

Wasser der Wahrheit

Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer

Carlos Schramer

© 2021 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer

Umschlaggestaltung: Carlos Schramer

Satz und Layout: Carlos Schramer

Kontakt: info@gaudiumludendi.de

Internet: www.gaudiumludendi.de

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	4
Was wirklich geschah	6
Hinweise	9
Das Ende	21
Schätze	24
Personen	25

Hintergrund

Das Königreich Adarion, im Jahre 1001 des zweiten Zeitalters

Irgendwann um den **Tag 175** herum, erreichen die Helden auf ihrer Wanderung die Stadt Seilenbruck.

Vielleicht kehren sie gerade aus der Welt der Gnomen zurück, wo sie einen gefährlichen Nekromaten besiegten (siehe *Unter der Erde – Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer*, oder töteten die Baba Jaga in der Baronie Forstenfeld (siehe *Der Wald des Schreckens – Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer*.

Als sie jedenfalls an das Tor der streng bewachten Stadt kommen, werden sie von den Wachen wie ganz gewöhnliche Reisende durchsucht und nach ihrem Begehren befragt, bevor man sie einlässt.

Dabei fällt den Charakteren auf, dass ein Stadtwächter gerade einen Steckbrief mit einer Vermisstenanzeige aufhängt (siehe Handout *Vermisstenanzeige*).

Kommen die Charaktere zum zentralen Marktplatz von Seilenbruck, können sie die beiden größten Bauwerke der Stadt bestaunen.

Das eine ist der prunkvolle Palast von Gräfin Filarett. Er steht auf einer kleinen Insel in mitten des Flusses Ostwasser, welcher von Osten nach Westen durch die Stadt fließt. Direkt vom Marktplatz aus führt eine breite reich verzierte Steinbrücke über den Fluss zur Insel hinüber.

Direkt gegenüber führt eine breite steinerne Treppe zum Tempel von Dal empor. Das große Eingangstor wird von zwei Paladinen in goldenen Rüstungen bewacht, und in der Fassade dar-

über prangt ein riesiges Buntglasfenster, das einen Phönix darstellt, der von innen heraus mit rotem Licht bestrahlt wird.

An den hölzernen Torflügeln sehen die Charaktere einen weiteren Aushang mit der Vermisstenanzeige.

Sehen sich die Charaktere weiter auf dem Marktplatz um, so stoßen sie dort auch auf das »*Gasthaus zum goldenen Kelch*«. Ein guter Ort, der ihnen auch empfohlen wird, wenn sie sich nach einer Unterkunft erkundigen.

Es gehört dem Wirt Mader, einem kritischen, aber dem Tempel gewogenen Mann, der die Charaktere ein wenig über die Verhältnisse in der Stadt aufklären kann. Auch an der Tür dieses Hauses hängt die bekannte Vermisstenanzeige.

Vermutlich werden die Heldeninstinkte der Charaktere, bzw. der Spieler bei den Vermisstenanzeigen anspringen, und sie werden sich bei der Stadtwache und dem Imker erkundigen, was vorgefallen ist, und ihre Hilfe anbieten.

Ist dies nicht der Fall, liegt es am Spielleiter, ob er die Spieler in die richtige Richtung stupsen will, indem z. B. der Ruhm der Helden ihnen vorausgeeilt ist, und nun die Stadtwachen, bzw. der Imker sie direkt danach ansprechen, oder ob er den natürlichen Dingen ihren Lauf lassen will, und die Spieler das Abenteuer eben verpassen.

Was wirklich geschah

Nadala, die hübsche und gar nicht dumme Imkerstochter ist besessen von ihrem eigenen Aussehen. Alle Männer in ihrer Umgebung himmeln sie an, und alle jungen Frauen beneiden sie.

Vor zwei Jahren hatte sie eine Ausbildung beim örtlichen Apothekermeister Seebold begonnen und macht sich in diesem Beruf recht gut. Wegen des Zugriffs auf allerlei Salben, Tränke und Zutaten, hatte sie sogar damit begonnen, ihre eigenen Kosmetikartikel herzustellen, um ihr strahlendes Äußeres weiter zu pflegen und noch besser zur Geltung zu bringen. Selbst der neuen Mode des Schminkens kann sie so frönen, welche normalerweise hauptsächlich im Adel verbreitet ist.

Das beste an ihrem Arbeitsplatz war jedoch Eishard, der Sohn des Apothekers. Waren die anderen Jungen für sie bisher nur Spielzeuge, denen sie mit ihrer Schönheit den Kopf verdrehte, so hatte sie sich in diesen stattlichen Hünen, doch tatsächlich wirklich verliebt.

Sie versuchte ständig in seiner Nähe zu sein und ihn zu umgarnen. Doch zu ihrem Missfallen schien er kein Interesse an ihr zu besitzen. Er war zwar höflich und freundlich zu ihr, behandelte sie über dies aber wie eine ganz normale Kollegin.

Eines Tages schlich Nadala nach der Arbeit hinter Eishard her, der wieder einmal zum See marschierte, um ein wenig zu angeln. Und da erkannte sie den Grund, weswegen der Bursche sich nicht für sie interessierte: er hatte eine andere!

Noch dazu schien diese junge Geliebte kein normaler Mensch zu sein, sondern die Nixe Undinia. Nadala saß fassungslos hin-

ter ihrem Busch und beobachtete, wie ihr Angebeteter diese Missgeburt küsste, mit ihrem grünlichen Schimmer auf Haut und Haar, und mit ihrem schuppigen Fischschwanz. Wie konnte dieser Dummkopf nur so ein hässliches Ding ihrer eigenen Schönheit vorziehen.

Einige Zeit später verabschiedete sich Eishard von seiner Geliebten, und diese blieb noch eine Weile am Ufer sitzen und kämmte, leise singend ihr Haar. Da stand Nadala auf um der Nebenbuhlerin kräftig die Meinung zu sagen und ihr klar zu machen, dass sie sich gefälligst von Eishard fernhalten solle. Er sei ein Mensch und stünde deshalb nur ihr zu.

Es kam zum Handgemeine, und als die friedliebende Undinia in den See flüchtete, riss Nadala, die sie am Schwanz gepackt hatte, ihr unbeabsichtigt eine Schuppe aus.

