

Fischerturm

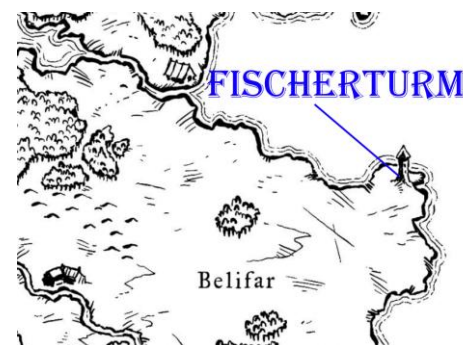
Übersicht

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf einer frei verfügbaren Karte, welche du dir hier herunter laden kannst:

<https://iz.wp.com/www.lostkingdom.net/wp-content/uploads/2016/10/fulepet-7-web-clean.jpg>

(Bild spiegeln, so dass das Meer im Osten liegt!)

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>



Die Einwohner von Fischerturm leben in einer Bucht an der malerischen Steilküste von Belifar. Landeinwärts liegen einige karge Äcker, auf denen das Korn nur mäßig wächst, während Ziegen und Schafe an den schroffen Felshängen grasen. Doch die wahre kulinarische Spezialität von Fischerturm ist der Rotbutt: Ein schmackhafter Fisch, der von den Fischern des Ortes gefangen, geräuchert und als Delikatesse auch in den umliegenden Ortschaften sehr geschätzt wird, selbst wenn die Einwohner von Fischerturm – allesamt Menschen – in den Halbling-Landen von Belifar als äußerst unfreundlich verschrien sind. Der Anblick eines Menschen-Dorfes ist in diesem Landstrich in der Tat etwas Außergewöhnliches: Die Häuser und Hütten wurden hier deutlich größer erbaut als die im Umland sonst üblichen Behausungen, welche häufig auch direkt in eine Hügellandschaft oder in den Fels hinein getrieben werden.

Auf beiden Seiten der Einfahrt in die Bucht von Fischerturm erheben sich auf den Felsen zwei imposante Gebäude: Auf der einen Seite ein Turm, der dem Ort seinen Namen verliehen hat, auf der anderen Seite steht ein rußgeschwärztes Steingebäude, dessen Seitenwände mit Fischernetzen behängt wurden, die träge im Wind flattern.

Der Turm ist tagsüber ständig mit einer Wache besetzt und hält Ausschau nach dem "Großen Brocken", einem gewaltigen Raubfisch, der den Fischerbooten gefährlich werden kann. Immer wenn die Flosse des "Großen Brockens" zu sehen ist, ertönt das Horn von Fischerturm und alle Fischer versuchen so schnell wie möglich in seichtes Gewässer zu gelangen, wohin ihnen das Monster nicht folgen kann. Aus unbekannten Gründen taucht der Raubfisch schon seit vielen Generationen immer wieder an der Küste vor Fischerturm auf.

Die Dorfbewohner berichten, dass ihre Vorfahren einst zur Zeit des Blutnebels mit ihrem Schiff an der Küste Schiffbruch erlitten und daraufhin an dieser Stelle eine neue Siedlung errichteten. Der Turm, nach dem der Ort benannt wurde, war damals das einzige Gebäude an der Küste und einst offenbar von Halblingen errichtet.

Wer sich längere Zeit in Fischerturm aufhält stellt fest, dass hier so Einiges seltsam ist: Die Menschen stehen spät auf und das erste Tagewerk wird erst verrichtet, wenn die Sonne im Zenit steht. Einige faulenzen sogar den ganzen Tag herum. Nur die Fischer scheinen früh auf zu sein und auf Meer hinaus zu fahren.

Wege nach Fischerturm

Die Abenteurer könnten aus den unterschiedlichsten Gründen nach Fischerturm gelangen:

- Die Abenteurer haben Gerüchte über den „Großen Brocken“ gehört, und dass derjenige, der das Monster besiegt, reich belohnt wird.
- In einem Dorf einige Tagesmärsche entfernt heuert die Halbling-Bardin Saline Mondkuss die Abenteurer als Geleitschutz für einen Marsch nach Fischerturm an. Sie ist vor Kurzem über einen *wertvollen Fund* gestolpert und macht sich nicht viel aus Wertgegenständen. Viel lieber möchte sie erfahren, was es mit der Geschichte von der Rotenbucht auf sich hat, welche in der Nähe von Fischerturm zu finden sein muss.
- Die Abenteurer erfahren von der Legende, dass die Priesterinnen der Fischerin in der Lage sein sollen, Tote in die Welt der Lebenden zurück zu rufen. Vielleicht wollen sie eine gefallene Kameradin wieder beleben und gegen den Gerüchten auf den Grund.
- Eine Halbling-Händlerin aus einem Dorf, das einige Tagesmärsche entfernt ist, beauftragt die Gruppe nach Fischerturm zu reisen und dort eine Wagenladung wohlschmeckenden geräucherten Rotbutt zu kaufen. Sie ist bereit eine äußerst großzügige Summe für diese Delikatesse zu bezahlen. Da Halblinge dort nicht sehr gastfreundlich behandelt werden, bevorzugt sie es Abenteurer mit der Lieferung zu beauftragen.

Was wirklich geschah

In den Hügeln unweit der malerischen Küste gab es einst vor 200 Jahren ein kleines Halblingdorf, in dem eines Tages der Halbling-Druide Krutox aus dem Blutnebel auftauchte. Die Halblingfrau Lunda verliebte sich in den kauzigen Mann, der so anders war wie die Halblinge in ihrem Dorf. Doch die Gemeinschaft duldet den seltsamen Druiden nicht, der keinerlei Manieren hatte und offenbar nicht einmal den Blutnebel fürchtete. Keiner konnte verstehen, was die im Dorf beliebte Bardin Lunda an Krutox fand. Aber Lunda zuliebe erlaubten sie dem Druiden, einen Turm direkt am Meer zu errichten, wo die beiden von nun an wohnten und über das Meer wachten.

Das Glück währte jedoch nicht ewig: Ein Schiff der Erlenländer, landete immer wieder an der Küste an. Angeführt wurden sie von der Priesterin Galna, die eine Passage in den Süden suchte. Doch immer wieder kehrte sie erfolglos zurück, um hier ihre Vorräte aufzustocken: Mehrere Male plünderten sie das Halbling-Dorf. Die Halblinge waren wütend und suchten einen Schuldigen: Sie warfen dem Druiden Krutox vor, die Menschen zu ihnen ins Dorf gelockt zu haben. Sie forderten ihn auf, etwas gegen diese Piraten zu tun. Der eigentlich friedfertige Krutox ließ sich überzeugen und beschloss, etwas zu unternehmen: Eines Tages sah er, wie sich das Schiff der Erlenländer erneut seinem Turm näherte. Er ging zum Ufer und wirkte einen mächtigen Zauber: Mithilfe seiner Zauberkräfte verwandelte er sich in einen gewaltigen Fisch mit furchterregenden Zähnen und einer riesigen Rückenflosse. In seiner neuen Gestalt rammte er das Schiff, dass sich der Küste näherte und brachte es zum kentern. Einige der Erlenländer starben, doch viele schafften es an Land. In ihrer Wut und Verzweiflung über den Verlust ihres Schiffes plünderten sie erneut das Halblingdorf. Doch diesmal beließen sie es nicht dabei: Sie töteten alle Bewohner und zündeten die Halblinghöhlen an, während sich Lunda im Turm verbarrikadierte und auf die Rückkehr ihres Liebsten wartete.

Aber Lunda wartete vergeblich, denn Krutox, der all seinen Hass und seine Wut in der Gestalt des Riesenfisches manifestiert hatte, gelang es nicht mehr sich zurück zu verwandeln – zu wage und flüchtig war die Erinnerung an sein altes Leben. Seitdem jagt er als monströser Fisch vor der Küste Belifars, rastlos und immer mit dem unbestimmten Gefühl etwas zu suchen, was er einst vor langer Zeit verloren hat – aber auch mit einem Groll auf alle Schiffe und Boote, die er erblickt.

Die Erlenländer spielten derweil ein grausames Spiel: Sie ließen Lunda im Turm verhungern und verdursten. In einer Mondnacht stand sie schließlich auf der Brüstung im obersten Stock des Turmes und verfluchte die Menschen: Niemals sollten sie und ihre Nachfahren hier an der Küste Ruhe finden und sich heimisch fühlen. Der Boden solle für das Menschevolk auf ewig unfruchtbar bleiben und nur von Halblingen bestellt werden können. Mit diesen Worten warf sich Lunda vom Turm in die Klippen, wo ihr Körper von den stürmischen Wellen für immer verschluckt wurde. Lundas Fluch zeigte tatsächlich Wirkung: Die Äcker wurden im ersten Jahr von Heuschrecken-Horden heimgesucht, und das eingefahrene Korn wurde von einem Pilz befallen, der die restliche Ernte schnell vernichtete. Und fuhren die Menschen mit ihren Booten auf das Meer, so jagte sie alsbald der monströse Raubfisch. Die Lage erschien aussichtslos, und man behalf sich mit dem Überfall von kleinen Halbling-Siedlungen im direkten Umfeld. Hier traute sich aufgrund des Blutnebels niemand weit hinaus, was den Erlenländern unter der Führung der Häma-Priesterin Galna in die Hände spielte: Sie fürchteten den Blutnebel nicht, er war ihr Verbündeter.

