

Abenteuer: Die Nothuns-Queste

Anforderungen: Ein PRI/Or von min. Grad 7 sollte dabei sein, außerdem sollte die Gruppe einen Grund haben, für einen Meeresherrn (hier: Nothuns) eine Aufgabe zu erledigen.

Plot grob: Ein SC bittet um eine Queste als Dank für seine Rettung (so habe ich den Einstieg bei mir gewählt, man kann es aber auch als ganz normalen Auftrag zur Untersuchung der Umstände vom Nothunstempel in Tura aus aufziehen). Und wie der Zufall so will, hat der Nothunstempel momentan tatsächlich ein Anliegen (das sie sonst an Söldner hätten weiterleiten müssen (Variante 2 des Anfangs)), um das der SC (am besten mit ein paar fähigen Freunden) sich kümmern kann:

Ein Küstentempel des Nothuns (Mare Visum), in der Nähe einer kleinen Siedlung (Fischerdorf) hat schon länger nichts mehr von sich hören lassen und man ist schon sehr besorgt. Normalerweise sollten der Hohepriester dort und seine Akolythen regelmäßig über gewisse Beobachtungen der See Bericht erstatten, dies hat auch immer gut funktioniert, ein Bote kam regelmäßig (ca. alle 4 Wochen) hier in Tura an und hat Kunde vom Küstentempel gebracht. Nun aber sind schon 3 Monde ohne Nachricht oder auch nur ein Lebenszeichen vergangen und man ist doch sehr besorgt. Es könnte alles Mögliche geschehen sein, daher bietet es sich an, wenn der SC samt seiner Freunde mal nachsieht.

Der Hohepriester (Nothuns) in Tura **gibt dem SC auch noch ein Schreiben mit, dass ihn berechtigt, den Küstentempel zu betreten und dort auch mit dem Hohepriester sprechen zu dürfen.** Was genau die da am Meer beobachten, verrät er aber nicht und sollte der SC oder sonst wer zu energisch nachbohren, **verweist er darauf, dass dies eine Queste sein soll und zur Erledigung dieser wohl kaum Tempelgeheimnisse ausgeplaudert werden müssten.** *(In Variante 2 hat er ebenfalls keinen Grund, an angeheuerte Söldner Geheimnisse auszulaudern.)* Dann sollten sich die Helden auf den Weg machen, der Küstentempel **liegt ca. 2 Wochen (zu Pferd) entfernt.**

Hintergrund (was ist passiert):

Der Küstentempel („*Mare Visum*“ genannt, was Maralinga für „Seeblick“ ist) wurde vor nicht allzu langer Zeit (30 Jahre) auf einer Felsnadel über der tosenden See angelegt, um den dort liegenden **Übergang zu einer anderen Dimension zu überwachen** (der kurz zuvor durch den heutigen Hohepriester dort entdeckt wurde). Der **Übergang liegt mitten im Meer in ca. 5 Fuß Tiefe, ca. 50m vor der Steilküste**, so dass er keine große Gefahr für Boote und Menschen darstellt (zumindest er auf der anderen Seite auch in ein Meer mündet), aber überwacht und beobachtet werden muss, da es immer mal wieder passieren kann, dass ein Wesen (Dämon mit meist tierischer Intelligenz) aus jener Ebene nach Midgard wechselt (meist ungewollt) und dann hier Unheil anrichtet oder im günstigsten Fall nur die Fischer erschreckt. **Bislang ist es den Priestern von Mare Visum nicht gelungen, den Übergang zu versiegeln**, aber man arbeitet hart daran (daher auch die Berichte und der rege Austausch mit Tura). Gleichzeitig sind die Priester dort wichtig, um eben jene Dämonen, die ab und an übersiedeln, wieder zu bannen/zu vernichten...

Nun kam es **vor ungefähr 6 Monden**, dass ein Wesen überwechselte, welches so noch nicht bekannt war – und auch nicht entdeckt wurde: **Eine Art Wassergeist**. Ein Wesen, das nur aus Wasser zu bestehen scheint (daher unsichtbar in Wasser) und auch **nicht verletzt werden kann**, da sich die „Wunde“ sofort wieder mit Wasser füllt (man muss schon mit Feuer arbeiten, dazu später mehr). **Das Wesen kann an Land, aber nie sehr lange.** Es brauchte

erstmal eine Weile, um zu begreifen, dass es nicht mehr in seiner Heimat war. Dann begann es, **alles zu erkunden**, die Menschen zu beobachten und auszutesten, wie lange es an Land (das es in seiner Heimat gar nicht kannte) bleiben konnte. **Dort wirkt es wie eine Pfütze**, die sich aber **langsam „kriechend“ fortbewegt** (was kaum auffällt, wenn man nicht drauf achtet).

Niemand bemerkte es und so konnte sich das Wasserwesen frei bewegen. **Irgendwann (vor ca. 4 Monden)** geschah dann das Unfassbare: Während die Priester samt Hohepriester mal wieder in ihr Boot stiegen, um einen neuen Versuch der Bannung durchzuführen, **folgte ihnen das neugierige Wesen**. Just als alle Priester einen Bannspruch sprachen und zu konzentriert waren, um zu reagieren, **wechselte ein großer Dämon** (vgl. Monster von Loch Ness – im folgenden „Nessie-Monster“ genannt) in diese Welt **und die Welle, die es erzeugte, warf das Boot mit allen Priestern um**, so dass sie im Wasser landeten. Der Hohepriester **fiel direkt in den Wassergeist**, der sofort in dessen Poren, durch dessen Mund und Nase und jegliche andere Körperöffnung **eindrang (unabsichtlich, er wusste nicht mal, dass er das konnte)** und so **die Kontrolle über den Körper des Priesters gewann**. Diese Erfahrung war so neu für den Wassergeist, dass er sich nicht **mehr lösen mochte**, da er nun viel mehr tun konnte und das Land, das ihn so faszinierte, ohne Probleme erkunden konnte. **Das alles wurde ihm aber erst klar, als er den Körper des Priesters steuern lernte und ihn an Land brachte**.

Währenddessen kämpften die restlichen Priester **um ihr nacktes Überleben**, da der Dämon seine neue Beute schnell entdeckt hatte und **nun Jagd auf die schwimmenden Priester machte**. Die auch völlig **orientierungslos und verwirrt waren**, da ihr **Anführer offenbar in den Fluten ertrunken war** (dank des Wassergeistes konnte er nun nicht mehr ertrinken und blieb daher unter Wasser, wo es dem Wassergeist halt am Vertrautesten war).

Zwei der Priester wurden von den scharfen Zähnen des Nessie-Dämons erwischt und **dienten als Mahlzeit**, derweil konnte **der Rest zum Strand schwimmen** und sich retten. **Doch ein weiteres Problem machte ihnen zu schaffen**: Das Wasser, in dem nun der Nessie-Dämon schwamm, **färbte sich nach und nach ölig-schwarz** und da sie dem Monster so nah gekommen waren, hatten sie **etwas von dem Sekret, dass es zur Jagd absonderte, abbekommen**. Die Fischer aus dem Dorf konnten den Männern zwar an Land helfen, aber kurz darauf **brachen sie schon zusammen** und wollten nicht mehr aus **einer tiefen Lähmung** oder einem Schlaf erwachen.

Die Dörfler bekamen **es mit der Angst zu tun und fühlten sich von den Göttern verlassen**, zogen **sich also weit vom Wasser zurück**. Und trauten sich auch nicht, dorthin zurückzukehren, so lange das Monster dort zu sehen war (das sich heimisch einrichtete, da es hier leicht Beute machen konnte (in seiner Dimension hatten sich die Fische schon an das Sekret gewöhnt und reagierten nicht mehr so stark)).

Der Hohepriester wäre ebenfalls gelähmt worden, wenn nicht der Wassergeist in ihm alles gesteuert hätte, **der immun gegen das Gift ist**. Der **schwamm einfach irgendwann an den Strand, kletterte hinaus und bewegte sich unbeholfen** aber mit wachsender Sicherheit in seinem neuen Körper. **Nur sprechen konnte er nicht**.

Er machte sich auf, **den Nothunstempel zu besuchen**, der ihn schon immer fasziniert hatte und **verweilte dort lange Zeit**, in der er alles ausprobierte, wozu ihn sein neuer Körper trieb und befähigte (essen, trinken...usw.).

