



FAIPRODUKT

**STILL RUHT
DER SEE**

IMPRESSUM

Autor

Sir Gawain

Lektorat

Daswadan

Layout, Satz & Gestaltung

Sir Gawain

Coverbild

Marcin M. (iampagan)

Version 2.20

Mit Dank an Joe
und die Macher des ???-Hörspiels „Schrecken aus der Tiefe“,
dessen Inhalt mich zu diesem Abenteuer inspiriert hat.

Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventurien und Dere als auch ihre Logos
sind eingetragene Marken von Significant GbR.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis und im Rahmen der Nutzungsbedingungen für das DSA-Fanpaket und das DSA-Kartenpaket verwendet.

Das Urheberrecht weiterer Illustrationen und einiger Textstellen liegt bei anderen Autoren, die sie unter eine Creative-Commons-Lizenz gestellt und damit eine Nachnutzung in dieser Veröffentlichung ermöglicht haben. Die einzelnen Autoren sind – sofern nötig – gemeinsam mit den entsprechenden Lizenzen auf Seite 19 genannt.

Für alle übrigen Inhalte dieses Werks gilt:

Copyright © 2018 by Sir Gawain.

Der Nachdruck, die Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes auch auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg ist unter der folgenden Lizenz erlaubt:

Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0



Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	4
Monstermanie.....	6
Spurensuche.....	10
Finale.....	12
Anhang.....	14

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße!

Dieses Abenteurerszenario entstand im Rahmen der Aktion „Schreib meinen Song (Oder leite das Ergebnis!)“ des DSA-Forums. Szenario bedeutet, dass das Abenteuer in den meisten Passagen nur rudimentär ausgearbeitet ist und der Meister noch Einiges an eigener Arbeit hineinstecken muss, um es reibungslos spielbar zu machen. Ich werde versuchen, das Szenario in künftigen Versionen immer weiter auszubauen, bis es schließlich ein eigenständiges Kurzabenteuer ist, doch bis dahin wird mit Sicherheit noch viel Wasser den Svellt hinunterfließen ...

Still ruht der See ist bisher für die 4. Regeledition von DSA geschrieben, aber möglicherweise wird in zukünftigen Versionen des Abenteurers auch auf die 5. Regeledition eingegangen. Bei einer Gruppengröße von drei bis vier Helden sollte das Ganze in sechs bis acht Stunden spielbar sein (Achtung! Angabe ohne Gewähr, weil des Szenario noch nicht testgespielt wurde). Die Angaben zu Talentproben sind jeweils Vorschläge und können natürlich auf die einzelnen Helden und das Können der Gruppe als Ganzes zugeschnitten werden. Gleiches gilt für eventuelle Probenzuschläge oder -erleichterungen.

Die wichtigsten Informationen zu den Handlungsorten und beteiligten Personen finden sich meist hier im Abenteuer. In einigen Fällen wird auf weiterführende Angaben in offiziellen DSA4-Publikationen verwiesen. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet.

Aventurischer Bote: AB

Hallen arkaner Macht: HaM

Reich des roten Mondes: RdrM

Stätten okkulten Geheimnisse: SoG

Kennzeichnungen:

-  Ein bei Personen vorangestelltes Boronrad signalisiert, dass sie bereits zu Abenteuerbeginn verstorben sind.
-  Meisterpersonen mit einem Springer-Symbol sind offiziellen DSA-Publikationen entnommen und können deshalb später in anderem offiziellen Material auftauchen. Sofern ihr Schicksal in die Hände der Helden gelegt wird, kann es passieren, dass die Personen in der offiziellen DSA-Spielwelt anders agieren oder sich anders entwickeln.
-  Meisterpersonen mit einem Bauer-Symbol spielen zwar in diesem Abenteuer eine Rolle, der Meister kann sie aber nach seinem Belieben verwenden, denn sie werden im offiziellen Aventurien keine Rolle spielen.
-  Das Symbol eines aufgeschlagenen Buches verweist auf ein Handout aus dem Anhang.
-  In Abschnitten, die von einer schwarzen Maske bekrönt sind, finden sich Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter dienen sollen.
-  Abschnitte, denen dieses Symbol vorangestellt ist, machen Vorschläge, um den Helden die entsprechende Szene zu erleichtern.
-  Abschnitte, denen dieses Symbol vorangestellt ist, machen Vorschläge, um den Helden die entsprechende Szene zu erschweren.



STILL RUHT DER SEE

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem Monster und einem verschollenen Schatz

Genre: Detektivabenteuer, Schatzsuche

Voraussetzungen: Spaß an Rätseln

Ort: Lowangen und Fichtwasser

Zeit: Frühjahr/Sommer/Herbst 1030 BF

Komplexität (Spieler/SL): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren

Anforderungen: Gesellschaftliche Interaktion, detektivischer Spürsinn

Gesellschaftstalente ◆◆◆◆

Kampf ◆◆◆◆

Körperliche Talente ◆◆◆◆

Naturtalente ◆◆◆◆

HINTERGRUND

Was bisher geschah ...

Vor zwölf Jahren

Das Diebestrio Alf,  Tiro und  Elko überfiel auf der Straße zwischen Trallop und Nordhag den Händler Tobor Lichtengrund und machte dabei unerwartet reiche Beute, weil das Opfer nicht nur teure Waren mit sich führte, sondern auch eine prall gefüllte Schmuckschattulle (Tobor war nicht nur als Händler unterwegs, sondern auch, um in Nordhag zum ersten Mal seine Verlobte zu treffen und ihr sein Brautgeschenk im Wert von rund 500 Dukaten zu übergeben). Ob dieses glücklichen Zufalls beschlossen Alf, Tiro und Elko, schnellstmöglich das Weite zu suchen und gen Westen ins Svellmland zu türmen.

Tobor aber wollte seine Juwelen natürlich wiederhaben, und so informierte er nicht nur die Obrigkeit in Nordhag von dem Diebstahl, sondern setzte auch die stattliche Summe von 100 Dukaten als Kopfgeld auf die Diebe aus. Dies sorgte dafür, dass sich drei Kopfgeldjäger auf die Spur des Trios setzten. Bei Lowangen hatten sie die Gauner fast eingeholt. Diese versuchten verzweifelt und kopflos, vor ihren Häschern über den nördlich von Lowangen gelegenen Fichtwassersee zu flüchten, indem sie nachts ein dort am Ufer liegendes Ruderboot stahlen und davonruderten. Boote hinterlassen keine Spuren, dachten sich die Halunken. Dummerweise lag das Boot aus gutem Grund am Ufer: Es war leck. Noch ehe die drei (im Übrigen alle des Schwimmens nicht mächtig) dies bemerkten, waren sie aber schon weit auf

den See hinausgerudert und drohten nun, zu sinken und dabei jämmerlich zu ertrinken. Es dünkte ihnen deshalb wie ein Geschenk Aves', als im Morgengrauen ein Fischerboot in Sicht kam. An Bord war aber nicht nur die Fischerin, sondern waren auch die drei Kopfgeldjäger, die Alf, Tiro und Elko in einem Kampf überwältigen konnten. Tiro und einer der Kopfgeldjäger starben dabei.

Alf und Elko wurden nach Weiden zurückgebracht und dort zu Gefängnisstrafen verurteilt. Elko verstarb vor zwei Jahren in der



Kerkerhaft, vermutlich an Tollwut nach einem Rattenbiss. Alf wird in etwa drei Monden seine Strafe verbüßt haben. Die wertvolle Beute der Gauner wurde jedoch niemals sichergestellt. Sie selbst behaupteten, die Kopfgeldjäger hätten sie ihnen abgenommen, während diese hingegen angaben, dass sie die drei Diebe ohne ihre Beute im Boot aufgefunden hätten. Der See und sein Ufer wurden zwar nach dem Schmuck abgesehen, aber vergebens.

Vor etwa drei Jahren

Wohl wissend, dass die Krankheit ihn bald dahinraffen würde, begann Elko damit, seiner Tochter Hennia codierte Briefe zu schreiben, um ihr mitzuteilen, wo er und seine beiden Diebeskumpanen die Beute einst versteckt hatten. Die „Gefängniszensur“ konnte mit den für sie wirren Schreiben nichts anfangen und schob ihren Inhalt auf den zeitweise schon stark beeinträchtigten Geisteszustand Elkos.

