

Spieglein, Spieglein Spieglein

Janik hat ein Problem: Der junge Nachtalf hat sich in die schöne Shiris verliebt. Diese erwidert seine Gefühle jedoch nicht - denn als Lichtalfin hat sie keine.

Doch er glaubt, eine Lösung gefunden zu haben: Eine Flusstochter, welche den Fluss *Skeidar* bei *Aestirith* bewohnt, besitzt einen Spiegel - einen verzauberten, sprechenden Spiegel. Dieser ist nicht nur in der Lage, eine Frau mit jedem Tag, den sie regelmäßig in diesen Spiegel blickt immer schöner werden zu lassen, nein: Er beschreibt ihr auch jedesmal im kleinsten Detail, wie schön sie ist. Kurzum: Dieser Spiegel ist der fähigste Schleimer der zwei Kontinente.

Und eben jenen Spiegel hat Janik gestohlen: Denn wenn dieser Spiegel irgendwie zu seiner Angebeteten durchdringt und sei es nur, dass sie sich geschmeichelt fühlt oder Eitelkeit entwickelt, würde sie beginnen, sich in eine Nachtalfin zu verwandeln. Und dann wäre auch die Entwicklung erster Gefühle nicht mehr weit...

Die Flusstochter - Shannith mit Namen - reagiert nicht besonders gelassen auf den Verlust des Spiegels. Innerhalb kürzester Zeit ist der *Skeidar* gefroren... mitten im Sommer. Und diejenigen, die an zugänglichen Stellen von dem Fluss trinken, weisen seltsame Symptome auf: Sie werden müde und schwach, ihre Sinne trüben sich. Nach einigen Tagen folgen die Kranken einem ungewöhnlich starken Ruf und gehen in den Fluss, wo sie ertrinken. Shannith hofft auf diese Weise den Dieb des Spiegels in den Fluss locken zu können, um ihr geliebtes magisches Artefakt zurückzubekommen.

Die Helden ins Spiel bringen

Hier bietet es sich natürlich an, wenn die Helden allesamt aus *Aestirith* oder der näheren Umgebung stammen. Eine Verbindung zum Hauptteil des Epos entsteht dann ganz von alleine, wenn die ersten Menschen entsprechende Symptome des Fluches zeigen, oder gar in den Fluss gegangen sind.

Es darf angenommen werden, dass die Helden nach der Ursache des Übels suchen. Dieses liegt der Logik nach Flussaufwärts.

Wichtige Punkte

Abgesehen davon, dass natürlich das persönliche Umfeld der Helden eng mit in den Epos einbezogen werden muss (Freunde / Verwandte könnten dem Gift des Flusses zum Opfer fallen. Persönliche Feinde der Helden könnten mit Shannith zusammenarbeiten) können folgende Haltestellen nach Belieben eingebaut werden, je nachdem wie Du den Epos angehen möchtest, in welche Richtung Deine Helden vorgehen und natürlich auch wie lang der Epos insgesamt sein soll.

SHANNITHS TOTE WÄCHTER

Sollten die Helden zu nahe an Shanniths Quelle kommen, treffen sie früher oder später auf ihre "Garde". Jedes Lebewesen, welches durch den Fluch in den Fluss gegangen ist und sein Leben verloren hat, wird vom Geist der Flusstochter erfasst. Darum kann Shannith über ihren Markt *Untergebene* entsprechende Waldtiere und Menschen mit der zusätzlichen Klasse *untot* ins Spiel bringen. Ihr *Militär* besteht natürlich auch aus eben solchen.

DER HIRSCH

Bei ihren Nachforschungen in der Wildnis können die Helden auf den Wächter der Wälder um *Aestirith* treffen: *Artis* erscheint in Gestalt eines Hirsches und hat leider ebenfalls von dem vergifteten Wasser getrunken. Er ist ein durchaus mächtigeres Wesen als gewöhnliche Sterbliche, dennoch ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch er ins Wasser geht und zu einem von Shanniths toten Wächtern wird. Und der halbgöttliche Hirsch ist ein wirk-

lich unangenehmer Gegner im Kampf.

Wenn die Helden den vergifteten Hirsch finden, kann er ihnen von der Existenz des Zauberspiegels und seinem Raub berichten.

DAS HEILMITTEL

Die Suche nach einem Heilmittel bietet sich bereits an, wenn die ersten Menschen erkranken. Spätestens wenn die Helden *Artis* getroffen haben, wissen sie, dass es drängt. Wie Du die Suche nach dem Heilmittel gestaltest, hängt von Dir und Deinen Helden ab. Eine Möglichkeit wäre, nach einer anderen Flusstochter zu suchen - da diese über die gleiche Magie verfügt, kennt sie auch den Fluch. Ob sie auch ein Heilmittel besitzt, oder ob dessen Beschaffung eine weitere Queste für die Helden bedeutet, steht natürlich auf einem anderen Blatt...

JANIK UND SHIRIS

Die Helden könnten nach *Artis* Auskünften auch versuchen, den Dieb des Spiegels ausfindig zu machen. Durch Nachfragen in einigen kleineren Dörfern der Umgebung lässt sich eine kleine Nachtalfensiedlung aus Baumhäusern im Wald ausfindig machen, in welcher Janik lebt. Shiris ist derweil in einem Lichtalfen-Außenposten weiter nördlich im Gebirge zu finden.

Es bleibt den Helden überlassen, ob sie Janik den Spiegel abnehmen und versuchen die Flusstochter zu besänftigen, oder ob sie das Problem mit dem Fluch anders lösen und eventuell sogar Janik bei der Ausführung seines Plans unterstützen, Shiris in eine Nachtalfin zu verwandeln. So viel sei verraten: Janiks Plan ist gut und funktioniert, aber den Spiegel an den Lichtalfen vorbei zu Shiris zu bringen, ist ein schwieriges Unterfangen.