Die Fischer schickten nach Hilfe gegen ein Monster im Wasser, aber zu ihrem großen Pech wurde der **Bote unterwegs von Räubern überfallen** und **kam so nie in Tura an**. Die Helden treffen auf ihrem Weg auf die Leiche des Mannes in den Büschen versteckt und können so eine erste Ahnung bekommen...

Abenteuerbeginn:

Reise von Tura zum Küstentempel:

- Die SC sollten den Auftrag annehmen, dann können sie aufbrechen, sobald alle soweit sind.
- Den Helden wird **davon abgeraten, bis zu diesem Ort mit einem Schiff** zu reisen, warum, wird aber nicht verraten (das Portal dort ist allgemein zu gefährlich, um Schiffverkehr zuzulassen, daher ist dieser dort völlig verboten)
- Sie haben nun **zwei Möglichkeiten**: Zu **Pferde komplett** hin – das dauert **2 Wochen** // oder bis zu **einem Hafen in der relativen Nähe segeln** und dann weiter mit Leihpferden oder zu Fuß, damit **sparen sie aber nur 3 Tage**

Weg zu Pferde:

- die Reise verläuft recht ruhig, viele Gasthäuser liegen auf dem Weg, in denen immer wieder von **vermehrtem Aufkommen größerer und kleinerer Räuberbanden** die Rede ist. Die örtlichen Wachen etc. seien zwar schon dran, aber **Reisende werden dennoch gewarnt**. Man weiß ja nie.
- **Unterwegs** kommt den Helden dann auch (noch 4 Tage vom Ziel entfernt) ein **größerer Trupp Reiter** entgegen, mit Stoßspeeren und Schwertern bewaffnet, die einen recht **zielstrebigem und unbeugsamen** Eindruck erwecken. Sie halten die **Helden an und erkundigen sich nach Vorkommnissen** (es handelt sich bei dem Truppe also um Wegwachen, die diese Räuber einfangen wollen)
- Dann, **kurz vorm Ziel** (noch 1 Tag) müssen die Helden **einmal draußen kampieren**, da kein Gasthaus zu finden war. Ein **geeigneter Lagerplatz am Wegesrand** ist auch schnell gefunden und als die SCs **Holz sammeln gehen**, entdeckt **einer von ihnen (EW: Wahrnehmung**, bei Misslingen stolpert einer (mit dem schlechteren Wurf) über die Leiche) **einen Toten, der in einem Gebüsch liegt** und von dem nur noch ein angenagtes Bein daraus hervorragt (er war eigentlich mal ganz drin, aber irgendein Aasfresser hat ihn ein wenig herausgezogen). **Der Mann ist schon länger tot** und verwest bereits. Alle Wunden (**EW:Heilkunde** oder **Erste Hilfe -4**) und seine geplünderten Sachen deuten auf einen **Raubüberfall hin**. Allerdings besitzt er **noch eine Umhängetasche aus Leder**, die nur kurz durchwühlt und dann achtlos beiseite geworfen wurde, in der sich **ein Brief** (stark angeschlagen durch Wind und Wetter) befindet. Die Helden können noch **folgendes entziffern**: „...*(eine Einleitung und mehrere Wörter fehlen)*... *alle krank, wir wissen daher nicht* ...*(ein großer Teil, vermutlich mit Erklärungen, fehlt)* ... *sendet uns Hilfe nach*...*(ein Wort fehlt)*... *Visum* ...*(mehrere Worte fehlen, vermutlich ein ganzer Absatz)*... *Monster im Meer* ...*(ein Absatz fehlt)* ... *Hohepriester*... *(mehrere Worte fehlen)*... *und*... *(ein oder zwei Worte fehlen)*... *verstorben. Wir, das Dorf Piscatorelli nahe Mare*...*(ein Wort fehlt)*... *ersuchen dringend um Eure Unterstützung!*“ (der Dorfvorsteher hat den Brief sofort nach dem Auftauchen des Nessie-Dämons verfasst und um Hilfe ersucht. Viel ist leider nicht mehr erhalten, aber man kann ahnen, dass es vor Ort nicht gut aussehen dürfte...)
- „Dank“ des toten Boten lassen sich nun **zwei Dinge feststellen**: 1) Der Tempel in Tura hat darum so lange nichts mehr von Mare Visum gehört, **weil der Bote nicht durchgekommen ist**; und 2) Irgendetwas **Schlimmes muss dort geschehen** sein. Etwas, das einige Leben gefordert hat.
- **Die Helden sollten außerdem diese Nacht sehr vorsichtig sein**, da hier zumindest vor einigen Monden ein oder mehrere Räuber waren. Tatsächlich haben sich die

Halunken in der Nähe eingenistet und überwachen die Wege. Im vollgerüsteten Zustand und auf ihren Pferden war die Gruppe ihnen zu gefährlich, daher wagen sie **nachts einen Überfall**.

- **Räuberüberfall:** 6 Banditen Grad 3 (*das kann auch je nach Gruppenstärke nach oben oder unten variiert werden*) mit Krummsäbeln und Bucklern (die Werte kann sich der geneigte SL selbst überlegen – *ich würde Angriff +8 oder +9 und Abwehr +13 oder +14 nehmen, sowie durchschnittliche LP und AP*), versuchen sich von allen Seiten anzuschleichen (ein **kollektiver Wurf Schleichen +4**) und **zuerst die Wachen auszuschalten**. Einer von ihnen (**Chef**) **hält sich zurück und gibt Anweisungen** – wird er **ausgeschaltet, ergeben sich** die anderen oder laufen weg. **Bei zu viel Gegenwehr** (wenn einer mehr als die Hälfte seiner LP verliert) **laufen sie ebenfalls weg. Sind 3 von 6 abgehauen**, will auch der Rest weg.
- Wenn der Überfall erfolgreich abgewehrt wurde, kann man die **Banditen befragen** und tatsächlich haben sie den Boten vor zig Monden erwischt und versteckt. Ansonsten sind es normale Räuber, die aus den unterschiedlichsten Gründen zu diesem gesetzlosen Leben gefunden haben...*(einer davon stammt sogar aus dem Dorf und hat keinen anderen Ausweg mehr gewusst)*
- Danach erreichen die Helden dann ohne weitere Zwischenfälle das Fischerdorf und somit auch Mare Visum.

Die Reise per Schiff:

- alles ist ruhig (mit Ausnahme des üblichen **Seemannsgarns in den Häfen unterwegs über Seeungeheuer** usw.), aber als sie nur noch **einen Tag vom Zielhafen** entfernt sind (also von dem aus sie dann über Land weiter müssten), erspät der Ausguck und einige andere Matrosen **seltsame Wesen im Wasser** und einer **angelt** einen gar **schrecklichen Fisch** (natürlich ein kleinerer Dämon aus der anderen Dimension).
- Die Helden **bemerken auf der weiteren Fahrt dann**, wie ein **kleines Ruderboot nahe der Küste** durch **irgendwelche Fischwesen (3 an der Zahl)**, die aber nicht in diese Gewässer gehören können, **angegriffen wird**. Wenn die Helden nicht eingreifen, wird es kentern. **Die Fischer darin** (ein Mann und sein Sohn) **schreien um Hilfe** und wehren sich mit den Haken, die man nutzt, um einen Fisch ins Boot zu holen. (Die Fischwesen haben 6LP und 10 AP, sind **ungefähr so groß wie ein Hai** und versuchen immer wieder, **das Boot zum Kentern zu bringen, indem sie sich mit ihren Flossen** (die auch als Greifwerkzeuge zu gebrauchen sind), **an die Seiten hängen und wild zerren**. **Ihr Angriff:** Biss +6 (1W-1, zusätzlich 1LP Giftschaden bei Misslingen der Giftresi (sie tragen etwas von dem Nessie-Viech an den Zähnen und in sich)). Ihre Daten finden sich auch im Anhang.
- Die **restliche Fahrt ist dann ruhig**, aber die Fischer können durchweg berichten, dass in letzter Zeit immer mehr und mehr so seltsame Wesen im Wasser auftauchen und die **heimischen Fischarten zunehmend ausdünnen und kränklicher wirken** (das Gift des Nessie verbreitet sich langsam...)
- **Wenn es dann über Land weitergeht** hören sie auch von Räuberbanden und treffen dann ebenfalls auf die Leiche des Boten sowie auf die Räuber, die sie nachts überfallen wollen.