Schon bald waren die meisten Halbling-Dörfer in der Nähe niedergebrannt und geplündert, doch Galna hatte eine Lösung für ihr Problem gefunden: Ihr widerstrebte es, sich dem Fluch einer Halblingfrau zu beugen und diesen malerischen Ort zu verlassen. Also beschloss sie, den Fluch auf eine ganz perfide Art zu brechen: Sie lies die Knochen der toten Halblinge, die man in das Moor geworfen hatte, wieder auferstehen und des Nachts für das Dorf auf den Feldern arbeiten. Und tatsächlich wurden die nächsten Ernten reichhaltig und der Fortbestand des neu gegründeten Erlenländer Dorfes „Fischerturm“ war gesichert. Galna begann den Kult um ihre Göttin anzupassen und einen großen Tempel zu errichten: Die „Fischerin“ wird seither als Inkarnation der Häma verehrt, welche die Urgewalten ihres Gatten Rost zu zähmen weiß.

Auch heute noch arbeiten nachts die untoten Halblinge für die Menschen in Fischerturm. Und die uralte Hohepriesterin Galna wacht weiterhin über diesen Ort. Im Laufe der Jahre hat sich ihr Kult immer weiter von Hämas Ursprung entfernt. Mittlerweile preist sich Galna als Prophetin der „Fischerin“, welche die Urgewalten des Meeres zu zähmen weiß und die Seelen der Toten einfängt, um sie in das Jenseits zu führen. Nur eine Gefahr blieb in all den Jahren: Der große Fisch sucht immer noch Fischerturm heim, und so müssen die Fischer des Ortes stets auf der Hut sein: Wer zu weit auf das Meer hinaus fährt, der kommt nicht wieder, denn den holt der „Große Brocken“...

Orte

1 - Haus der Gemeinschaft

Das Haus der Gemeinschaft ist Rathaus und Schenke zugleich – und stellt somit das Zentrum des Dorfes dar. Hier finden sich zu jeder Tageszeit Dorfbewohner ein um zu speisen, zu trinken und ihr Tagewerk zu planen. Viele Gäste faulenzten aber den halben Tag in der Schenke und scheinen keiner Arbeit nachzugehen. Die Einrichtung ist einfach und die besten Tische sind um den großen Kamin herum platziert. Auf der Speisekarte steht vor allem Fisch: Gepökelter Rotbutt, Rotbutt-Suppe, Rotbutt auf Brot, Rotbutt-Eintopf (mit viel Rotbutt und wenig Gemüse). Es hängt stets ein strenger Fischgeruch in der Luft. An der Wand hängt das große alte Steuerrad eines Schiffes.

Dalmar, die junge Wirtin

Die Schenke führt die Fünfzehnjährige erst seit wenigen Wochen, nachdem ihre Vorgängerin Jette die Ehre hatte als Novizin im Tempel der Fischerin aufgenommen zu werden. Ihre stolze Mutter Hesma unterstützt sie bei der Arbeit und tadelt Dalmar bei dem kleinsten Fehler, den sie macht.

- Wenn Dalmar sich als gute Wirtin erweist, so wird auch sie in einigen Jahren eine Novizin werden und die Schenke in die Hände einer anderen aufstrebenden jungen Frau geben. So wird es im Ort bereits seit langer Zeit gehandhabt.
- Dalmar ist recht naiv und neugierig. Abenteurer, die nicht dem Volk der Halblinge angehören, wird sie über „die Welt da draußen“ ausfragen, bis ihre Mutter dies unterbindet. Abenteurer die das Vertrauen der Wirtin gewinnen, gesteht sie, dass sie gerne aus Fischerturm verschwinden würde. Die Aussicht, in einigen Jahren Novizin am Tempel der Fischerin zu werden erfüllt sie offenbar nicht mit Freude: „Ich weiß, es ist eine große Ehre. Aber ich möchte so gerne die Welt sehen. Stattdessen soll ich meine Jugend der Göttin opfern. Aber ach... was rede ich da, ich dummes Ding...“ Ihre Vorgängerin Jette wollte ebenfalls nicht Priesterin werden. Es heißt, sie soll versucht haben zu fliehen und jetzt hält die Priesterschaft sie im Kerker unter dem Tempel gefangen.
- Dalmar ist wie alle Kinder des Ortes mit dem festen Glauben aufgewachsen, dass Halblinge allesamt durchtriebene, hinterlistige Kreaturen sind. Ihnen ist nicht zu trauen. Halblingen gegenüber gibt sie sich vordergründig freundlich – schließlich möchte sie eine gute Wirtin sein. Doch anderen Völkern gegenüber lässt sie kein gutes Haar an den Halblingen. Die Halbling-Bardin Saline, die derzeit im Ort verweilt, beobachtet Dagmar argwöhnisch. Sie ist sich sicher, dass Saline eine Diebin ist, oder noch Schlimmeres im Schilde führt... Das hat jedenfalls ihre Mutter gesagt!

Das Steuerrad der „Erlenflug“

An der Wand des Schankraums hängt ein altes Steuerrad. Auf Nachfrage erzählt man den Gästen, dass dies das Steuerrad der „Erlenflug“ war: Das Schiff der Vorfahren, das vor der Küste vom „Großen Brocken“ versenkt wurde. Es war ein großes Schiff mit Dutzenden guter Männer und Frauen an Bord. Nicht alle schafften es an Land. Viele ertranken oder wurden von dem Monster-Fisch gefressen, der immer noch da draußen im Meer ist und die Küste regelmäßig heimsucht. Diejenigen, die den Raubfisch überlebten, gründeten den Ort Fischerturm und nutzen den namensgebenden alten – offenbar einst von Halblingen erbauten und verlassenen – Turm als Aussichtspunkt. Nur des Nachts ist der Turm gesperrt und wird vom Tempel der Fischerin bewacht: Im Mondschein spukt es dort, doch tagsüber ist der Turm sicher.

Monsterjäger

Sollten die Abenteurer Interesse daran zeigen, die Bestie zu erlegen, so gibt man sich hochofren – warnt die mutigen Helden aber sogleich: Sie sind nicht die Ersten, die dies versucht hätten. Dem Ort geht es zwar gut, und niemand muss Hunger erleiden, aber dennoch ist es ein hartes Leben an der Küste und man sei man nicht so reich wie die Halblinge in Rauwasser, Mühlenmund oder Kallwingen: Sollte es den Monsterjägern tatsächlich gelingen die Bestie zur Strecke zu bringen, so erhält jeder von ihnen 1 Goldstück und den Segen des Fischertempels. Ein kleines Fischerboot würde man den Abenteurern zur Verfügung stellen.

2 - Müller

In der außerhalb vom Ortskern gelegenen Mühle wohnen Müller Roderich Torgau, seine Frau Magda, sowie die Kinder Ehrwich, Landler und Mone.

- Die Mühle wird durch ein großes Rad angetrieben. Hier kann man Maultiere anbinden und im Kreis laufen lassen, die dann den Mühlstein in Bewegung setzen.
- Aufmerksamen Besuchern fällt auf, dass die Müllerfamilie zwar eine Ziege und mehrere Hühner hält, jedoch keine Maultiere oder Ochsen, die das Rad antreiben könnten. Tagsüber steht die Mühle auch still, die Familie schläft lange und steht erst sehr spät auf. Den ganzen Tag über sieht man auch niemanden auf den Feldern arbeiten.
- Nachts erledigen in der Regel untote Halblinge die Arbeit der Müllerfamilie: Die schlammverkrusteten Knochen von skelettierten Halbblingen drehen klaglos das Mühlrad. Roderich überwacht dann die Arbeiten, aber auch der Rest der Familie ist spät auf.

3 - Das Toten-Moor

Unweit der Siedlung liegt ein Marschgebiet. Durch eine weitere Bucht wird das Gelände regelmäßig von Meereswasser geflutet. Hier bestatten die Dorfbewohner ihre Toten: Dem Glauben des Fischer-Tempels nach wird die sterbliche Hülle hier der Fischerin übergeben. Die Fischerin holt sie in den Gezeiten der Flut zu sich.

- Überall kann man hier auf die Knochen von Toten treffen, vornehmlich die von Halbblingen, welche stets in erstaunlich vollständigem Zustand im Moor gefunden werden können. Des Nachts zeigen sich häufig Irrlichter und Geister, welche die Lebenden in Sumpflöcher locken wollen. Nur Halbblinge sind vor ihnen sicher: Die Geister warnen sie vor diesem verfluchten Ort, der nichts als Tod und Kummer für sie bereit hält...
- Das Moor ist auffällig tot: Nichts regt sich, nichts wächst, kein Tier ist zu sehen oder hören. Die ständige Todesmagie, die hier regelmäßig von den Priesterinnen der Fischerin gewirkt wird, hat dieses Gebiet in eine Zone des Todes verwandelt.

4 - Der Turm

Auf der dem Tempel gegenüberliegenden Seite der Bucht-Einfahrt ragt ein hoher uralter Turm in die Höhe. Er ist tagsüber mit einem Fischer des Ortes besetzt, der auf dem Meer nach Gefahren Ausschau hält und in diesem Fall in ein großes Horn stößt, dessen Klang weit über das Meer zu hören ist. Der Turm ist eindeutig nicht für Menschen gebaut: Die Treppen sind schmal und führen in niedrig gebaute Geschosse. Nur die oberste Aussichtsplattform ist von Menschen nutzbar. Der Turm ist von außen und von innen bis zu seiner Spitze rußgeschwärzt: Es scheint, als hätte man an diesen Mauern schon unzählige Male große Feuer gelegt. Der Boden um den Turm ist voller Asche und die frische Seeluft wird vermischt mit dem Geruch von verbranntem Holz.

Im Turm spukt es des Nachts, hier geht der Geist der Halblingfrau Lunda um, welche in dem Lied der Bardin Saline Mondkuss besungen wurde. Die Halblingfrau lebte einst als junges Mädchen in einer kleinen Halbling-Siedlung unweit der Küste und verliebte sich in den raubeinigen Halbling-Druiden Krutox, der häufig seine Zeit im Wald unter Wölfen verbrachte – und auch als solcher unter ihnen wandelte. Doch die Liebe zu Lunda war so stark, dass er mit ihr zusammen in einen Turm an der Küste zog, wo die beiden zusammen über das Meer und die Küste wachten (siehe „Was wirklich geschah“).

