Fanprodukt

Still ruht der See

Impressum

Autor
Sir Gawain

Lektorat
Daswadan

Layout, Satz & Gestaltung
Sir Gawain

Coverbild
Maya (Mik) P. (RiEile)

Version 2.51

Mit Dank an Joe, Tim Brothage
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 der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
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 Urherberrecht 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 32 genannt.

Für alle übrigen geschützten Inhalte dieses Werks gilt:
Copyright © 2018, 2019, 2020 by Sir Gawain.

Inhaltsverzeichnis

Dem Meister zum Geleit ... 3
Das Abenteuer für den eiligen Leser ... 4
Einführung ... 5
Auswahl der Helden ... 7
Monstermanie ... 7
In Fichtwasser ... 12
Der Gedenkstein ... 16
In Lowangen ... 16
Finale ... 23
Schlussvarianten ... 24
Der Lohn der Mühen ... 24
Anhang ... 25
Dramatis Personae ... 25
Handouts ... 27
Musikuntermalung ... 31
Illustrationen & Karten ... 32
Textausschnitte aus der Wiki Aventurica ... 32

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße!
Das vorliegende Kurzabenteuer begann als Szenariovorschlag im Rahmen der Aktion „Schreib meinen Song (Oder leite das Ergebnis!)“ des DSA-Forums. Vom anfänglichen Zustand der Abenteuerskizze mit Anhang wurde es in mehreren, kleinen Schritten zu seiner heutigen Länge ausgebaut. Kurzabenteuer bedeutet aber immer noch, dass die Geschichte in einigen Passagen nur rudimentär ausgearbeitet ist und der Meister noch etwas eigene Arbeit hineinstecken muss, um es reibungslos spielbar zu machen. Zum Beispiel ist die Frage, wo die Helden während dieses Abenteuers unterkommen, bisher völlig unbehandelt. Ich werde versuchen, das Abenteuer in künftigen Versionen weiter auszubauen, bis es schließlich ein komplettes, vollwertiges Abenteuer ist, doch bis dahin wird mit Sicherheit noch viel Wasser den Svellt hinunterfließen ...

Still ruht der See ist bisher für die vierte Regeledition von DSA geschrieben, aber ich habe vor, in zukünftigen Versionen des Abenteuers auch auf die fünfte Regeledition einzugehen. Bei einer Gruppengröße von drei bis vier Helden sollte das Ganze in sechs bis acht Stunden spielbar sein (Achtung! Angabe ohne Gewähr, weil das Abenteuer 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, beteiligten Personen und vorkommenden Dingen finden sich hier im Abenteuer. In einigen Fällen wird auf weiterführende Angaben in offiziellen DSA-Publikationen verwiesen. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet:

AB	Aventurischer Bote
HaM	Hallen arkaner Macht
RdrM	Reich des roten Mondes
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
SoG	Stätten okkulter Geheimnisse
ZBA	Zoo Botanica Aventurica

Kennzeichnungen:

Ein bei Personen vorangestelltes Boronsrad 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-Spielewelt 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, denen eine schwarzen Maske vorangestellt ist, finden sich Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter dienen sollen.

Wenn Abschnitte mit einem Notensymbol gekennzeichnet sind, bieten sie Musikvorschläge für konkrete Abenteuersituationen mit Angabe des Künstlers und Liednamens und – falls vorhanden – des Albumnamens. Auf Seite 31 finden sich WWW-Adressen, auf denen die vorgeschlagenen Tracks kostenlos heruntergeladen werden können.

Abschnitte, denen dieses Symbol vorangestellt ist, machen Vorschläge, um den Helden die entsprechende Szene zu erleichtern.

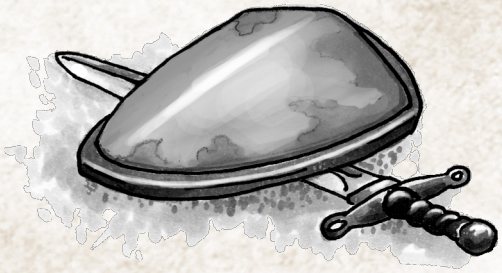
Abschnitte, denen dieses Symbol vorangestellt ist, machen Vorschläge, um den Helden die entsprechende Szene zu erschweren.

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	◆◆◆◆
Körperliche Talente	◆◆◆◆
Kampf	◆◆◆◆
Naturtalente	◆◆◆◆



Einführung

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 Schmuckschatulle (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 Svelltland 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 befand sich 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 abgesucht, 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.

Die Briefe fanden aber nicht ihren Weg zu Hennia, die gemeinsam mit ihrer Mutter Linje und deren Bruder ♟ Kolve in Nordhag wohnte. Linje wollte nicht, dass Hennia an ihren Vater erinnert wurde, und fing die 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 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 Glücksritterin, 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.

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 ...

Efferd 1029 BF

Während des Sternenregens fiel ein kleiner Klumpen reinweißen Arkaniums (etwa 5 Skrupel, Wert: 10 D) in den Fichtwassersee und wurde von einem Knurrwaller gefressen. Das kleine Stück magischen Metalls wurde vom Tier nicht wieder ausgeschieden, sondern nistete sich irgendwo in dessen Körper ein. Der ehedem schon recht stattliche Fisch wuchs daraufhin zu einer enormen überdurchschnittlichen Größe heran und entwickelte einen ambivalente Bezug zu Magie: Zum einen wird er von allem Magischen angezogen, zum anderen hat er aber auch eine Abneigung dagegen entwickelt und attackiert alles, dem Magie innewohnt. Und eben jener Fisch wird Kolve und Mandlin bei ihrem Plan in die Karten spielen.

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, bei dem Prospektoren und Schatzsucher, aber auch interessierte Wissenschaftler versuchen, 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. 118, S. 10 und **AB** Nr. 120, S. 11.

... 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, 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 eigenen 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. Trotzdem, dieses Kurzabenteuer – 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.

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 einem Ork oder Halbork 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 Wildnistalente für die Szenen in Fichtwasser und am/auf dem Fichtwassersee als auch Gesellschafts- und Wissenstalente für mögliche Szenen in Lowangen vonnöten sein. Der Gruppe sollten mindesten 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.

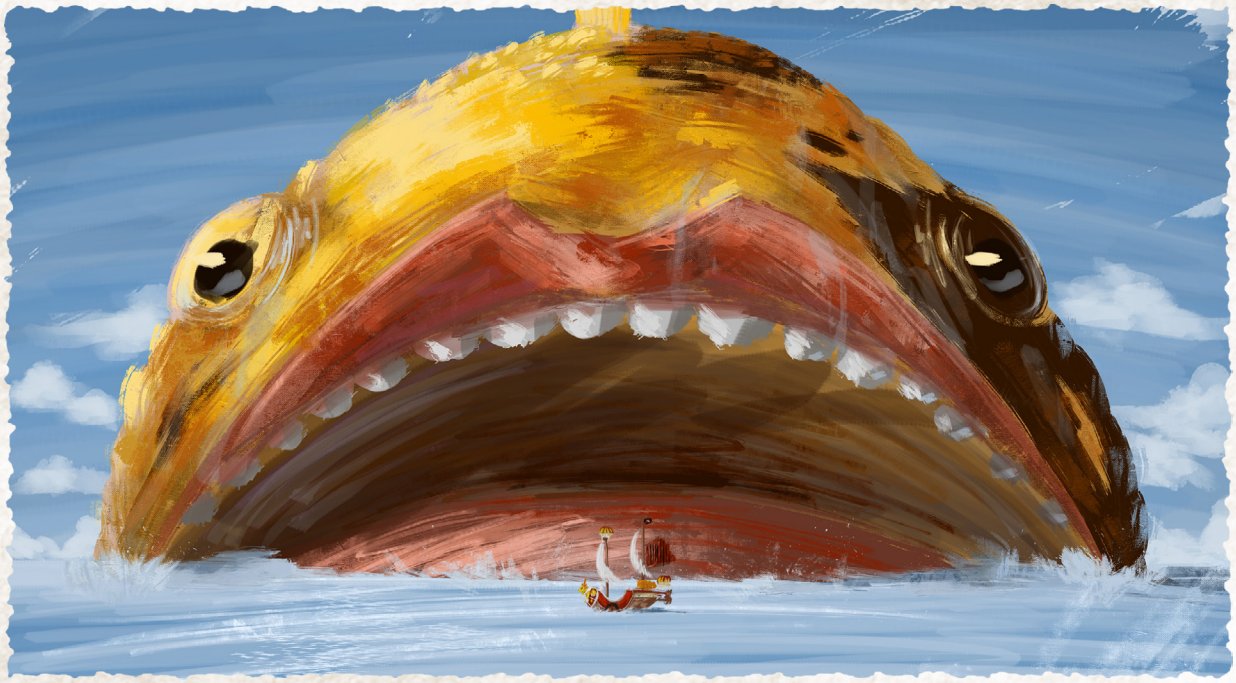
> Wann immer im Svelltland von Schwarzpelzen gesprochen wird, sind damit Orks mit ihrem dunklen Fell gemeint.

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.
- 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 Svells.
- Die Helden sind Mitglieder oder Begleiter eines kleinen, regelmäßig zwischen Trallop und Lowangen stattfindenden Handelszuges, der auf dem Weg in die Svelltmetropole traditionell immer einen Abstecher nach Fichtwasser macht, weil einer der Händler dort Verwandtschaft hat.