Zuerst wollte die wütende Frau das ekelige Ding fort werfen, doch dann erinnerte sie sich daran, was sie in einem alchemistischen Buch in der Apotheke gelesen hatte.

Nixen galten seit jeher als Symbol tragischer Liebe, und so konnte man aus ihren Schuppen einen Liebestrank herstellen. Gab man ein Stück der Schuppe in das Gebräu, und trank der Angebetete davon, dann verliebte er sich automatisch in den Besitzer des restlichen Teils der Schuppe.

Am nächsten Tag machte sich Nadala sogleich daran, diesen Trank herzustellen, und einen Tag später mischte sie ihn in Eishards Mittagessen.

Prompt setzte die Wirkung ein, und der Apothekersohn hatte nur noch Augen für sie. Zur Freude beider Familien wurde bereits die Hochzeit geplant.

Die Nixe Undinia aber kannte ebenfalls diesen Liebeszauber. Nachdem sie begriffen hatte, dass ihr Geliebter sich nicht mehr für sie interessierte, und nachdem sie herausgefunden hatte, wer Nadala war, versuchte sie in den vergangenen Nächten immer wieder, in das Haus des Imkers einzudringen und ihre Schuppe zurückzuholen.

Bei diesen erfolglosen Versuchen hatte Brimmel auch ihre gelben, wütenden Augen und gefletschten, spitzen Zähne am Fenster gesehen.

In der Nacht vor ihrem Verschwinden, wurde es Nadala zu bunt. Als Undinia wieder ums Haus schlich, zog sie einen Umhang über, schnappte sich einen Dolch und wollte die Nixe stellen. Diese floh jedoch zum Seeufer, und die junge Apothekergehilfin rannte ihr zornig hinter her.

Als sie die Nixe eingeholt hatte, ließ diese in Panik ein schrilles Kreischen vernehmen. Die Magie ihrer Stimme versetzte Nadala in einen tiefen Schlaf und sie blieb am Ufer liegen, während Undinia verängstigt im See verschwand.

Am nächsten Morgen findet Virie das Zimmer ihrer Tochter leer vor. Alle machen sich große Sorgen, hoffen aber, dass Nadala im Laufe des Tages wieder auftauchen würde.

Als dies aber nicht der Fall ist, begibt sich Brimmel den Morgen darauf aufgelöst zur Stadtwache. Er berichtet, dass seit einiger Zeit ein dämonenhaftes Monstrum des Nachts um sein Haus schleiche, und nun habe es seine Tochter aus dem Haus verschleppt und vielleicht sogar getötet.

Da die Gräfin sich nicht wirklich um das Wohl des »gemeinen Pöbel« schert und die Stadtkasse lieber für rauschende Feste als für Polizeiarbeit plündert, hat sie die Order ausgegeben, dass die Wachen sich um derlei Lappalien nicht kümmern sollen.

Rodwig, dem Hauptmann der Stadtwache kommt dies recht gelegen. Und weil ihn die Gräfin wegen seiner Spiel- und Trunksucht voll in der Hand hat, würde er sich auch nicht gegen ihren Willen auflehnen, selbst wenn er wollte. Deshalb lässt der Wächter lediglich einige Vermisstenanzeigen aufhängen.

Brimmel wendet sich deshalb auch an den Tempel. Sire Borkwin, der strenge aber rechtschaffene Abt schickt auch einen Paladin zum Haus des Imkers. Dieser kann jedoch keine Spuren von irgendwelchen Dämonen oder Monstren entdecken. Und so kann nichts weiter für die Familie getan werden.

Hinweise

Die Charaktere versuchen im folgenden herauszufinden, was geschah, indem sie Personen befragen, nach Indizien suchen und Hinweisen nachgehen.

1. Fragen die Charaktere die Wächter an den Toren der Stadt, was es mit den Vermisstenanzeigen auf sich hat, wissen diese nicht wirklich Bescheid. Sie scheinen sich auch nicht wirklich dafür zu interessieren. Wenn sie genaueres wissen wollen, sollten sie sich doch an den Hauptmann wenden. Diesen fänden sie im Wachhaus am Marktplatz.
2. Fragen die Charaktere die Paladine am Tempeltor nach den Vermisstenanzeigen, so weisen diese darauf hin, dass sie sich an den Hauptmann im Wachhaus wenden sollten, wenn sie Informationen dazu hätten. Haben die Charaktere irgendwelche besonderen Beziehungen zum Tempel, so können sie zusätzlich eine Audienz beim Abt erhalten.
3. Der Abt erklärt, dass er sich dafür eingesetzt hat, dass wenigstens Aushänge mit den Vermisstenanzeigen aufgehängt würden, wenn die Wache schon nichts unternehmen kann, um die verschwundene Frau zu suchen. Er habe auch einen Paladin zum Haus des Imkers geschickt, doch dieser konnte leider nichts besonderes herausfinden.
4. Kehren die Charaktere im »Gasthaus zum goldenen Kelch« ein, so werden sie vom Wirt Mader recht direkt und kritisch befragt, was sie den in der Stadt wollen. Er bleibt

dabei jedoch höflich und tischt gerne gutes Essens und Trinken auf.

Wird er gefragt, ob er etwas über die verschwundene Frau wisse, kann er Auskunft darüber geben, wo der Imker wohnt und dass die verschwundene Frau wohl beim Apotheker Seebold gearbeitet hätte. Auch dessen Wohnort kann er nennen.

Er berichtet auch, dass die Stadtwache nur selten etwas für die Bevölkerung der Stadt täte, und dass man eher im Tempel um Hilfe bitten solle, wenn man eine gewisse Chance haben wolle, Hilfe zu erhalten.

Wenn die Helden sein Vertrauen gewinnen können, erzählt er ihnen, dass es wohl die Befehle der jungen Gräfin Filarett seien, die der Wache die Hände binden. Sie lebe in ihrer eigenen Welt und habe für das Volk nicht viel übrig.