5 - Die Fischerhütten

Während die Menschen in Fischerturm vor allem Nachmittags und Abends ihren Beschäftigungen nachgehen, so ist am Anlegesteg und an den Fischerhütten bereits in den Morgenstunden reger Betrieb: Die Fischer fahren bei Tageslicht auf das Meer hinaus und werfen unter den Augen der Wache des Fischerturms ihre Netze aus.

6 - Das Räucher-Haus

Im etwas außerhalb des Ortes gelegenen Rauchhaus brennt fast durchgehend ein Feuer, das aus allen Ritzen des Gebäudes hinaus zieht. Hier wird der Rotbutt auf Holzstangen gespießt und geräuchert. Das Heranbringen von ausreichend passendem Feuerholz ist eine mühsame Aufgabe, so dass einige Bewohner im Ort mit nichts anderem beschäftigt sind.

7 - Tempel der Fischerin

Auf einer Felsenklippe nahe der Einfahrt zur Bucht von Fischerturm thront der zweistöckige Rundbau des Tempels der Fischerin und wacht über die See und das Inland. Der Tempel wurde von allen Seiten mit Fischernetzen behangen, welche träge im Wind flattern und auch das Eingangstor verdecken. Der Bau verfügt nur im Obergeschoss über Fenster.

Die Skelett-Wächter

Inmitten dieses Wirrwarrs an Netzen stehen immer wieder die bleichen Gebeine von Toten verborgen in den Winkeln und Erkern des Tempels. In diesem Labyrinth aus Netzen halten sie Wache mit Schwert und Schild. Sie rühren sich nicht und werden offenbar nur von den Netzen aufrecht gehalten.

- Die Priesterinnen können die Wachen jederzeit erwecken und angreifen lassen (siehe „NSCs und Monster – Die Skelett-Wächter“).
- Jeder Wächter trägt ein Toten-Amulett der Fischerin. Wird es mit einem Wurf auf NAHKAMPF -2 getroffen, so bricht der Skelett-Krieger sofort zu einem Knochenhaufen in sich zusammen.
- Die Rituale des Fischerkults werden im Ereignis „Die Amulette der Toten“ beschrieben.

Die Kristalle

Überall im Tempel finden sich blaue und rote Kristalle an den Wänden, welche Gänge und Räume mit ihrem pulsierenden Schimmer erleuchten.

- In den Kristallen kann ein Magiekundiger mithilfe des Zaubers „Magie entdecken“ einen Zauber identifizieren, welcher der Wirkung des Blutmagie-Zaubers „Seele binden“ ähnelt: Nachdem Galna den Körpern ihrer Kult-Anhängerinnen den letzten Lebensfunken genommen hat, sperrt sie ihren Geist in Seelen-Kristalle, die sie überall im Tempel angebracht hat.
- Die Kristalle wachen über diesen Ort und können von Galna als Kraft-Quelle genutzt werden: Blaue Kristalle binden genug Kraft für 1 WP, rote Kristalle beinhalten Kräfte für 2 WP. Galna kann die Macht der Kristalle nutzen, um Skelett-Wächter zu aktivieren oder sich sofort (ohne Aktion) zu heilen (1 WP = 1 Schaden geheilt).
- Werden die Kristalle für einen Zauber aktiviert und verbraucht, so erlischt ihr Leuchten.
- Kristalle können aus der Wandfassung genommen und recht einfach zerstört werden. Dabei wird jedoch ein Furcht-Angriff in Höhe der doppelten WP des Kristalls ausgelöst.

Der Kult des Fischer-Tempels

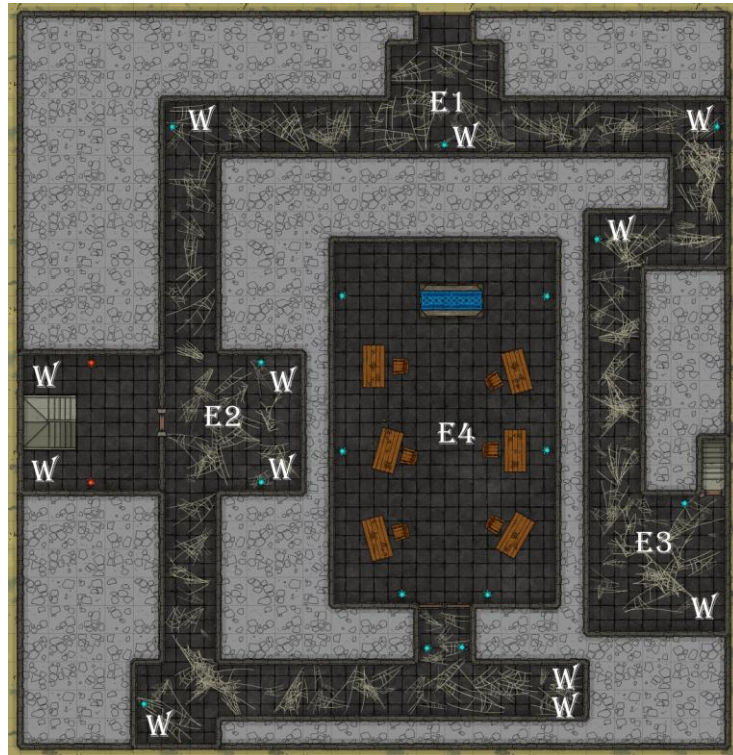
Die Priesterinnen sind grundsätzlich wortkarg, geben aber bei Nachfragen über ihre Göttin Auskunft:

- Die Andachten finden zumeist nachts im Mondschein statt. Die oberste Fischerin Galna, ihre Priesterinnen und Novizinnen wachen über diesen heiligen Ort. Der Legende nach ist man im Mondschein der Fischerin besonders nah. Als Kind der Göttin Strom wogt sie sich in ihren Wellen. Da sie im Element ihrer Mutter verweilt, gilt sie als mächtiger als die Herrin des Wassers selbst. Denn die wankelmütige Strom vermag sich den Einflüsterungen und Wünschen ihrer Tochter nicht zu entziehen. Wer also die Fischerin auf seiner Seite weiß, der kann die Küsten der Verbotenen Lande auch unter dem Schutz Stroms sicher befahren.
- Die Fischerin gilt auch als Herrin des Todes: Auf ihrem Boot fischt sie die verlorenen Seelen aus dem Meer der Toten und führt sie ins Totenreich. Manchmal vermögen es ihre Priesterinnen jedoch, dass die Fischerin eine Seele wieder frei gibt, die sich bereits in ihrem Netz verfangen hat, und diese noch einmal zurück ins Leben findet.
- Die in Netze eingewickelten Gebeine in den Tempelhallen sind die Opfer des Schiffbruchs der „Erlenflug“ vor 200 Jahren, als viele in den Fluten ihr Leben ließen, während sich die Überlebenden der Schiffskatastrophe an Land retteten und „Fischerturm“ gründeten. Die Toten hier sollen die Lebenden stets an ihr Opfer von damals erinnern. Bis heute halten sie stille Wacht und beschützen somit diesen Ort. Sie gelten als Mahner an all jene, welche die Macht der Fischerin unterschätzen.
- Der „Große Brocken“ vor der Küste ist ein mächtiger Dämon, der die Fischerin und ihre Anhänger verhöhnt. Er war es auch, der das Schiff der Vorfahren vor langer Zeit vor der Küste kentern ließ. Er wird von der Macht des Tempels angezogen und dürstet nach dem Blut der Gläubigen. Aber der Glaube ist stärker, und eines Tages wird die Fischerin das Monstrum in die Tiefen des Meeres reißen.

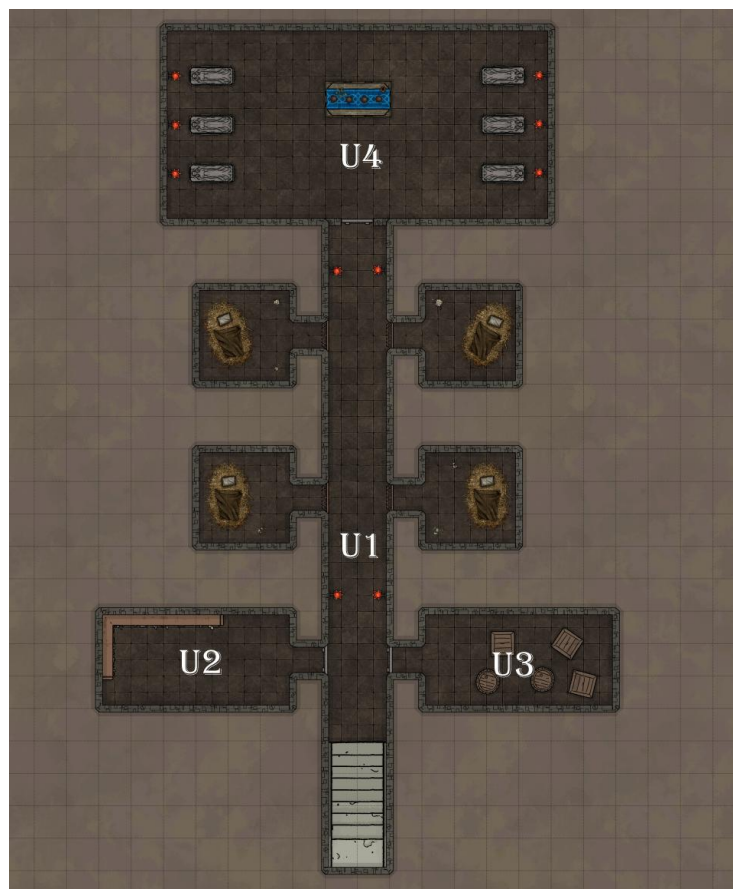
Die Wahrheit über die Fischerin

- In Wirklichkeit verehren die Priesterinnen einen Aspekt der Blut-Göttin Häma und verfügen über das Wissen der Todesmagie. Dies ist im Ort grundsätzlich kein Geheimnis, dennoch wird darüber geschwiegen und die Mächte der Priesterschaft mit Ehrfurcht betrachtet.
- Die Novizinnen des Fischerin-Tempels sehen häufig kränklich und schwach aus. Dies rührt aus den Todesritualen, bei denen vor allem die jungen Novizinnen ihre Lebenskraft hergeben müssen.