Ein fetter Fang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Wind streicht seicht durch die Wipfel der hohen Bäume und lässt tausende Blätter leise rascheln. Aus der Ferne ist der Ruf eines Zaunkönigs zu hören, doch irgendwie hört er sich seltsam enthusiastisch an ... nein, eher sogar euphorisch. Schon bald wird euch klar, dass sich in den Gesang des Singvogels die Rufe eines Menschen mischen; gar nicht weit von euch entfernt scheint jemand aufs höchste entzückt zu sein. Noch während ihr euch fragt, was dort wohl vor sich gehen mag, verändert sich die Stimmlage der Person grundlegend. Ihre Ausrufe scheinen erst erstaunt dann ängstlich zu sein, bis ihr schließlich panische Hilferufe hört. Irgendwo in eurer Nähe scheint jetzt jemand in höchster Not zu sein.

Als sich die Helden am Ufer des Fichtwassersees aufhalten, können sie den Angler Kedio Korninger (36 Götterläufe, 1,79 Schritt groß, sehr dünn, blaue Augen, rasierte Glatze, Warze an der Augenbraue, schmierig und aufdringlich, kann sehr gut lügen, reibt sich beim Sprechen oft die Unterlippe) beobachten, dem Firun offensichtlich wohlgesonnen war und einen großen Fang beschert hat. Der Fisch scheint aber ein wahres Monster zu sein, denn er 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.

Bei dem übergroßen Fisch handelt es sich um den Knurrwaller aus der Vorgeschichte (siehe S. 6). Kedio wird von ihm aus einem bestimmten Grund angegriffen: Der Angler trägt nämlich ein Familienerbstück um den Hals; einen Zahn an einem Lederband, von dem Kedio allerdings nicht weiß, dass dieser von einem Fuchsbiestinger stammt und deshalb heute noch latent magisch ist.

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. siehe **Handout Nr. 8**

Die Lowanger Lanze ist die örtliche Gazette der Svelltmetropole und eine der bekanntesten Zeitungen im Svellttal. Ihr Redaktionshaus befindet sich im Lowanger Stadtteil Alt-Lowangen (siehe Seite 17).

Musik für die Rettungsszene: schnelle, hektische Musik, die eine gefährliche Stimmung transportiert, z. B.:

- Celestial Aeon Project: Get Away (The Fall of Ragnaros)
- Ethan Revere Smith: Epic Movie Trailer (ohne Album)
- Grégoire Lourme: Intrusion (Frenzy Vol. 1 (Action demo cues))
- Kevin MacLeod: Darkling (ohne Album)
- Miguel Johnson: Battle Of 3302 Remastered (Lost in the Abyss)

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

Der Fichtwassersee ist ein Süßwassersee mit einer Fläche von etwa einer Rechtmeile. 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 bescheren (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.

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

Die Monsterattrappe besteht aus einigen schmalen, schwimmfähigen (weil sehr leichten) Holzplanken, auf denen eine Konstruktion aus mit Binsen aneinander festgebundenen Ästen montiert ist. Die Äste sind mit einigen alten Lederstücken behangen, die jeweils nur mit einer Stelle an dem Aufbau 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 Monsterattrappe vielleicht 1,5 mal 1,5 mal 1 Schritt.

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 Kedio, 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 beigesprungen sind, hält er sie für geeignet, das Seeungeheuer zur 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 Monsterattrappe 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 Hirngespinst war. Sie überlegen, doch noch weiterzusuchen. Einige gehen sogar soweit, den Helden vorzuwerfen, dass diese die Jagd auf das Monster um jeden Preis beenden wollten und deshalb die Monsterattrappe 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, strenger Blick, graugesträhnter Pagenschnitt, sehr ehrgeizig) die Suche nach dem Seemonster noch lange 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.

Beispiele for 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 sie/er 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.

Da war doch noch was ...

Es bleibt jedoch die Frage: Wer baute die Monsterattrappe 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. Es gibt ein oppulentes Abendessen mit fangfrischem Fisch aus dem See in einer köstlichen Kräutersoße, frisch gebackenem Brot und einem ordentlichen Bier. Die Helden dürfen es sich so richtig gut gehen lassen. Und wem das Bier besonders gut schmeckt, muss die ein oder andere gelungene Probe auf *Zechen* ablegen, sonst wird er am kommenden Morgen mit einem ordentlichen Brummschädel aufwachen.

Wenn die Helden dann zu später Stunde (es sollte auf jeden Fall schon dunkel sein) auf dem Heimweg sind, bemerken sie merkwürdige Lichtzeichen am und auf dem See...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Es ist bereits stockfinster, als ihr euch von Heidlinds Haus auf den Weg zu eurer Unterkunft macht. Der Mond ist von dichten Wolken verhangen und spendet nur wenig Licht, sodass die dichte Vegetation entlang des Pfads groteske Schatten wirft. Gar nicht weit entfernt hört ihr die Rufe eines Uhus, und oft raschelt es rechts und links im Unterholz. Eure eigene Lichtquelle reicht gerade aus, um auf dem recht unkomfortablen Weg nicht über größere Steine oder Baumwurzeln zu stolpern. Hat es dort drüben nicht gerade verdächtig im Dickicht geknackt, so als sei jemand oder etwas auf einen trockenen Ast getreten? Oder war das nur Einbildung? Aber nein, [Held mit der höchsten Sinnesschärfe der Gruppe] ist sich jetzt sicher, dort drüben ist etwas. Aus Richtung des vermeintlichen Geräuschs sieht er/sie das kurze Aufblitzen einer Lichtquelle. Da! Jetzt noch einmal!

Es gibt einen Lichtgeber am Ufer und einen 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.

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 …“

Musik für die Lauschszene: etwas Spannendes, leicht Unheimliches, z. B.:

- Steven O'Brien: Sneak Away! (Only If: Original Game Soundtrack)

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

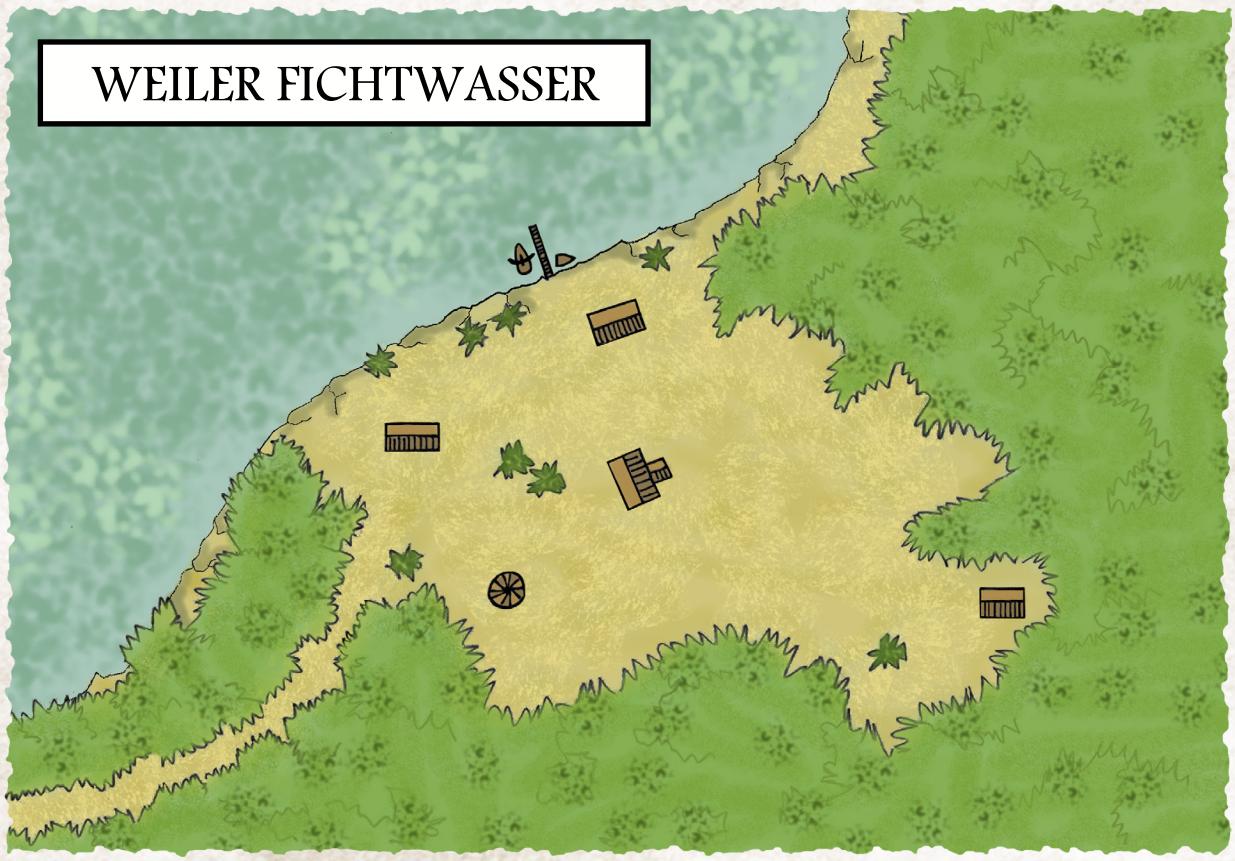
Spurensuche

Mögliche Quellen für weitere Nachforschungen über die beiden unbekannten Streithähne und worüber sie gestritten haben, sind die Einwohner Fichtwassers, ein Gedenkstein am Westufer des Fichtwassersees und diverse Anlaufstellen in Lowangen.

In Fichtwasser

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 Pilzesammlerin), ein Jäger samt Familie). Fast alle können den Helden, mal mehr, mal weniger korrekt und detailliert, von dem Vorfall mit den Juwelendieben berichten (besonders Heidlind, die damals die drei Kopfgeldjäger in ihrem Boot über den See beförderte und auch die genaue Stelle des Zusammentreffens kennt) 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.