5. Fragen die Charaktere im Wachhaus bei Hauptmann Rodwig nach, so will dieser lediglich wissen, ob sie irgendwelche Hinweise hätten. Wenn nein, dann sollten sie sich wieder verziehen, denn die Wache hätte wichtigeres zu tun. Fragen die Helden nach, wieso die Wache selbst nichts weiter unternimmt, meint er nur: *»Da hätten wir ja viel zu tun, wenn wir jeder davongelaufenen Göre hinterherschneffeln würden. Und jetzt verduftet, sonst lass ich euch einbuchten.«*
6. Eine Audienz bei der Gräfin selbst wird unter normalen Umständen nicht gewährt. Nur unter äußerst kritischen Umständen, welche eine direkte Gefahr für das Ansehen und den Einfluss von Filarett darstellen, wird sie in Erscheinung treten, und vermutlich wird es für die Helden üble Konsequenzen nach sich ziehen.
7. Statten die Helden dem Haus des Imkers Brimmel einen Besuch ab, so finden sie dort die recht aufgelöste Familie

vor.

Brimmel berichtet mit niedergeschlagener Mine, dass seit einiger Zeit ein grässliches, dämonisches Monstrum mit spitzen Zähnen und gelben Augen nachts um das Haus schleiche. Es habe grüne Haut und grüne Haare, und vor zwei Nächten habe es nun seine Tochter entführt und vielleicht sogar getötet.

Fragen die Helden, wieso die Eltern annehmen, dass ihrer Tochter etwas passiert sei, berichten sie, dass ihre Tochter immer Bescheid sagen würde, wenn sie das Haus verlasse. Außerdem hätten sie in dieser Nacht einen grässlichen Schrei aus dem Wald um den See herum gehört.

Virie entrüstet sich sogleich, dass die Wachen dennoch nichts unternehmen, und dass es eine Schande für den Tempel sei, dass der Paladin ihnen auch nicht wirklich helfen konnte.

Seine andere Tochter Erea, scheint etwas zurückhaltender zu sein: *»Wieso erzählt ihr diesen Fremden das eigentlich alles? Wir wissen doch nicht einmal, wer sie sind und was sie vorhaben. Vielleicht haben sie ja sogar etwas damit zu tun.«* Dann verlässt sie das Zimmer.

Entsprechend begabte Helden können erkennen, dass Erea etwas verbirgt.

Brimmel entschuldigt sich für seine Tochter, und die Sorge um Nadala, lässt ihn den Charakteren vollständig vertrauen. Er ist auch bereit, den Helden Nadalas Zimmer zu zeigen, wenn sie danach fragen, und erlaubt ihnen, sich überall im und um das Haus herum umzusehen.

8. Reden die Charaktere mit Virie, so ist diese recht stolz auf Nadala. Sie berichtet, dass sie beim Apotheker Seebold eine Ausbildung gemacht hätte und dort nun als fleißige

Apothekergehilfin gutes Geld verdienen würde. Und in Kürze wolle sie sogar den Sohn des Apothekers heiraten. Die Beiden wären ein Traumpaar, so meint sie.

9. Reden die Helden mit Erea, so sagt sie nichts, solange ihre Eltern dabei sind. Ist sie allein, so fragt sie erst, wieso sie den Helden trauen solle, doch dann lässt sie sich dazu überreden, auszupacken.

Sie hätte geahnt, dass es irgendwann einmal Schwierigkeiten geben würde. Ihre Schwester sei kein böser Mensch, aber sie könne ein ziemlich arrogantes Biest sein. Nur weil sie so schön wäre, würde sie alles bekommen, was sie wolle, und jedem auf der Nase herumtanzen. Und jetzt, wo sie den reichen Apothekersohn heiraten wolle, würde bestimmt alles noch schlimmer.

Wird sie gefragt, ob sie etwas von dem Monstrum mitbekommen hätte, erinnert sie sich, dass das Wesen das erste mal vor einigen Tagen aufgetaucht sei, nachdem Nadala eines Abends recht wütend nach Hause gekommen sei. Ihren Eltern habe sie nichts gesagt, aber Erea hatte sie verraten, dass es wohl mit Eishard zu tun gehabt habe.

Wenn sich die Charaktere wirklich gut mit ihr stellen, verrät sie ihnen auch noch, dass Nadala wohl irgend etwas geheimes mit nach hause gebracht und in ihrem Zimmer versteckt hätte.

10. Untersuchen die Helden Nadalas Zimmer, so finden sie dieses sauber und ordentlich vor. Auf einem Tisch mit Spiegel stehen Unmengen an kosmetischen Mitteln. Auch Schmickzeug ist en masse vorhanden, was man eher von einer Adelligen erwarten würde.

Auf einem anderen Tisch steht eine kleine alchemistische Ausrüstung. Helden die sich damit auskennen, können er-

kennen, dass mit dieser Ausrüstung und den vorhandenen Zutaten wohl im wesentlichen Kosmetikartikel hergestellt wurden.

In einem kleinen Regal stehen diverse Bücher. Sie beschäftigen sich hauptsächlich mit der Schönheit der Frau, mit Alchemie und Arzneien.

Das Bett ist benutzt aber sauber. Darunter steht ein Paar Hausschuhe. Das Fenster ist geschlossen.

Ein Held mit der nötigen Erfahrung kann erkennen, dass hier nichts auf einen Kampf hindeutet oder darauf, dass jemand mit Gewalt aus dem Zimmer geschleppt worden wäre.

Ein Held mit genügend Aufmerksamkeit kann am Boden des Kleiderschranks ein kleines, mit Seide bezogenes Kästchen entdecken. Wenn die Charaktere von Erea wissen, dass im Zimmer etwas versteckt ist, fällt ihnen das Kästchen leichter auf.

Im Inneren des Kästchens befindet sich eine Fischschuppe von der Größe eines Guldens.

Ein Held mit den entsprechenden Kenntnissen, kann sie mit viel Glück als die einer Nixe identifizieren.

11. Fragen die Helden Virie, ob von Nadalas Sachen etwas fehle, so sieht diese sich kurz im Zimmer um und meint dann, dass ihr Mantel nicht da sei, welchen ihre Tochter für gewöhnlich über den Haken an der Zimmertür hänge.

Ein Charakter, der sich damit auskennt, kann aus den Hausschuhen, die sauber unter dem Bett stehen, und dem fehlenden Mantel darauf schließen, dass Nadala das Haus wohl absichtlich verlassen hat.