Erdgeschoss



Untergeschoss



Obergeschoss

Vom Obergeschoss existiert keine Karte. Sie besteht aus einfachen Räumen der Priesterinnen und einem großen Bereich für die Hohepriesterin Galna. Mehr dazu im weiteren Verlauf der Tempelbeschreibung (7.01-3).

7.E1 - Tempel-Eingang

Besucher des Tempels müssen sich zuerst durch mehrere Lagen an Netze mühen, bevor sie den Tempel durch das doppelflügelige Tor betreten können. Das Tor steht zwar nicht offen, kann aber problemlos geöffnet werden. Im Inneren des Heiligtums führen Gänge nach links und rechts durch den Komplex. Auch hier hindert eine Vielzahl an aufgespannten Netzen die Besucher am Vorankommen. Es wird schnell deutlich, dass Außenstehende hier nicht gerne gesehen sind.

In Eingangsnähe wurde ein Skelett-Wächter inmitten der Netze platziert, den jeder Besucher passieren muss (siehe „Die Wächter“). Die einzigen Lichtquellen in den Gängen sind kleine Kristalle, die in die Wände eingebracht wurden und ein pulsierendes Leuchten abgeben (siehe „Die Kristalle“).

7.E2 - Treppe zum Obergeschoss (zu den Räumen der Priesterschaft)

Hinter einer einfachen Holztür, die ebenfalls von einem Fischernetz verborgen wird (abgeschlossen, jede Priesterin hat einen Schlüssel, Wurf auf FINGERFERTIGKEIT um sie zu öffnen) führt eine Treppe hinauf in das Obergeschoss. Der Treppen-Raum wird durch den roten Schimmer zweier Kristalle erleuchtet. In der hinteren Ecke des Raumes halten zwei weitere Skelett-Wächter stille Wacht.

7.E3 - Treppe in den Keller (zum Kerker und Altar der Häma)

Hinter einigen Fischernetzen lässt sich eine abgeschlossene Tür entdecken. Die Hohepriesterin Galna hat den Schlüssel. Die Tür kann mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -1 geöffnet werden. Hier führt eine Steintreppe in den Keller.

Ein Skelett-Wächter bewacht die Türe und wird aktiv, wenn sich jemand an dem Schloss zu schaffen macht. Dabei leuchtet der blaue Kristall-Stein in der Wand hell auf. Sobald der Wächter unschädlich gemacht wurde, erlischt das Leuchten des Steins.

7.E4 - Altar-Raum

Die Wände dieses großen und hohen Raums sind mit Fischernetzen behangen. Ein halbes Dutzend blaue Kristalle tauchen den Raum in ein unwirkliches, waberndes Licht. Hier stehen auch einige Werkbänke, an denen tagsüber einige Novizinnen an Toten-Amuletten arbeiten (siehe Ereignis „Die Amulette der Toten“). Am Ende des Raumes steht ein Altar. Der Raum wirkt trotz seiner Größe bedrückend, schmuck- und trostlos. Nichts deutet darauf hin, dass Gläubige diesen Ort aufsuchen um hier zur Fischerin zu beten.

- Der Altar ist ein schmuckloser schroffer Steinblock, auf dem eine Vielzahl an Ritualen in Form von Ruß und getrocknetem Blut ihre Spuren hinterlassen haben. Auf dem Altar liegt ein Fischmesser, das für Opferungen benutzt wird. Auf der zum Raum abgewandten Seite des Altars befindet sich eine Mulde. Hier liegt eine alte verrostete Schale, welche das Zeichen von Häma trägt. Bei dieser harmlosen alten Schale handelt es sich um die **Schale der Wiedergeburt**.
- Die Mulde ist mit dem Zauber „VERSEUCHEN“ der Machtstufe 3 gesichert. Auf dem Altar muss vorab ein kleines Opfer (z.B. ein Fisch) dargebracht werden, bevor die Schale aus der Mulde entnommen werden kann, sonst wird der Zauber ausgelöst und die Hände des Opfers überziehen sich nach kurzer Zeit mit dicken eitrigen Pusteln, welche den Dieb deutlich kennzeichnen. Die Krankheit breitet sich binnen eines Tages über den ganzen Körper aus (Krankheitswurf 9).

Die Schale der Wiedergeburt

Eine alte verrostete Schale mit eingetrocknetem Blut, welche in ihrer Mitte das Zeichen von Häma trägt. Dieses unscheinbare aber mächtige Artefakt erlaubt es Häma-Hohepriesterinnen, eine verstorbene Seele in den Körper eines lebenden Menschen zu zwingen. Im Rahmen eines Blutrituals wird das Opfer getötet, indem es durch geschickte Schnitte langsam ausblutet und das Blut in der Schale aufgefangen wird. Im Übergang zwischen Leben und Tod wird die Seele des Verstorbenen aus dem Totenreich herbei gerufen und in den sterbenden Körper gebannt, während die Seele des Opfers diesen gerade verlässt. Dem toten Körper wird das Blut aus der Schale eingeflößt und somit zurück ins Leben gerufen.

Das Ritual ist jedoch äußerst gefährlich und umso aufwändiger, je länger die Seele des Toten bereits im Totenreich verweilt: Machtstufe 1 bei bis zu einer Woche, Machtstufe 2 bei bis zu einem Monat, Machtstufe 3 bei bis zu einem Jahr, Machtstufe 4 bei mehr als einem Jahr.

Der Wiederauferstandene:

- verliert 1 permanenten EMPATHIE Punkt
- behält die Attributwerte STÄRKE und GESCHICKLICHKEIT des Opfers
- würfelt abschließend mit 1W6 + Machtstufe:

W6+Machtstufe	Effekt
2-3	Nichts weiter geschieht.
4-5	Du erleidest 1 Magisches Missgeschick (unabhängig vom Zauber-Wurf).
6	Der Geist des Vorbesitzers deines neuen Körpers hat ebenfalls überlebt. Zwei Seelen sind nun gefangen in einem Körper...
7-8	Ein weiterer Geist aus der Totenwelt (oder ein Dämon?) ist zurück gekehrt. Er ist eifersüchtig auf deinen neuen Körper...
9-10	Irgendetwas oder irgendjemand ist in den neuen Körper gefahren. Aber das bist nicht du...

7.U₁ – Keller-Gewölbe

Kaminrot leuchtende Kristalle tauchen den Gang in ein unwirkliches Licht. Der Keller besteht aus einem Gang zwei verschlossenen Türen und, sowie vier Kerkerzellen links und rechts, die mit Gittern gesichert wurden.

- Am Ende des Ganges befindet sich eine mit schweren Eisenbeschlägen gesicherte Türe und einem filigran gearbeiteten Schloss, das nur mit einem erfolgreichen Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -2 geöffnet werden kann.
- In einer der Kerkerzellen wird die Novizin Jette gefangen gehalten (Ereignis: "Torwin, der traurige Fischer"), in einer anderen anderen Zelle könnte im späteren Verlauf die Bardin Saline festgehalten werden (Ereignis: "Die Nachforschungen der Bardin Saline Mondkuss").

7.U₂ – Raum der Opferung

In diesem Raum stehen mehrere Holzregale, in denen drei Dutzend Holzkästchen platziert wurden.

- Jedes dieser Kästchen enthält Asche und in jedem Deckel wurde ein Frauenname eingeschnitzt: Salma, Huma, Grete, Seluna, Meijte...
- In einem unteren Regalfach stehen 5 leere Holzkästchen. Hier wurden noch keine Namen eingraviert.
- Galna verwahrt hier die Überreste aller Priesterinnen, die sich für sie geopfert haben – oder geopfert wurden...

7.U₃ – Vorratsraum

Hier lagern Kisten und Fässer mit Vorräten an Bier, eingelegtem Fisch und Saatgut.

- Der Fischertempel verwahrt seit jeher die Vorräte des Dorfes und teilt sie „gerecht“ auf: Somit können Aufrührer durch den Entzug von Nahrung bestraft und das Dorf gefügig gehalten werden.

7.U4 – Die heilige Kammer

In der Mitte der Kammer steht ein Altar, auf dem einige Schmuckstücke und 4 große Urnen aus schwarzen Stein platziert wurden. Links und rechts des Altars stehen jeweils drei aus Stein gehauene Sarkophage, auf die jeweils das pulsierende Licht eines rot schimmernden Kristalls fällt.