Nicht alle Briefe fanden tatsächlich den Weg zu Hennia und ihrer Mutter Linje, die gemeinsam mit Linjes Bruder  Kolve in Nordhag wohnten. Linje wollte nicht, dass Hennia an ihren Vater erinnert würde, und fing sämtliche Briefe ihres Mannes ab. Allerdings vernichtete sie die Schreiben nicht, sondern sammelte sie fein säuberlich in ihrer Kleiderkiste. Dort wurden sie eines Tages von Kolve gefunden. Er ahnte, dass sie versteckte Hinweise auf die Diebesbeute enthalten könnten und schaffte es allmählich, der nichtsahnenden Hennia durch geschickte Fragen und Tricks einen Teil des Codes zu entlocken, ohne dass sie auch nur die geringste Ahnung von den wahren Absichten ihres Onkels hatte.

Vor etwa sechs Monden war sich Kolve dann sicher, dass die Beute irgendwo im Fichtwassersee zu finden sein müsste. Wollte er sie

... und noch geschehen wird

Das vorliegende Abenteuer spielt im Frühjahr, Sommer oder Herbst des Jahres 1030 BF in Lowangen, der Metropole des von Orks besetzten Svelltlandes, und ihrem näheren Umfeld. Die Geschehnisse in diesem Abenteuer umfassen etwa sieben Tage. Als ein Angler auf dem Fichtwassersee beim Angeln über Bord geht, verbreitet sich die Geschichte wie ein Lauffeuer erst im Lowanger Umland und schnell auch im ganzen Svelltland. Schon bald macht das Gerücht von einem Seemonster die Runde,

aufspüren und bergen, musste er sich sputen, denn Alf, der letzte überlebende Dieb, würde in etwa einem Jahr aus dem Gefängnis entlassen werden und dann sicher selbst die Juwelen holen wollen. Weil Kolve jedoch Angst vor großen Wasserflächen hat, kann er nicht selbst danach suchen, und er engagierte seine Bekannte  Mandlin Stiewick, eine Glücksritzerin, dies für ihn zu tun. Aber er misstraute ihr, und um sie nicht aus den Augen zu lassen, überzeugte er seine Schwester davon, dass im Svelltland wegen des Sternenregens gutes Geld zu verdienen sei und sie in Lowangen ihr Glück versuchen sollten. Er ließ sich als Holzfäller in Fichtwasser, einem Weiler am Seeufer, nieder, während Linje und Hennia in Lowangen Anstellungen als Köchin und Dienstmädchen fanden.

Der Sternenregen

Am 18. Efferd 1029 BF gab es eine blutrote Mondfinsternis, die in ganz Aventurien sichtbar war. Im Svelltland konnte in dieser Zeit über mehrere Nächte hinweg ein Sternenregen beobachtet werden, bei dem tausende Sternschnuppen auf das Svellttal niedergingen. Seitdem ist in der Region ein regelrechter Goldrausch ausgebrochen, um die niedergegangenen „Sterne“ zu bergen. Dabei werden seither Klumpen der wertvollen Metalle Arkanium, Cupritan, Gold, Illuminium, Meteoreisen, Mondsilber und Silber gefunden.

Weitere Informationen zum Sternenregen finden sich in **RdrM**, S. 20–21 sowie in **AB** Nr. 180, S. 10 und **AB** Nr. 120, S. 11.

Noch während Kolve und Mandlin darüber nachdenken, wie sie für die Dauer der Suche die permanente Anwesenheit eines fremden Bootes auf dem See erklären könnten, kommt ihnen der Zufall zur Hilfe ...

das versucht, Menschen in die Tiefe zu ziehen. Recht schnell finden sich zahlreiche Monsterjäger und Schaulustige am Fichtwassersee ein, die dem vorgeblichen Seemonster zu Leibe rücken wollen. Sie befahren das Gewässer mit allem, was einigermaßen tauglich ist, und so haben Kolve und Mandlin leichtes Spiel, im Gewimmel der vielen fremden Boote und Flöße ihrer ganz eigene Jagd nachzugehen.

In die ausbrechende Monstermanie werden auch die Helden verwickelt, sei es, weil sie nicht an ein Ungeheuer glauben und von sich aus Nachforschungen anstellen oder weil sie von der örtlichen Fischerin um Aufklärung der Sache gebeten werden. So können sie den beiden heimlichen Schatzsuchern auf die Spur und in die Quere kommen ...

Der vorgesehene Abenteuerverlauf ist auf unerfahrene Charaktere zugeschnitten und deshalb eher geradlinig, er kann aber durch leichte Veränderungen an eine etwas erfahrenere Heldengruppe angepasst werden. Zum einen gibt es bei manchen Szenen Hinweise darauf, wie sie schwieriger gestaltet werden können, zum anderen gibt es einen optionalen Abschnitt, der es ermöglicht, das Abenteuer etwas komplexer und damit herausfordernder zu gestalten.

Auswahl der Helden

„Still ruht der See“ ist als Abenteuer für unerfahrene Einsteigerhelden konzipiert, in dem fast alle Charaktertypen denkbar sind. Lediglich Orks und offen auftretende Orkfreunde sind weniger geeignet, da sie in Lowangen und seiner engeren Umgebung einen sehr schweren Stand haben und nur ungern gesehen sind. Speziell die Einwohner Lowangens würden ihnen mit Ablehnung bis hin zu offenem Hass begegnen, was damit auch auf die übrigen Charaktere der Heldengruppe zuträfe, denn sie gälten dann automatisch als Freunde und Kumpanen eines verruchten Schwarzpelzes. Ansonsten ist eine an Talenten breit aufgestellte Heldengruppe nicht verkehrt. Es können sowohl Wildnistanalente für die Szenen in Fichtwasser und am/auf dem Fichtwassersee als auch Gesellschafts- und

Trotzdem, dieses Szenario – ganz gleich wie kompliziert der Meister den Plotverlauf auch gestaltet – wird bei gestandenen aventurischen Helden wohl eher für ein müdes Gähnen als für euphorische Begeisterung sorgen, denn die Idee dahinter ist eher simpel. Es gibt keine Dämonen zu bekämpfen, und auch einen mächtigen, durch und durch bösen Schwarzmagier als Grund allen Übels sucht man hier vergebens.

Es ist durchaus möglich, das Abenteuer zeitlich zu versetzen. Wenn es vor dem 18. Efferd 1029 BF gespielt werden soll, ist zu bedenken, dass es noch nicht zum Sternenregen gekommen ist. Kolve musste sich also eine andere Idee einfallen lassen, um seine Schwester Linje davon zu überzeugen, mit ihm und ihrer Tochter nach Fichtwasser/Lowangen zu gehen.

Wissenstalente für mögliche Szenen in Lowangen vonnöten sein. Der Gruppe sollten mindestens zwei Helden angehören, die sich ihrer Haut mit Waffen zu erwehren wissen, wenn der Meister es zur Konfrontation mit den Antagonisten und/oder dem „Seemonster“ kommen lässt. Geweihte und Magier lassen sich in dieses Abenteuer problemlos integrieren, sind aber für einen erfolgreichen Abschluss nicht nötig.



Wann immer im Svellland von Schwarzpelzen gesprochen wird, sind damit Orks mit ihrem dunklen Fell gemeint.

MONSTERMANIE

Der Einstieg

Das Abenteuer geht davon aus, dass sich die Helden eines Tages am Fichtwassersee aufhalten. Grundsätzlich bietet sich natürlich immer ein individuell auf die Heldengruppe zugeschnittener Einstieg an, falls aber auch eine weniger spezifische Idee ausreicht, kann eine der beiden folgende Möglichkeiten gewählt werden:

■ Die Helden kennen sich in der Gegend um Lowangen aus und wissen, dass das Ufer des

Sees inmitten eines beschaulichen Fichtenwaldes ein wunderbarer Platz für ein Picknick ist. Das Seeufer ist oft Ziel eines Tagesausflugs der gut situierten Bürgerschaft Lowangens (also eine Art aventurischer Mikrotourismus ☺).

■ Die Helden kommen von Norden nach Lowangen und schaffen es nicht mehr rechtzeitig vor Toresschluss in die Stadt. Bevor sie „auf dem Präsentierteller“ auf der Straße

übernachten, teilt ihnen ein Leidensgenosse mit, dass man sehr gut am Ufer des Fichtwassersees keine zwei Meilen nördlich der Stadt

campieren könnte; dessen Wasser wäre auch viel besser als das des Svellts.