12. Sehen sich die Charaktere um das Haus herum um, können entsprechend geschulte Helden Spuren von nackten

Füßen in den Blumenbeeten vor den Fenstern entdecken. Mit etwas Glück können sie die Spuren sogar in den Wald hinein verfolgen. Wenn sie dies tun, so können geschickte Fährtenleser feststellen, dass nach einer Weile weitere Spuren zu den nackten Füßen hinzukommen: solche von Schuhen.

Die Spuren führen relativ zielstrebig eine halbe Meile durch den Wald, um den See herum, bis zu einer kleinen freien Stelle am Seeufer.

13. Folgen die Helden der Spur, und hat sich einer von ihnen in den letzten Abenteuer wenig rechtschaffen verhalten oder sich gegen die Natur versündigt, so hört er plötzlich die lieblichen Klänge einer Flöte. Er fühlt sich von diesen so angezogen, dass er ihnen folgen muss.

Hinter einigen Büschen und Bäumen trifft er dann auf eine Gestalt mit dem Oberkörper eines menschlichen Mannes und dem Unterleib einer Ziege, die auf einem abgesägten Baumstumpf sitzt. Aus dem Kopf ragen zwei Ziegenbockhörner und am Kinn trägt er ein Ziegenbärtchen. Außer der Flöte, auf der das Wesen spielt, trägt es weder Kleidung noch Ausrüstung bei sich. Entsprechend gebildete Helden erkennen in der Person einen Satyr.

Die Töne der Flöte sind für alle Anwesenden zu hören, aber nur für den betroffenen Helden formen die Töne im Kopf eine gesungene Botschaft (siehe Handout).

Die Botschaft kommt von Mutter Ura, der Erdgöttin. Sie will, dass der Held dafür Sorge trägt, dass Undinia kein Leid angetan wird, weil sie das eigentliche Opfer in dem Fall ist.

Wenn das Lied zu Ende gespielt ist, zwinkert der Satyr den Anwesenden zu und löst sich quasi in Luft auf.

Kommen die Helden auf die Idee, das Wesen vorher anzugreifen, so springt es mit einem übernatürlichen Satz auf den nächsten Baum, außer Reichweite der Helden. Dort spielt es das Lied zu Ende und verabschiedet sich danach mit einer obszönen Geste.

Sollten die Helden daraufhin die Nixe als Schuldige präsentieren, sie vertreiben oder gar töten, so straft Mutter Ura den auserwählten Charakter, indem sie seinen Kopf in den eines Schweines verwandelt. Diesen Fluch wieder zu brechen ist dann ein anderes Abenteuer.

14. Kommen die Charaktere zum Ende der Spur, finden sie dort tatsächlich eine Frau am Seeufer liegen, deren Aussehen zur der Beschreibung Nadalas passt. Sie hat offene, schwarze, lockige Haare, die mit Bändern verziert sind, ist groß und schlank, mit heller, ebenmäßiger Haut und Resten von Schminke im sehr hübschen Gesicht. Sie trägt einen roten Kapuzenmantel, darunter ein weißes Spitzennachthemd und lederne Schuhe.

Wird sie genauer untersucht, fällt auf, dass sie noch am Leben ist, aber wohl das Bewusstsein verloren hat. Das Nachthemd ist urinbefleckt, was darauf hindeutet, dass sie schon einige Zeit hier liegt. Außerdem liegt im Inneren ihres Mantels ein Dolch ohne Scheide.

Sieht man sich am Ort weiter um, findet man eine improvisierte Holzbank am Ufer des Sees. Sie lässt vermuten, dass hier des Öfteren jemand sitzt, wozu auch immer.

Dass es sich um den Angelplatz von Eishard handelt, wird so ohne weiteres aber wohl nicht zu sehen sein.

Fährtsensucher können außerdem erkennen, dass die Spuren der nackten Füße hier in den See hineinzuführen scheinen.

15. Medizinisch begabte Helden können Nadala mit etwas Pflege aufwecken. Sie wirkt dann etwas verängstigt und weicht vor ihnen zurück. Wenn sich die Helden dann aber vorstellen und erklären, was sie hier machen, fängt sie sich relativ schnell wieder und bittet, möglichst schnell nach Hause gebracht zu werden.
16. Befragen die Helden Nadala, was geschehen sei, erzählt sie: *»Seit einiger Zeit schleicht ein grässliches Monstrum um unser Haus. Ich habe keine Ahnung, was es von mir will. Letzte Nacht kam es dann in mein Zimmer und hat mich an den See verschleppt, wo es mich ertränken wollte. Plötzlich hat es einen schrecklichen Schrei ausgestoßen, und mir wurde schwarz vor Augen. Ich weiß nicht, was dann geschehen ist. Und dann habt ihr mich geweckt.«*

Außerdem will sie wissen, ob die Charaktere die Bestie vertrieben oder getötet hätten.

Sie kann auch eine Beschreibung der Angreifers geben: glitschige, grüne Haut, schleimige, lange, grüne Haare, hässliche, gelbe Augen und schreckliche Zähne.

Dann verlangt sie, ihren geliebten Eishard zu sehen. Er müsse wissen, dass es ihr gut gehe, wo doch bald die Hochzeit stattfinden solle. *»Wo ist er eigentlich? Wieso hat er mich nicht gerettet?«*

Helden die etwas davon verstehen, könnten einige Ungeheimheiten an Nadalas Geschichte auffallen:

Wenn sie verschleppt wurde, wieso hatte sie dann Mantel und Schuhe an?

Wieso hat niemand im Haus etwas gehört?

Wieso hatte sie einen Dolch dabei?

17. Sobald Nadala alleine ist, geht sie in ihr Zimmer und sieht nach, ob die Schuppe noch an ihrem Platz ist.

Eventuell beobachten die Charaktere sie dabei heimlich. Ist die Schuppe immer noch im Kästchen, atmet sie erleichtert auf. Wenn nicht, ist ein Anflug von Panik in ihrem Gesicht zu erkennen.