Der Altar:

- Hier finden sich 3x kostbare getragene Funde, in denen sich auch das Zeichen Hämas wiederfindet
- Die Urnen sind mit Glyphen und de Zeichen Hämas versehen. Ein erfolgreicher Wurf auf WISSEN-2 verrät, dass es sich um Glyphen der Todesmagie handelt. Bei einem Bonus-Erfolg erkennt ein Kundiger, dass die Kraft vieler Seelen in diesen Urnen gebunden wurde. Ein fähiger Zauberkundiger könne die Macht der Urnen nutzen, um mächtige Zauber zu wirken. Jede Urne beherbergt die Kraft von 4W6 Willenskraft-Punkten, die ein Zauberer für Todesmagie-Zauber nutzen kann.
- Wird eine Urne zerstört, so entweicht diese ungebändigte Kraft in einem Furchtangriff der Stärke 8 auf alle in Reichweite Nah. Für jede gewürfelte 1 erhält das Ziel eines solchen Angriffs allerdings auch sofort 1 WP.
- Ein besonders auffälliger Gegenstand ist eine aus Holz gefertigte Krone, aus deren Spitzen Dornenranken sprießen, die sich in der Mitte vereinigen. Die ist die „Krone der Häma“ – Ein Ritualgegenstand, den Galna bei Blutzeremonien der Häma-Kirche trug. Ein Zauberkundiger kann mithilfe von „Magie entdecken“ erfahren, dass hier der Zauber „Dämon binden“ eingewoben wurde. Er kann einmal aufgelöst werden.

Die Sarkophage:

- Zeigen das Zeichen der Göttin Häma (SL-Buch Seite 38).
- Hier wurden die 6 Priesterinnen beerdigt, die Galna auf ihrer See-Reise begleiteten und beim Kentern ihres Schiffes ertranken. Galna hat geschworen, sie am Tag ihrer Rückkehr in die Festung von Vond wieder zu erheben, so dass sie an ihrer Seite kämpfen können.
- Sollten die Stein-Urnen auf dem Altar zerstört, oder der Altar der Häma entweiht werden, so schieben sich die Steinplatten der Sarkophage zur Seite und 6 untote Priesterinnen erheben sich (sie gelten spieltechnisch als Guhle). Die Untoten tragen lange, ehemals weiße Priesterinnengewänder und langes, weißes Haar. Ihre Haut ist fleckig und ledrig, Finger und Nägel haben sich zu langen Klauen geformt und in ihren Augen glimmt ein rotes Leuchten. In dem Moment, wo die Priesterinnen sich erheben, erlöschen die roten Kristalle über den Steinsarkophagen.

7.O1 - Obergeschoss – Gang

Ein Gang, auf dem links eine schwere verschlossene Tür (FINGERFERTIGKEIT-1, führt in Galnas Gemach) und rechts ein Quergang zu weiteren Räumen führt: Links drei Türen (unverschlossen, führen zu den Räumen der Priesterinnen), rechts eine Tür (unverschlossen, führt zum Schlafraum der Novizinnen).

Der Gang wird von mehreren kaminroten Kristallen erleuchtet. Wer sich hier länger aufhält, den beschleicht das Gefühl beobachtet zu werden...

7.O2 - Obergeschoss – Räume der Priesterinnen

Hier liegen die Gemächer der Priesterinnen (3 Priesterinnen-Räume: Je 1 Wertvoller Fund in einem Versteck) und der Schlafraum der Novizinnen (nichts wertvolles, außer Kutten und Opferrmesser, 2x einfache getragene Funde).

7.O3 - Obergeschoss – Galnas Gemach

Im Privat-Gemach von Galna, welches deutlich prunkvoller ausgestattet ist, lassen sich Aufzeichnungen der Hohepriesterin finden, die über 200 Jahre in die Vergangenheit führen und die wahre Geschichte über diesen Ort erzählen (siehe „Was wirklich geschah“), außerdem: 1 kostbarer getragener Fund und 1 wertvoller getragener Fund.

8 - Das alte Halbing-Dorf

Im Nord-Westen von Fischerturm, weiter im Inland, finden sich entlang einer Felskante ein halbes Dutzend zugewucherte künstliche Höhlen, die in den Fels und in die Erde geschlagen wurden.

- Wer sich hier genauer umschaute findet die Überreste von zersprungen Tonkrügen, Besteck und sogar eine mit Ruß überzogene verrostete Tuba. Hier hat sich einmal ein kleines Halbling-Dorf befunden, das vor langer Zeit niedergebrannt wurde.
- Knochen von Toten finden sich hier allerdings nicht. Galna und ihre Priesterinnen haben die Knochen der Halblinge verskalvt und lassen sie des Nachts für das Dorf arbeiten (siehe Ereignis „Die Toten auf den Feldern“).

9 - Alte Ruinen

Überall im Umkreis von einem Tagesmarsch finden sich die Überreste alter Halbling-Behausungen. Die Überreste der markanten Hügelbauten sind bereits seit langer Zeit verlassen, bieten sich aber als gemütlicher Schlafplatz an.

- Aufmerksame Abenteurer können zwischen überwuchertem Geröll und dichtem Gestrüpp sowohl verrostetes Werkzeug als auch bleiche Knochen der damaligen Bewohner finden...
- Während der Nacht erheben sich die Knochen zu Untoten, welche sich mit Knüppeln und rostigen Messern auf alle menschlichen Ruhestörer stürzen. Anhänger anderer Völker rühren sie nicht an. Es gelten die regulären Werte für Skelette im SL-Buch S.120.

Du kannst die Abenteurer während ihrer Reise nach Fischerturm auf eine alte Halbing-Ruine stoßen lassen. Die Bewohner von Fischerturm „empfehlen“ den Besuchern ebenfalls einige alte Ruinen, keine zwei Stunden Marsch von Fischerturm entfernt, als guten Lagerplatz.

NSCs und Monster

„Der große Brocken“

- Das Seemonster hat Ähnlichkeit mit einem gewaltigen Seewolf-Fisch: In seinem breiten Maul finden dutzende rasiermesserscharfe Zähne Platz, mit seinen großen ausladenden Flossen ist er in der Lage für gewaltigen Wellengang zu sorgen. Seine ausgeprägte hohe Rückenflosse wird häufig schon aus weiter Ferne gesichtet.
- Der Halbling-Druide Krutox greift auch nach all den Jahren noch instinktiv die Boote der Fischer von Fischerturm an. Seine Angriffe zielen dabei zumeist auf Menschen. Angehörige anderer Völker werden häufig vor direkten Attacken verschont – was diese natürlich nicht vor einem Ramm-Angriff auf ein Boot bewahrt, das sie sich mit Menschen teilen.
- Krutox verfügt über keinerlei Halbling-Intelligenz mehr, er agiert wie ein gewaltiger Monsterfisch, der einen instinktiven Hass auf Menschen hat.
- Krutox kann von einem Druiden, der über den Zauber „Tiergestalt“ verfügt, zurück verwandelt werden. Dafür sind 2 WP notwendig und der Raubfisch muss dabei berührt werden (was sicher keine einfache und ungefährliche Aktion ist). Krutox' Verstand ist auch nach der Rückverwandlung stark eingeschränkt. Er leidet dann unter der kritischen geistigen Verletzung „Katatonisch“ und ist nur wieder ansprechbar, wenn er von einem guten Seelenheiler mit erfolgreichen DARBIETEN Würfeln auf drei aufeinanderfolgenden Tagen intensiv behandelt wird. Alternativ kann auch der Zauber Seelenheilung mit Machtstufe 3 eingesetzt werden.

ST: 14 GE: 4 BEWEGUNG: 2 RÜSTUNG: 5

W6	Angriff
1	Auftauchendes / Abtauchendes Monster Eine gewaltige Schwanzflosse taucht aus dem Meer auf oder das Monster taucht unter und erzeugt gewaltige Wellen: Angriff mit 6 Basiswürfeln. Jeder Abenteurer auf einem Boot in Reichweite NAH muss einen vergleichenden Wurf auf BEWEGEN ablegen, um nicht zu Boden zu gehen. Bei einem Bonus-Erfolg des Monsters fällt ein Abenteurer sogar von Bord und muss in seiner nächsten Aktion mittels BEWEGEN wieder auf das Schiff klettern (-2 wenn nur eine Hand frei ist).
2	Gewaltiges Maul Das Monster zeigt sein gewaltiges Maul mit Hunderten messerscharfer Zähne und stößt ein infernalisches Brüllen aus. Furchtangriff von 6 Basiswürfeln, Schaden 1 für jeden Abenteurer in Reichweite NAH.
3	Schwanzflossenschlag Die Schwanzflosse des Tieres peitscht über das Wasser und trifft einen Abenteurer: Angriff mit 8 Basiswürfeln, Schaden 1, Stumpf. Wenn der Angriff nicht durch AUSWEICHEN verteidigt werden kann, so wird das Opfer von Bord geschleudert und muss in seiner nächsten Aktion mittels BEWEGEN wieder auf das Schiff klettern (-2 wenn die Hände nicht frei sind).
4	Schnapper Das Maul des Fisches schnappt nach einem Abenteurer: Angriff mit 8 Basiswürfeln, Schaden 2, Scharf
5	Rammangriff Das Monster rammt das Schiff mit voller Wucht. Angriff mit 10 Basiswürfeln. 1 Erfolg: Siehe Angriff 1 2 Erfolge: Siehe Angriff 1, aber auch 1 stumpfer Schaden durch Holzsplitter und gebrochene Planken 3 Erfolge: Ein kleines Ruderboot wird zerstört. 4 Erfolge: Ein Fischerboot wird zerstört.
6	Verschlingendes Maul Das gewaltige Maul des Monsters droht einen Abenteurer zu verschlingen: Angriff mit 8 Basiswürfeln, Schaden 2, Scharf. Bei einem Treffer wird das Opfer verschlungen und erleidet im Inneren der Kreatur jede Runde 1 Schaden. Der Verschlungene kann das Monster weiterhin von innen angreifen (Rüstungsschutz gilt nicht). Wenn das Monster getötet wird, kann er sich einen Weg nach draußen frei hacken.