Ein fetter Fang

Als sich die Helden am Ufer des Fichtwassersees aufhalten, beobachten sie einen Angler, dem Firun offensichtlich wohlgesonnen war und einen großen Fang beschert hat. Der Fisch scheint aber ein wahres Monster zu sein, denn es reißt den Angler über Bord. Der schreit panisch um Hilfe (immer diese Nichtschwimmer ☺), welche die Helden hoffentlich leisten. Dazu sind gelungene Proben auf *Boote fahren* und/oder *Schwimmen* sowie *Körperkraft*-Proben nötig. Sollten sich die Helden wenig heldenhaft zeigen und keine Hilfe leisten oder sie beim Helfen zu scheitern drohen, werden zwei Anwohner Fichtwassers dem armen Kerl beispringen oder die Helden unterstützen.

Schnell macht das Gerücht vom Riesenmonster im Fichtwassersee die Runde. Das Ereignis erregt derart großes Aufsehen, dass sogar die Lowanger Lanze mit Bild (!) davon berichtet.

Die Lowanger Lanze ist die örtliche Gazette der Svellmetropole und eine der bekanntesten Zeitungen im Svellttal. Ihr Redaktionshaus befindet sich im Lowanger Stadtteil Alt-Lowangen.

Der Fichtwassersee ist ein Süßwassersee mit einer Fläche von etwa einer Rechtmile. Seine längste Ausdehnung beträgt ca. 1,2 Meilen, seine tiefste Stelle misst rund 20 Schritt. Er liegt inmitten eines Fichtenwaldes, von dem er seinen Namen hat. Sein Wasser ist sehr klar und rein, aber bei Bodenkontakt, wird viel Schlamm aufgewirbelt, denn der See hat einen sehr morastigen Grund. In seiner Mitte liegt eine ca. 120 Schritt lange, stark bewachsene Insel. Die Fischpopulation im Fichtwassersee ist recht groß, zumindest groß genug, um einer Fischerin ein ausreichendes Einkommen zu beschern (einige der vorkommenden Fischarten sind: Schleien, Forellen, Landhechte und Schmierkarpfen). Das Seeufer ist rundherum auf einer Breite von etwa 1,5 bis 2 Schritt mit hohem Schilf bestanden, außer an dem kleinen Steg, an dem das Boot der Fischerin und ein Ruderboot liegen.

Dies wiederum lockt selbsternannte „Monsterjäger“ aus der weiteren Umgebung an, die sich mit Flößen, gemieteten Booten oder selbst zusammengezimmerten Wassergefährtten auf die Jagd nach dem Seemonster machen. Binnen weniger Tage bricht eine wahre Monstermanie aus: Fichtwasser wird von „Sensationstouris-



ten“ überrannt; fast jeder Reisende, der auf dem Weg nach Lowangen ist oder von dort kommt, macht neugierig einen kurzen Abstecher zum See, um selbst einmal danach zu schauen, was dort vor sich geht. Auf dem Fichtwassersee befinden sich nun permanent diverse Boote und Flöße, sodass Heidlind, eine Fischerin aus Fichtwasser, nicht mehr ihrem Tagwerk nachgehen kann. Schließlich will eine Augenzeugin sogar das Monster bei der kleinen Insel in der Mitte des Sees gesehen haben, während  Olja Immenfeld, eine Magistra von der Akademie der Verformungen (siehe **HaM**, S. 150–151), ein „Urtier“ auf dem Grund des Sees vermutet und auf angebliche, weitere Vorkommen in anderen Seen Aventuriens verweist.

Das Getümmel kommt Mandlin und Kolve natürlich mehr als recht. Nicht nur, dass sich Mandlin nun unauffällig unter die Boote der Monsterjäger mischen kann, um nach den verschollenen Juwelen zu suchen, auch Kolve zieht seinen Vorteil aus dem Monsterfieber: Er macht mit einem improvisierten Erfrischungsstand am

Helden auf der Jagd

Die Helden beteiligen sich hoffentlich auch an der Monsterjagd. Nachfolgend einige Gründe, wieso sie sich auf die Spur des ominösen Seemonsters setzen könnten:

 Im einfachsten Fall sind die Helden neugierig, wissbegierig oder skeptisch genug, um sich aus eigenen Stücken an der Suche nach dem Monster zu beteiligen.

Falls nicht:

 Vielleicht haben die Helden ja bereits einen guten Ruf als „Problemlöser“. Die Fischerin Heidlind aus Fichtwasser bittet sie deshalb, bei der Monsterjagd zu helfen und dem Spuk ein Ende zu bereiten, damit sie wieder fischen und Geld verdienen kann. Sie kann zwar keine große Belohnung anbieten, aber ein richtig opulentes Abendessen mit fangfischem Seefisch sollte für die Helden drin sein.

 Der Angler, dem die Helden geholfen haben, „dem Monster zu entkommen“, bittet sie, das Ungetüm aufzutreiben. Er sei zwar verschont worden, doch ob der Herr Phex anderen Anglern ebenfalls beistehen werde, sei fraglich. Er gibt sich besorgt und möchte verhindern, dass irgendjemand durch das Monster zu Schaden kommen kann. Da die Helden ihm so heroisch beigeprungen sind, hält er sie für geeignet, das Seeungeheuer zur

Die Monsteratrappe besteht aus einigen schmalen, schwimmfähigen (weil sehr leichten) Holzplanken, auf denen eine unförmige Konstruktion aus gebogenen und mit Binsen aneinander festgebundenen Weidenruten montiert ist. Die Ruten sind mit einigen alten Lederstücken behangen, die jeweils nur mit einer Stelle an dem Rutenaufbau befestigt sind. An einer Ecke der Attrappe ist ein etwa drei Schritt langes Seil befestigt. Damit kann sie sowohl über den See als auch unter Wasser gezogen werden. Insgesamt misst die Monsteratrappe vielleicht 1,5 mal 1,5 mal 1 Schritt.

Seeufer einen wahren Reibach. Um die Gerüchte rund um das Monster zu nähren, bauen die beiden heimlich eine Monsteratrappe und lassen sie alle paar Tage bei Dämmerung irgendwo im hohen Schilf erscheinen. Beobachter können dann eine schemenhafte Silhouette von was auch immer erkennen.

Strecke zu bringen. Er bietet ihnen 10 Dukaten für den Erfolgsfall an.

Nach einer intensiven Suche auf dem See und in der Nähe der Insel können die Helden die Monsteratrappe finden. Dafür sind gelungene Proben auf *Boote fahren*, *Sinnesschärfe*, *Orientierung*, *Sich Verstecken* und gegebenenfalls *Schwimmen* nötig. Der Erfolg der Helden wird aber nicht von allen bejubelt. Während die Bewohner Fichtwassers ganz froh darüber zu sein scheinen, dass sich wohl kein Monster im See tummelt, sind einige Monsterjäger nicht gänzlich davon überzeugt, dass alles nur ein Hirngespinnst war. Sie überlegen, doch noch weiterzusehen. Einige gehen sogar soweit, den Helden vorzuwerfen, dass diese die Jagd auf das Monster um jeden Preis beenden wollten und deshalb die Monsteratrappe selbst gebaut hätten, um durch deren fingierten Fund die Sache abzuschließen. Vielleicht wollten die Helden ja den Ruhm ganz für sich alleine haben und würden weitersuchen, wenn die lästige Konkurrenz wieder nach Hause gefahren sei?

Die Mehrheit der am See Anwesenden gibt sich aber mit dem Offensichtlichen zufrieden. Nachdem der Spuk anscheinend geklärt ist, ebbt der „Monstertourismus“ sehr schnell wieder ab.

Magistra Immenfeld - Fluch oder Segen?

Optionaler Inhalt

Im Gegensatz zur großen Mehrheit der Monsterjäger gibt Magistra Olja Immenfeld (* 981 BF, graugestrählter Pagenschnitt, ehrgeizig) die Suche nach dem Seemonster nicht auf. Sie wittert ihre Chance, mit der möglichen Entdeckung eines Urtiers im See, die Karrierleiter innerhalb der grauen Gilde weiter emporsteigen zu können.

Die Magierin kann vom Meister sowohl als Hilfe als auch als Hindernis für die Helden eingesetzt werden. So hat sie zum Beispiel ein fundiertes Wissen über seltene Tiere und Mutationen der aventurischen Fauna. Möglicherweise kann sie den Helden auch Zutritt zur umfangreichen biologischen Bibliothek ihrer Akademie verschaffen, um mehr über mögliche Seemonster oder Urtiere zu erfahren.