Einwohner Fichtwassers

Fischerin:
- Heidlind Fischerin, siehe Dramatis Personae

Holzfäller:
- Kolve Bregelsaum, siehe Dramatis Personae

Köhlerfamilie:
- Lares Vichel, 28 Götterläufe, 1,75 Schritt groß, ausgemergelt, rostrote Haare und Kinnbart, braune Augen, unhöflich, besonders traviagläubig
- Quenia Vichel, Lares Frau, 26 Götterläufe, 1,90 Schritt, kräftig, lockige blauschwarze Haare, braune Augen, bodenständig, resolut
- Tsafried Vichel, Lares und Quenias Sohn, 14 Götterläufe, 1,66 Schritt, athletisch, kupferrote Haare, braune Augen, schüchtern
- Stipen Vichel, Lares und Quenias Sohn, 9 Götterläufe, 1,34 Schritt, gertenschlank, hellblonde Haare, grüne Augen, naseweis, spricht so lange, bis er keine Luft mehr hat, um dann ausführlich Luft zu holen und weiterzuquasseln

Kräuterfrau:
- Dilga Algerein, 34 Götterläufe, 1,64 Schritt, schlank, lange, dunkelblonde Haare, grüne Augen, Lieferantin der beiden Magierakademien in Lowangen

Jägerfamilie:
- Wolfman (Wolf) Zumbel, 44 Götterläufe, 1,88 Schritt, sehnig, lockige kupferroten Haare, blaue Augen
- Girte (Halbelfe), Wolfmans Frau, 44 Götterläufe (sieht wesentlich jünger aus), 1,86 Schritt, kurze dunkelblonde Haare, schwarze Augen, zurückhaltend, spricht sehr leise
- Robak Zumbel, Wolfmans und Girtes Sohn, 18 Götterläufe, 1,84 Schritt, schlank, lange braune Haare zum Zopf gebunden, halbstark, vorlaut
- Alda Zumbel, Wolfmans und Girtes Tochter, 15 Götterläufe, 1,60 Schritt, etwas plump und rundlich, Pausbacken, kurze dunkelblonde Haare, intelligent, aufmerksam
- Perdia Zumbel, Wolfmans und Girtes Tochter, 9 Götterläufe, 0,95 Schritt, dünn, lange hellblonde Haare, schwarze Augen, hängt sehr an Alda
- Alvide Zumbel, Wolfmans und Girtes Tochter, 5 Götterläufe, 0,55 Schritt, drahtig, rotblonde Haare, blaue Augen, schüchtern

Was man von den Einwohnern Fichtwassers erfahren kann

	Heidlind Fischerin	Kolve Bregelsaum
Das Geschehene vor 12 Jahren	Es waren drei Räuber, die damals auf dem See gestellt wurden. Einer kam beim Kampf mit den Kopfgeldjägern um, genauso wie einer der Häscher, für den ein Gedenkstein irgendwo am Westufer des Sees steht (wahr). Wo genau der Stein steht, weiß sie nicht (wahr). Das Aufeinandertreffen fand nahe der kleinen Insel im Fichtwassersee statt (wahr) [Sie kennt die genaue Stelle]. Die Räuber hatten keine Beute dabei, deshalb wurde bei der Suche wahrscheinlich auch nichts gefunden (falsch).	Er weiß nichts über die Geschichte mit den Räubern (falsch), hat bisher auch nichts von einem Gedenkstein für einen der Kopfgeldjäger gehört (falsch).
Kolve Bregelsaum	Kolve ist erst vor etwa fünf Monden nach Fichtwasser gezogen (wahr). Er ist ein etwas verschlossener Kerl, macht aber keinen üblen Eindruck. Er hat ihr beim Ausbessern ihres Hauses geholfen. Er hat Verwandte in Lowangen (wahr).	Der Spielleiter kann hier frei erfinden, denn Kolve wird nur in den wenigsten Fällen die Wahrheit sagen, und dann auch nur, wenn er die Aussage für völlig ungefährlich oder unbedeutend hält.
Das Seemonster	Ein Seemonster kann es im Fichtwassersee nicht geben. Sie fischt hier schon, seit ihr Vater ihr als kleines Mädchen das Fischen beigebracht hat, da wäre ihr so ein Ungetüm in all den Jahren wohl schon mal untergekommen (falsch).	Ein Urtier in den Tiefen des Sees kann er sich sehr gut vorstellen, die Schöpfung des Herrn Efferd hat bestimmt mehr zu bieten als Forellen und Karpfen.

	Lares Vichel	Quenia Vichel
Das Geschehene vor 12 Jahren	Die drei Räuber haben sein kaputtes Boot genommen (wahr). Einer der drei Räuber ist seinerzeit beim Kampf über Bord gegangen und ertrunken (wahr). Einer der Kopfgeldjäger wurde beim Kampf stark verwundet (wahr). Sie haben ihn noch ans Ufer gebracht, wo seine Frau ihm die Wunden gesäubert und notdürftig verbunden hat (wahr), aber er erlag seinen Verletzungen (wahr). Ein Gedenkstein steht für ihn irgendwo an der Westseite des Sees, wo genau, weiß er nicht (wahr).	Einer der drei Räuber ist seinerzeit beim Kampf über Bord gegangen und ertrunken (wahr). Einer der Kopfgeldjäger wurde beim Kampf stark verwundet (wahr). Sie haben ihn noch ans Ufer gebracht, wo sie ihm die Wunden gesäubert und notdürftig verbunden hat (wahr), aber er erlag seinen Verletzungen (wahr). Die Beute wurde am nächsten Tag von einem der Stadtgardisten gefunden und wohl im Namen der Stadt beschlagnahmt (falsch). Ein Gedenkstein steht für ihn irgendwo an der Westseite des Sees, wo genau, weiß sie nicht (wahr).
Kolve Bregelsaum	Kolve ist ein merkwürdiger Kerl, er bleibt lieber für sich (wahr).	Kolve ist komisch. Er hat seine Schwester und Nichte nach Lowangen zum Geldverdienen geschickt (falsch). Sie mag ihn nicht (wahr).
Das Seemonster	Die Götter halten so manche tierische Überraschung für die Menschen bereit, warum nicht auch hier im Fichtwassersee?	Sie weiß nicht, was sie von der Sache mit dem Seemonster halten soll (wahr). Sie findet den Rummel in Fichtwasser sehr unangenehm (wahr).
	Tsafried Vichel	**Stipen Vichel**
Das Geschehene vor 12 Jahren	Er weiß nur wenig über die Geschichte mit den Räubern, nur das was die Eltern einmal erzählt haben (wahr). Die Räuber wurden von den Kopfgeldjägern gestellt, ein Räuber und ein Kopfgeldjäger sind dabei umgekommen (wahr). Die Beute wurde nie gefunden (wahr), obwohl sogar die Lowanger Stadtgarde mitgesucht hat (wahr). Es soll einen Gedenkstein für den verstorbenen Kopfgeldjäger geben, aber er weiß nicht wo (wahr).	Er weiß alles über die Geschichte (falsch), weil Vater und Mutter oft darüber gesprochen haben (falsch). Er weiß nicht, wie viele Räuber es waren, aber einer ist entkommen (falsch), und der hat die ganze Beute mitgenommen, deshalb wurde damals auch nichts gefunden (falsch).
Kolve Bregelsaum	Kolve ist nett, er hat seinem jüngeren Bruder Holzspielzeug gemacht (wahr).	Kolve ist nett, er hat von ihm Holzspielzeug gemacht bekommen (wahr). Er soll Verwandte in Lowangen haben (wahr).
Das Seemonster	Bei so vielen Fischen im Fichtwassersee, kann da gar kein Riesenmonster leben, denn das hätte dann ja schon alle anderen kleinen Fische aufgefressen (falsch).	Ein Seemonster gibt es bestimmt, denn sein Vater hat ihm verboten, allein nah ans Ufer zu gehen. Aber gesehen hat er noch keins (wahr).
	Dilga Algerein	
Das Geschehene vor 12 Jahren	Es waren zwei Räuber und drei Kopfgeldjäger, einer der Kopfgeldjäger ist gestorben (falsch). Die Beute ist nach langer suche am nächsten Tag wohl gefunden worden (falsch). Es gibt einen Gedenkstein für den toten Kopfgeldjäger, aber sie weiß nicht wo (falsch).	Dilga möchte nicht, dass andere den Standort des Steins erfahren, weil direkt daneben einige Alraunen wachsen. Sie hat sie dort einst, als sie sich den Gedenkstein anschauen wollte, durch Zufall entdeckt. Seitdem hegt und pflegt – man könnte sagen züchtet – sie die Pflanzen, denn die Wurzeln bringen ihr gutes Geld beim Verkauf an die beiden Lowanger Magierakademien.