18. Nachdem seine Tochter wieder da ist, geht Brimmel sofort zum Apotheker und holt dessen Sohn zu sich nach Hause. Und dieser ist auch in der Tat sehr erleichtert und froh, dass Nadala wieder da ist. Er hält ihre Hand und küsst sie, und die Frau scheint es sehr zu genießen.
19. Wird Eishard befragt, so macht er einen etwas verwirrten Eindruck. Wird er zu den jüngsten Ereignissen befragt, erklärt er, dass er von allem nichts mitbekommen habe, bis die Imkersfamilie ihn informiert hätte, dass Nadala verschwunden sei. Er hätte nicht gewusst, was er tun solle, und wäre zu Hause vor Sorge fast gestorben.

Aber jetzt wäre seine geliebte, wunderschöne Nadala ja wieder da. Dabei kniet er vor ihr und küsst ständig ihre Hand.

Und bald würde er seine Traumfrau endlich heiraten. Seit er sich in sie verliebt hätte, als sie das erste Mal in der Apotheke erschien, habe er sich nichts sehnlicher gewünscht.

Helden mit gesundem Menschenverstand sollte auffallen, dass dies alles sehr übertrieben wirkt.

20. Reden die Charaktere mit dem Apotheker Seebold, so bestätigt dieser, dass sein Sohn die letzten Tage sehr durch den Wind war. Er hätte sich große Sorgen um seine verschwundene Geliebte gemacht.

Er meint jedoch auch, dass es auch ein schwerer Schicksalsschlag sei, die Frau zu verlieren, in die man sich gerade erst verliebt hätte. Es wäre ohnehin alles recht schnell

gegangen. Kaum hätten sich die beiden vor etwa zwei Wochen verliebt, da wollten sie auch schon heiraten.

Dabei sei Nadala ja jetzt schon über zwei Jahre bei ihm, und bisher hätte er von der Liebe seines Sohnes nichts gewusst.

21. Wenn sich die Charaktere im Haus des Apothekers umsehen wollen, zeigt er ihnen auch den Arbeitsplatz von Nadala im Hinterzimmer.

Aufmerksame Helden finden dort auch ein auffällig altes Buch, in dem einige Seiten eingeknickt sind. Eine davon enthält auch das Rezept mit dem Liebestrank.

Seebold gibt an, dass er das Buch nicht kenne.

22. Untersuchen die Helden den Teil des Seeufers genauer, an welchem sie Nadala gefunden haben, stellen sie fest, dass hier das Wasser bereits sehr nah am Ufer sehr tief wird. Wagen sie hinunter zu tauchen, sehen sie weiter unten einen dunklen Fleck, der den Eingang zu einer Unterwasserhöhle darstellen könnte. Ohne magische Hilfe oder extrem gut ausgebildete Tauchfähigkeiten wäre es aber zu gefährlich, sich so weit in die Tiefe vor zu wagen.

23. Besitzen die Charaktere eine Möglichkeit lange zu tauchen, so können sie die Höhle erforschen. In der Tat geht sie recht tief hinab. Dort wo es dann eigentlich zu dunkel werden müsste, um zu sehen, werden die Wände plötzlich von bläulich leuchtenden Algen erhellt.

Folgen sie dem gefluteten Gang ins Innere, so kommen sie in einer weiteren Höhle heraus, deren obere Hälfte mit Luft gefüllt ist. Auch sie ist durch die Algen in ein sanftes Licht getaucht. Im Osten der Höhle ragt eine Felsplattform aus dem Wasser.

In einer Ecke der Plattform liegt allerlei Gerümpel, fein säuberlich aufgereiht, das aussieht, als hätte es jemand aus dem Wasser gefischt. Daneben steht auch eine hölzerne Kiste, die deutlich besser erhaltene Gegenstände enthält (siehe »Undinias Schatz«).

Dies sind all jene Gegenstände, die Undinia im Laufe der Jahre tatsächlich im See gefunden hat, seit sie an diesen Ort gezogen ist.

An der südlichen Wand ist die Höhle ebenfalls nicht überflutet. Dort befindet sich ein hölzerner Waschbottich. Dieser ist mit Wasser gefüllt, und es schwimmen einige Fische darin, der Essensvorrat der Nixe.

Und daneben befindet sich eine tiefere Mulde im Felsen, welche ebenfalls mit Wasser gefüllt ist. Und in dieser liegt schlafend Undinia selbst. Ihr Unterleib besitzt derzeit die Form eines Fischschwanzes.

24. Wird die Nixe unsanft geweckt, bekommt sie Panik und versucht aus der Höhle zu fliehen. Wird sie in die Enge getrieben, lässt sie ein Kreischen hören, welches alle Umstehenden, die nahe genug sind, in Ohnmacht fallen lässt, sofern ihr Wille nicht stark genug ist.

Die Nixe weckt später einen der Bewusstlosen auf und befragt ihn, was er hier will.

25. Wird Undinia sanft geweckt, murmelt sie im Halbschlaf:
»Bist du das, Eishard, mein Liebster?«

Danach wacht sie auf und erschrickt, lässt sich dann aber befragen.

Wenn die Charaktere ihr Vertrauen gewinnen, so erzählt sie wahrheitsgemäß ihre Version der Geschichte.

Können die Helden sie überzeugen, dass sie auf ihrer Seite sind und die Wahrheit ans Licht bringen wollen, so ist

sie auch bereit, zum Haus des Imkers mitzukommen, um alles aufzuklären.

26. Sind die Charaktere nicht in der Lage länger zu tauchen, vermuten aber dennoch, dass ein Seebewohner hinter allem steckt, so bleibt ihnen nichts anderes übrig, als das vermeintliche Monstrum an Land zu locken oder zu warten, bis Undinia von selbst an Land geht.

Da die Nixe zu diesem Zeitpunkt immer noch Hoffnung hegt, mit Eishard zusammen sein zu können, kommt sie jeden Abend etwas um die selbe Zeit zu der Stelle, an welcher ihr Geliebter immer geangelt hatte.

Dort setzt sie sich dann ans Ufer, kämmt ihr Haar und wartet.

Undinia zu einer anderen Zeit aus dem See zu locken, ist deutlich schwieriger. Nur wenn ein begnadeter Sänger am Ufer ein trauriges Lied über den See hinweg schmettert, oder ein ebensolcher Musiker auf einer Harfe eine traurige Weise erklingen lässt, wir die Neugier der Nixe geweckt, und sie kommt aus dem Wasser.

