

# 1W20 Begegnungen auf dem Meeresgrund

1. Auf einem von Schlick und Seetang bedeckten, schroffen Felsen wächst ein korallenbesetzter Turm in die Höhe, in dessen Spitze ein trübes Licht leuchtet, ein Leuchtturm unter dem Meer. Riesige Krabben und Schwertwale scheinen ihn zu bewachen.

2. Ein versteinert aussehendes Wrack liegt in einer Spalte vor euch. Es ist in mehrere Teile zerbochen, die von seltsamen grauweißen Wurzeln und Schlingpflanzen umklammert werden. Das Schiff muss riesig gewesen sein.

3. Ein enormer Schwarm kleiner Fische bewegt sich langsam voran. Interessanterweise ergreifen Raubfische die Flucht, wenn sie in seinen Weg geraten und aus der Nähe kann man auch gut erkennen, warum: Jeder einzelne der kleinen Fische ist in einem fortgeschrittenen Verwesungsvorgang, einige von Ihnen bestehen nur noch aus blass schimmernden Gräten. Der Hunger des Schwarms ist jedoch ungebrochen...

4. Ein Einsiedlerkrebs (oder Oktopus) hat einen über und über mit unbekanntenen Runen beschnitzten Schädel (nicht unbedingt humanoid) als zeitweilige Behausung auserkoren, weshalb dieser zunächst von selbst auf dem Meeresboden herumzukriechen scheint. Entscheidet die Gruppe sich, den Schädel zu behalten, beginnt der sensibelste Charakter bald, eine Stimme zu hören: „Bring mich zu meinem Schiff und du sollst reich belohnt werden“.

5. Auf den Karten der See-Elfen wird dieses dunkle, zerklüftete Tal „das Reich der grauen Meerhexe“ genannt, gefolgt von der Warnung „Nehmt euch in acht vor den Muränenwächtern“. Die Frage ist, ob die Charaktere eine solche Karte besitzen.

6. Der Kelpwald vor euch erscheint riesig und undurchdringlich. Doch darüber ist das Jagdgebiet der Meerdrachen und ihn zu umgehen könnte Tage kosten.

7. Ein vor Leben in allen Farben des Regenbogens nur so wimmelndes Korallenriff inmitten einer augenscheinlich öden Wüste aus Sand. Als die Beobachter diese Absonderlichkeit passieren, fällt bei einem gelungenen Check auf Wahrnehmung

auf, dass das kleine Riff streng eine perfekte Kreisform einhält und nicht einen Fingerbreit über diese Beschränkung hinaus wächst.

8. Am Eingang einer Schlucht finden sich die zerbrochenen Teile einer menschenähnlichen Statue. Folgen die Charaktere der Schlucht (obwohl diese nicht in ihrer Richtung liegt) öffnet sie sich schließlich in ein unterseeisches Tal voller Steinpyramiden, Ziggurats und Säulenbauten.

9. Die Karawane eines Meervolks kreuzt den Weg. Ihre von Kleinwalen gezogenen Waren werden von hunderten Leucht- und Putzerfischen umgeben.

10. Vor euch liegt ein unwirtliches Gebiet unterseeischer Vulkanschlote und -spalten, aus denen schwärzlicher oder weißer Rauch quillt. Angeblich soll der eine oder andere Feuerelementar in ihnen gefangen sein. Man kann mit einiger Ortskenntnis zwischen den Schloten hindurchnavigieren ohne gekocht zu werden, doch das warme Wasser ist trübe und bietet ideale Bedingungen für Hinterhalte oder Verstecke.

11. Zwischen den Trümmern eines zerschellten Wracks können die Charaktere eine große, metallene Kiste finden, die äußerst sorgfältig versiegelt und ggf. mit Fallen und Zaubern gesichert wurde. Möglicherweise handelt es sich um ein Gefängnis, einen Behälter für ein Artefakt, einen Sarkophag oder eine Schatztruhe. Angebliche Wächterwesen werden zu verhindern suchen, dass der Behälter geöffnet wird, indem sie zunächst die Charaktere eindringlich warnen. Gleichzeitig greift etwas aus dem Innern der Kiste nach dem Verstand des beeindruckbarsten Charakters um ihn für seine Ziele einzuspannen.