Kolve Bregelsaum	Bei Kolve wohnten anfänglich zwei weibliche Verwandte, aber nicht Frau und Tochter, sie hatten nämlich einen anderen Nachnamen (wahr). Wo sie jetzt sind, weiß sie nicht (wahr).	
Das Seemonster	Ein Seemonster kann sie sich gut vorstellen, obwohl ... wenn Heidlind anderer Meinung ist ... die muss es ja eigentlich wissen. Auf jeden Fall bringt es einige Kunden nach Fichtwasser, das ist gut. Sie hat noch nie so viele Kräuter verkauft wie im Moment. Sie kann gar nicht so viel sammeln, wie die Fremden kaufen wollen (wahr).	
	Wolfman Zumbel	**Girte Zumbel**
Das Geschehene vor 12 Jahren	Es waren drei Räuber, die damals auf dem See von zwei Kopfgeldjägern gestellt wurden (falsch), einer kam beim Kampf mit den Kopfgeldjägern um (wahr). Heidlind hat die Kopfgeldjäger damals in ihrem Boot transportiert (wahr). Von einem Gedenkstein hat er zwar mal was gehört, weiß aber nicht, ob es wahr ist und, falls ja, wo er steht (wahr).	Ein paar Räuber wurden seinerzeit von Heidlind auf dem Fichtwassersee gestellt, weil sie das kaputte Boot von den Vichels geklaut haben (falsch). Beute? Welche Beute? Sie haben doch nur das Boot genommen! (falsch) Einer der Kopfgeldjäger ist beim Kampf umgekommen (wahr). Sie kennt den genauen Standort des Gedenksteins für ihn (wahr).
Kolve Bregelsaum	Kolve ist kein übler Kerl, er ist hilfsbereit und tüchtig und versteht was von Holzbearbeitung (wahr). Seine Verwandten hat er nach kurzer Zeit weggeschickt (falsch).	Kolve ist erst vor kurzem nach Fichtwasser gekommen, woher, weiß sie nicht (wahr). Anfangs waren auch noch für ein/zwei Wochen seine Frau und seine Tochter bei ihm, aber die haben ihn wohl verlassen (falsch).
Das Seemonster	Es ist undenkbar, dass in einem so kleinen Gewässer wie dem Fichtwassersee ein Seemonster leben soll. Dafür ist der See einfach zu klein (falsch).	Es gibt viel mehr Wesenheiten auf Dere als sich die meisten Menschen vorstellen können, ein Riesenfisch ist deshalb gut möglich (wahr). [Hat den Fisch in der Tat schon mal gesehen (er wurde von ihrer Magie angelockt), hat aber an dem Gesehenen gezweifelt].
	Robak Zumbel	**Alda Zumbel**
Das Geschehene vor 12 Jahren	Kann sich nur sehr dunkel an die Ereignisse um die Räuber erinnern. Sie haben damals das kaputte Boot der Vichels geklaut (wahr) und sind mit ihrer Beute gefangen gesetzt worden (falsch). Falls keine Beute gefunden worden ist, haben sie sicherlich die Kopfgeldjäger eingesteckt (falsch). Sogar die Lowanger Stadtgarde war bei der Festsetzung der Räuber mit involviert (wahr).	Die Räuber wurden seinerzeit von der herbeigerufenen Lowanger Stadtgarde gefangen gesetzt (falsch). Über eine Beute weiß sie nichts (wahr).
Kolve Bregelsaum	Kolves Nichte lebt in Lowangen und heißt Hennja Freientann (wahr).	Kolve hat eine Freundin (falsch), sie hat ihn einmal mit ihr Abends am Seeufer gesehen (wahr).
Das Seemonster	Hat schon einmal einen Riesenhecht aus dem Fischwassersee gezogen (falsch), denn er weiß, wo die beste Stelle zum Angeln ist (falsch). Er kann den Helden gerne die Stelle zeigen. Aber so ein Riesenungetüm ist eher unwahrscheinlich (falsch). Da hat der Angler bei seinen Erzählungen wohl ordentlich übertrieben (wahr), weil er vielleicht nicht zugeben wollte, dass er einen zu viel gehoben hatte und deshalb nicht allzu standfest war (falsch). So ein ordentlicher Hecht kann schon mal heftig an der Angelleine zurren (wahr).	Sie glaubt an das Seemonster und hat Höllenangst vor ihm (wahr).

	Perdia Zumbel	Alvide Zumbel
Das Geschehene vor 12 Jahren	Sie weiß rein gar nichts über die Geschehnisse um die Räuber (wahr).	Sie weiß rein gar nichts über die Geschehnisse um die Räuber (wahr).
Kolve Bregelsaum	Ihr ist Kolve gleichgültig (wahr). Er ist ja auch noch nicht lange in Fichtwasser (wahr). Sie hat bisher nie mit ihm zu tun gehabt (wahr). Aber sein neues Haus ist schon chic. „Vater sagt, der kann was !“	„Kolve ist kein netter Mann. Der mag nie mit mir spielen und schickt mich immer weg!“
Das Seemonster	Sie hat noch nie ein Seemonster gesehen (wahr). Wie soll es denn aussehen?	„Oh ja, das Seemonster!“ Meinst du, ich kann mal mit ihm spielen?“

Der Gedenkstein

Am Westufer des Fichtwassersees steht ein Gedenkstein für den getöteten Kopfgeldjäger, den seine zwei Kameraden für ihn errichtet haben. 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.

Der Stein zeigt erste Anzeichen von Verwitterung, und die Natur beginnt allmählich, ihn zu überwuchern. Der Trampelpfad, der vor einigen Jahren noch zum Stein führte, ist mittlerweile zugewachsen. Nur einige wenige kennen noch den genauen Standort des Steins, z. B. Girte Zumbel und Dilga Algerein.

Sehr nahe dem Gedenkstein wachsen 1W6+3 Alraunen, was sehr ungewöhnlich ist, denn normalerweise kommen diese nur einzeln vor. Eine gelungene Probe auf *Pflanzenkunde* +9 bedingt, dass der entsprechende Held die Pflanze erkennt. Bei einer gelungenen, um weitere 3 Punkte erschwerten Probe, weiß er zudem, dass dieses gebündelte Auftreten nicht normal ist. Mit einer gelungenen Probe auf *Landwirtschaft*, erschwert um 2, sind Spuren von Kultvierung erkennbar.
Weitere Informationen zur Alraune wie Preis, Nutz- und Haltbarkeit finden sich in **ZBA**, Seite 227 und **SRD**, Seite 81–82.

In Lowangen

Anlaufstellen für eine weitere Informationssuche in Lowangen sind z. B. das Archiv der Lowanger Lanze, die Bibliothek im Hesindetempel oder die Bibliotheken in den beiden Magierakademien.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die freie Stadt Lowangen ist das wichtigste Handelszentrum des Nordens. Dort treffen Händler von nah und fern auf lokale Verkäufer und Produzenten. Es vergeht kaum ein Tag, an dem kein Markt stattfindet. Entsprechend quirlig geht es in der Stadt zu. Hier trifft man häufig Angehörige fremder Völker und kann oft auch exotische und Waren und Produkte erstehen. Die Einwohner Lowangens sind entsprechend weltoffen und begegnen Fremden und Besuchern weniger misstrauisch als der gemeine Svelltänder.

Als ihr nach langem Schlangestehen vor dem Nordtor endlich in die gut befestigte Stadt hineingelassen werdet, erwartet auch dahinter das sprudelnde Leben, und sofort wird euch klar, warum Lowangen von vielen als „Svelltmetropole" bezeichnet wird. Ein Handwerksgeselle verscheucht gerade einen Bettler, der ihn um eine milde Gabe gebeten hat. Auf dem Marktplatz streiten sich ein Bäcker und ein Fleischer um den Standplatz, während ein Straßenköter die Gunst der Stunde nutzt, um eine Wurst aus den Warenvorräten zu mopsen. Nur unweit davon bahnen zwei Büttel einem Ausrufer rüde den Weg durch die Menge, wobei sie ein junges Mädchen zur Seite schubsen, das hinfällt und dabei fast von einem zweispännigen Karren überrollt wird. Solch lebhaftes Treiben mit so vielen Menschen habt ihr bisher nur selten gesehen, und ihr könnt euch gar nicht an dem sattsehen, was sich hier eurem Auge bietet. Doch eigentlich seid ihr ja aus einem ganz bestimmten Grund in der Stadt ...

Das Archiv der Lowanger Lanze

Die Lowanger Lanze berichtete seinerzeit über den Vorfall auf dem Fichtwassersee. Vielleicht ist im Archiv der Gazette noch ein Exemplar der entsprechenden Ausgabe zu finden. Der damals mit dem Bericht befasst Schreiber ist mittlerweile nicht mehr für die Lowanger Lanze tätig, aber irgendwo im Archiv müssten auch noch all seine Aufzeichnungen lagern. Die Frage ist nur: Wo? Das Archiv der Gazette ist nämlich ansehnlich groß und nicht sonderlich gut geordnet.

Das Redaktionshaus der Lowanger Lanze ist in einem dreistöckigen Fachwerkhaus in der Schreibergasse Lowangens zu finden. Die schwarzen Fachwerkbalken bilden einen starken Kontrast zu den weiß getünchten Mauern und den grün gestrichenen Fensterläden des Hauses. Links neben der schwarz gestrichenen, offen stehenden Eingangstüre aus massivem Holz weist eine Steinplatte mit dem Logo der Lowanger Lanze den Besucher darauf hin, um welches Gebäude es sich handelt. Hinter dem Eingang liegt ein langer Flur, an dessen Ende eine Treppe in die erste Etage führt. Rechterhand geht eine Tür zum Arbeitsraum der Lanzenschreiber ab, sie steht tagsüber immer offen. Linkerhand hängt ein kleiner, schmiedeeiserner Schaukasten mit Vorhängeschloss an der Wand. In ihm ist der Hauptartikel der aktuellen Lowanger Lanze für jedermann und -frau zum Lesen aushängt. Ein Gebilde aus vielen kleinen, filigran gearbeiteten Ästen mit Blättern – von geschickter Zwergenhand meisterlich geschmiedet – sorgen dafür, dass sich niemand an dieser kostenlosen Leseprobe vergreifen kann.