Auf der anderen Seite ist es auch möglich, sie als wahren Bremsklotz für die Heldengruppe einzusetzen, wenn sich herausstellt, dass der vorgesehene Handlungsstrang keinerlei Herausforderung für die Charaktere darstellt. Olja kann immer dann auftauchen, wenn es für die Helden ungelegen kommt, und deren Pläne damit durchkreuzen – ob gewollt oder ungewollt, sei einmal dahingestellt.

Das war doch noch was ...

Es bleibt jedoch die Frage: Wer baute die Monsteratrappe und warum?

Es ist zu hoffen, dass die Helden dieser Frage aus eigenen Stücken auf den Grund gehen wollen, ansonsten werden sie von der Fischerin Heidlind als Dankeschön dafür, dass sie den See nun wieder für sich zum Fischen hat, nach Fichtwasser zu einem Abendessen eingeladen. Auf dem abendlichen Heimweg bemerken sie merkwürdige Lichtzeichen, mit einem Lichtgeber am Ufer und einem inmitten des Sees. Das Licht auf dem See kommt dem am Ufer allmählich näher. Wenn die Helden schnell genug reagieren, können sie sich bei gelungenen *Schleichen*-Proben unbemerkt in die Nähe des Lichtstandpunktes am Ufer schleichen und mit erfolgreichen Proben auf *Sinnesschärfe* noch einen kleinen Teil eines recht lauten Streits mitbekommen, in den zwei Personen involviert sind.

Beispiele für solche „Ungelegenheiten“:

- Die Helden schleichen leise durch das Dunkel, um sich ungesehen einem bestimmten Ort zu nähern, als plötzlich neben ihnen jemand außerordentlich laut niest und somit bestimmt jedes Lebewesen im Umkreis von 30 Metern auf sich aufmerksam gemacht hat. Die Magistra war nämlich den Helden neugierig gefolgt, um zu erfahren, was sie im Schilde führen, ist aber eben nicht wirklich eine Person mit Wildniserfahrung, geschweige denn einer Affinität für Natur.
- Die Helden werden von der Magistra durch Zufall entdeckt und lauthals begrüßt/gerufen, während sie gerade bemüht sind, jemandem unauffällig zu folgen oder diese Person zu belauschen.
- Jemand, der den Helden mit Informationen weiterhelfen könnte, versucht, diese entnervt abzuwimmeln, weil doch erst vor einigen Augenblicke diese penetrante Magierin dagewesen sei, der sie/er schon alles erzählt habe. Die Helden sollen sich an sie wenden, um zu erfahren, was sie wissen wollen, denn er/sie selbst will jetzt ihre/seine Ruhe haben. Die Helden sollen sich gefälligst trollen. Die Person muss also erst gnädig gestimmt bzw. von der Kooperation überzeugt oder zu dieser überredet werden. Dabei können Geschenke, Gefallen und/oder erfolgreiche Proben auf *Überreden* bzw. *Überzeugen* nützlich sein.



Bei den beiden Streithähnen handelt es sich um Kolve und Mandlin.

Der Teil des Gesprächs, den die Helden belauschen können, verläuft wie folgt:

Mann: „Nichts zu finden, sagst du?“

Frau: „Ich versichere dir, da ist nichts!“

Mann: „Ich traue dir nicht. Wehe, du versuchst, mich zu hintergehen!“

Frau: „Das tue ich nicht, aber ich konnte nun einmal bisher nichts finden.“

Mann: „Und jetzt, wo die Attrappe gefunden wurde, läuft uns die Zeit davon.“

Frau: „Na, selbst schuld. Du hättest sie halt besser verstecken müssen!“

Mann: „Still! Ich höre da was ...“

Ehe die Helden aber nahe genug heran sind, um die Identität der zwei Personen herauszufinden, sind die Lichter verloschen und niemand mehr zu finden. Eine weitere sehr gut gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* lässt den entsprechenden Helden noch ein leichtes Plät-

schern auf dem See vernehmen, verursacht durch vorsichtige Ruderschläge. Durch die belauschten Gesprächsfetzen sollte den Helden aber klar werden, dass wohl die beiden Personen die Monsteratruppe gebaut haben und eine Person der anderen anscheinend misstraut.

SPURENSUCHE

In Fichtwasser und am See

Quellen für weitere Nachforschungen, wer die beiden Streitenden sind oder was sie suchen könnten, sind:

- die Einwohner Fichtwassers, von denen einige über den Vorfall mit den Juwelendieben berichten können (besonders Heidlind, die damals die drei Kopfgeldjäger in ihrem Boot über den See beförderte und auch die genaue Stelle des Zusammentreffens kennt)

In **Fichtwasser** gibt es fünf Behausungen; alles Holzhütten/-häuser, drei davon mit kleinem Stall. Die Hütte der Köhlerfamilie steht etwas abseits der vier anderen Behausungen. Kolves Holzhaus unterscheidet sich von den anderen dadurch, dass es noch sehr neu aussieht.

Fichtwasser hat insgesamt 13 Einwohner (eine Fischerin, ein Köhler samt Familie, ein Holzfäller, eine Kräuterfrau (auch Pilzsammlerin), ein Jäger samt Familie). Fast alle können den Helden von dem Vorfall mit den Juwelendieben berichten (mal mehr, mal weniger korrekt und detailliert) und wissen, was es mit dem Gedenkstein für den Kopfgeldjäger auf sich hat. Von ihnen kann man auch erfahren, dass Kolve erst seit einigen Monden in Fichtwasser wohnt und dass er noch eine Schwester sowie Nichte in Lowangen hat, die Freientann mit Nachnamen heißen.

In Lowangen

Anlaufstellen für eine weitere Informationssuche in Lowangen sind:

- das Archiv der Lowanger Lanze, die seinerzeit über den Vorfall berichtete. Allerdings ist das Archiv der Gazette ansehnlich groß und nicht sonderlich gut geordnet. Im besten Fall kann ihnen  Thisdan Treublatt (48 Götterläufe, 1,65 Schritt groß, mittellanges, schütteres Haar, das zu einem Zopf gebunden ist,

- ein Gedenkstein für den getöteten Kopfgeldjäger, den seine zwei Kameraden für ihn am Seeufer errichteten. Seine Inschrift lautet: Unserem Kameraden und Weggefährten Kerbold Delgen. Kein Schurke entkam, dem er auf den Fersen war. Emja & Tore im Perainemond des Jahres 1018 BF.



Kaiser-Reto-Bärtchen, zweckmäßige Kleidung, hilfsbereit, offen gegenüber den Helden, und natürlich neugierig, warum sie denn nun „diese olle Kamelle“ wieder ausgraben wollen), ein Mitarbeiter der Lowanger Lanze, die Ecke im Archivraum zeigen, wo sich (neben Anderem) die Unterlagen und Ausgaben des Jahres 1018 BF befinden müssten. Um die entsprechende Ausgabe der Zeitung

und auch die handschriftlichen Notizen des damaligen Berichterstatters zu finden, sind für die Recherche Proben auf *Geschichtswissen* nötig. Jeder Held, der sich an der Suche im Archiv beteiligt und dessen Talentwert von *Lesen/Schreiben (Schrift): Kusliker Zeichen* größer 0 ist, darf zehn Proben ablegen. Pro Punkt, den der Talentwert des Helden bei *Lesen/Schreiben (Schrift): Kusliker Zeichen* unter 3 liegt, gibt es eine Probenerschwernis von 1 auf die *Geschichtswissen*-Probe. Insgesamt müssen die Helden gemeinsam 25 TaP* übrig behalten, um den Artikel mit der „ganzen Geschichte“ um das Diebestrio zu finden (siehe das Kapitel „Vor zwölf Jahren“). Wenn keine 25 TaP* zusammenkommen, fallen den Helden nur die recht unleserlichen Notizen des Reporters in die Hände. Es bleibt dem Meister überlassen, wie viel er den Spielern an Hintergrundgeschichte damit preisgibt.

