Recherche 2		Ausweichen 3	
Empathie 1		Heimlichkeit 2	
Philosophie 1		Mathematik	
Natur (Kraft) 3 (S)		Materie (Handwerklich) 1	
Sport 2		Mechanik 1	
Waffenloser Kampf 4		Handarbeit 1	
Physik		Chemie	
Geist (Belesen) 3 (K)		Tod (Widerstandsfähig) 3	
Gassenwissen 3		Schusswaffen4	
Okkultismus 1		Waffenkampf 4	
Psychologie 1		Theologie	

In Wirklichkeit ist **Esme** eine Getreue des Königs, der sie magisch präpariert hat, dass sie einer Untersuchung ihrer Gedanken statthält. Das zu erkennen erfordert eine tiefe Untersuchung, oder eine größere Anzahl von Erfolgen ihrer Gedanken. Wird sie enttarnt, macht sie der Gruppe großzügige Angebote, sollten sie Aspendie verraten. Arcuun wird in dem Fall auch Wort halten.

Das Labyrinth.



Wer dem Wort „Grabstock“ folgt, kommt unbeschadet durch das Labyrinth.

Hinter den anderen Buchstaben lauern Monstren oder Fallen.

Ein Monster mit drei Köpfen, das Trihaupt. Dieses Wesen ist etwa 2,50 Meter hoch, hat schwarzes Fell, rennt auf vier Beinen und hat drei lange Hälse mit je einem Kopf. Die Köpfe agieren selbstständig und je Runde greift jeder Kopf einmal an.

Die Werte je Kopf sind: Leben: 3, Zeit: 5, Körper: 3, Natur: 4, Zeit: 5, Wahrnehmung 3, Ausweichen 3, Waffenloser Kampf 3, Bisschaden: Natur +1, Instinktpunkte: 5, andere Triadenpunkte hat das Trihaupt insgesamt je 6.

Von der Decke fallende Steine, welche noch in der Luft explodieren, und Schaden von 8 (-Abstand in Metern) machen.

Schwärme aggressiver kleiner Fledermäuse. Es sind 10 Stück. Der Schwarm greift je Fledermaus mit zwei Würfeln an. Diese werden auf die Charaktere aufgeteilt. Stirbt eine Fledermaus, werden zwei Würfel aus dem Pool genommen. Eine einzelne Fledermaus weicht einem Schlag mit 8 Würfeln aus. Sie haben je zwei Instinktpunkte und einen Punkt auf Leben. Der Schaden eines gelungenen Angriffs des Schwarms beträgt die Höhe des Erfolges (Angriff – Abwehr) +2. Die Triadenpunkte der Fledermäuse liegen allgemein bei 2. Der Initiativwert des Schwarms beträgt 6.

6. Der erweckte Prinz

Nun ist die Gruppe im Besitz aller Schlüssel um den schlafenden Prinzen zu wecken.

Die Nixen kehren zurück zu der Insel auf der sie die Charaktere gefunden hat. Sie erreichen die Insel und gehen an Land. **Der See liegt unverändert.**

Hier wird **Esme**, wenn sie sich noch bei der Gruppe befindet, aktiv. Der Block in ihrem Gehirn löst sich auf, und sie packt den ersten Schlüssel den sie erreichen kann. Kaum hat sie den Schlüssel in ihrer Hand, wird sie von einem hellen Licht umgeben. **Es dauert eine Runde, bis sie wegteleportiert wird.** In dieser Runde kann die Gruppe handeln und mit dem was sie haben versuchen Esme den Schlüssel wieder abzunehmen. Eventuell gelingt es auch Esme nicht, den Schlüssel an sich zu bringen. Sie ist eine gute Kämpferin, aber kann auch mal Pech haben.

Die vier Schlüssel müssen **ins Wasser gelegt** werden. Eine kurze Weile geschieht gar nichts, dann kräuseln sich die Wellen, die Schlüssel geraten in Bewegung und werden vom Wasser in einem Viereck in der Mitte des Sees angeordnet.

Nach einander wandert ein Strahl von den Schlüsseln hoch in die Luft: Zuerst grün, dann rot, dann grau und zum Schluss blau.

Die Strahlen verbreitern sich, gehen ineinander über und werden zu einer weißglühenden Kuppel, die immer breiter wird. Einer der Nixen um Espendie breitet die Arme aus. Grüne Funken umgeben ihn, sinken in ihn hinein. Er legt den Kopf in den Nacken, erhebt sich auf seine Zehenspitzen und lässt sich von

Die Nixen kehren auf das Schiff zurück, wenn die Charaktere es möchten können sie mitkommen.

Nach einer halben Stunde Fahrt treffen sie auf die ersten Schiffe. Es sind einfach Nixenschiffe, die sich dem Schiff von Aldebar und Aspendie anschließen. Andere Schiffe dümpeln beschädigt übers Wasser und sie nehmen immer wieder im Wasser schwimmende Nixen auf.

Nachdem die Magie befreit wurde, hatten sich alle magisch begabte Nixen erhoben gegen die Unterdrückung. Es kam zu Kämpfen und auch zu (Aspendie ist das vierte Kind der Mutter von Alween, Arcuun und Aldebar. Warum sie nicht mit ihren Geschwistern aufwuchs, weiß keiner der vier. Später stellt sich heraus, dass die Mutter sie aufgrund einer Prophezeiung verbarg.)

der Magie durchdringen. Zwei weitere Nixen machen es ihm nach, doch Aspendie bleibt ruhig stehen.

Die Kuppel weitete sich immer weiter aus. Das Licht wird blenden hell und verblasst.