In der zweiten Etage des Hauses liegen die Wohnungen des ehemaligen Chefredakteurs Ulfert Wedenhag und des Gazettengründers Arnid Hofergüld. Das Dachgeschoss beherbergt das Lager und Archiv der Lowanger Lanze.

In der Regel wird Besuchern kein Zutritt zum Archiv gewährt. Die Helden werden schon ihre Überredungs-, Überzeugungs- oder Betörenkünste einsetzen müssen, um sich dort umsehen zu dürfen. Dazu sind gelungene Proben auf *Überreden*, *Überzeugen* und/oder *Betören* bei der derzeitigen Chefredakteurin Selinde Welzelin nötig, die bei Bedarf auch erschwert sein können. Alternativ könnte einer der Lanzenschreiber gerade etwas knapp bei Kasse sein und durch ein entsprechendes „Geldgeschenk" dazu gebracht werden, die Helden in einem unbeobachteten Moment ins Dachgeschoss zu führen. Schlussendlich würde aber auch ein schnöder Einbruch, bei dem man sich tunlichst nicht erwischen lassen sollte, zum Ziel führen.

Der Lanzen-Mitarbeiter Thisdan Treublatt (48 Götterläufe, 1,65 Schritt groß, mittellanges, schütteres Haar, das zu einem Zopf gebunden ist, Kaiser-Reto-Bärtchen, zweckmäßige Kleidung, hilfsbereit, offen gegenüber den Helden, und natürlich neugierig, warum sie denn nun „diese olle Kamelle" wieder ausgraben wollen) kann ihnen die Ecke im Archivraum zeigen, wo sich (neben Anderem) die Unterlagen und Ausgaben des Jahres 1018 BF befinden müssten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem schlecht beleuchteten Dachboden riecht es leicht muffig und auch etwas feucht. Offenbar ist das Dach des Hauses reparaturbedürftig. Und sauber gemacht hat hier auch schon lange niemand mehr! Das Archiv der Lowanger Lanze entpuppt sich als ein stark verstaubter Raum, der über und über mit Regalen und Truhen, aber auch ausrangierten Möbelstücken, Decken, leeren Eimern und Schüsseln und allerlei anderem alten Plunder vollgestopft ist. In den Regalen liegen haufenweise Bündel von Papieren, Pergamentrollen, dicke Stapel mit alten Ausgaben der Lowanger Lanze sowie unzählige lose Blätter und Zettel. Wie soll man hier denn etwas wiederfinden? Thisdan Treublatt deutet mit einem schiefen Lächeln auf eine Ecke in diesem Durcheinander: „Wenn mich die Herrin Hesinde nicht täuscht, dann solltet ihr irgendwo da hinten fündig werden. Ich wünsche euch frohes Gelingen!" Damit wendet er sich zur Treppe und geht.

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 weniger Informationen in die Hände (siehe die Aufstellung auf der folgenden Seite). Der Spielleiter kann hier aber auch, falls es ihm nötig erscheint, Hinweise einbauen, welche die Helden eigentlich von den Einwohnern Fichtwassers bekommen sollten (siehe Tabelle ab Seite 13).

#Was die Helden im Archiv der Lowanger Lanze in Erfahrung bringen können

0–4 TaP*: Die Helden finden nur einen Stichwortzettel des damaligen Lanzenschreibers. Darauf sind folgende Informationen zu finden:

- Drei Kopfgeldjäger setzten ein Diebestrio fest, als es über den Fichtwassersee flüchten wollte.
- Die Diebesbeute ist verschwunden.
- Die Diebe werden nach Weiden gebracht und dort gerichtet.

5–9 TaP*: Die Helden finden einige Aufzeichnungen des damaligen Lanzenschreibers. Zusätzlich zu den Hinweisen, die sie für 0–4 TaP* erhalten, liefern die Aufzeichnungen folgende Informationen:

- Ein Dieb und ein Kopfgeldjäger kamen zu Tode.
- Die Kopfgeldjäger behaupteten, keine Beute bei den Dieben gefunden zu haben, und vermuteten, dass sie diese zuvor versteckt hatten.
- Die Diebe beschuldigten die Kopfgeldjäger, ihnen die Beute abgenommen zu haben.

10–14 TaP*: Die Helden finden einige Aufzeichnungen und Stichwortzettel des damaligen Lanzenschreibers. Zusätzlich zu den Informationen, die sie für 0–4 und 5–9 TaP* erhalten, liefern die Aufzeichnungen folgende Hinweise:

- Die beiden überlebenden Kopfgeldjäger Emja Bredenfurt und Tore Elbeneck wollen einen Gedenkstein für ihren Kameraden Kerbold Delgen am Seeufer errichten.
- Die Diebe hießen Alf, Tiro und Elko.

25+ TaP*: Die Helden finden alle Aufzeichnungen des damaligen Lanzenschreibers und die Ausgabe der Lowanger Lanze, in der über die Gefangennahme des Diebstrios berichtet wurde. Der Meister kann den Helden sämtliche Informationen über die Geschichte zur Verfügung stellen (siehe das Kapitel „Vor zwölf Jahren"). Auch der Ort des Aufeinandertreffens von Dieben und Kopfgeldjägern wird durch die Aufzeichnungen des Artikelschreibers genauer beschrieben, wodurch darauf geschlossen werden kann, dass sich das Beuteversteck südlich der kleinen Insel im Fichtwassersee befindet.

20–24 TaP*: Die Helden finden die Ausgabe der Lowanger Lanze, in der über die Gefangennahme des Diebstrios berichtet wurde, und einen Großteil der Aufzeichnungen des damaligen Lanzenschreibers. Der Meister kann den Helden einen Großteil Informationen über die Geschichte zur Verfügung stellen. Weglassen sollte er die Namen der Diebe und den Hinweis auf das mögliche Beuteversteck.

15–19 TaP*: Die Helden finden die Ausgabe der Lowanger Lanze, in der über die Gefangennahme des Diebestrios berichtet wurde. Der Meister

kann den Helden einen Großteil der Informationen über die Geschichte zur Verfügung stellen. Weglassen sollte er die Nachnamen der Diebe, den Wert der Beute und den Hinweis auf das mögliche Beuteversteck.

Die Bibliothek im Hesindetempel

Die Halle der Wissenden Herrin an der Nordseite des Lowanger Marktplatzes steht gleich neben der Akademie der Verformungen. Der Tempel aus grauem Thasch-Granit wirkt eher unscheinbar. Sein Dach aus grünbemalten Ziegeln wird durch einen kreuzförmigen Aufbau unterbrochen, der von einer Statue Hesindes gekrönt wird. Um das Dach läuft auf Höhe der Traufe ein Fries, der den Anspruch erhebt, alle in Aventurien bekannten Arten von Schlangen darzustellen. Das Tempelinnere ist von buntem Licht durchflutet, das durch die großen, farbigen Tempelfenster in den Innenraum fällt. Auf dem Boden des Tempelraums windet sich eine Schlange aus verschiedenfarbigem Marmor auf den Altar zu, der von zwei kleinen, durch Vorhänge abgetrennten Räumen flankiert wird. Der Raum rechts des Altars dient als Lesezelle, in der Bürger der Stadt die Bibliothek des Tempels nutzen können. Selbige befindet sich im ersten Obergeschoss des Tempels und ist über eine steile Holztreppe von der Lesezelle aus zu erreichen. Hier lagern vor allem Werke über das Svelltland, aber auch Kompendien der Tier- und Pflanzenkunde (darunter eine Erstabschrift von Prems Tierleben) sowie Abhandlungen über das zwölfgötterliche Pantheon. Des weiteren finden

Kleine Auswahl an Büchern, die in der Bibliothek des Hesindetempels vorhanden sind:

Buchtitel	Format/Seiten	Komplexität	Voraussetzung	Das Buch im Spiel
Bestiarium von Belhanka	Foliant, 70 Seiten	10 (Garethi)	KL 11	Tierkunde 0/3
Kleine Kunde von den Wilden Thieren, 2 Bände	1) Oktav, 100 Seiten 2) Oktav, 120 Seiten	10 (Garethi)	KL 10	Tierkunde SE/3, Pirschjagd 6/7, Ansitzjagd 6/7
Kompendium der Wasserbewohner	Quarto, 80 Seiten	11 (Garethi)	KL 11	Tierkunde 5, Fischen/Angeln SE/5
Prems Tierleben	Quarto, 120 Seiten	10 (Thorwalsch)	KL 11	Tierkunde 3/5
Was glaubt das Volk?	Demi-Folio, 500 Seiten	10 (Garethi)	KL 11	Sagen/Legenden 5/12, Geschichtswissen SE/8, Götter/Kulte SE/10
Flora und Fauna des Landes am Svellt	Foliant, 60 Seiten	12 (Bosparano), wenige Teile in Garethi (12)	KL 12	Tierkunde 5, Pflanzenkunde 4
Mären des Händlers Ronderich	Quarto, 240 Seiten	10 (Garethi)	KL 11	Sagen/Legenden SE/3
Geschichten unserer Alten, oder Was sich der Svelltlaender erzaehlet	Oktavo, 120 Seiten	10 (Garethi)	KL 9	Sagen/Legenden SE/4
Der Grünwal und der Falke, und weitere Geschichten aus der Tierwelt *(Fabelsammlung)*	Oktavo, 74 Seiten	11 (Garethi)	-	-
Über die Verteilung der thierischen und menschlichen Anteile bey den Biestingern	Quarto, 38 Seiten	10 (Garethi), einige Teile auch in Bosparano (11)	KL 12	Tierkunde SE/10
Das Mädchen und die See *(Roman)*	Oktavo, 38 Seiten	12 (Garethi)	-	-
Quirin Heil! *(Roman)*	Oktavo, 96 Seten	11 (Horathi)	-	-
Waidwerk-Kompendium	Quarto, 240 Seiten	9 (Bornisch)	KL 11	Tierkunde 3/5, Viehzucht 2/6, Fischen/Angeln 4/5, Pirschjagd 3, Ansitzjagd 3

Lektüre und Lernen - *Optionale Regel*

Die Spalte „Das Buch im Spiel“ gibt an, welche Vorteile die Helden bei erfolgreichem Erststudium aus dem Buch ziehen können. Tierkunde 0/3 gibt beispielweise an, dass Tierkunde ab einem Talentwert von 0 und bis zu einem Wert von 4 um jeweils eine Spalte günstiger gesteigert werden kann als üblich (hier also A anstatt B). Ist anstatt eines Wertbereichs z. B. SE/7 notiert, bedeutet dies, dass sich der Held einmalig eine Spezielle Erfahrung in diesem Talent vermerken kann, sofern sein bisheriger Talentwert 7 nicht übersteigt.