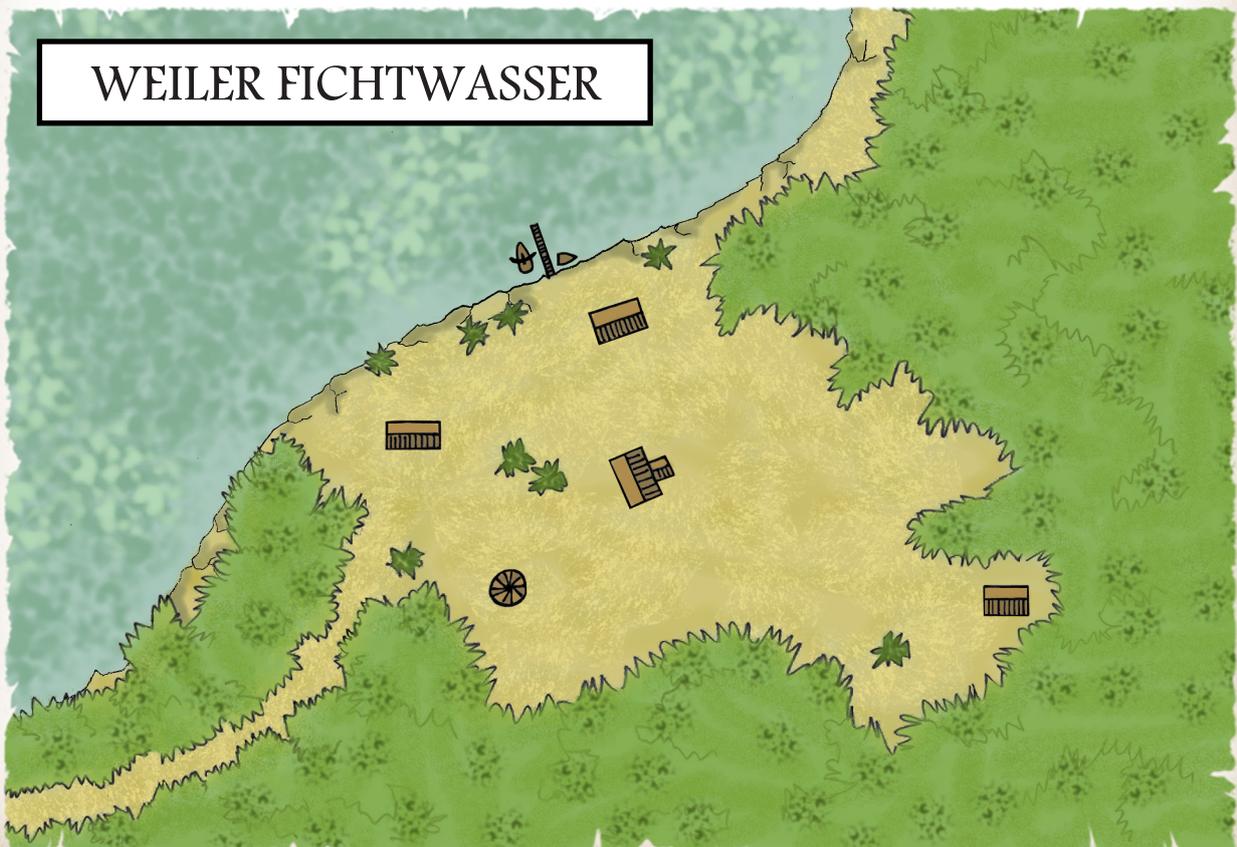
- die Bibliothek in der Halle der Wissenden Herrin (Hesindetempel), die allerlei niedergeschriebenen Volksglauben bzgl. Seemonstern und Riesenfischen bietet.
- die Bibliotheken der beiden Lowanger Magierakademien. Beide Einrichtungen stehen prinzipiell jedem – unabhängig von Magiebegabung und Gildenzugehörigkeit – offen. Doch während sich die Akademie der Verformungen den Zutritt mit einem Silbertaler pro Tag bezahlen lässt, muss in der Halle der

Macht die stattliche Summe von einem Silbertaler pro Dokument/Buch und Stunde gezahlt oder der Akademie vor Nutzung der Bibliothek eine Locke oder etwas Blut überlassen werden. Für einen Magier in der Heldengruppe oder mit einem Fürsprecher aus gildenmagischen Kreisen stehen die Chancen, die Bibliotheken gegen eine geringere Gebühr nutzen zu dürfen, besser.

HaM, S. 17–21 bietet nähere Informationen zu Bibliotheken in Magierakademien im Allgemeinen und auf S. 151 zu jener der Akademie der Verformungen im Speziellen. Nähere Angaben zur Bibliothek in der Halle der Macht sind in **SoG**, S. 63 zu finden.

Natürlich ist es möglich, dass die Helden auch noch an anderen Orten und in anderen Institutionen in Lowangen Nachforschungen anstellen. Weitere Informationen zur großen Stadt am Svellt, ihren Einwohnern und Besonderheiten finden sich in **RdrM**, S. 65–73.

WEILER FICHTWASSER



FINALE

Irgendwann stoßen die Helden darauf, dass Kolve erst kürzlich nach Fichtwasser gekommen ist und dass seine Schwester und seine Nichte den gleichen Nachnamen tragen wie einer der damaligen Juwelendiebe. Sie machen Elkos Witwe in Lowangen ausfindig (Hennia ist mit ihren Herrschaften für einige Zeit verreist) und können sie davon überzeugen, ihnen zu helfen.



Die codierten Briefe

Linje kann den Helden fünf codierte Briefe ihres Mannes zeigen. Der Code zur Entschlüsselung ist eigentlich recht einfach: Wichtig sind nur die Substantive in den sonst sinnlosen Sätzen. Diese stehen jeweils für einen Buchstaben des Alphabets. Zwei allgemeine Beispiele: Ein SCHWERT ist eine WAFFE, entsprechend steht es für den Anfangsbuchstaben von Waffe = W. Ein KARPfen ist ein FISCH, das Wort repräsentiert somit ein F.

Als Hinweis auf den Code kann Linje den Helden zusätzlich ein mit Kohlestift gezeichnetes Porträt ihrer Tochter zeigen, das einst ihr Mann von Henni (sie nennt sie ausschließlich bei diesem Kosenamen!) zeichnete. Es hängt in Linjes Zimmer an der Wand. Unter dem Porträt steht: Noiona von Selem mag Aquamarine und Hasen, aber weder Mäuse noch Lauten. Die Frage Linjes an Hennia, was diese Inschrift zu bedeuten habe, hat diese mit einem verschmitzten Lächeln und „Das bin ich!“ beantwortet.

*Noiona von Selem mag Aquamarine und Hasen,
aber weder Mäuse noch Lauten*

Noiona von Selem = Heilige = H

Aquamarine = Edelstein = E

Hasen = Nagetier = N

Mäuse = Nagetier = N

Lauten = Instrument = I

=> Henni



Dazu sind erfolgreiche Proben auf *Überreden*, *Überzeugen*, *Moralkodex*, etc. nötig. Linje erzählt von Elkos und Hennias Vorliebe für alle Arten von Rätseln und händigt ihnen die codierten Briefe aus, mit denen die Helden den Fundort im See recht genau bestimmen können.

 siehe **Handouts Nr. 1 bis 5**

Die Briefe sind datiert, man kann also eine Reihenfolge der Worte rekonstruieren; wenngleich eine nicht ununterbrochene Reihenfolge, da ja nicht alle Briefe bei den Freientanns ankamen. Die Handouts im Anhang sind nach dem Eintreffen bei den Freientanns geordnet (das mit der niedrigsten Nummer ist somit das älteste).

Einige Uneindeutigkeiten, z. B. Tier statt Nagetier oder Frucht statt Obst, sind durchaus beabsichtigt, schließlich sollen die Helden ja auch etwas zu knobeln haben 😊.



Falls die fünf Briefe und das Porträt für die Spieler nicht ausreichen, um sie entschlüsseln zu können, kann der Spielleiter noch weitere Briefe des Vaters in den Habseligkeiten Hennias auftauchen lassen, von denen ihre Mutter bisher nichts wusste. Sollte das ebenfalls nicht ausreichen, kann Hennia früher als erwartet wieder nach Lowangen zurückkehren, um den Helden den Code zu verraten.

Der komplette Code lautet wie folgt:

A: Adelstitel	M: Maß
B: Baum	N: Nagetier
C: Chimäre	O: Obst
D: Drache	P: Pferderasse
E: Edelstein	R: Rind
F: Fisch	S: Stadt
G: Gottheit	T: Tag
H: Heiliger	U: Ungeziefer
I: Instrument	V: Vorname
J: Jahreszeit	W: Waffe
K: Krankheit	Z: Zeitschrift
L: Leder	

Schlussvarianten

Variante A: Mit offizieller Unterstützung

Gehen die Helden mit ihren Informationen zur Lowanger Stadtgarde, wird diese sie beim der Sicherstellung der Juwelen unterstützen. Für das erfolgreiche Bergen der Juwelen vom schlammigen Grund des Sees sind Proben auf *Boote fahren*, *Schwimmen* und *Tauchen* (als Abwandlung von *Schwimmen*), *Orientierung*, *Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung* (das Wasser des Sees ist bitterkalt!) nötig.