Hohepriesterin Galna

<https://www.pinterest.de/pin/513903007462165902/>

ST 2

GE 3 / Bewegen 1

VE 5 / Wissen 4, Menschenkenntnis 4

EM 3 / Manipulation 4, Heilen 3

Dolch (Br Si RA Leicht, Scharf, Stich)

Weg des Todes 3: Seelenqual (Schaden auf Verstand und Empathie),

Tote auferstehen lassen (Aktivierung von Amuletten)

- Galna war einst vor 200 Jahren die Hohepriesterin der Häma-Kirche. Doch sie fiel in Ungnade und machte sich mit einer getreuen Schar ihrer Anhänger auf, um an der Ostküste einen Weg in die Erlenlande zu finden. Doch die See ist tückisch und immer wieder kehrten sie zu den Halbling-Behausungen beim heutigen Fischerturm zurück, um die Vorräte der Halblinge zu plündern – und um dann einen neuen Anlauf zu wagen. Als ihr Schiff von einem gewaltigen Monsterfisch zerrissen wurde wusste sie, dass ihr sowohl der Weg in die Erlenlande als auch der Rückweg versperrt war.
- Auch nach all den Jahren verharrt Galna in Fischerturm. Sie verlor ihren Glauben an ihre alte Blut-Göttin und erschuf stattdessen etwas Neues: Den Kult der Fischerin, Herrin über den Tod und die See. Und sie setzte sich ein neues Ziel: Eines Tages würde sie in die Feste Vond zurückkehren und Zytera, den falschen Propheten Rosts, stürzen.
- Galna glaubt, dass der Fall des Blutnebels ein Omen ist und die Herrschaft Zytera dem Ende entgegen geht. Über all die Jahre hat Galna in unzähligen Ritualen Lebensessenz aus ihren Opfern und Dienern gepresst und sie in vier Seelenkraft-Urnen gebannt, die sie im Keller des Tempels aufbewahrt. Der Tag wird kommen, an dem sie eine Untoten-Armee erhebt und gegen Vond führt, um Zytera zu stürzen...
- Galna hat durch finstere Rituale ihr Leben unnatürlich verlängert: Ihre Opfer altern dabei binnen weniger Stunden um mehrere Jahrzehnte, bis nichts als Asche und Staub übrig bleiben. Dennoch hat die lange Anwendung von Todesmagie Spuren bei Galna hinterlassen: Wirkt sie auf den ersten Blick wie eine Frau in ihren Vierzigern, so fällt auf, dass ihre Wangen eingefallen sind. Ihr Körper wirkt ausgezehrt. Sie trägt stets schwarze Lederhandschuhe und das aus gutem Grund: Während einer ihrer Todes-Rituale verkümmerte ihre linke Hand zu einem ausgetrockneten Stumpf.
- Galna ist nicht nur die Hohepriesterin im Ort, sie ist de facto auch die Bürgermeisterin von Fischerturm. Sie wird gleichzeitig von allen gefürchtet wie respektiert. Niemand weiß, wie alt Galna wirklich ist. Allen ist nur klar, dass sie schon immer hier war und die Geschicke des Dorfes geleitet hat. Die Tatsache, dass die Göttin ihr so viel Lebenszeit geschenkt hat, wird als Beweis dafür angesehen, dass sie die Prophetin der Fischerin ist..
- Galna spricht nicht viel – Das muss sie auch nicht: Ein Blick von ihr genügt, und die Dorfbewohner wissen, was zu tun ist. Sei es, dass sie beim Essen einen Nachschlag verlangt, oder dass man ihr einen Sessel mit Decken am Kamin herrichtet. Wer sie anspricht, wird zuerst lange gemustert und beobachtet, bevor sie antwortet. Währenddessen halten alle Anwesenden des Dorfes den Atem an...
- Galna kann auf die Macht der Seelen-Kristalle ihres Tempels zurück greifen (siehe „Orte: 7 - Tempel der Fischerin“) um ihre Wächter zu aktivieren oder sich zu heilen.
- Wenn Galna stirbt, so vergehen augenblicklich alle von ihr erschaffenen Zauber: Die Skelett-Wächter fallen in Knochenhaufen zusammen und die untoten Priesterinnen (siehe „Orte - 7.U4 – Die heilige Kammer“) zerfallen zu Staub.

Priesterinnen der Fischerin

ST 2

GE 3 / Bewegen 2

VE 4 / Wissen 2, Überleben 1, Menschenkenntnis 2

EM 3

Dolch (Br St RA Leicht, Scharf, Stich)

Weg des Todes 2: Aura des Grauens (Schaden auf Empathie), Tote auferstehen lassen (Aktivierung von Amuletten)

Die Moor-Leichen

- Die untoten Halblinge haben keine Waffen und verfügen über die Werte von „Ruhelosen Toten“ (SL-Buch S.120).
- Sie greifen mit ihren vermoderten Klauen an und fügen lediglich 1 SCHADEN zu.
- Jede Moor-Leiche trägt ein Amulett des Fischertempels um seinen Hals. Es kann mit einem Bonus-Erfolg eines NAHKAMPF Angriffes abgeschlagen werden. Daraufhin fällt die Moor-Leiche sofort leblos zu Boden.

Die Skelett-Wächter

- Die Skelett-Wachen des Fischer-Tempels verfügen über die Werte von „Skeletten“ (SL-Buch S.120).
- Jede Skelett-Wache trägt ein Amulett des Fischertempels um seinen Hals. Es kann mit einem erfolgreichen Wurf auf NAHKAMPF -2 abgeschlagen werden. Daraufhin fällt die Skelett-Wache sofort leblos zu Boden.

Ereignisse (Tag)

Fremde unerwünscht!

Die Menschen in Fischerturm sind Fremden und insbesondere Halblingen gegenüber auffällig schroff und unfreundlich. Fremde, die zum Handeln in das Dorf gekommen sind, werden schnell und zügig bedient, im Gasthaus erhalten sie Speis und Trank. Das war es dann aber auch schon: Das Bier eines Halbblings schmeckt besonders wässrig und im Eintopf schwimmt eine tote Fliege.

- Gästezimmer oder einen Schlafsaal gibt es selbst im „Haus der Gemeinschaft“ nicht. Auch im Schankraum ist das Übernachten unerwünscht: Des Nachts kommen angeblich die Ratten hervor, das wolle man den Gästen ungerne zumuten...
- Fremden wird geraten, das Dorf noch am gleichen Tag zu verlassen: Etwa zwei Wegstunden entfernt gibt es eine alte Ruine, die einen hervorragenden Unterschlupf darstellt. Zudem wachsen dort in der Nähe auch leckere Brombeeren und Pilze... (siehe Ort: „9 - Alte Ruinen“)
- Sollten die Abenteurer dennoch darauf bestehen im Gasthaus zu übernachten, so mischt die Wirtin Dalmar auf Geheiß ihrer Mutter einen kleinen Schlummertrunk in die Getränke der Gäste: Nur bei einem erfolgreichen Wurf auf AUSDAUER gelingt es einem Abenteurer in der Nacht wach zu bleiben. Dann bemerkt er, dass im Ort ordentliche Betriebsamkeit herrscht (siehe „Die Toten auf den Feldern“). Ansonsten wird die Gruppe schnell müde und schläft äußerst erholsam bis weit nach Sonnenaufgang durch...
- Wohin die Abenteurer auch gehen, überall werden sie beäugt, hinter ihrem Rücken wird getuschelt, während Gespräche in ihrer Gegenwart verstummen. Es ist klar: Fremde sind hier unerwünscht. Was außerdem auffällt: Im Gegensatz zu den Fischern des Ortes scheinen die Bauern hier tagsüber dem Müßiggang zu frönen: Erst gegen Mittag sieht man die Bauernfamilien im Dorf, und zumeist liegen sie auf den Wiesen herum oder essen und tratschen im „Haus der Gemeinschaft“.

Kinder sprechen immer die Wahrheit

Alle Erwachsenen im Dorf sind abweisend und kurz angebunden. Nur die Kinder des Ortes scheint der Besuch zu freuen: Neugierig beobachten sie die Fremden und winken ihnen mit einem schüchternen Lächeln zu. Einfühlsame Abenteurer können eventuell das Vertrauen eines Kindes gewinnen und mit ihnen ins Gespräch kommen. Sobald andere Dörfler dies jedoch mitbekommen, werden sie einschreiten und die Kinder mit den Worten „Ihr wisst doch, mit Fremden spricht man nicht!“ nach Hause schicken:

- Viel wissen die Kinder nicht über das, was des Nachts im Ort geschieht: Während die Erwachsenen lange aufbleiben dürfen, so werden die Kinder bei Anbruch der Nacht ins Bett geschickt. Kinder, die des Nachts durch das Dorf laufen, die holen die Moorlinge zu sich! Mone, die Tochter der Müllers-Familie Torgau, soll aber bereits nachts wach bleiben dürfen um die Arbeiten am Mühlrad zu überwachen. Aber Mone ist auch schon groß, immerhin wird sie bald Neun!
- Die Kinder können bei einem Spiel beobachtet werden: Anhand eines Abzählreims wird ein Kind bestimmt, das für die Dauer des Spiels als Diener eines anderen Kindes fungiert, welche die Rolle der „Fischerin“ einnimmt: Das „Diener“-Kind folgt der „Fischerin“ wie ein Schatten und muss alles tun, was die „Fischerin“ befiehlt. Ziel ist es, drei Aufgaben der „Fischerin“ zu erfüllen, dann Ende das Spiel mit den Worten: „Morgengrauen!“ und der „Diener“ ist befreit.