Voraussetzung für ein erfolgreiches Erststudium sind: Beherrschen der Sprache von mindestens einem Drittel ihrer Maximalkomplexität (Garethi: 18, Thorwalsch: 18, Bosparano: 21, Horathi: 18, Bornisch: 18) und von mindestens der Hälfte der beim Buch angegebenen Komplexität.

Die Anzahl der nötigen Stunden für ein erfolgreiches Erststudium berechnet sich wiefolgt:

(KL x Seitenanzahl / Formatkennzahl x 2) + Modifikator durch fehlende Sprachkenntnis

Die Formatkennzahl ist eine vom Buchformat abhängige Kennzahl. Es gelten folgende Werte:
Folio (Foliant): 10, Quarto & Demi-Folio: 20, Oktavo 30

Modifikator durch fehlende Sprachkenntnis: pro fehlendem Talentpunkt bis zur Komplexität des Buches 10% (d. h. bei drei fehlenden Punkten +30%)

Rechenbeispiel für „Prems Tierleben“ bei zwei fehlenden Sprachtalentpunkten:
(9 x 120 / 20 x 2) + 20% = 72 + 14,4 = 86,4 Stunden

sich hier viele Bücher über Gesteins- und Sternkunde sowie über Mechanik. Doch die Lowanger Hesindebibliothek wäre keine echte Volksbibliothek, wenn dort nicht auch nicht-wissenschaftliche Werke wie Romane und Bücher mit Legenden und Sagen zu finden wären, die zum Beispiel niedergeschriebenen Volksglauben bzgl. Seemonstern und Riesenfischen widergeben.

Die Hesindegeweihte Palinai Horigan (20 Götterläufe, 1,77 Schritt, zierlich, mittelblondes, kinnlanges Haar, graugrüne Augen, Brille, Halsreif in Form einer Schlange aus grünem Zinn) tut gerade im Tempel Dienst. Wenn die Helden sie auf die Bibliothek ansprechen, wird sie ihnen eine Kurzeinführung in die Benutzung geben. Haben die Helden zuvor etwas in den bereitstehenden Opferstock getan, verweist Palinai die Helden an Jeran Ochsensfurter, den Bibliothekar des Tempels (58 Götterläufe, 1,62 Schritt, dicklich, schwarze Haare mit starken Geheimratsecken, Oberlippen- und Kinnbart, braune Augen, spricht sehr schnell). Er kann ihnen einige vielversprechende Bücher empfehlen, sodass ihnen die Recherche etwas leichter fällt. Spieltechnisch bedeutet dies, dass zu den TaP* der Recherche-Probe automatisch zwei Punkte hinzuaddiert werden dürfen. Ansonsten gelten für die Recherche dieselben Regeln wie im Archiv der Lowanger Lanze.

Was die Helden in der Bibliothek des Hesindetempels in Erfahrung bringen können

Die Rechercheergebnisse bauen stufenartig aufeinander auf, d. h. wenn die Gruppe z. B. zwischen 15 und 19 TaP* (Stufe 4) übrig behält, erhält sie neben den Hinweisen aus dieser Stufe auch alle Informationen der niedrigeren Stufen 1 bis 3.

0–4 TaP* (Stufe 1): Die Helden finden nur die zwei Romane „Das Mädchen und die See“ und „Quirin Heil!“ sowie das Exemplar von „Prems Tierleben“. Daraus ist zu erfahren, dass schon oft von der Sichtung übergroßer, aber unbekannter Bewohner von Binnengewässern berichtet wurde, diese Sichtungen aber nie wissenschaftlich bestätigt werden konnten.

5–9 TaP* (Stufe 2): Zusätzlich zu den Büchern aus Stufe 1 finden die Helden „Der Grünwal und der Falke“ und „Kleine Kunde von den Wilden Thieren“.

Dadurch können Helden folgende, weitere Informationen gewinnen:

- Es gibt enorm große Tiere in Aventurien (z. B. Grünwal), die aber bisher nur in Meeren gesichtet wurden.
- Seit dem Jahre 921 BF gibt es immer wieder Berichte über ein in dem großen Binnensee Loch Fesz lebenden Seeungeheuer. Allerdings hat es noch nie jemanden angegriffen.

10–14 TaP* (Stufe 3): Die Helden haben die Gelegenheit, in das „Bestiarium von Belhanka“ sowie in „Mären des Händlers Ronderich“ hineinzuschauen. Dadurch erfahren sie Folgendes:

- „Karpfen haben meistens eine Länge von etwa vier Spann, aber weil sie unsterblich sind, können sie auf unglaubliche Größe anwachsen.“ (aus „Bestiarium von Belhanka“)
- In Thorwal gibt es das sehr alte Märchen über Bullwei Jurgason, der als Junge einem verletzten weißen Wal half und dafür als Erwachsener von ihm gerettet wurde, als Bullweis Otta Schiffbruch im Nordmeer erlitt. Bullwei wurde daraufhin Swafnir-Geweihter.

15–19 TaP* (Stufe 4):
In „Über die Verteilung der thierischen und menschlichen Anteile bey den Biestingern“ ist zu lesen, dass Biestinger Feenwesen in Tiergestalt sind, die bisweilen überdimensionale Größe annehmen können und intelligent sind. Wenn sie sich durch Menschen gestört fühlen, können sie sie im Extremfall angreifen. Eine Stelle in „Kompendium der Wasserbewohner“ lautet wiefolgt: „Einige Fischarten wachsen Zeit ihres Lebens, sodass außergewöhnlich alte Tiere mitunter monströse Größen erreichen können.“

20–24 TaP* (Stufe 5): Aus „Flora und Fauna des Landes am Svellt“ und „Was glaubt das Volk?“ ist Folgendes zu erfahren:

- Im Grutensee nordöstlich von Gashok ist die Schwarzbarbe beheimatet, die sonst nur noch in den Tiefen des darpatischen Ochsenwassers vorkommt. Die riesigen Fische leben in kleinen Schwärmen von fünf bis acht Tieren. Während der Laichzeit bildet sich im Kopf der Weibchen ein steinartiges Gebilde von etwa zwei Halbfinger Durchmesser, das Heilkräfte besitzt. Es hilft gegen Dickbacke, Orkenkrätze und Fieber.
- Das Ausbleiben von Fischschwärmen und das nachfolgende Auftreten monströs großer Fische ist die Folge menschlichen Frevels.
- Eine Berggruppe in den nordöstlichen Ausläufern des Thaschs heißt Drachensteine, weil sie von drachenartigen Riesenfischen bewohnt wird.

25+ TaP* (Stufe 6): Im „Waidwerk-Kompendium“ steht Folgendes: „Die größten Süßwasserfische sind die räuberischen Welse. Diese urtümlichen Viecher besitzen einen großen, breiten Kopf, überlange Barteln und schleimige, schuppenloser Haut. Sie können jede Angelschnur und oft auch das Fischernetz zerreißen. Während der Bartenwels, der Oblomonsschatten, der Harnischwels und der Schenkelfresser anderthalb Schritt messen, können der Knurrwaller, der maraskanische Panzerwels und der Mhanadiwürger mannsgroß werden. Im Neunaugensee soll es sogar Welse von vier Schritt Länge geben, die Schwäne jagen und Fischer aus ihren Booten holen.“ In „Geschichten unserer Alten“ findet sich eine populäre Svelltländer Legende, die von Hogus, einem riesigen Hecht, erzählt, der schon seit mehr als 80 Götterläufen im Svellt lebt. Wenn der Winter naht, schwimmt er stromaufwärts in den Finsteren Svellt, um in der Nähe von dessen Quelle zu überwintern. Wenn die Tage wieder wärmer werden, macht er sich gen Tiefhusen auf, wo er im Sommer häufiger gesehen wird.