Schauplätze:

Da man nie sagen kann, was die Helden als erstes tun möchten, wenn sie am Ort des Geschehens sind, hier eine Beschreibung der Schauplätze des Abenteuers und der wichtigsten NSC:

Das Fischerdorf (Piscatorelli):

Aussehen wenn man sich nähert:

- Das Dorf besteht aus einer **Ansammlung einfacher Hütten**, die sich um einen **Dorfplatz samt Brunnen** aneinander drängen. Überall **hängen Netze** und der Geruch nach Fisch und Meer liegt allgegenwärtig in der Luft
- Doch schon **beim Näherkommen** bemerkt man, dass nicht alles so ist, wie es sein sollte – **alle Boote sind hier ins Dorf geholt worden** und sehen so aus, als seien sie **lange nicht genutzt worden**, keine Kinder spielen draußen, **die einzigen Menschen, die man sieht, wirken hungrig und verzweifelt**, die Helden werden geradezu **hoffnungsvoll angestarrt** und der ein oder **andere fleht sie um Hilfe und Nahrung an**.
- Wem ein **EW:Riechen** gelingt, der bemerkt, dass **neben den normalen Gerüchen** eines solchen Dorfes (in der Nähe des Meeres), auch ein anderer, nicht genau **einzuordnender Geruch in der Luft liegt**. Er scheint vom Meer zu kommen und ist **eher unangenehm** (dieser Geruch fällt allen irgendwann auf, der EW zeigt nur, wer es zuerst merkt und wie früh) (Der Geruch stammt natürlich **von dem Jagdsekret** des Nessie)
- Auch **fällt auf**, dass **zum Strand hin provisorische Zäune** (aus Treibholz und was so zu finden war) aufgebaut wurden, als **ob ein Angriff vom Wasser aus erwartet würde**
- Da länger keine Reisende mehr hier durchgekommen sind, **verbreitet sich die Kunde vom Eintreffen der Helden sehr schnell**, was zur Folge hat, dass **immer mehr Leute sie um Nahrung und Hilfe bitten** und auch der **Dorfvorsteher** (ein älterer, wettergegerbter Fischer) eilt herbei und **spricht die Helden darauf an**, wer sie seien und ob sie unterwegs **vielleicht einen Trupp Nothunspriester aus Tura gesehen hätten...** (dann wird man wohl schnell ins Gespräch kommen und er erzählt ihnen auch, dass sie hier im Dorf nun seit Monaten schon kranke/siechende Priester des Nothuns hätten, von einem Meeresmonster belagert wären und nicht fischen könnten, da dieses Monster und andere, kleinere Monster die Bestände vernichten würden...)
- **Die kranken Priester und die vom Tempel geflüchteten Diener und Novizen** halten sich **im Haus des Dorfvorstehers auf**, wo es nun natürlich sehr eng zugeht.
- Das Dorf macht **einen allgemein sehr hoffnungslosen Eindruck**, einige **Hütten wirken schon verlassen** – ob dort die Bewohner gestorben oder geflüchtet sind, kann man nicht direkt sagen...

NSC im Dorf:

Priester (krank):

- **6 Männer** verschiedenen Alters, deren **Haut fahl** ist und die **scheinbar in tiefem Schlaf versunken sind** – nichts vermag sie zu wecken. Sie wirken nicht so, als würden sie noch lange durchhalten, **ihre Körper sind ausgezehrt** und mindestens **zwei scheinen nur noch Stunden zu leben zu haben**.
- **Aura:** leicht dämonisch (durch das Gift, das durch ihre Venen fließt)

- **Heilung:** Nur mittels *Bannen von Gift* und *Austreibung des Bösen* in Kombi (einmal das Gift neutralisieren, dann geht es ihnen schon besser und dann auch das Dämonische aus ihrem Blut austreiben – auf diese Idee kommt man nur (sofern es die SC nicht ohnehin von sich aus probieren), wenn man die Aura erkannt hat mit einem **EW: Heilkunde** oder **EW: Zauberkunde**)
- **Auch bei Erfolg dauert es noch mindestens eine Woche**, bis die Priester wieder ansprechbar sind. Und dann können sie auch nicht viel berichten, nur eben die letzten dramatischen Ereignisse. Was mit ihrem Hohepriester passiert ist, können sie aber nicht sagen

Novizen und Tempeldiener (insgesamt 10):

- **Die zumeist sehr jungen Männer und Frauen** sind vor allem damit beschäftigt, die **schlafenden Priester irgendwie zu versorgen**. Außerdem **helfen sie den Dörflern**, im Umland zu jagen und Beeren zu sammeln, damit wenigstens ein wenig Nahrung da ist.
- Auf Nachfrage können sie **nur berichten**, dass die **gesamte Priesterschaft vor 4 Monden** wie so oft aufgebrochen sei, um auf dem Meer, unweit der Küste, ein **wichtiges Ritual abzuhalten** (sie verraten **nur sehr ungern, was genau** die Priester dort immer tun und die Zusammenhänge, da **dies ein Tempelgeheimnis** ist – der SC, der um die Queste gebeten hat, hat Chancen, wenn er das **Schreiben aus Tura vorzeigt und drängt**, dass man ihm alle Zusammenhänge offenbart)
- **Während des Rituals sei dann dieses Ungeheuer aufgetaucht**, das zwei Priester sofort verschlungen und den Rest mit seinen seltsamen Ausscheidungen krank gemacht hätte. **Der Hohepriester sei zuerst für tot gehalten worden**, da er lange nicht aufgetaucht sei, dann aber **erschien er doch unversehrt am Strand** und kehrte in den Tempel zurück. **Aber Nothuns habe ihn verlassen:** Er benehme sich sehr **merkwürdig**, wodurch es die **Novizen und Diener mit der Angst bekamen** und da sie sich ohnehin um die Pflege der Priester kümmern mussten, **den Tempel verließen**. Regelmäßig traut sich noch ein Diener/Dörfler hoch zum Tempel, um dem dort **verweilenden, aber stummen, Hohepriester Nahrung und Wasser zu bringen**, aber hinein traut sich niemand mehr und wem ein **EW: Menschenkenntnis** gelingt, der kann erkennen, dass die Dörfler sowie die Diener und Novizen **insgeheim hoffen, dass der Hohepriester entweder stirbt oder bald verschwindet**, da sie ihn für eine wandelnde Wasserleiche oder so etwas halten, allerdings nichts tun können, da die einzigen Priester ja krank sind...

Dorfvorsteher „Dux“ (Maralinga für Anführer):

- Er wird die **Helden unterstützen**, wenn sie ihm sagen, dass sie hier sind, da der Nothunstempel in Tura sie geschickt habe. **Folgende Gefälligkeiten erbittet er:**
 - o **Nahrungsbeschaffung** – seine Leute hungern und wenn die Helden dabei helfen könnten, Nahrung zu beschaffen, wäre das sehr wünschenswert (wird er vor allem dann anmerken, wenn die Helden (oder ein Teil von ihnen) untätig rumlungern sollten oder gerade nichts anderes tun...)
 - o **Die kleinen Monster bekämpfen**, die immer mal wieder aus den Fluten auftauchen und die kleine „Palisade“ überwinden wollen. **Sein Dorfbüttel und dessen Sohn** (ein Junge um die 10 und ein Mann im mittleren Alter mit leichten Fischerspeeren bewaffnet) können der Lage **zuweilen kaum mehr Herr werden**. **Pro Tag** tauchen mit **50% Wahrscheinlichkeit 2W6 Wasserwesen** auf und bewegen sich über den Strand zum Dorf (immer hässliche Wesen mit Gift an den Fängen, am ehesten an große Fisch-Echsen

erinnernd; Werte: 2W6 LP, 4W6 AP; Rüstung: LR; Angriff +8 1W6 (1LP Giftschaden, wenn Giftresi misslingt); Abwehr +12) – **will man sie aus sicherer Lage bekämpfen**, so muss man entweder **Fernkampf** oder einen **Stoßspeer/Lanze/leichten Speer verwenden**, dies geht **hinter den Palisaden**, an denen die Monster zuweilen noch nicht vorbeikommen; **alle anderen Waffen funktionieren nur, wenn man den Schutz der Palisade verlässt und die Wesen direkt angreift**, dann können diese aber auch angreifen und den oben erwähnten Schaden verursachen.