Das weitere Schicksal Kolve und Mandlins bleibt in Schlussvariante A dem Meister überlassen.

Variante B: Auf eigene Faust

Wie Variante A, aber die Helden wollen ohne Unterstützung aus Lowangen nach der Beute im See tauchen. Auch in diesem Fall werden Proben auf *Boote fahren*, *Schwimmen* und *Tauchen* (als Abwandlung von *Schwimmen*), *Orientierung*, *Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung* fällig. Während die Helden mit der Suche und der Bergung der Juwelen beschäftigt sind, erscheinen Mandlin und Kolve am Suchort und wollen ihnen die Beute abnehmen oder stehlen das Boot der Helden.



Der Spielleiter kann hier einen Endkampf im bzw. auf dem Wasser inszenieren. Sollten die Helden die beiden besiegen und Kolve überlebt, wird er die Hintergrundgeschichte preisgeben.

Variante C: Zwei Fliegen mit einer Klappe

Diese Variante beinhaltet eine der schon zuvor beschriebenen Varianten, und zusätzlich finden die Helden noch heraus, welches Monster den Angler aus der Eingangsszene über Bord gezogen hat: ein überdimensional großer

Knurrwaller, dem einer der Helden bei einem Tauchgang nach den Juwelen begegnen kann.



Wie die Begegnung mit dem etwa zehn Spann langen Tier genau verläuft, bleibt dem Meister überlassen. Denkbar wäre, dass es sich einfach nur blitzartig in die morastigen Tiefen des Sees zurückzieht, wenn es den Helden erblickt, oder ein, zwei Blitzattacken auf den überraschten Helden ausführt, ehe es sich zurückzieht. Der Spielleiter kann aber auch einen spannenden Unterwasserkampf inszenieren, in dem der Knurrwaller versucht, den betreffenden Helden auf den Grund des Sees zu ziehen und dieser wohl die Unterstützung seiner Kameraden benötigen wird, wenn er überleben möchte.

Knurrwaller

Körperlänge: etwa 10 Spann

Gewicht: rund 150 Stein

LeP 35 AuP 40 GS 8

KO 15 MR 12 GW 9

RS 0

Biss: INI 9+1W6 AT 14 PA 3 TP 1W6+2 DK H

Beute: 70 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregele: Beim Kampf gegen den Knurrwaller gelten die Aufschläge für Kampf unter Wasser, d. h. AT+6/PA+6. Gelingt dem Tier eine Attacke mit 1 oder 2, hat es sich im Arm oder Bein eines menschlichen Gegners verbissen und kann versuchen, ihn auf den Grund des Gewässers zu ziehen.



Es bleibt anschließend den Helden überlassen, ob sie die Wahrheit über das wahre Monster im Fichtwassersee preisgeben, denn ihre Umwelt scheint den initialen Anglervorfall bereits wieder vergessen zu haben.

Der Lohn der Mühen

80 AP pro Held und natürlich der innige Dank Heidlinds. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, was mit dem eventuell geborgenen Schatz passiert. Wenn die Helden ehrlich sind und ihn der Obrigkeit übergeben, erhalten sie 50 Dukaten Finderlohn vom glücklichen Tobor

Lichtengrund, der schon nicht mehr damit gerechnet hat, den Schmuck jemals wiederzusehen. Aber wer weiß... Weiden ist weit, und vielleicht hat ja niemand bemerkt, dass die Helden den Schmuck geborgen haben ...

ANHANG

Dramatis Personae

☞ Elko Freientann

Elko war zwar ein Dieb, aber auch ein liebevoller Ehemann und Vater. Mit seiner Tochter Hennia teilte er die Vorliebe für Rätsel jeglicher Art, und die beiden vertrieben sich während Hennias Kindertagen oft die Zeit mit Rätselraten sowie dem Erfinden von Geheimschriften oder -sprachen. Außerdem war Elko ein passabler Zeichner, doch mit so etwas lässt sich in Weiden nun einmal kein Geld verdienen. Er wurde von seiner Frau nach seiner Gefangenname verlassen, und sie brach jeglichen Kontakt zu ihm ab. Dem einzigen Menschen, dem sich Elko danach noch verbunden fühlte, war seine Tochter. Er starb im Traviamond des Jahres 1028 BF in der Kerkerhaft, vermutlich an Tollwut nach einem Rattenbiss.

Kolve Bregelsaum

38 Götterläufe, 1,84 Schritt groß, stämmig, lange, blonde und strähnige Haare, meist mit einem Haarband zusammengehalten, rasiert, grüne Augen. Das Leben hat es wirklich nicht gut mit Kolve gemeint, aber er hat es bisher immer verstanden, das Beste dabei für sich herauszuschlagen. Kolve ist von Natur aus misstrauisch und eher verschlossen. Auf den ersten Blick wird er von anderen eher als einfältig eingeschätzt, allerdings ist das ein Trugschluss: Kolve ist ein gewitztes Schlitzohr, das damit spielt, dass sein Gegenüber ihn meist unterschätzt. Als Fremder mit ihm ein Gespräch zu führen, ist



mühsam, denn er präsentiert sich wortkarg und wenig auskunftsfreudig. Wenn die Helden sich mit ihm unterhalten, wird er ihnen nur wenig erzählen, und das auch nur sehr widerwillig. Dabei lügt er – wenn es sein muss –, dass sich die Balken biegen, um die Helden auf eine falsche Spur zu führen. Im Fund der Juwelen sieht Kolve seine große Chance, vom Leben endlich das zu bekommen, was ihm bisher vorenthalten wurde. Und das wird er mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu bewahren versuchen. Er wird somit keine Sekunde zögern, den Schmuck – so denn er gefunden wurde – mit Waffengewalt an sich zu bringen.

Kolve Bregelsaum

MU 12 KL 13 IN 13 CH 11

FF 11 GE 11 KO 12 KK 13 SO 7

LeP 31 AsP – KaP – GS 8

Waffenlos: INI 10+1W6 AT 14 PA 10

TP 1W6 DK H

Kurzschwert: INI 9+1W6 AT 12 PA 9

TP 1W6+2 DK HN

Holzfalleraxt: INI 8+1W6 AT 9 PA 8

TP 2W6 DK N

RS/BE 1/1

Vorteile/Nachteile: Ausdauernd (4), Dämmerungssicht, Richtungssinn, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube 5), Schlechte Eigenschaft (Meeresangst 8)

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Finte, Hammerschlag, Wuchtschlag

Talente: Klettern 6, Fährtensuchen 6, Holzbearbeitung 10, Körperbeherrschung 7, Orientierung 9, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Wildnisleben 12

Kampfverhalten: Kolve kämpft mit voller Wucht und allen Tricks

Flucht: Kolve wird bis zum bitteren Ende kämpfen. Er fällt eher in Ohnmacht oder nimmt den Tod in Kauf als aufzugeben oder zu flüchten

Linje Freientann

35 Götterläufe, 1,72 Schritt groß, kinnlange, lockige, dunkle Haare, die sie sich ständig aus dem Gesicht streicht. Sie arbeitet als Köchin im Haus der Familie Fuhrmann. Im Gespräch mit ihr wird deutlich, dass sie ihre Tochter nicht beim vollen Namen, sondern immer nur Hennia nennt. Gemeinsam mit ihr wohnt sie in einem

bescheidenen Zimmer im Lowanger Stadtteil Bunte Flucht. Linje wird den Helden nur zögerlich Auskunft geben, denn sie hat mit der Vergangenheit und vor allem mit ihrem verstorbenen Mann schon lange abgeschlossen und möchte nicht mehr an ihn erinnert werden. Es bedarf etwas Überredungskunst, um die resolute Frau dazu zu bewegen, den Helden die gesammelten Briefe zu zeigen. Über den Code weiß sie aber rein gar nichts, was auch daran liegt, dass sie nur sehr leidlich lesen und schreiben kann.