„Faul liegst du da und rührst dich nicht,
Doch die Fischerin, die lässt dich nicht!
Wirft ihr Netz! Fängt dich ein!
Heut' Nacht sollst du mein Diener sein!“

Die Nachforschungen der Bardin Saline Mondkuss

- Obwohl Fremde im Dorf äußerst unfreundlich behandelt werden, besucht die Halbing-Bardin Saline Mondkuss das Dorf und lässt sich nicht abwimmeln: Saline geht alten Geschichten ihres Volkes nach, nachdem es hier an der Küste einst ein Halbling-Dorf gegeben haben soll, welches für ihren geräucherten Rotbutt sehr berühmt war. Wo dieses Dorf genau zu finden ist, weiß sie nicht.
- Sie kann das folgende Gedicht vortragen, in dem von einem Ort am Meer berichtet wird:

Liebster, kommst du mit zur Rotenbucht?
In den Hügeln, da lebt sich's nah der Rotenbucht!
Die Luft, sie riecht salzig von der Rotenbucht!
Der wilde Krutox wacht über die Rotenbucht!
Im Turm, mit seiner Lunda an der Rotenbucht!
Kein Butt schmeckt besser als von der Rotenbucht!
Am Mondsichelstrand in der Rotenbucht!
Liebster, komm mit zur Rotenbucht!

- Die Bardin Saline Mondkuss stellt nicht nur viele Fragen im Ort, sie schaut sich auch an der Küste und im Umland von Fischerturm um. Sie vermutet, dass es hier irgendwo einst eine Halbling-Siedlung gegeben haben muss, aber niemand im Ort weiß etwas darüber. Neugierige Abenteurer können der Bardin gerne dabei helfen. Sie will mehr über „Krutox den Wilden“ und eine Frau namens Lunda aus dem Lied erfahren. Sie vermutet, dass Krutox ein Waldläufer, ein Tier oder ein Wolfsmensch war.
- Die Neugier wird der Bardin bald zum Verhängnis: Nach einem weiteren Besuch im „Haus der Gemeinschaft“ wird sie bei der Nutzung des Aborts von den Novizinnen des Fischer-Tempels bewusstlos geschlagen und in den Kerker des Tempels verschleppt. Neugierige Halblinge sind im Ort ganz und gar nicht gerne gesehen. Sie planen die Bardin bei einem ihrer nächsten Todesrituale zu opfern...

Spurensuche

Wenn die Abenteurer mit oder ohne die Hilfe der Bardin Saline Mondkuss Nachforschungen im Ort anstellen, so können sie folgendes erfahren:

- Im Ort verhalten sich alle Einwohner seltsam zugeknöpft, wenn nach Halblingen gefragt wird, die früher mal hier gelebt haben könnten. Die Antwort ist immer gleich: Halblinge kommen hin und wieder in den Ort um zu handeln, aber die nächsten Ortschaften sind allesamt mehrere Stunden von Fischerturm entfernt. Man möge sich doch an den Tempel der Fischerin wenden, wenn man mehr über die Geschichte des Ortes erfahren will.
- Im Tempel der Fischerin erzählt man gerne von dem großen Schiffsunglück, das den Vorfahren von Fischerturm hier widerfahren ist, und welches sie hier an der Küste hat stranden lassen. Den Worten der Priesterschaft nach gab es damals bereits den alten Turm, der unbewohnt an der Küste stand. Halblinge hat es hier in der Gegend angeblich nie gegeben. Für weitere Informationen über die Kult der Fischerin siehe „Der Kult des Fischer Tempels“ bei „Orte: 7 - Der Tempel der Fischerin“
- Der Turm an der Küste ist eindeutig für Halblinge erbaut worden. Fremde sind hier aber nicht gerne gesehen, weder tagsüber noch nachts. Siehe Ereignis „Der Geist vom Fischerturm“.
- Wenn die Abenteurer oder Saline im Moor nach Spuren umschauen, können sie die modrigen Knochen von einem Halbling finden. Sie müssen schon recht lange hier liegen. Auffällig ist nur, dass ein Amulett des Fischer-Tempels an seinen Brustkorb gebunden wurde...
- In der Mühle wird tagsüber nicht gearbeitet, die Müllers-Familie schläft lange aus und liegt nachmittags faul im Gras oder spielt mit dem Hund. Abends herrscht hier jedoch häufig bis spät in die Nacht Betrieb – wenn untote Halblinge in der Mühle das Korn malen...

Torwin, der traurige Fischer

- Der Fischer Torwin hatte eine heimliche Liebschaft mit Jette, der ehemaligen Wirtin vom „Haus der Gemeinschaft“. Da Jette als Novizin auserkoren war, wurde es ihr nicht gestattet zu heiraten. Jette und Torwin hatten vor, Fischerturm zu verlassen, doch die Flucht scheiterte und Jette wurde vor Kurzem von der Priesterschaft gefangen genommen.
- Torwin ist nun häufig in der Schenke anzutreffen und ersäuft seinen Kummer in Alkohol. Die Liebschaft mit Jette war ein offenes Geheimnis, doch jeder in der Schenke bemüht sich darum zu verhindern, dass Torwin sich in seinem Zustand um Kopf und Kragen redet.
- Torwin ist auch häufig am Tempel anzutreffen. Zumeist versteckt er sich in der Nähe des Tempeleingangs und beobachtet die Geschehnisse am Tempel.
- In seiner Verzweiflung wird Torwin auch die Abenteurer ansprechen und sie darum bitten, Jette aus den Händen der Priesterinnen zu befreien. Er hat nicht viel von Wert, aber er verrät den Abenteurern, dass es in den Kellergewölben des Tempels eine Kammer mit großen Schätzen geben soll.
- Derzeit wird die Novizin Jette im Keller des Tempels eingesperrt. In Vollmondnächten plant Galna mächtige Todesrituale zu wirken, welche das lange Leben der Hohepriesterin weiter verlängern und Jette unnatürlich schnell altern lassen werden. Galna wird sämtliches Leben aus Jette herauspressen, bis sie schließlich zu Staub zerfällt: Die Hohepriesterin duldet keinen Widerspruch.
- Torwin kennt wie alle Dörfler die Geschichte über den „Geist vom Fischerturm“. Wenn die Abenteurer beharrlich nachfragen und versprechen ihm zu helfen, so wird er sie erzählen.

Der „Große Brocken“

- Vom großen Turm ertönt das Horn des Wächters, das weit über das Meer hinaus zu hören ist. Sofort machen sich alle vor der Küste liegenden Fischerboote auf, hektisch ihre Netze einzubringen, die Segel zu hissen und auf das rettende Ufer zuzusteuern.
- Gute Späher können tatsächlich etwas im Wasser ausmachen: Es scheint sich förmlich durch das Meer zu pflügen und verursacht dabei gut sichtbare Wellen. Eine schwarze Heckflosse ragt aus dem Wasser und steuert direkt auf die Fischerboote zu, wovon einige noch weit draußen im Meer sind und die rettende Bucht noch lange nicht erreicht haben.
- Todesmutige Helden können ein Fischerboot am Hafen besteigen und den noch auf dem Meer befindlichen Booten, oder ins Wasser gefallenem Fischern zur Hilfe eilen.
- Sollte es zu einem Kampf kommen, so wird der „Große Brocken“ das Schiff der Abenteurer für 2 Kampfrunden angreifen, bevor er sich wieder verzieht, wenn die Besatzung nicht ausschließlich aus Menschen besteht. Sollte er den Abenteurern ein zweites Mal begegnen und sie sich ihm gegenüber feindselig verhalten, so wird er den Kampf nicht frühzeitig abbrechen.
- Es ist auch möglich, Krutox von der Gestalt des „Großen Brocken“ zu befreien. Siehe hierzu „Ereignis - Krutox Rückkehr“.

Ereignisse (Nacht)

Die Amulette der Toten

- Im Tempel sind die Novizinnen im Altar-Raum des Tempels häufig damit beschäftigt, neue Toten-Amulette aus Fischgräten, Zweigen, Schilf und Harz zu formen. Das fertige Amulett erinnert entfernt an ein Stück Netz, das sich um einen kleinen Fisch gewickelt hat.
- Die fertig gestellten Amulette werden nachts in rituellen Gottesdiensten der Fischerin geweiht: Hierbei bittet die Priesterschaft die Fischerin, ihr undurchdringbares Netz über all jene Seelen zu werfen, die nicht dem Gesang der Fischerin folgen. Die Fischerin möge ihre Seelen einfangen und sie als Diener jenen schenken, die der Fischerin seit Ewigkeiten treu dienen.
- In der Zeremonie sind auch die Novizinnen anwesend, die ihren Glauben beweisen, indem sie als Macht-Fokus dienen. Während ihrer Novizinnen-Jahre altern die jungen Frauen äußerlich deutlich. Wenn eine Novizin Mitte/Ende Zwanzig schließlich zur Priesterin aufsteigt, so hat sie bereits den Körper einer Fünfzigjährigen. Einige sterben bereits während ihrer Novizen-Zeit.