Musik für die Recherchesze-ne im Archiv der Lowanger Lanze: ruhige Musik, die zugleich Aktivität untermalt, z. B.:

- Benjamin Tibbetts: Shark Patrol
- PremiumMusic: Cinematic Classical Theme 01

Musik für die Recherchesze-nen in den Akademiebibliotheken: ruhige, leicht mystische Musik, z. B.:

- Halindir: A Prelude To Glory
- Kevin MacLeod: The Other Side of the Door
- Kevin MacLeod: Metaphysik
- HorrorPen: Lonely Witch

Allgemeine Hintergrundmusik für den Aufenthalt in Lowangen: soll eine lebhafte und quirlige, aber nicht hektische Stimmung verbreiten; z. B.:

- Ethan Revere Smith: RPG Battle Theme
- Murilo Carvalho (SilverPoyozo): Chasing the Wind
- Tabletop Audio: Waterkeep
- Vonyco: Geno‘s Woods Orchestra

Die Bibliotheken in den Lowanger Magierakademien

Die Bibliotheken der beiden Lowanger Magierakademien stehen prinzipiell jedem – unanbhängig 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 Haarsträhne 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.
Neben den bereits für den Hesindetemepel aufgezählten profanen Büchern, bieten die Biliotheken der Magierakademien natürlich mehrheitlich Schriften mit Bezug zur Magie. In der Fan-Spielhilfe **Die Magische Bibliothek (nach DSA4-Regeln)** finden Spielleiter eine ausführliche Auflistung von Büchern, die in solchen Institutionen verfügbar sind.
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 Enwohnern und Besonderheiten finden sich in **RdrM**, S. 65–73.

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. 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 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 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

Die Briefe sind datiert, man kann also eine Reihenfolge der Worte rekonstruieren. 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 Spieler 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: Zahl
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 Kolves 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.

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 Möglichkeiten, 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.

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.

Wie die Begegnung mit dem etwa zwölf 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: ~ 12 Spann
Gewicht: rund 160 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: 75 Rationen Fleisch
Besondere Kampfregeln: 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 Gegners verbissen und kann versuchen, ihn auf den Grund des Gewässers zu ziehen.

Der Mühen Lohn

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 Gefangennahme 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 Jahre, 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, dabei das Beste 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 **AU** 28 **MR** 3 **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
Holzfälleraxt: 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 Henni 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, verreist.

Mandlin Stiewick

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

Mandlin Stiewick
MU 13 **KL** 12 **IN** 12
CH 13 **FF** 11 **GE** 13
KO 12 **KK** 13 **SO** 6
LeP 32 **AU** 29 **MR** 3 **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.

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.

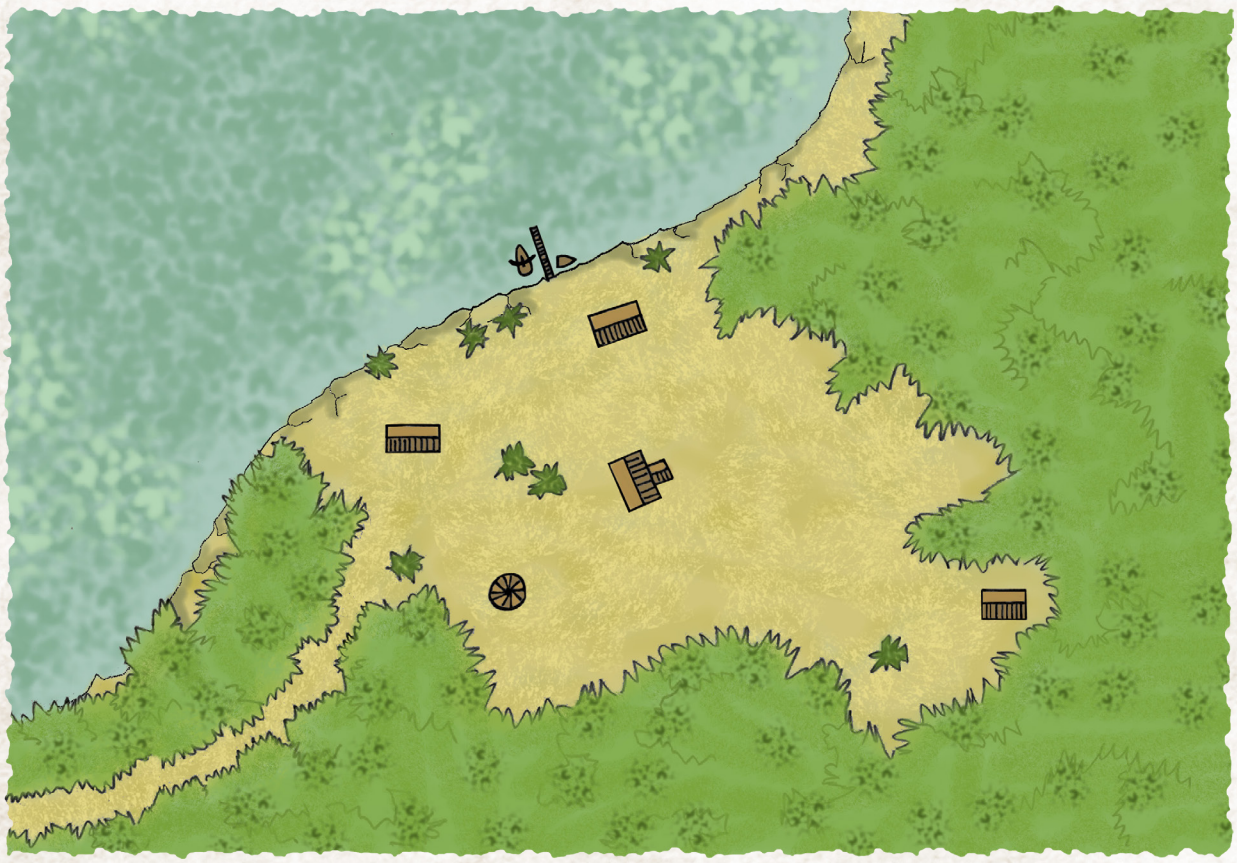
Harfe = Instrument = I
Kaninchen = Nagetier = N
Trallop = Stadt = S
Smaragd = Edelstein = E
Velours = Leder = L
=> Insel

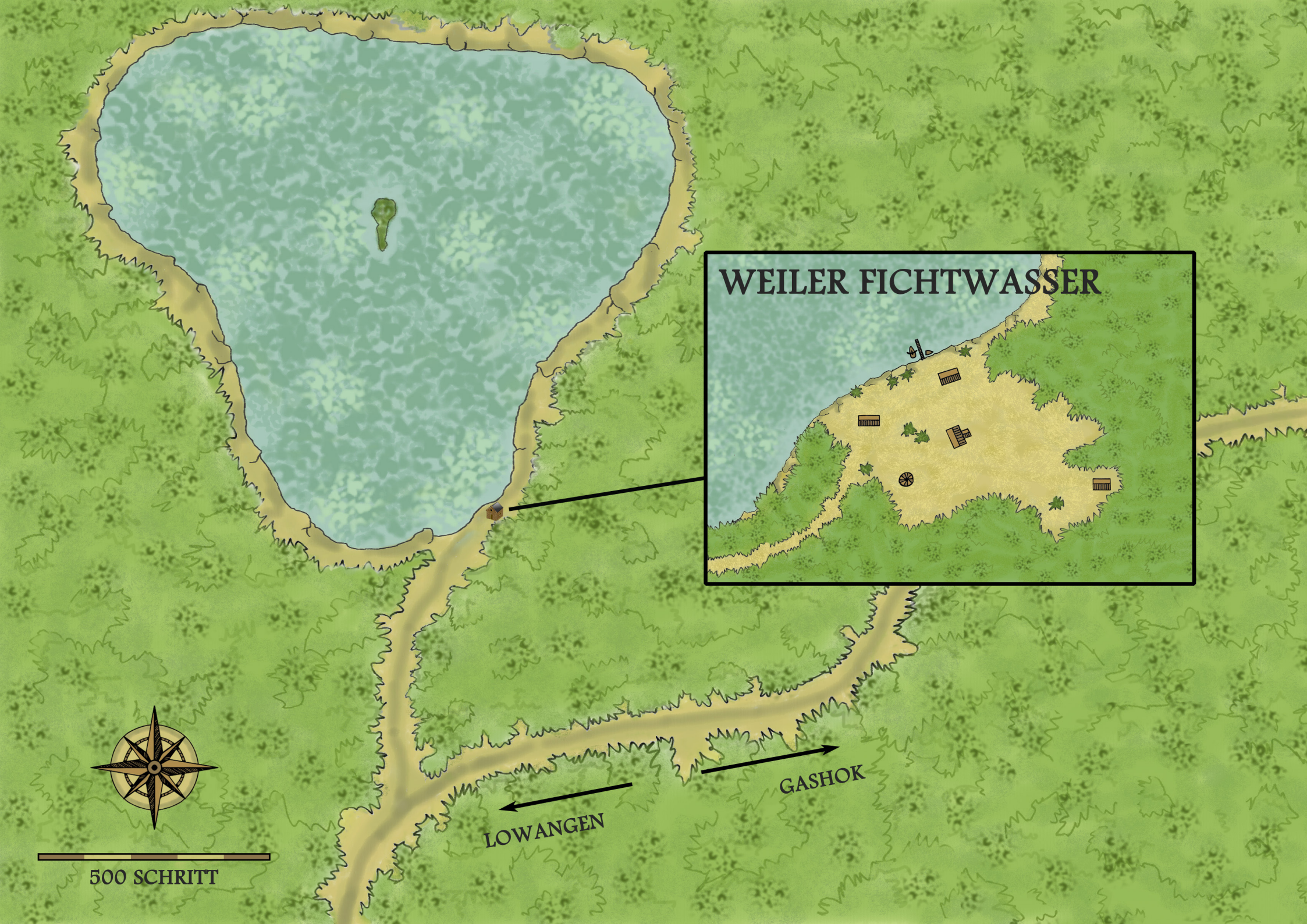
Handout Nr. 5

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




WEILER FICHTWASSER
LOWANGEN
GASHOK
500 SCHRITT

Lowanger Lanze

die svelltlandgazette 1030 BF

angler von seeungeheuer angegriffen - gespräch mit magistra immenfeld

monster aus der tiefe

Fichtwasser. Vor nur wenigen Praiosläufen ereignete sich in Fichtwasser im wahrsten Sinne des Wortes Ungeheuerliches: Der Handwerker Kedio Korninger wurde beim morgendlichen Angeln auf dem Fichtwassersee von einer Monstrosität aus den Tiefen des Sees angegriffen und aus seinem Boot gezogen. Nur durch Phexens Beistand und die Hilfe einiger Mutiger konnte der arme Mann aus den Klauen des Ungetüms und vor dem damit sicheren Tod bewahrt werden.