Hennia Freientann

19 Götterläufe, 1,71 Schritt groß, vollschlank, lange, glatte, schwarze Haare, wird von ihrer Mutter ausschließlich Henni genannt, wohnt mit dieser zusammen in einem bescheidenen Zimmer im Lowanger Stadtteil Bunte Flucht. Sie vergötterte ihren Vater wie einen Helden, deshalb traf es sie umso schwerer, als er verurteilt und ins Gefängnis geworfen wurde. Von ihm hat sie lesen und schreiben gelernt, was sie für ein Kind ihres Standes recht gut beherrscht. Zur Zeit des Abenteuers ist sie mit ihren Dienstherrschaften, der reichen Lowanger Patrizierfamilie Liliengrund, verweist.

Mandlin Stiewick

28 Götterläufe, 1,68 Schritt groß, athletisch gebaut, körperlich fit, lange, dunkle Haare. Erkennungszeichen: trägt immer zwei oder drei



Mandlin Stiewick

MU 13 KL 12 IN 12

CH 13 FF 11 GE 13

KO 12 KK 13 SO 6

LeP 32 AsP – KaP – GS 8

Waffenlos: INI 12+1W6

AT 14 PA 10 TP 1W6 DK H

Säbel: INI 13+1W6 AT 15 PA 11

TP 1W6+3 DK N

Dolch: INI 12+1W6 AT 13 PA 12

TP 1W6+1 DK H

RS/BE 1/1

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht, Flink, Zäher Hund / Impulsiv, Schlechte Eigenschaft (Goldgier 10)

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I+II, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag I

Talente: Athletik 8, Gassenwissen 11, Körperbeherrschung 7, Orientierung 7, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 9, Sinnesschärfe 9

Kampfverhalten: Mandlin geht Kämpfen so gut es geht aus dem Weg. Sie gibt auf, wenn ihre LeP unter 16 gefallen sind.

Flucht: Sie versucht zu flüchten, wenn Kolve aufgibt oder kampfunfähig ist.



Federn im Haar und hat eine lange Narbe längs über ihrer linken Hand. Sie stammt aus einer gut situierten Weidener Bürgerfamilie und brach als Jugendliche aus deren Konventionen aus, als sie mit einem ihr widerwärtigen Mann verheiratet werden sollte. Sie lief von zu Hause fort und schlug sich eine Zeit lang als Dienstbotin und Tagelöhnerin durch. Irgendwann schloss sie sich zwei umherziehenden Abenteurern an, mit denen sie schließlich in Nordhag landete. Dort machte sie die Bekanntschaft von Kolve, dessen zeitweilige Geliebte sie war. Allerdings nur so lange, wie es für sie nützlich war, denn Mandlin ist ausschließlich auf ihren Vorteil bedacht und geht sehr rücksichtslos vor, um ihre Ziele zu erreichen bzw. ihre Wünsche erfüllt zu sehen. Kolve tut gut daran, ihr nicht zu vertrauen. Bei aller Skrupellosigkeit besitzt sie aber keinen Hang zur Gewalttätigkeit, sie versucht immer, Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Nur wenn sie wirklich keine andere Möglichkeit sieht, macht sie von ihrem Dolch oder ihrem Säbel Gebrauch, die sie gut zu führen weiß.



Heidlind Fischerin

39 Götterläufe, 1,78 Schritt groß, gut gebaut, lange, hellblonde, zum Teil weiße Haare, manchmal hinter dem Kopf zusammengebunden, raubeinig, aber herzlich und ein von Grund auf ehrlicher Mensch. Sie besitzt ein gesundes Maß an Menschenkenntnis, ist ein echtes Naturkind, stammt ursprünglich aus dem Mittelreich und humpelt leicht. Beim Sprechen verzieht sie

alle nasenlang den Mund, egal ob sie gerade abfällig über jemanden oder etwas spricht oder es bzw. ihn in höchsten Tönen lobt. Dass sie Fischerin ist, riecht man schon viele Meilen gegen den Wind, denn der Fischgeruch steckt in ihrer speckigen Lederkleidung. Heidlind glaubt nicht an ein Seemonster, „dem wäre sie wohl in all der Zeit als Fischerin auf dem See doch schon mal begegnet“.

Handouts

Handout Nr. 1

Nubuk, Birnen und Schwerter werden gesucht von einem Herzog und einer Ratte trotz Rahjas Saphir und Biber.

Nubuk = Leder = L
Birnen = Obst = O
Schwerter = Waffe = W
Herzog = Adelstitel = A
Ratte = Nagetier = N
Rahja = Gottheit = G
Saphir = Edelstein = E
Biber = Nagetier = N
=> Lowangen

Handout Nr. 2

Baliho mag Diamanten und Mondstein.

Baliho = Stadt = S
Diamant = Edelstein = E
Mondstein = Edelstein = E
=> See

Handout Nr. 3

Karpfen und Geigen schlagen die Harpyie wie Geron der Einhändige am Wassertag den Saphir.

Karpfen = Fisch = F
Geigen = Instrument = I
Harpyie = Chimäre = C
Geron der Einhändige = Heiliger = H
Wassertag = Tag = T
Saphir = Edelstein = E
=> Fichte

Handout Nr. 4

Die Harfe und das Kaninchen finden in Trallop einen Smaragd und Velours.

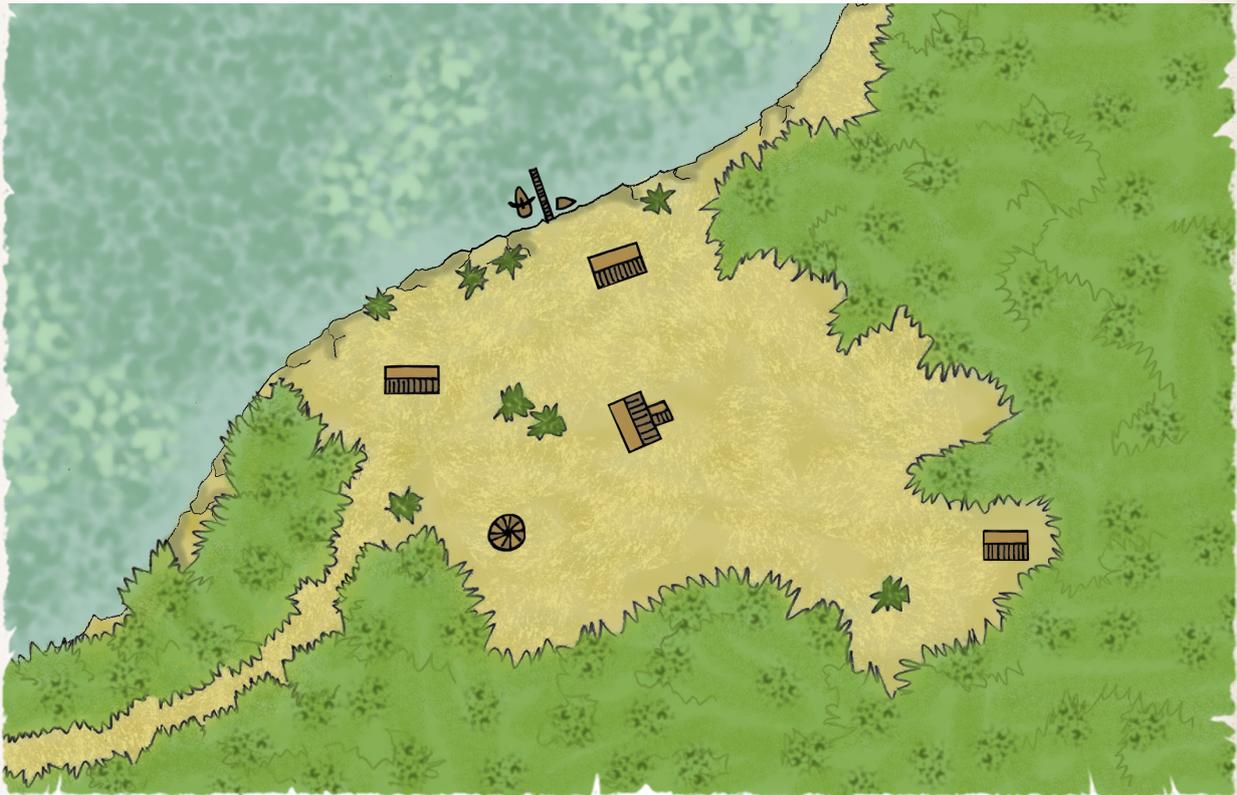
Harfe = Instrument = I
Kaninchen = Nagetier = N
Trallop = Stadt = S
Smaragd = Edelstein = E
Velours = Leder = L
=> Insel