- **Wenn sie es sich zutrauen**, wären natürlich alle dankbar, wenn sie **das große Monster beseitigen könnten**, da es alle Fische frisst und diese ebenso krank macht wie die Priester und durch seine bloße Anwesenheit verhindert, dass die Fischer ihren Beruf ausüben können. (*Allerdings dürfte den Helden allein bei der Beobachtung des Monsters klar werden, dass dies keine Aufgabe ist, die sie allein einfach so bewältigen können...*)
- **Er hält es auch für eine gute Idee, mal nachzusehen, was nun mit dem Hohepriester ist und ob man ihm helfen kann...**er war immer ein guter Mann, hat sich mit Eifer in den Dienst an Nothuns gestürzt und das Dorf und dessen Bewohner stets mit Respekt und Gutmütigkeit behandelt (und vor den ab und an auftauchenden Monstern beschützt) – der **Dorfvorsteher sieht sich selbst wie einen guten Freund des Hohepriesters** und wäre sehr froh, wenn ihm geholfen werden könne. Er benimmt sich seltsam, als sei er nicht er selbst. Mehr kann der Dorfvorsteher aber auch nicht sagen...

Dorfbüttel:

- **der Junge „Hasta“** (Maralinga für Speer) (Sohn des eigentlichen Dorfbüttel) ist mit **Feuereifer dabei, die Monster zu bekämpfen** (immer aus der Sicherheit der Palisade heraus), wenn sie dem Dorf zu nah kommen. Er ist **noch jung** und kann daher gerade mal den **leichten Speer richtig halten** (Angriff +4 1W-2)
- wenn gerade keine Monster da sind, hilft er dabei, **die Palisade auszubessern, Nahrung zu sammeln** und was ihm eben so aufgetragen wird. **Gern trainiert er „Kampftechniken“** mit seinen Freunden (alles Fischersöhne) und kämpft auch gern mal **gegen imaginäre Monster...**
- Wenn die Helden sich aufmachen, den Tempel zu besuchen, **bietet sich Hasta an, sie zu begleiten** und ihnen den einfachsten Weg (einen Serpentinpfad hinauf) zu zeigen – er will **beweisen, dass er mutig ist**.
- **Der Mann „Custos“** (Maralinga für Wächter) (Dorfbüttel, Vater des Jungen) ist schon seit er selbst ein Junge war Dorfbüttel und nimmt **seine Pflicht sehr ernst**. Wenn gerade keine Gefahr besteht, ist **auch er in der Fischerei tätig**, was natürlich momentan nicht geht, daher hilft auch er, wo er kann, **patrouilliert wachsam** durch das Dorf **und an der Palisade entlang** und ist ebenfalls oft damit beschäftigt, diese auszubessern. Er ist ein ganz **passabler Kämpfer** (Angriff mit dem leichten Speer +8 1W)
- **Custos beäugt die Helden anfangs skeptisch** („*Wer weiß schon, was die Fremden wirklich wollen und ob alles stimmt, was sie behaupten...*“), sobald sie aber einmal geholfen haben, die Monster zu bekämpfen, erlangen sie seinen Respekt und sein Vertrauen.
- **Hasta ist von den Helden recht angetan**, da sie alle Waffen tragen („Und auch noch so Schöne!“) und wird sich gern in ihrer Nähe aufhalten (vor allem bei den offensichtlichen Kämpfern), um **ihre Kampfweisen aufzuschnappen**, Geschichten

mitzubekommen und allgemein weil er **neugierig auf sie ist**. Er kann es nicht haben, wenn man ihn wie ein Kind behandelt und will als MANN wahrgenommen werden.

Normale Dorfleute (ca. 60 Personen):

- Die Bevölkerung ist am **Verhungern** und greift nach jeden sich bietenden Strohalm, um zu Überleben.
- Allenthalben sieht man **greinende Frauen**, die sich um **ihre schwachen Kleinkinder** sorgen oder um **ihre Männer, die in den umliegenden Wäldern auf Jagd** (was sie nicht so gut können, da sie Fischer und keine Jäger sind) und Nahrungssuche sind.
- **Spielende Kinder** (also Kleinkinder, die mit Strohbällen, oder selbstgemachten Puppen draußen spielen) **sieht man selten, was recht bedrückend wirkt**.
- Auch sieht man **keine Haustiere mehr** (die wurden alle schon gegessen), allenfalls **ein Huhn hat noch überlebt** (weil es Eier legt) oder **eine Kuh** oder **ein Pferd...** und diese Tiere sind dann **sehr mitgenommen**
- **Es gibt 5 Leute**, die „erkrankt“ sind, **nachdem sie aus Not eins der erlegten Monster verspeist haben**. Ihnen ergeht es schlecht (ähnlich wie den Priestern, aber nicht ganz so schlimm wie diesen), sie **schlafen viel**, magern immer mehr ab und die Lage bessert sich einfach nicht. Diese Leute **können geheilt werden**, indem man bei ihnen **nur das Gift vertreibt**, das im Körper ist (**Bannen von Gift**). Die Angehörigen dieser Leute **bedrängen die Helden natürlich sehr früh** (wenn sie merken, dass diese Heilkundig sind), ihren Liebsten zu helfen....
- **Allgemein herrscht eine gedrückte Stimmung**, ab und an kann man jemanden murmeln hören, dass die Götter Piscatorelli verlassen hätten und man weggehen solle...

Der Strand vor Piscatorelli:

- hier sind ebenfalls **Gestelle fürs Netzflicken** (wie im Dorf auch) zu sehen, allerdings teilweise zerstört (von den Monstern) oder **lange nicht genutzt** und daher leicht verkommen
- auch gibt es eine Art **Steg**, an den die Boote anlegen konnten, der nun auch verlassen daliegt und an seinem Ende (im Meer) zerstört wurde (von Nessie)
- ansonsten ist es ein **normaler Sandstrand**, der **geschützt in einer Bucht liegt**, direkt über/neben ihm ragt die Steilküste mitsamt Tempel an ihrer Spitze auf.
- Hier ist **der Geruch des von Nessie verunreinigten Wassers sehr stark**, fast beißend und wenn man die Wellen betrachtet, **die hier anbranden, so sieht man die Färbung (ölig-schwarz)** – die sich auch schon teilweise in den Sand gefressen hat.
- **Jedem dürfte klar sein**, dass es der **Gesundheit nicht zuträglich wäre, direkt mit dem Wasser in Kontakt zu kommen**. Wenn man unbedingt raus aufs Meer will, sollte man ein Boot nehmen.
- **Ab und an sieht man den Rücken vom Nessie-Monster** aus den Wogen auftauchen und wieder untergehen. Ein gruseliger Anblick...

Der Tempel Mare Visum:

- über einen in Serpentinaen hinaufführenden Pfad (den auch Pferde nutzen können) gelangt man zum **trutzig und relativ neu wirkenden Nothunstempel Mare Visum**.
- Er hat auch einen **Stall**, der aber derzeit keinerlei Pferde beherbergt. Außerdem wirkt schon außen alles **etwas vernachlässigt**
- **Das große Eingangsportal besteht aus zwei Torflügeln**, die sich geräuschlos öffnen lassen (gut geölt) und in **die zentrale Gebetshalle führen**. Von ihr zweigen alle anderen Räumlichkeiten ab, **ein Altar (natürlich Nothuns geweiht) ziert die Stirnseite** und drei Bankreihen (Bänke aus Treibholz gezimmert) sind auf den Altar ausgerichtet. Dort finden **insgesamt 30 Menschen Platz**, was für so einen abgelegenen Tempel völlig ausreicht.
- Der Tempel macht allgemein eher den **Eindruck eines abgeschiedenen Klosters** zur **inneren Einkehr und Erforschung des Meeres** (überall Bilder und Statuetten von Meereswesen, sowie Modelle von diesen, wohl zur Erkenntnisgewinnung, außerdem viele Pergamentbögen mit Aufzeichnungen und Notizen) als den eines normalen Nothunstempels. Außerdem **ist es sehr neu** (wurde also vor nicht allzu langer Zeit gebaut)
- *Eine Skizze der Räumlichkeiten findet sich im Anhang*
- **Es gibt hier auch einen Turm** (der den Hauptkomplex um ein Stockwerk überragt), der **nur zur Beobachtung des Überganges/Dimensionsloches dient** (und ein wenig zur Lagerung einiger exotischer Statuetten, Fischwesen (nachgebaut), Schriften usw.) – **ein riesiges Fernglas** ist dort aufgebaut (und **direkt auf die Stelle des Überganges gerichtet**), sowie eine **Leuchtturmvorrichtung** („Suchscheinwerfer“), die aber nur genutzt wird, wenn ein Beobachter nachts das Gefühl hat, ein Wesen von Jenseits wäre durchgekommen (und **nicht etwa zur Leitung von Schiffen**)
- Sieht man sich **den Turm** und die überall **herumfliegenden Notizen** und Aufzeichnungen genauer an, **entsteht schnell der Eindruck, dass hier etwas beobachtet wurde**, und zwar immer genau ein Bereich im Meer. Und dass es öfter zu „Zwischenfällen“ und „Rückschlägen“ kam. Auf die Rituale und den Übergang selbst gehen die Schriften aber nicht ein – **das kann man erst in dem Raum, der nur dazu genutzt wurde, erfahren**.
- Wenn die Helden **hier das erste Mal ankommen**, stehen alle Türen **im Inneren weit auf**, da der **Wassergeist sich alles ansehen wollte** und auch verschlossene Türen irgendwann mit den richtigen Schlüsseln (die ja alle im Besitz des Hohepriesters sind) aufbekommen hat. **Allgemein wirkt es hier nun recht unaufgeräumt** – Essensreste finden sich überall, genauso wie **umgestoßene und dadurch zerstörte Vasen** (aber keinerlei Wasserlachen, weil diese vom WG aufgenommen wurden), **umgeworfene Stühle**, usw. ein Wassergeist kümmert sich nicht um Ordnung.
- Der besessene Hohepriester **hält sich überall auf**, es ist also **eher Zufall**, wo die **Truppe ihn zuerst trifft** (wenn er nicht gerade in der Küche oder im Lager frisst, dann läuft er herum und bestaunt alles, oder badet in der Wanne im Waschraum – wobei es ihm langsam zu langweilig im Tempel wird und er so allmählich aufbrechen und woanders hinwandern will)
- Der Wassergeist ist **recht neugierig** und **beguckt die Neuankömmlinge interessiert**, wenn er sie das erste Mal sieht. Er **sagt kein Wort**, kann aber **dank Beobachtungen und Lernen** mittlerweile **NeuValinga immerhin auf +6 verstehen**. Spricht jemand davon, **ihn auszutreiben, so wird er das verhindern wollen!** Ansonsten ist er sehr **harmlos, er greift nicht von sich aus an**.
- Im Tempel kann man ansonsten nicht viel tun. Außer aufräumen natürlich und dem Hohepriester aus seiner misslichen Lage helfen.

NSC im Tempel:

Der Wassergeist (im Hohepriester):

(**Aura:** dämonisch)

Charakter:

- Er ist **neugierig**
- **Harmlos**, so lange man ihn nicht angreift – dann aber wird er auch nicht viel mehr tun können, **als zu flüchten**, da **Kampf ihm fremd ist** (er hat keinen Angriff).
- **recht verfressen**, da er die Nahrungsaufnahme mit einem menschlichen Körper und die daraus gewonnenen Flüssigkeiten liebt
- **Trinkt gern und viel**, da er immer noch ans Wasser gebunden ist. **Geht auch gern baden** (im Waschraum)
- **begegnet allem Neuen mit Interesse**

Aussehen als Wasserwesen:

- eigentlich kann man ihn gar nicht so gut sehen, er **besteht schließlich nur aus Wasser**, ohne einen Körper oder Besonderheiten, die man erkennen könnte. Entsprechend **sieht er an Land aus, wie eine Pfütze** und bewegt sich nur langsam „kriechend“ vorwärts.
- **Im Wasser kann man ihn gar nicht sehen**

Aussehen als Hohepriester:

- der **Priester ist alt** (ca. 60 Jahre), entsprechend sieht er auch aus. Sein Körper ist **eigentlich relativ normal gebaut**, aber durch die Fressorgien des Wassergeistes in sich, hat er in den letzten **Monden stark zugelegt und wirkt nun sehr aufgeschwemmt** (da der Wassergeist gern und viel trinkt)
- er **bewegt sich relativ ruckartig** (was mit ein Grund dafür ist, dass die Diener usw. geflohen sind), aber gezielt und kontrolliert
- **seine Kleidung wurde nie gewechselt** und sieht entsprechend **zerschlissen und nass** aus – teilweise fehlen auch schon Stücke davon (keine Schuhe, ein Ärmel fehlt, usw.)
- der **Geist hat alles unter Kontrolle**, aber die andauernde **Beanspruchung ohne Ruhepausen** (der Geist muss und will **nicht schlafen**) hat den Körper deutlich **sichtbar geschwächt** (er wirkt nun selbst wie ein Geist) und man ist nicht sicher, ob der Hohepriester überleben wird, wenn der Geist erst raus ist...

Fähigkeiten des Geistes:

- NeuValinga +6 (verstehen)
- Er kann **nicht sprechen**
- Er kann einen Körper, der zum Großteil aus Wasser besteht (wie Menschen, Tiere...) steuern
- Er kann sich so mit den Körperflüssigkeiten verbinden, **dass er den Körper künstlich am „Leben“ erhält**, auch wenn Gifte oder Wunden ihn schon längst getötet hätten
- Er kann **den Wirtskörper verlassen**, wenn er will
- **Er kann jederzeit einen anderen Körper in Besitz nehmen**, dazu reicht es, wenn ihm als Pfütze ein **EW:Raufen** (Raufen +8) **gelingt** (und die Abwehr des anderen misslingt)
- **Als Pfütze bewegt er sich mit B6** vorwärts, wenn er sich beeilen will/muss, kann er auch eine Art **kurzzeitigen „Sprint“ ausführen**, der ihn dann **auf B24** bringt – dies hält er aber **maximal 12 Runden** durch, danach ist er so erschöpft (aufgrund des unterwegs zurückgelassenen Wassers), dass er dann **höchstens noch 2 Minuten lang**

maximal mit B3 kriechen kann. Findet er innerhalb dieser Zeit kein Wasser (durch das all diese Mali sofort behoben werden), ist **er zu erschöpft**, um sich weiterhin zu bewegen und **bleibt an Ort und Stelle** (und wirkt wie eine normale Pfütze), um im **Laufe der nächsten 24 Stunden** aus der Luft genug Wasser zu absorbieren, um sich wieder zu erholen.

- **Im Wasser** (in seiner Geistform) ist er unschlagbar, da kann er sich so schnell oder langsam bewegen, wie er will – **der Körper schränkt** ihn dann insofern ein, dass er nur noch **auf B24 im Wasser kommt**.
- Da er sich **mit den Zellen des Wirtskörpers sehr stark verbunden hat**, erhält er einen **Zuschlag von +8 auf die Resi gegen Austreibung des Bösen**.
- Wird er dennoch ausgetrieben, so **tropft er als Wasser aus dem Körper und sammelt sich zu Füßen des ehemaligen Wirtes** – und kann versuchen, einen (anderen) Körper in Besitz zu nehmen (nur ein **erneutes AdB** kann ihn komplett in **seine Welt zurückschicken**)
- Seine **Intelligenz** ist: **m40** (wenn es um Belange der Menschen und der Welt geht, in der er hier ist – in seinem Element (Wasser) und mit allem, was daraus kommt und wie man dort reagiert, hat er eine wesentlich höhere Intelligenz)
- **Das Heilige Wort klappt bei ihm nicht, da er nicht finster ist**

Besiegen (Kampf) des Wassergeistes in seiner natürlichen Form:

- er kann **von normalen Waffen nicht verletzt werden und auch magische Waffen richten nichts aus**. Man kann ihn eigentlich **nur mit Feuer bekämpfen**, wenn er **nicht im Wasser ist**: Dazu reicht eine Fackel oder Ähnliches: *Das Feuer erhitzt die Essenz des Geistes und entzieht ihm so durch verdampfen immer mehr seiner Substanz*. Irgendwann ist er dann so unbeweglich wie wenn er gesprintet ist. Dann ist es ein Leichtes, ihn ganz zu vernichten, oder in einem Gefäß einzusperren
- **wenn er noch einen Körper hat, sollte man dies nicht versuchen**, da seine Substanz von dem Körper geschützt wird und eher der Körper stirbt, als der Geist und das will ja niemand