Sieht sie dann am Ufer einen Spiegel glitzern, schwimmt sie auch an Land und ist so von diesem Objekt fasziniert und abgelenkt, dass sie leicht gefangen werden kann.

Das Ende

Wenn niemand nach Nadala sucht, erwacht sie von alleine nicht aus ihrem magischen Schlaf und verdurstet nach einigen Tagen. Irgendwann später wird sie dann zufällig von einem Flößer gefunden, der sie am Ufer liegen sieht.

Nach ihrem Tod ist der Bann des Liebestrankes auf Eishard kurzzeitig gebrochen. Er erinnert sich daran, sich für Undinia interessiert zu haben. Diese lässt sich aus Angst vor den Menschen jedoch für viele Jahre nicht mehr am Ufer des Sees blicken. Und so bleibt Eishard für viele Jahre unglücklich.

Als Erea nach Nadalas Bestattung deren Habseligkeiten durchsieht, findet sie auch die Schuppe. Sie weiß nicht, was es damit auf sich hat, doch da sie den Besitz ihrer Schwester geerbt hat, ist nun auch die Schuppe ihr Eigentum. Prompt verliebt sich Eishard nun in Erea.

Von all dem bekommen die Helden, bzw. Spieler natürlich nichts mit. Es sei denn, sie bleiben lange genug in der Stadt oder kommen irgendwann dorthin zurück. Dann kann der Spielleiter es einrichten, dass sie zufällig davon erfahren.

Mischen sich die Charaktere jedoch erwartungsgemäß in die Angelegenheit ein, so kann die Geschichte dennoch verschiedene Wendungen nehmen.

Finden sie Nadala vor Ablauf der drei Tage, glauben ihre Geschichte und bleiben beim ursprünglichen Plan, das Monstrum zu töten oder zu vertreiben, so bleibt Eishard in sie verliebt, und die Charaktere werden zur Hochzeit eingeladen, die kurz darauf Stattfinden soll.

Ist Undinia noch am Leben, wagt sie sich dennoch, aus Angst vor den Menschen, für viele Jahre nicht mehr ans Ufer des Sees.

Glauben die Charaktere Nadalas Geschichte jedoch nicht und präsentieren ihrer Familie die Beweise für das, was sich tatsächlich zugetragen hat, so sind Virie und Brimmel sehr erzürnt über das Verhalten ihrer Tochter.

Undinia erhält ihre Schuppe zurück, und prompt fühlt sich auch Eishard, der die ganze Zeit im Hause des Imkers bei seiner Nadala war, nicht mehr zu dieser hingezogen. Sein verzückter Blick wandert sofort zu Undinia.

Nadala verteidigt sich: *»Was hätte ich denn tun sollen. Diese Missgeburt wollte mir Eishard wegnehmen«*

»Das ist nicht wahr! Wir liebten uns bereits vorher! Und du warst es, die mir meine Schuppe und meinen Mann gestohlen hat!«, entgegnet Undinia.

Der Vater ruft enttäuscht: *»Dieses Fischweib mag ja eine Missgeburt sein, aber das gibt dir noch lange nicht das Recht, die Liebe zweier Menschen, äh, Wesen zu zerstören. Und den Willen eines Mannes so zu manipulieren, gehört sich erst recht nicht!«*

Seine Frau meint dazu allerdings: *»Öhm, nun ja...sicherlich.«*

Dann schleppen sie ihre Tochter, fast schon an den Ohren fort, um mit ihr Tacheles zu reden. Die Hochzeit zwischen Nadala und Eishard wird natürlich abgesagt.

Undinia fügt die Schuppe in die verletzte Stelle an ihrem Bein ein. Dann legt Eishard ihr seinen Mantel um und führt sie in die Stadt, um sie seinem Vater vorzustellen. Und einige Zeit später heiraten die beiden.

Kommen die Helden dabei auf die Ideen, Undinias Schuppe zu zerstören, um die Macht von Nadalas Liebestrank zu brechen, anstatt sie der Nixe zurückzugeben, entwickelt sich ein viertes Ende der Geschichte.

Vom Prinzip her ist es wie beim soeben beschriebenen, wenn Nadala und Undinia sich jedoch streiten, ruft Eishard plötzlich: *»Ach hört doch auf! Ich will keine von euch beiden. Denkt ihr wirklich,*

ein Mann von meinem Stand interessiert sich für solchen Pöbel, wie ihr es seid?«

»Aber du hast gesagt du liebst mich. Du hast mich geküsst«, behauptet Undinia darauf hin.

»Ach was. Ich habe dir lediglich aus alchemistischen Gründen nachgestellt.«

Setzen die Charaktere Eishard unter Druck, gibt er zu: *»Ich wollte nur an eine Schuppe der Nixe herankommen. Mein wahres Ziel ist eine ganz Andere. Die Gräfin höchst selbst. Sie ist von meinem Niveau. Sie ist unnahbar. Eine wahre Herausforderung. Denkt ihr, das Buch mit dem Zaubertrank lag zufällig bei uns in der Apotheke!«*

Daraufhin schauen sich Nadala und Undinia an und gehen dann gemeinsam fauchend und schreiend auf den jungen Mann los. Dieser wirft die Hände in die Luft und flieht Hals über Kopf.

Von da an werden die beiden Frauen Freundinnen. Nadala gibt die Arbeit in der Apotheke auf, und eine Hochzeit findet natürlich auch nicht statt.

Schätze

Im Laufe des Abenteuers lassen sich einige Schätze und wertvolle Artefakte finden, die hier zusammengefasst werden:

Name:	Schwanzschuppe einer Nixe
Beschreibung:	Leicht grünliche Schuppe von der Größe eines Gulden
Wirkung:	Alchemisten können sie für Zaubertränke verwenden und zahlen bis zu 5 Silbertaler dafür

Name:	Undinias Schatz
Beschreibung:	Eine alte, hölzerne Kiste mit folgendem Inhalt: <ul style="list-style-type: none">- Ein silberner Kamm an einer Kette- Ein zerbrochener Handspiegel<ul style="list-style-type: none">- 27 Kreuzer- 1 Silberling- Ein zerknittertes rotes Seidentuch<ul style="list-style-type: none">- Eine kleine, leere Glasphiole- Eine kleine gefüllte Glasphiole- Ein silbernes Besteckmesser- Ein Fisch aus gebranntem Ton
Wirkung:	Die gefüllte Glasphiole enthält einen Trank, der ein zufälliges, abgetrenntes Körperteil innerhalb eines Tages wieder nachwachsen lässt (unter enormen Schmerzen)

Personen

In diesem Kapitel sind noch einmal alle namentlich erwähnten Personen, Monstren und Tiere mit ihrer Rolle, ihrer Beschreibung und ihren regeltechnisch relevanten Merkmalen zusammengefasst.