Nun kommt Bewegung in das Wasser. Wellen erheben sich, werden höher, steigen zu einer Wassersäule auf und rinnen schließlich als harmloses Wasser herunter. **Ein Mann steht mitten im Wasser.**

In der Hand trägt er ein breites Schwert dessen roter Glanz die Umgebung erhellt. Mit wenigen Schritten ist er über das Wasser an Land geschritten, streckt seine freie Hand aus und umfasst die Aspendies Hand.

„Alween, meine Schwester sah dies voraus“ erklingt seine tiefe, ruhige Stimme. „Unsere verschollene Schwester wird zu unserer Erlösung kommen. Sind wir vier vereint, so wird das Reich der Nixen gerettet.“

Als Espendie seine Hand berührt erzittert sie und bricht mit einem leisen Stöhnen zusammen. Geschickt fängt Aldebar sie auf. Seine Schwester auf den Armen schaut er sich um.

„Nun werden wir aufbrechen das Reich der Nixen von der Tyrannei zu befreien.“ Er wendet sich den Charakteren zu. „Werte Fremde, die Ihr unser Volk gerettet habt. Kommt doch mit uns. Eure Taten sollen reich belohnt werden.“

Racheakten. Viele Nixen schlossen sich den magisch begabten Nixen an, und so kam es zum Siegeszug in Richtung des Palastes von Arcuun.

Der Palast steht auf einer einzelnen Insel, umgeben von den Schiffen der Flotte des Königs Arcuun. Aus blauem und grünem Glas, das silbrig in der Sonne glänzt, erheben sich die Türme des Palastes. Brücken aus Glas und weißem Metall verbinden die Türme und führen von Balkon zu Balkon.

Um den **Palast** liegt grünes Gras, das nun von den Schritten der wütenden Nixen zertreten wird.

Es sind hunderte Nixen, die sich auf den Palast zu bewegen. Doch weitere Nixen befinden sich schon im Inneren. Eine Spur der Verwüstung zieht sich durch die Hallen und Gänge, bis zum **Innersten Turm**. Hier hält eine letzte Tür dem wütenden Ansturm stand. Entschlossen durchqueren Aldebar und Aspendie den Palast. Ohne zu zögern machen ihnen alle Nixen Platz. Sie erreichen die Tür und öffnen sie einfach, als wäre sie nicht verschlossen.

Eine Treppe führt hinauf in einen großzügig ausgestatteten Raum. Hier, inmitten seines Reichtums, hat sich **Arcuun** verschanzt.

Der einst mächtigste Nixer des Landes steht zitternd mit einem Schwert in der Hand, hinter einem umgeworfenen Schreibtisch.

Etwas abseits sitzt, ruhig lächelnd, seine Schwester.

Alween erhebt sich und tritt auf die Hereinkommenden zu. Die Schwestern nehmen nun Aldebar in die Mitte und gemeinsam nähern sie sich Arcuun.

„Nein“ stammelt Arcuun. „Bleibt weg, geht weg. Ihr habt alles verdorben.“

Hinter der Gruppe strömen die wütenden Nixen die

Treppe hinauf, bleiben aber stehen, als sie sehen was geschieht.

Unverdrossen nähern sich die Geschwister ihrem Bruder, bis die Schwestern seine Hände ergreifen. Wortlos ziehen sie ihn zu sich. Der Tisch zerfällt zu Staub und die Geschwister bilden einen gleichmäßigen Kreis. Schluchzend lässt sich Arcuun mitziehen. Seine Schwestern halten ihn, als er zu Boden sinkt. **Sie rücken näher, bilden schließlich einen Kreis um ihn und lösen sich langsam in helles Licht auf.**

Dies ist allerdings ein Teleport-Zauber.

Da zwar Aldebar und Aspendie verschwunden sind, aber alle die sie begleitet haben, den Umstehenden erzählen wer die Charaktere sind, schlägt die Stimmung bald um. **Jubel** bricht aus, die Charaktere werden hochgehoben und in die Halle getragen. Mit ihnen kommen die Nixen aus der Mannschaft von Aspendie. Gemeinsam beraten sie nun, was weiter zu tun ist und beginnen Anweisungen zu geben, sollte die Gruppe das nicht tun.

So beginnt der Wiederaufbau.

Die Nixen wenden sich an die Charaktere, bedanken sich noch einmal bei Ihnen und sorgen dafür, dass die Gruppe das benötigte **Dubai Dubai** erhält.

So endet die Kampagne.

Die ZuR ist vollständig aufgeladen und sollte nach dieser langen Zeit auch von den Charakteren durchschaut werden. Ephraime hat ihr Kind vom goldenen Clan und wird, je nachdem wie sich ihre Verhältnis zur Gruppe entwickelt hat, bei den Charakteren bleiben oder darum bitten wieder nach Avalon gebracht zu werden.

Kehrt die Gruppe zur ZuR zurück, so treffen sie dort die **vier Nixen Aldebar, Aspendie, Arcuun und Alween**, die ein gemeinsames ruhiges Leben auf dieser Insel begonnen haben. Zu Viert vereint werden sie sich zurückziehen aus dem Treiben der Nixen. Allerdings werden sie aufgrund ihres Wissens und ihrer Kräfte immer wieder aufgesucht und um Hilfe gebeten.

Die Charaktere werden weiter aufsteigen. Jeder Charakter der eine der Kugel in der Hand hielt erhält 20 Punkte auf die entsprechende Magie (Hexen-, Alben-, Magier- und Nornenmagie). Dabei ist egal ob der jeweilige Charakter schon Hexe, Magier etc. ist. Die Kraft der Kugeln ist stark genug.

Außerdem verfügen die Charaktere nun über eine voll funktionstüchtige Zeit- und Raummaschiene, deren Funktionsweise sie jetzt beherrschen sollten.