Der Hohepriester (wenn er vom Wassergeist befreit ist):

- Sobald er befreit wird, muss ihm ein **PW:KO -20 gelingen** – ansonsten hat sein alter Körper die Beanspruchung **nicht ausgehalten und er stirbt** (nur eine **Allheilung** (gegen den üblichen W20 vom SL) kann ihn **dann noch retten**) (*Beachten: Stirbt er, bleibt er als Geist zurück und versucht noch zu helfen – siehe unten mehr dazu.*)
- Sein Aussehen bleibt vorerst aufgeschwemmt
- Wenn er überlebt, ist er **eine ganze Weile (1W20 Stunden) verwirrt, orientierungslos und zu schwach**, um irgendetwas erzählen zu können. Die Helden sollten sich in dieser Zeit um ihn kümmern
- Sobald er wieder einigermaßen bei Sinnen ist, **kann er Auskunft darüber geben, was an jenem Tag mit ihm passiert ist** (er hat noch mitbekommen, wie etwas von ihm Besitz ergriffen hat, nach einer Weile hat es dann aber auch sein Gehirn und seine Wahrnehmung besetzt und seitdem hat er selbst nicht mehr viel mitbekommen – er weiß nicht einmal, wie viel Zeit vergangen ist)
- **Da die Helden ihm geholfen haben, wird er ihnen alles erzählen**, was es über den Übergang zu wissen gibt und seine Rolle bei der ganzen Geschichte (Er hat ihn während seiner Wanderjahre entdeckt und beschlossen, über den Durchgang zu wachen, bis es ihm gelingt, diesen zu verschließen.)

- **Was die Helden dann tun wollen, bleibt ihnen überlassen.** Er wird, je nachdem wie sie sich ihm gegenüber verhalten, seine **Gastfreundschaft anbieten** und auch darum bitten, **dass die erfahrenen Kämpfer ihm und seinen Leuten helfen, die kleinen Dämonen** (er nennt alle Wasser-Monster Dämonen) zu beseitigen und das **große Monster zu bannen** (wozu **3 Priester/Ordenskrieger von wenigstens Grad 7** ihre Kräfte bündeln müssen – er hat dafür sogar ein Artefakt vorrätig, das ihm vor langer Zeit auf seinen Reisen in die Hände gefallen ist (eine Art Stein der Macht))
- **Um das Nessie-Monster zu bannen**, muss wenigstens einer der sechs kranken Priester überleben, ansonsten dauert es noch sehr lange, bis ein fähiger Priester aus Tura hierher kommen kann.
- **Der Bannversuch wird dann mit einem Boot ausgeführt**, wobei auch ein Ablenkungsmanöver vonnöten wäre, damit das Nessie-Monster nicht sofort auf das Boot losgeht (die brauchen ja 10 Sec. für ihre Aktion).
- Das alles geht so nur, wenn der Hohepriester überlebt, daher sollte dies auf alle Fälle und mit allen Mitteln versucht werden! **Wenn er stirbt, bleibt sein Geist kurzfristig zurück, da er seine Aufgabe um den Übergang ja noch nicht beendet hat und klärt die Helden über die Dinge** (Bannen mit 3 PRI Grad 7, Artefakt dazu, Übergangsgeschichte) auf. Das klappt auch ohne *Hören der Geister*, weil er um sich mitzuteilen von einem der Helden **Besitz ergreifen wird**.

Hohepriester Alto Pisces (Maralinga für Hochsee und Fisch):

Grad: 10

Alter: ca. 60-65 Jahre

Aussehen: graues Haar, in einem Zopf zusammengefasst, Bart (der Wassergeist hat sich nicht rasiert), blaue Augen

Statur: Normal/Normal (nun leider etwas aufgeschwemmt)

LP: 13

AP: 50

KO: 66

In: 71

St: 51

Zt: 97

Gs: 76

Gw: 50

Wunder: Alles, was so ein Meerespriester können muss, mit starkem Wert auf Bannen/Austreibung (egal ob Magie oder Wesen) und dem Überleben im Wasser

Zauber: siehe oben (was passend erscheint)

Fertigkeiten: Alles Mögliche, halt was PRI so können müssen, viel Wert auf Wasserzeug und die übliche Schiene mit Sagenkunde (Meer), Zauberkunde, Naturkunde, Beredsamkeit, Singen usw.

Ansätze zur Lösung des Abenteuers:

Bannung des Nessie-Dämons:

- man sollte schlaue genug sein, sich diesem Wesen **nicht im Wasser zu nähern**, wenn man nichts weiter als Waffen gegen es in der Hand hat – tut man es dennoch, sollte der **SL den Spielern/Figuren schnell klarmachen, dass sie keinen Blumentopf** (auf Dauer) gegen dieses riesige Monster **gewinnen können**
- **Bannversuche eines einzigen Priesters schlagen gar nicht erst an**, da es zu groß/mächtig ist – die Figur merkt, dass das Wunder an sich richtig ist, aber seine Kraft/Macht nicht reicht
- Sobald der **Hohepriester nicht mehr vom Wassergeist besessen** ist, wird er die Helden, so oder so, **darüber aufklären, wie sie das mit dem Bannen** bewerkstelligen können
- Eine **Idee wäre dann**, die nötigen Priester **in ein stabiles Boot zu setzen**, weit aufs Wasser raus zu schippern (vorher sollte sich auch Gedanken darüber gemacht werden, **was man gegen das Gift im Wasser machen kann/ wie man sich dagegen schützen kann**) und das Viech anzulocken (laut sein, Licht...). Es **muss auf ca. 30m ran sein**, damit das Wunder wirken kann (es ist etwas anders als das normale AdB). **Derweil sollten andere Helden (Kämpfer) in einem anderen Boot die Priester abschirmen**, oder das Viech **von den Klippen aus ablenken** (Beschuss mit großen Geschützen, Lärm, Feuerpfeile...)
- Wenn das Wunder durchkommt, ist der riesige Wasser-Dämon **automatisch gebannt**, es sei denn, einer der Beteiligten würfelt eine (bestätigte) **kritische 1**
- *((Ist der Dämon gebannt, wird auch der Hohepriester-Geist verschwinden, da seine vorderdringlichste Aufgabe nun erledigt ist.))*

Austreibung des Wassergeistes:

- das ist nicht ganz leicht, da er **+8 auf seine Resi** hat und ein Char es immer nur genau einmal pro Wesen und Grad versuchen kann (siehe ARK). **Scheitert also das normale Austreiben, hier ein paar Ideen**, wie man es auch so lösen kann:
- **1)** Wenn es den SC nicht gelingt, müssen sie warten, **bis es den anderen Priestern besser geht**, damit diese es dann versuchen können. In der Zeit sollten sie den **Wassergeist nicht aus den Augen lassen**, da dieser sonst seiner Wege gehen wird
- **2)** Früher oder später **sollte den Helden auffallen**, dass der Geist **sie annähernd versteht (EW:Menschenkenntnis)** – ab diesem Moment können sie **ihn versuchen zu überreden (EW:Beredsamkeit)** den Körper zu verlassen (**Lockangebote** können sie sich dann schön selbst überlegen) – der **Wassergeist hat auf solche Versuche immer zwei Würfe**: Einmal muss ihm ein **EW:NeuValinga** gelingen, damit er überhaupt erfasst, was man von ihm will und dann hat er, je nach Lockmittel, einen **WW:In/10 mit Boni oder Mali**.
- **3)** eine weitere Idee wäre es, **den Geist ausschwitzen zu lassen**. Dazu muss der Körper in eine **Art Sauna gebracht werden**. Diese Variante ist aber äußerst langfristig und riskant für den Körper, da innerhalb dieser Zeit kein neues Wasser nachgereicht werden kann (**KO-Wurf um zu überleben um 40 erschwert**)
- **4)** Eventuell **gefällt dem Wassergeist einer der anderen Körper** (der Helden) noch besser – Frauen z.B. kennt er ja noch gar nicht von Innen. Wenn die Helden ihn also gar nicht loswerden, könnte auch **ein PW:pA aller Anwesenden** (natürlich erst, wenn sie sich schon mindestens einen Tag mit dem Wassergeist beschäftigt haben) darüber entscheiden, wen sich der Wassergeist für seine Welterkundung als Nächsten aussucht. **DANN haben die Helden wieder die Chance, ihn zu bannen**, oder sogar

zu vertreiben (Feuer...) – *Diese Möglichkeit aber nur, wenn sie keinerlei andere Ideen haben.*