Bei Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten, sind diese als grobe und relativ flexibel handhabbare Stichwort bei der *Persönlichkeit* mit aufgelistet. Um sie anzuwenden muss der Charakter einen Erfolgswurf für ein passendes Wissensgebiet bestehen. Je nach gewünschter »Mächtigkeit« des Ergebnisses, werden kleinere oder größere Modifikatoren auf den Wurf angerechnet.

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen, sind in Klammern Modifikatoren angegeben, die bei eigenen oder fremden Erfolgswürfen angerechnet werden. Bei Rüstungen wird die vordere Zahl bei Angriffen verwendet, gegen welche die Rüstung gut schützt (in der Regel Hieb- und Stichwaffen), und die hintere, wenn sie nur bedingt schützt (in der Regel Wuchtwaffen).

Name/Rolle:	Sire Borkwin, der ältere Abt im Tempel Dals (125%), strenger Asket (75%) und Chorsänger (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Dal dienen, Reinheit in Körper und Geist, nur ab und zu ein Schlückchen von »Dals Feuer«
Erscheinung:	Hager, blass, graues, kurz geschorenes Haar, Halbglatze, Kinnbärtchen, braune Augen, strenger Blick
Persönlichkeit:	Ernst, gläubig, streng aber gerecht, asketisch, kann Wunder des Lichts, des Weihens von Dingen, der Heilung, der Bannung von Untoten, Dämonen und Flüchen, des Feuers, der Buße und des Schutzkreises wirken
Ausrüstung:	Rote Robe mit goldenem Phönix, rote Stoffschuhe, rote Kappe, Dal-Amulett

Personen

Name/Rolle:	Brimmel (vor Nadalas Rettung), Nadalas Vater, ein aufgelöster Imker (100%), gutgläubiger Poet (75%) und Wirtshausgänger (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Nadala wiederfinden, seine Familie ernähren, einmal seine Gedichte veröffentlichen
Erscheinung:	Schlank, schwarzes, schulterlanges Haar, Spitzbart, grüne Augen, ständiges Hände ringen
Persönlichkeit:	Verzweifelt, aufgelöst, nervös, ehrlich
Ausrüstung:	Einfache, braune Jacke, beiges Hemd, dunkelgrüne Hose, breitkrempiger Hut
<hr/>	
Name/Rolle:	Brimmel (nach Nadalas Rettung), Nadalas Vater, ein reuevoller Imker (100%), gutgläubiger Poet (75%) und Wirtshausgänger (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Die Schande seiner Tochter wieder wett machen, seine Familie ernähren, einmal seine Gedichte veröffentlichen
Erscheinung:	Schlank, schwarzes, schulterlanges Haar, Spitzbart, grüne Augen
Persönlichkeit:	Reuevoll, beschämt über seiner Tochter, ehrlich
Ausrüstung:	Einfache, braune Jacke, beiges Hemd, dunkelgrüne Hose, breitkrempiger Hut
<hr/>	
Name/Rolle:	Eishard (vor Zerstörung der Schuppe), der Sohn des Apothekers (75%), heimlicher Drogenkoch (50%) und leidenschaftlicher Angler (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Undinias Geheimnis waren, Nadala heiraten und ihr ein gutes Leben bieten
Erscheinung:	Stattlicher Körper, blonder Pferdeschwanz, strahlende, blaue Augen, etwas verwirrter Blick
Persönlichkeit:	Freundlich, leicht verwirrt
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, schwarzer Mantel, schwarze Schnallenschuhe
<hr/>	
Name/Rolle:	Eishard (nach Zerstörung der Schuppe), der Sohn des Apothekers (75%), heimlicher Drogenkoch (50%) und leidenschaftlicher Angler (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Eine Frau von Adel, am besten die Gräfin selbst um den Finger wickeln, ein gutes adeliges Leben führen
Erscheinung:	Stattlicher Körper, blonder Pferdeschwanz, strahlende, blaue Augen, etwas zorniger Blick
Persönlichkeit:	Höflich, selbstverliebt, auf die Helden, Nadala und Undinia nicht gut zu sprechen
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, schwarzer Mantel, schwarze Schnallenschuhe

Name/Rolle:	Erea (vor Nadalas Rettung), die jugendliche Schwester Nadalas, eine Imkerin in Ausbildung (50%), Märchenliebhaberin (50%) und Festplatztänzerin (50%) aus dem adarischen Volk (75%)
Ziele:	Nadalas Geheimnis bewahren, eine gute Imkerin werden
Erscheinung:	Schlank, schwarzes, lockiges Haar, braune Augen, nervöser Blick
Persönlichkeit:	Loyal ihrer Schwester gegenüber, aber mehr aus Angst als aus Liebe, ansonsten ehrlich
Ausrüstung:	Blauer Kranz im Haar, einfaches, blaues Kleid, Lederschuhe

Name/Rolle:	Erea (nach Nadalas Rettung), die jugendliche Schwester Nadalas, eine Imkerin in Ausbildung (50%), Märchenliebhaberin (50%) und Festplatztänzerin (50%) aus dem adarischen Volk (75%)
Ziele:	Eine gute Imkerin werden
Erscheinung:	Schlank, schwarzes, lockiges Haar, braune Augen, in Nadalas Anwesenheit irgendwie Schadenfroh
Persönlichkeit:	Zumindest eine Zeit lang, Schadenfroh ihrer Schwester gegenüber, ehrlich
Ausrüstung:	Blauer Kranz im Haar, einfaches, blaues Kleid, Lederschuhe