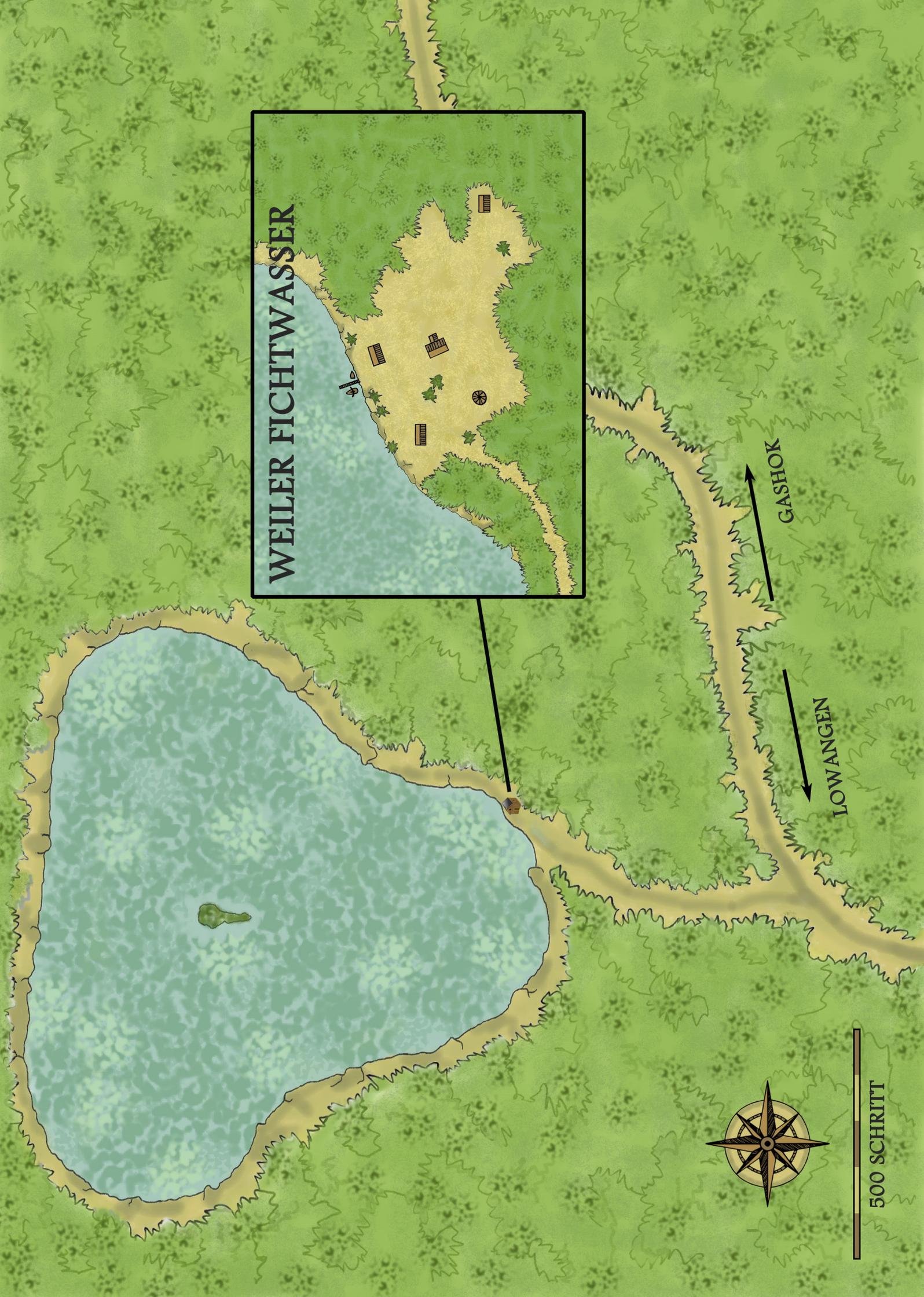
Handout Nr. 5

In Tiefhusen leben Läuse
mit Rubinen und Shafir
mit einem Opal samt
Eichhörnchen.

Tiefhusen = Stadt = S
Läuse = Ungeziefer = U
Rubine = Edelstein = E
Shafir = Drache = D
Opal = Edelstein = E
Eichhörnchen = Nagetier = N
=> Süden

Handout Nr. 6





GASHOK

LOWANGEN



500 SCHRITT

Illustrationen & Karten

Dieses Abenteuer wäre weit weniger ansprechend illustriert ohne die zahlreichen Künstler, die ihre Gemälde und Zeichnungen freundlicherweise unter eine Creative-Commons-Lizenz gestellt haben und damit eine kostenlose Nachnutzung ermöglichen. Danke! Danke! Danke!

- Coverbild: Marcin M., CC BY 3.0 (beschnitten)
- Edelsteinminiaturen auf S. 3 und rückseitigem Cover: ArkhamFreshFish, CC BY 3.0 (freigestellt)
- Icon für Erschwernisse und Erleichterungen auf S. 3 und 12: Lady-Arthemisa CC BY 3.0 (umgefärbt) und DaCunha-Art, CC BY-SA 3.0 (gedreht & freigestellt)
- Illustration auf S. 7: Yari MEL Grafight, CC BY-NC-ND 3.0
- Illustration auf S. 10: Sir Gawain, CC BY-NC-SA 4.0
- Porträt auf S. 14,: Coffee addict, CC BY-NC-ND 3.0
- Porträt auf S. 15: Santino Elektromensch, CC BY-NC-SA 3.0 (u. a. beschnitten)
- Landkartenmarker auf rückseitigem Cover: Bildmaterial aus dem DSA MMORPG Herokon Online der Silver Style Studios GmbH, CC BY-NC-ND+ 3.0 (beschnitten & freigestellt)

Alle Karten: Sir Gawain, CC BY-NC-ND 4.0

Textausschnitte aus der Wiki Aventurica

Einige Abschnitte dieses Abenteuers basieren auf Texten aus der Wiki Aventurica (<https://de.wiki-aventurica.de/>) oder binden diese ein. Die Texte der Wiki Aventurica stehen unter der Lizenz Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY-SA) 3.0. Mein herzlicher Dank gilt den zahlreichen ehrenamtlichen Autoren aus dem DSA-Fandom, die diese Texte erstellt und eine kostenlose Nachnutzung ermöglicht haben!

Text zum Sternenregen auf S. 5: Gorbaldad



Die Texte der einzelnen Lizenzen können unter folgenden URLs abgerufen werden:

CC BY 3.0: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.de>

CC BY-SA 3.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de>

CC BY-NC-ND 3.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.de>

CC BY-NC-SA:3.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de>

CC BY-NC-ND 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

CC BY-NC-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Die Nutzungsbedingungen für das Ulisses-Fan- und Kartenpaket sind unter folgendem URL zu finden: <http://www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/das-schwarze-auge/informationen-zu-das-schwarze-auge/fan-und-kartenpaket/gebrauchsanleitung/>

AVENTURIEN

Still ruht der See

Von Sir Gawain

Die Helden werden zufällig Zeuge, wie ein Angler beim Angeln auf dem Fichtwassersee nahe der Svellmetropole Lowangen über Bord geht. Offenbar hat er einen derart großen Fang an der Angel, dass er ihn nicht halten kann. Schnell macht das Gerücht von einem Seemonster die Runde, das versucht, Menschen in die Tiefe zu ziehen. Kurz nach dem Zwischenfall bricht eine wahre Monstermanie aus, die selbsternannte Monsterjäger von nah und fern zu dem See und dem kleinen Weiler an seinem Ufer zieht.

Werden sich die Helden an der Jagd auf das Ungeheuer beteiligen? Und was hat es mit den seltsamen Lichtzeichen des Nachts am See auf sich? Können die Helden all diese Fragen beant-

worten und schlussendlich Fichtwasser seine Beschaulichkeit zurückgeben?



Stichworte zum Abenteuer: Suche nach einem Monster und einem verschollenen Schatz

Genre: Detektivabenteuer, Schatzsuche

Voraussetzungen: Spaß an Rätseln

Ort: Lowangen und Fichtwasser

Zeit: Frühjahr/Sommer/Herbst 1030 BF

Komplexität (Spieler/SL): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren

Anforderungen: Gesellschaftliche Interaktion, detektivischer Spürsinn

Gesellschaftstalente ◆◆◆◆

Kampf ◆◆◆◆

Körperliche Talente ◆◆◆◆

Naturtalente ◆◆◆◆