Schließen des Durchganges:

- diese Option **ist nur möglich, wenn der Hohepriester überlebt**, da seine Erfahrung benötigt wird (hat er nicht überlebt, so kann sein Geist auch nicht helfen (der verschwindet, wenn das Nessie-Monster weg ist))
- Das endgültige Versiegeln des Durchganges (UNTER WASSER!) ist nicht so einfach (immerhin versuchen es die hiesigen PRI nun schon seit Jahrzehnten), aber **womöglich können die Helden helfen**: Alto wird sich nach der Bannung Nessies **etwas zurückziehen**, aber die Helden bitten, noch zu bleiben. **Er forscht dann anhand seiner kurzen Erfahrungen mit dem Wassergeist** in sich und den neuen Ereignissen um das Nessie-Monster an einer neuen Möglichkeit, den Durchgang zu schließen.
- **Nach einer Weile** (wenn alle Wunden der Helden verheilt sind und das Wasser vom Gift des Nessie-Dämons befreit ist) wird er die Helden und seine höchsten PRI um sich versammeln und ihnen offenbaren, **dass er ein neues Ritual** eronnen habe, dessen Erfolgsaussichten alles bisher versuchte in den Schatten stellen würden. Allerdings **sei es auch sehr riskant** – anders als bisher, würden die beteiligten PRI **nicht von einem Boot** aus agieren, sondern **direkt im Wasser versuchen**, den Durchgang zu versiegeln. Und zwar **von zwei Seiten!** Er habe sich in **tiefe Meditation versenkt** und erkannt, dass es **ein Opfer geben müsse**, wenn diese Sache endlich überstanden werden solle. Dafür muss **jemand** – er selbst! – **den Durchgang passieren und dann von der anderen Seite aus das Ritual durchführen**. Auf diese Art und wenn von der Midgard-Seite aus die **restlichen PRI verstärkt um die/den SC-Götterdiener das Ritual** ausführen würden, sollte sich das Loch endlich schließen. *Er sei nun bereit, diesen Schritt zu tun, da er erkannt habe, dass ihm nur Nothuns Gnade diese zweite Chance gewährt hat* und er dafür gern bereit wäre, seine Aufgabe **in Selbstaufopferung zu vollenden**.
- **Das neue Ritual** verläuft komplett unter Wasser. Dafür wurde es **auf rituelles Schwimmen und eine Art des rituellen (Wasser-)Tanzes abgeändert**, das ohne mündliches Gebet an den Gott **nur mit Körpersprache funktionieren soll** (Das muss im **Vorfeld natürlich trainiert** werden, bis es jeder beherrscht. Dafür kann **Tanzen erlernt** werden, was dann aber **ohne Lehrgeld** zu zahlen passiert). Die PRI nehmen hier bewusst keinerlei Beschwörungsmagie von Luftelementaren in Anspruch, da sie ja mit diesem Ritual einen Durchgang verschließen wollen und nicht neue Wesen herbeirufen! Natürlich wird jeder Beteiligte **vorher mit dem Zauber Wasseratmen** belegt.
- **Wenn kein SC** (PRI oder Or von mindestens *Grad 7 mit Wundern wie AdB, Bannen von Zauberwerk, Bannen von Finsterwerk*, oder ähnlichen) mithilft, **scheitert der Versuch, da die Macht der Nothunspriester allein leider nicht ausreicht**. Dann **kann aber auch Alto einfach wieder in seine Welt zurückkehren** und womöglich ein anderes Mal Erfolg haben.
- **Hilft wenigstens ein SC** (wie oben erwähnt **PRI oder Or von mindestens Grad 7**) mit, **kann es gelingen**. Die EW liste ich nachfolgend auf. **Gelingt das Ritual**, so **schließt sich der Durchgang mit einem herrlichen Farbenspiel**. Alto hat sich damit zwar **auf der anderen Seite selbst ausgesperrt**, aber immerhin ist Midgard nun um eine Bedrohung ärmer. *Und wer weiß...vielleicht schafft er den Weg nach Hause ja trotz aller Widrigkeiten (hier kann ein kreativer SL durchaus ein Nachfolgeabenteuer einfügen...)*
- **Die nötigen EW**, um das Ritual seitens des helfenden SC gelingen zu lassen:

- **Zu Beginn** muss ihm ein **EW:Schwimmen** gelingen, um sich richtig zu den anderen PRI zu positionieren
- **Dann**, auf ein (gut geübtes) Kopfnicken des anführenden PRI hin, beginnen alle, die **einstudierten, rituellen Bewegungen auszuführen**. Dies dauert insgesamt **10 Minuten**, wenn niemandem ein Fehler unterläuft. Dafür müssen dem SC **2 EW: Tanzen -4** gelingen (keine weiteren Abzüge wegen Wasseratmung etc., da es ja geübt wurde. Dennoch ist es kein leichtes Ritual und für ungeübte Tänzer kaum zu schaffen – daher kann der helfende SC durch die Vorbereitung im Vorfeld in wenigen Tagen einen Erfolgswert für **Tanzen (Wasserritual)** von **14 erreichen**, wenn er die Punkte einsetzen mag. Dieser „Tanz“ ist dann natürlich **sehr speziell** und Volkstänze etc. müssen nachgelernt werden (einfach eine gewisse Zeit verstreichen lassen, bis diese Tänze auch beherrscht werden). **SC, die eine Gw unter 31** haben können diesen Tanz in der kurzen Zeit **maximal auf +12 lernen** – aber sie **KÖNNEN** ihn lernen, da er sehr speziell ist)
- **Gelingt der Tanz allen** (gehen wir mal davon aus, dass die NSC es schaffen, also würfelt nur der SC), so bringen sie sich in die richtige Stimmung für das Ritual und **erreichen so auch ihre Götter**, ohne laut zu beten. Nun muss nur noch **das Wunder jedes Einzelnen klappen** (AdB etc. – was besser passt und was der SC eben anzubieten hat) und das Ritual hat Erfolg! Diese Aktion kostet die Anwender allerdings (beim abschließenden Wunder) **alle AP bis auf einen (mindestens aber 15)**
- Um auch **die anderen Helden einzubeziehen**, kann man sie während des Rituals **ebenfalls im Wasser bei den PRI sein und gegen eventuelle Angreifer agieren lassen**. Immerhin kann **jederzeit etwas von der anderen Seite wechseln**, oder noch verbliebene Dämonen hier sein, die nun die leichte Beute schnappen wollen (es sind im Endeffekt nur Tiere, die eben Jagen – sie haben keinen bösen Willen, aber nehmen leichtes Futter gern an). Somit sind auch die **anderen SC eingebunden und helfen bei der erfolgreichen Versiegelung des Durchgangs**.
- Wenn es gelungen ist, erhalten alle SC, die auch nur ansatzweise geholfen haben, **einen Punkt GG von Nothuns**.

Kleinigkeiten im und um das Dorf für gelangweilte Spieler (Aufwärmwölfe etc.):