Name/Rolle:	Gräfin Filarett von Seilenbruck, die arrogante Stadthalterin von Seilenbruck (125%), skrupellose Aristokratin (75%) und glamouröse Lebefrau (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)
Ziele:	Auch weiterhin ein Leben in Luxus führen, möglichst nichts mit dem Pöbel zu tun haben
Erscheinung:	Blondgelocktes Haar unter Perlennetz aufgetupiert, vornehme Blässe, hochnäsiges Lächeln
Persönlichkeit:	Arrogant, hochnäsiger, schlechte Verliererin
Ausrüstung:	Golddurchwirktes Brokatkleid, goldene Schuhe, Perlenkette, Perlenringe, wertvoller Dolch im Strumpfband, Amulett gegen magische Kontrolle

Name/Rolle:	Mader, der humorlose Wirt des »Gasthauses zum goldenen Kelch« (100%), knallharter Geschäftsmann (75%) und Regierungskritiker (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Geld verdienen, den Ruf des Hauses aufrecht halten
Erscheinung:	Aufrechter Gang, braunes, kurzes Haar, braune Augen, gerümpfte Nase, kritisierender Blick
Persönlichkeit:	Kritisch, dennoch gläubig, humorlos, klug, wirtschaftlich, ehrlich
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Kniebundhose, schwarze Weste, schwarze Schnallenschuhe, Wischlappen, Geldbeutel

Personen

Name/Rolle:	Nadala, eine junge Apothekersgehilfin (75%), selbstverliebte Lebefrau (50%) und Kosmetik- und Modeliebhaberin (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Immer schöner werden, ein gutes Leben führen, Eishard für sich gewinnen
Erscheinung:	Groß, schlank und sehr hübsch, schwarzes, lockiges Haar, smaragdgrüne Augen, arroganter Blick
Persönlichkeit:	Selbstverliebt, hält sich für die Schönste, kann nicht vertragen, wenn sie abgelehnt wird
Ausrüstung:	Seidene Bänder im Haar, rotes, recht edles Kleid, Lederschuhe

Name/Rolle:	Rodwig, der grimmige Hauptmann der Stadtwache (100%), trunksüchtiger Spieler (75%) und erfolgloser Schürzenjäger (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Die nächsten Karten dreschen, bei einem guten Schluck, das Gesetz nach dem Willen der Gräfin auslegen, um im Amt zu bleiben
Erscheinung:	Etwas dicklich, schwarzes, fettiges Haar, graue Augen, unrasiert, Alkoholfahne
Persönlichkeit:	Grimmig, trunksüchtig, spielsüchtig, skrupellos, erpressbar (durch die Gräfin, die seine Laster kennt)
Ausrüstung:	Gelbes Hemd, Hose mit einem schwarzen und einem gelben Bein, Schärpe mit dem Stadtwappen, schwarz-gelbe Brigantine (–50%/–25%), schwarze Stiefel, schwarzes Barett, Schwert und Buckler (–25%)

Name/Rolle:	Meister Seebold, ein vornehmer Apotheker (100%), alleinerziehender Vater (75%) und Kunstliebhaber (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Seinen Sohn gut ausbilden und eines Tages das Geschäft übergeben
Erscheinung:	Kleinere Statur, blondes kurz geschorenes Haar, Schnurrbart, strahlende, blaue Augen
Persönlichkeit:	Freundlich, höflich, ehrlich
Ausrüstung:	Weißes Hemd, schwarze Hose, schwarzer Mantel, schwarzes Barett, schwarze Schnallenschuhe

Name/Rolle:	Undinia, eine junge Nixe, Unterwasserjägerin (100%), liebeliche Sängerin (75%) und neugierige Naturliebhaberin (50%) aus dem seilenbrucker See (100%)
Ziele:	Ihre Schuppe wiederzuerlangen, mit Eishard zusammen sein, die Welt an Land kennenzulernen
Erscheinung:	Weißes, leicht grünliches, langes Haar, helle, leicht grünliche Haut, hübsch, hellblaue Augen (bei Wut gelb), im Wasser schuppiger Fischeschwanz, an Land menschliche Beine
Persönlichkeit:	Neugierig, ehrlich, verliebt in Eishard, kann Luft und Wasser atmen, zwischen Wasser- und Landgestalt wechseln, durch magischen Schrei Angreifer in Schlaf versetzen, durch Gesang betören, selbst schnell heilen
Ausrüstung:	Holzkamm, einfaches Stoffkleid und Holzschuhe (von einer Badenden gestohlen und versteckt)

Name/Rolle:	Virie (vor Nadas Rettung), Nadas Mutter, eine wütende Hausfrau und Mutter (100%), Imkerin (75%) und Festplatztänzerin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Nadala wiederfinden, den Schuldigen bestrafen, ihre Töchter gut verheiraten
Erscheinung:	Etwas mollig, schwarzes, geflochtenes Haar, braune Augen, grimmiger Blick
Persönlichkeit:	Verzweifelt, wütend, ehrlich
Ausrüstung:	Weißer Haube, einfaches, blaues Kleid und weiße Schürze, Holzschuhe

Name/Rolle:	Virie (nach Nadas Rettung), Nadas Mutter, eine wütende Hausfrau und Mutter (100%), Imkerin (75%) und Festplatztänzerin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
Ziele:	Nadala strenger erziehen, ihre Töchter gut verheiraten
Erscheinung:	Etwas mollig, schwarzes, geflochtenes Haar, braune Augen, grimmiger Blick
Persönlichkeit:	Wütend auf ihre Tochter, und strenger zur ihr, denn je, ehrlich
Ausrüstung:	Weißer Haube, einfaches, blaues Kleid und weiße Schürze, Holzschuhe

In den folgenden Tabellen können spontan erfundenen Nicht-spielercharakteren Namen zugeordnet werden, die zu Beginn noch nicht bekannt waren, und die im späteren Verlauf noch einmal auftauchen könnten.

Personen

Sonstige Personen, männlich

Name/Rolle: Basedur,

Name/Rolle: Rugart,

Name/Rolle: Assbart,

Name/Rolle: Toliur,

Sonstige Personen, weiblich

Name/Rolle: Alba,

Name/Rolle: Brina,

Name/Rolle: Seride,

Name/Rolle: Melli,