12. Eine Meerjungfrau verliebt sich unsterblich in den charismatischsten oder stattlichsten der Charaktere (Geschlechterrollen frei austauschbar, der SC sollte ein Mensch sein). Leider ist ihr Stamm auf Menschen gar nicht gut zu sprechen, man hält sie für wilde, seelenlose Bestien. Indem er dieses Vorurteil bedient, kann der betroffene Charakter die heiße Zuneigung der schönen Nixe schnell abkühlen lassen, sodass ihr Kummer nicht zu groß wird und sie keine drastischen Maßnahmen ergreift.

13. Ein großes Feld bestehend aus Abermillionen ebenso bunter wie leerer Gehäuse von verschiedenstem Seegetier, von winzigen Muscheln bis einem, der vielleicht zu einem legendären Riesenammoniten gehören könnte. Alles ist sehr still bis auf das Klirren der leblosen Überbleibsel in der Strömung.

14. In einem unterseeischen Höhlensystem, dessen Kammern zum Teil über Wasser liegen, künden uralte Bildnisse und Artefakte von einer Zeit, als dieser Meeresboden eine Savanne war, die von einem unbekanntem Volk bewohnt wurde. Doch warum meiden die meisten Meeresbewohner diese Höhlen um jeden Preis?

15. Das zweifache Glitzern der diamantenen Augen hat Euch nicht getrogen, im Abgrund vor Euch liegt der hölzerne Medusakopf der Gallionsfigur des gleichnamigen Schiffes. Das Wrack, in dem sich angeblich das *Schwert des Feuers* befindet, ist in mehrere Teile zerbrochen. Ob es der Fluch, der auf dem Seelenverkäufer liegt, wohl auch ist?

16. Die Lichtsteine kommen gegen die Pechschwärze des tiefsten Grabens der Achten See kaum an, trotzdem ist das fahle Anlitz des Kolosses nun nicht mehr zu übersehen. Die Ketten um seinen Bronzekörper sind überwuchert von purpurnen Muscheln, deren weiße Tentakeln gierig nicht nur nach allerlei Getier, sondern auch nach euch zu greifen scheinen. Die leblosen Steinaugen des Kolosses blicken euch stumm an, als ihr euch langsam nähert....

17. Nachdem ihr das Feld der heißen Quellen überwunden habt, kommt ihr an eine Senke, in deren gefrorenen Boden sich das glutrote Licht spiegelt, welches aus dem Tor am anderen Ende der Senke schimmert. Wie in dem alten Folianten der blauen Zauberin gewarnt wurde, wird es von einem schwarzen Oktopus bewacht, dessen gleißend leuchtende Augen jeder eurer Bewegungen folgen. Wird es euch ebenso gehen wie den Abenteurern vor euch, deren Knochen seit Äonen um das Tor aufgetürmt werden?

18. Ein völlig von Korallen, Polypen und Seeanemonen überwuchertes Gebäude mit vielen Terrassen und einer eingebrochenen Kuppel ragt vor den Charakteren auf. Der Eingang ist dem Maul eines riesigen Hais nachgebildet. Falls sie einen Einheimischen fragen können, nennt dieser den Ort den „Tempel des Abtrünnigen“ (ggf. passenden Meeresherrn oder anderes Wesen einsetzen). Bei einer 1 bis 2 auf W6 erklingt bei der Nennung des Namens ein klagender, scheinbar vielstimmiger Ruf aus dem Tempel.

19. Komplexe Strudel, Strömungen und Wirbel bilden eine Art unterseeischen Irrgarten, dem man nur mit der Orientierung an Unterwasserpflanzen, Felsformationen und dem Licht von der Oberfläche entkommen kann. Der

Irrgarten wurde von einem perfiden Unterwasserkannibalen angelegt, um Beute zu fangen.

20. Eine große metallene Kugel mit Bullaugen liegt auf Grund. Von zwei großen Blendlaternen wird magisches Licht abgestrahlt. Innen sind vier leblose Gnomfrauen zu sehen. Sind sie noch zu retten oder haben sie bereits den kalten Tod gefunden?

Autoren: Daicorion, Moonmoth, Pixellance, Tegres