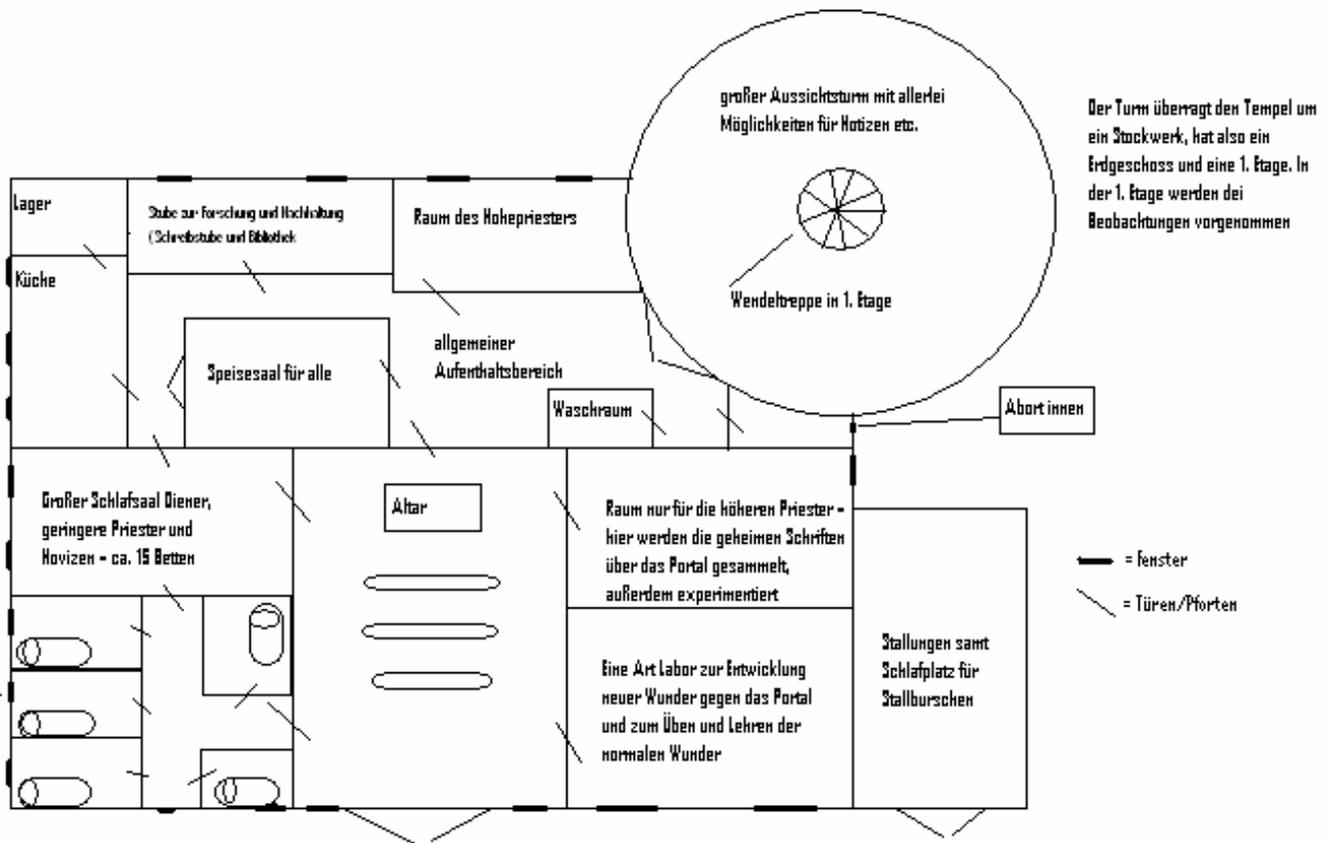
- wenn **sich die Spieler langweilen**, schicke man ihnen ein **paar Aufwärmgegner**:
 - sie könnten zum Beispiel für das Dorf mit auf **die Jagd gehen** und dabei auf einen **Bären oder Wölfe stoßen**
 - auch könnte man **eine Jagd ausspielen** (mit **Anschleichen** an die Beute, sie erlegen oder **weiterverfolgen**, dabei kommen Fertigkeiten wie **Spurenlesen/Wahrnehmung** und **Überleben:Wald** zum Einsatz)
 - oder lassen Sie die SC **allgemein auf ihre Überlebensfertigkeiten** (Wald würde passen) würfeln und **so tatkräftig den hungernden Dörflern helfen**
 - wenn sich **einige SC entschließen, ständig bei den Palisaden** zu sein, könnten dort auch **öfter** und mehr als die angegeben Daten **Wasser-Dämonen angreifen**
 - **unterhaltsam** kann es auch sein, **wenn die Helden merken**, dass der **Sohn des Dorfbüttels allein in Richtung Strand** rennt, um einen dort befindlichen Wasser-Dämon zu attackieren (will damit seinen Mut beweisen) – dabei

sollten die Helden helfen, immerhin sind diese Wesen im Nahkampf nicht ohne

- Sie können **auch einen zweiten Wassergeist auftauchen lassen**, der einen **Dörfler in Besitz** nimmt, oder einfach nur **als seltsame Pfütze** für Verwirrung sorgt
- Ein **paar ganz verzweifelte Dörfler** könnten auch mit Speeren bewaffnet **plötzlich recht grimmig/entschlossen schauend** das Dorf verlassen und mit einem EW:Menschenkenntnis wird den SC klar, dass diese Männer drauf und dran sind, **unter die Räuber zu gehen**. Sie davon abzuhalten und ihnen Hoffnung zu machen, sollte die SC etwas auf Trab halten.

Anhang:

Der Tempel Mare Visum:



Werte der Monster und Bilder dazu:

Wasser-Nessie-Monster in der Bucht:

Aura: dämonisch (nicht finster, also wirkt Heiliges Wort nicht)

Grad: 10, riesig

(ist **im Kampf nicht zu besiegen**, da zu groß, zu viele LP, zu wenig, etc.)

Wollen die SC es dennoch wagen, hier ein paar **Werte zu seinen Angriffen:**

Vgl. Drache: **Biss +10** (2W+5, Verschlucken), **Schlag mit dem „Schwanz“ +12** (2W, „Rundumschlag“, da er so mehrere Gegner gleichzeitig erwischen kann), in jeder Runde, die die Figuren mit ihm im Wasser sind, muss ihnen eine **Giftresi gelingen**, um nicht sofort gelähmt zu werden. Maximal (auch bei gelungenen Resis) **können sie 10 Minuten in der Nähe des Monsters im Wasser bleiben**, danach wird es ihnen ergehen wie den PRI im Dorf. **Boote** kann das Nessie-Monster einfach **Rammen +8** (3W6+6) und sie so versuchen, zum Kentern zu bringen.

Wenn es ihm „zu viel“ wird, **taucht es auch einfach ab** (Beute wehrt sich zu heftig...)

Bild im Netz unter folgendem Link:

<http://1.bp.blogspot.com/-2W2TQQL6Go/T0-kuhIHuSI/AAAAAAAAAhg/EBgyQyAl6L4/s1600/cover4.png>

„Kleines“ Wassermmonster 1, das im Meer bleibt:

Aura: dämonisch (nicht finster, also wirkt Heiliges Wort nicht)

Grad 3

LP: 6 **AP:** 10

RK: LR

Resi: 12/14/13

Angriff: Biss + 6 (1W-1, zusätzlich 1LP Giftschaden bei Misslingen der Giftresi (sie tragen etwas von dem Nessie-Viech an den Zähnen und in sich))

Abwehr: 12

Verhalten:

Die Fischwesen sind **ungefähr so groß wie ein Hai** und jagen, indem sie Boote zum Kentern bringen, indem sie sich mit ihren Flossen (die auch als Greifwerkzeuge zu gebrauchen sind), an die Seiten hängen und wild zerren. (Oder Schwimmer angreifen oder sich (normalerweise) an den Fischbeständen gütlich tun)

Sie bleiben ausschließlich im Wasser.

Bild im Netz unter folgendem Link: http://cry4bits.de/monster_list/yensafuehrer.jpg

„Kleines“ Wassermmonster 2, das auch an Land kommt:

Aura: dämonisch (nicht finster, also wirkt Heiliges Wort nicht)

Grad 3

LP: 2W6 **AP:** 4W6

RK: LR

Resi: 12/14/13

Angriff: Biss + 8 (1W6, zusätzlich 1LP Giftschaden bei Misslingen der Giftresi (sie tragen etwas von dem Nessie-Viech an den Zähnen und in sich))

Abwehr: 12

Verhalten:

Diese Viecher sind alle **sehr unterschiedlich**, aber **immer hässlich** und an eine Mischung aus Fisch und Echse erinnernd. Sie **kommen an Land**, wenn sie **im Wasser keine ausreichende Nahrung finden**, oder **durch das große Wassermmonster vertrieben werden**. Sie **suchen Nahrung und müssen immer wieder zurückgetrieben werden**. Derzeit greifen sie nur in der Bucht und am Strand um das Fischerdorf herum an, aber wenn niemand etwas gegen den offenen Durchgang und die immer weiter auftauchenden Dämonen tut (wie die PRI, bevor alles so schief gegangen ist), dann werden sie **sich auf kurz oder lang auch weiter über die Meere Midgards ausbreiten**.

Bild im Netz unter folgendem Link:

<http://media.photobucket.com/image/meeresungeheuer/Picktschas/Hogwarts/Lagiacrus.jpg>