Der Geist vom Fischerturm

- Abends, wenn die Fischer zurück in die Bucht fahren, ist der Turm selbst nicht besetzt, allerdings bezieht dann in einem kleinen Holzverschlag vor dem Turm eine Novizin vom Tempel der Fischerin Stellung und wacht über den Turm
- Es kommt immer wieder vor, dass im Mondschein der Geist der Halblingfrau Lunda, welche in dem Lied der Bardin Saline Mondkuss besungen wird, in dem alten Gebäude erscheint und umher spukt.
- Der Geist von Lunda wiederholt dabei ihren alten Fluch von einst: „Verdammt seid ihr, Menschenvolk! Verdammt auf ewige Zeit für das, was ihr dem Unseren angetan habt! Dafür, dass ihr mir meinen Liebsten genommen habt! Niemals sollt ihr euch heimisch fühlen an diesem Ort! Eure Saat wird niemals aufgehen, denn euer Volk hat den Boden mit Blut getränkt! Und auf See wird mein Liebster euch ewig jagen! Verdammt seid ihr! Für immer!“
- Sollte sich der Geist zeigen, so ruft die Novizin die Priesterinnen der „Fischerin“ herbei, welche mit großen Fackeln zum Turm eilen. Bis dahin ist der Turm unbewacht.
- Sollte ein Abenteurer, der nicht dem Volk der Menschen angehört (am besten ein Halbling), die Gelegenheit haben, mit dem Geist von Lunda zu sprechen, so wird sie die traurige Geschichte des Ortes erzählen. Sie erbittet die Abenteurer, ihren Liebsten von seinem langen Leid zu erlösen.
- Der Geist von Lunda verfügt über die Werte eines typischen Geists im SL-Buch S.91. Sollten die Abenteurer ihr feindselig gegenüber treten, so wird sie ihre Kräfte gegen die Gruppe verwenden. Andernfalls kann Lunda sogar überredet werden, zusammen mit den Abenteurern gegen die Priesterinnen des Fischertempels vorzugehen. Lundas Geist ist allerdings nicht in der Lage den Turm zu verlassen.
- Wenn sie großes Vertrauen hat, so berichtet Lunda von einem geheimen Versteck im Turm, in dem sie und ihr Liebster Krutox ihre wertvollsten Schätze verbargen, als die Erlenländer Piraten anrückten: In der immer noch unentdeckten Nische hinter einem lockeren Stein im Erdgeschoss des Turmes befindet sich ein Ring mit einem kleinen grünen Edelstein, den Krutox einst Lunda als Zeichen seiner Liebe schenkte. Weiterhin finden sich hier 3W6 Silber und 1W3 Goldstücke. Alle Schätze haben die unzähligen Feuer des Turms heil überstanden.
- Vermutlich wird das Gespräch mit dem Geist bald von der Priesterschaft der Fischerin gestört. Wenn sich die Abenteurer weigern zu gehen, so könnte es bereits hier zu einer großen Konfrontation kommen.
- Mit der Macht des Feuers und einem düsteren Todes-Ritual treibt die Priesterschaft den Geist vor sich her, bis die Silhouette einer Halblingfrau schließlich im obersten Stock des Turmes schreiend von der Brüstung in die Tiefe fällt. Ihr schemenhafter Schatten und ihr Schrei werden hier von der Dunkelheit und dem Meeresrauschen verschluckt. Der Turm fängt daraufhin Feuer und brennt wie eine gewaltige Fackel lichterloh bis in die Morgenstunden, als das Feuer versiegt. Am darauffolgenden Tag kann der Turm nicht betreten werden, die in den Steinen gespeicherte Hitze ist zu stark.

Die Toten auf den Feldern

- Wenn der Mond am Himmel steht erheben sich die Moorleichen der Halblinge aus dem Sumpf und werden von den Priesterinnen der Fischerin in Empfang genommen. Diese geleiten die Untoten auf die Felder und in die Mühle, wo sie des Nachts die Arbeiten der Menschen übernehmen.
- Jede Moorleiche trägt einen Anhänger um den Hals: Ein aus Fischgräten und Harz geformtes Amulett, das entfernt an ein Stück Netz erinnert, das sich um einen kleinen Fisch gewickelt hat. Jedes Amulett ermöglicht es einer Todesmagierin des Nachts die Kontrolle über einen Untoten zu erlangen.

Die Toten werden sie zum Schweigen bringen

- Wenn die Abenteurer zu viele unangenehme Fragen stellen oder für Unruhe im Dorf sorgen, so wird die Priesterschaft früher oder später die Querulanten aus dem Weg räumen wollen: Sie erheben einige untote Halblinge aus dem Moor, die sie auf die Abenteurer hetzen. Alle tragen ein Amulett der Fischerin.
- Zusätzlich werden die Hohepriesterin und bis zu drei weitere Priesterinnen des Fischertempels den Abenteurern mit Todes-Magie zusetzen. Da sie allerdings bereits die Untoten erhoben haben, sind ihre Kräfte stark aufgezehrt. Notfalls ziehen sie sich in den Tempel zurück und erheben die Skelett-Wachen im Tempel, um sich zu schützen.
- In der Dorfbevölkerung ist es nicht einfach, Unterstützung zu finden: Sollten die Abenteurer Jette aus dem Kerker befreit haben, so kann sie zusammen mit Torwin bei den Fischerfamilien um Hilfe bitten. Nach all der Zeit herrschen im Ort Angst und der Glaube an die übermächtige Galna vor. Gerade die Bauernfamilien stehen hinter dem Fischer-Tempel.
- Sollten die Abenteurer Krutox aus seiner Gestalt des Monsterfisches befreit haben, so könnten er die Kontrolle des Fischertempels über die untoten Halblinge brechen und diese gegen die Priesterinnen selbst einsetzen.

Ereignis - Krutoxs Befreiung und Lundas Erlösung

Mit Hilfe von Lundas Ring aus dem Turm (siehe Ereignis „Der Geist vom Fischerturm“) kann der „Große Brocken“ auf See besänftigt werden. Anbei findest du eine mögliche Auflösung der Geschichte von Krutox und Lunda. Passe die Geschehnisse an die Aktionen deiner Gruppe an:

- Wer den Ring im Kampf mit dem „Großen Brocken“ empor hält, so dass der Monsterfisch ihn sehen kann, der vermag mit einem Wurf auf MANIPULATION (+2 Ausrüstungsbonus) den Fisch im Namen von Lunda so beruhigen, dass er die Abenteurer nicht mehr angreift.
- Der Anblick des Ringes und die Erklärungen seiner Trägerin können sogar dazu führen, dass sich Krutox wieder zurück in seine Halbling-Gestalt verwandelt, da er sich wieder an sein früheres Leben mit Lunda erinnern kann.
- Unter der Schuppenhaut des Monsterfisches regt sich Etwas: Sie beginnt sich zu spannen und zu wölbe. Eine rechte Flosse verformt zu einem tentakelartigen, dünnen Arm, der auf die Bordwand des Bootes klatscht und sich langsam zum Ringträger vortastet. Sobald das Tentakel den Ring ergriffen hat, zieht es sich ins Meer zurück: Rund um den Fisch beginnt das Wasser zu schäumen und zu brodeln. Mit einer großen Welle, die das Boot beinahe zu kentern bringt, taucht der Fisch ab.
- Während rund um das Boot gewaltige Blasen aufsteigen und das Wasser vor Hitze verdampft, muss die Gruppe das Boot aus der Gefahrenzone rudern. Gerade noch rechtzeitig: Unter einer gewaltigen Wasserfontäne wird ein kleiner Körper viele Meter in die Luft gehoben, bevor dieser auf der Wasseroberfläche platscht.
- Der Körper eines alten Halblings kann aus dem Wasser geborgen werden. Er hat eine glitschige, aalähnliche Haut, seine Augen haben echsenartige Pupillen. Der Halbling liegt reglos da und muss wiederbelebt werden. Auch dann bleibt Krutox nur für einige Momente wach, dann wird er wieder bewusstlos.
- Nachdem er sich einige Stunden ausgeruht hat, kann sich Krutox an einem Stock auf den Beinen halten. Es gelingt ihm nur mit Mühe seinen Namen und den seiner Geliebten Lunda auszusprechen.
- Geleitet man ihn in der Nacht zum Fischer-Turm, so erscheint Krutox oben auf dem Turm der Geist von Lunda im Mondlicht. Beide schauen lange schweigend aufs Meer hinaus, bevor sie sich anschauen und Lunda die Hand berührt, an der Krutox ihren Ring trägt. Was immer sie sich nach all der Zeit zu sagen haben - Worte sind dafür nicht nötig.
- Krutox geht vor Lunda in die Knie - und verwandelt sich in einen mächtigen Adler, der wenig später empor steigt und einige Kreise über dem Turm zieht, bevor er im Mondlicht gen Norden am Himmel verschwindet.
- Lundas Geist spricht ihre letzten Worte an die Abenteurer und die Einwohner von Fischerturm: „Der ewige Kreislauf wurde durchbrochen - Mein geliebter Krutox wurde endlich erlöst - ihm wurde ein neues Leben geschenkt. Die armen Seelen der Rotenbucht wurden von ihrer Last befreit und können endlich ruhen. Und so kann ich nun auch von diesem Ort loslassen. Ich danke euch von Herzen, dass ihr uns allen den Frieden geschenkt habt. Der Fluch, der uns alle an diesem Ort gebunden hat - er ist gebrochen. Lebt wohl!“
- Mit diesen Worten vergeht der Geist und wird fortan nie wieder gesehen...

Fischerturm

Ein kleines Nest an der Felsküste von Belifar ist Fischerturm, die einzige Menschengründung in den Halbbling-Landen. Hier hat der vorzüglich geräucherte „Rotbutt“ seine Heimat, der nur vor der Küste des Ortes gefangen und überall in den Belifar-Landen als Delikatesse sehr geschätzt wird. Und dennoch hat sich kein Halbbling hier nieder gelassen, denn die Fischerei ist nicht ungefährlich: Der große namensgebende Turm des Ortes hält ständig Ausschau nach dem „Großen Brocken“: Ein gewaltiges See-Monster, welches die Küstenregion immer wieder heimsucht. Demjenigen, der es vermag dieses Untier zu bezwingen sind Ruhm, Dank und Silber der Fischer vom Fischerturm gewiss!

Dem Turm gegenüber steht der Tempel der Priesterschaft der Fischerin: Die Priesterinnen verehren hier die Tochter Stroms: Sanft steuert sie ihr Schiff durch die tosenden Wellen und vermag es, ihre Mutter zu besänftigen. Die Priesterinnen werden mit Respekt und Ehrfurcht behandelt, da die Fischerin auch über die Seelen der Toten wacht. Es gibt Geschichten darüber, dass ihre Hohepriesterin Galna den Tod bezwungen und Verstorbene aus dem Reich der Toten zurück ins Leben gerufen habe. Doch Niemand würde es wagen, die Priesterinnen danach zu fragen, ob diese Legende der Wahrheit entspricht...