Diesen Tag wird Kedio Korninger wohl sein Lebtag nicht vergessen. Als er vor gar nicht allzu langer Zeit wie schon so oft zuvor auf dem Fichtwassersee seine Angel ausgeworfen hatte, hoffte er wie üblich seiner Familie damit eine Mahlzeit in Form einiger Forellen oder Schmierkarpfen zu bescheren, doch was an jenem Tag seinen Köder schluckte war weit größer als alles, das er zuvor gefangen hatte. "Anfangs dachte ich bei mir: Heh! Das ist mal ein ordentlicher Fang! Der reicht auch noch für morgen! Aber dann wurde mir angst und bange, als es unter meinem Boot ganz dunkel wurde und das Wasser plötzlich hohe Wellen schlug. Das war ein Viech, so groß wie ein ganzer Ochsenkarren, mindestens fünf Schritt lang! Bei Praios, ich tische euch keine Märchen auf. Das Ungetüm war furchteinflößend! Und irgendwann konnte ich mich nicht mehr auf den Beinen halten, es hat mich einfach über Bord gezogen. Aber dem Herrn Phex sei Dank, da gab es am Ufer einige mutige Helden, die haben mich vor dem sicheren Tod bewahrt."

Auf die Bitte, uns das fürchterliche Monstrum ein wenig genauer zu beschreiben, war aus Kedio jedoch kein brauchbares Wort herauszubekommen. Offensichtlich hat es ihm diesbezüglich immer wieder die Sprache verschlagen, wenn er an den Anblick des Ungeheuers zurückdenken musste. Welch grauenhafte Kreatur mag wohl in dem sonst so beschaulichen Fichtwassersee heimisch sein, dass sie einen Menschen angreifen würde? Und sind die Bewohner Fichtwassers, jenes Weilers am Südufer des Sees, noch sicher?

Nicht nur wir von der Redaktion der Lowanger Lanze stellen uns diese Fragen, auch viele Kenner der Tierwelt unseres Landes möchten dem Rätsel um das Monster im Fichtwassersee auf den Grund gehen. Es sind bereits einige auswärtige Experten angereist, um weitere Forschungen vor Ort anzustellen. Die Lowanger Lanze indes setzt auf die schon vor Ort vorhandene Kompetenz und vereinbarte ein Gespräch mit der ehrenwerten Magistra Immenfeld von der Akademie der Verformungen, eine ausgewiesene Kennerin unserer hiesigen Tierwelt. Lesen Sie auf Seite 5, was die gelehrte Frau zu dem Seeungeheuer zu berichten wusste.

In dieser Ausgabe

Aus dem Magistrat Seite 3

Hoher Blutzoll Seite 10

Verhandlungen mit dem Ork Seite 12

Phexens Gunst Seite 16

Gefahr aus dem Norden? Seite 19

Musikuntermalung

Für viele Rollenspieler ist Musik ein fester Bestandteil einer jeden Rollenspielrunde. Manche nutzen sie als ständigen Begleiter und lassen sie dezent im Hintergrund laufen, andere Spielleiter nutzen sie, um bestimmte Situationen besser in Szene zu setzen. Passende Musik schafft Atmosphäre und kann – richtig eingesetzt – die Spieler emotional „mitnehmen“. Deshalb finden sich in diesem Abenteuer an einigen Stellen Vorschläge zur Verwendung von Musik bei ganz konkreten Situationen. Ich habe dabei ausschließlich Tracks ausgewählt, die zwei Bedingungen erfüllen: Erstens sind sie reine Instrumentalstücke und zweitens sind sie auf ganz legale Weise als kostenloser Download im WWW zu haben. Nachfolgend finden sich die Adressen, unter denen sie zu finden sind.

Incomptech:
Kevin MacLeod - Darkling: https://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=usuan1700050
Kevin MacLeod - Metaphysik: https://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=usuan1400056
Kevin MacLeod - The Other Side of the Door: https://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=usuan1100744

Jamendo:
Celestial Aeon Project - Get Away (The Fall of Ragnaros): https://www.jamendo.com/track/818600/get-away
Grégoire Lourme - Intrusion (Frenzy Vol. 1): https://www.jamendo.com/track/200163/intrusion

Newgrounds:
Benjamin Tibbetts - Shark Patrol: https://www.newgrounds.com/audio/listen/488091
Ethan Revere Smith - Epic Movie Trailer: https://www.newgrounds.com/audio/listen/383902
Ethan Revere Smith - RPG Battle Theme: https://www.newgrounds.com/audio/listen/469688
Halindir - A Prelude To Glory: https://www.newgrounds.com/audio/listen/472710
Murilo Carvalho - Chasing the Wind: https://www.newgrounds.com/audio/listen/516108
Vonyco - Geno‘s Woods Orchestra: https://www.newgrounds.com/audio/listen/262918

Opengameart:
HorrorPen - Lonely Witch: https://opengameart.org/content/loop-lonely-witch

Orkenspalter:
PremiumMusic - Cinematic Classical Theme 01: https://www.orkenspalter.de/filebase/index.php?file/1297-cinematic-classical-theme-01
Steven O‘Brien - Sneak Away! (Only If: Original Game Soundtrack): https://www.orkenspalter.de/filebase/index.php?file/1724-sneak-away

Soundcloud:
Miguel Johnson - Battle Of 3302 Remastered (Lost in the Abyss): https://soundcloud.com/migueljohnson-mjmusic/battle-of-3302-remastered

Tabletop Audio:
Tabletop Audio - Waterkeep: https://tabletopaudio.com/download.php?downld_file=158_Waterkeep.mp3

Gesamtpaket im Download-Archiv des Orkenspalter-Forums:
https://www.orkenspalter.de/filebase/index.php?file/2530-musik-zum-abenteuer-still-ruht-der-see/

Schlussendlich möchte ich allen Spielleitern noch eine bestimmte Musiksite im World Wide Web ans Herz legen: https://tabletopaudio.com/. Der Komponist und Betreiber Tim stellt dort kostenlos zahlreiche speziell auf‘s Rollenspiel zugeschnittene Geräuschkulissen zu Verfügung, die zum Teil auch mit passender Musik hinterlegt sind. Vom Dungeon über Kampf- und Reiseszenen bis hin zu Stücken mit Stadt- und Dorfflair findet sich dort alles, was das DSA-Spielleiterherz begehrt. Alle Stücke sind zehn Minuten lang und können entweder über den site-eigenen Player in Playlisten verwaltet oder kostenlos heruntergeladen werden.

Illustrationen & Karten

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

- Coverbild: Maya (Mik) P., CC BY 3.0 (beschnitten)
- Icon für Erschwernisse und Erleichterungen auf S. 4, 10, 17 und 23: Lady-Arthemisa, CC BY 3.0 (umgefärbt) und DaCunha-Art, CC BY-SA 3.0 (gedreht & freigestellt, z. T. umgefärbt)
- Edelsteinminiaturen auf S. 4 und rückseitigem Cover: ArkhamFreshFish, CC BY 3.0 (freigestellt)
- Illustration auf S. 4: Verena Schneider, CC BY-NC 3.0
- Illustration auf S. 8: Yari MEL Grafight, CC BY-NC-ND 3.0
- Illustration auf S. 9: Sir Gawain, CC BY-NC-ND 4.0
- Illustration auf S. 10: Verena Schneider, CC BY-NC 3.0 (verändert)
- Illustration auf S. 16: Sir Gawain, CC BY-NC-SA 4.0
- Illustration auf S. 20: Leksa(art), CC BY 3.0 (freigestellt)
- Illustration auf S. 22: Joakim Olofsson
- Porträt auf S. 25: Coffee addict, CC BY-NC-ND 3.0
- Porträt auf S. 26: Santino Elekktromensch, CC BY-NC-SA 3.0
- Logo der Lowanger Lanze auf S. 30: Sir Gawain, CC BY-NC-SA 4.0
- Titelbild der Lowanger Lanze auf S. 30: Leksa(art), CC BY 3.0 (beschnitten)
- Illustration auf S. 33: Sir Gawain, CC BY-NC-ND 4.0
- Landkartenmarker auf rückseitigem Cover: Bildmaterial aus dem DSA MMORPG Herokon Online der Silver Style Studios GmbH, CC BY-NC-ND+ 3.0 (beschnitten & freigestellt)

Grafik für Aufzählungszeichen: cgartiste, CC BY 3.0
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. 6: Gorbalad

Der jeweilige Wortlaut der einzelnen Lizenzen kann unter folgenden URLs abgerufen werden:
CC BY 3.0: https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.de
CC BY 3.0 DE: https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/
CC BY-NC 3.0: https://creativecommons.org/licenses/by-nc/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: https://ulisses-spiele.de/spielsysteme/dsa5/

Platz für Notizen

FANPRODUKT

Still ruht der See

Von Sir Gawain

Die Helden werden zufällig Zeuge, wie ein Angler beim Angeln auf dem Fichtwassersee nahe der Svelltmetropole 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 beantworten 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 ◆◇◇◇