DAS FISCHERDORF „FISK“

EIN DS-KAMPAGNENSETTING & ABENTEUER

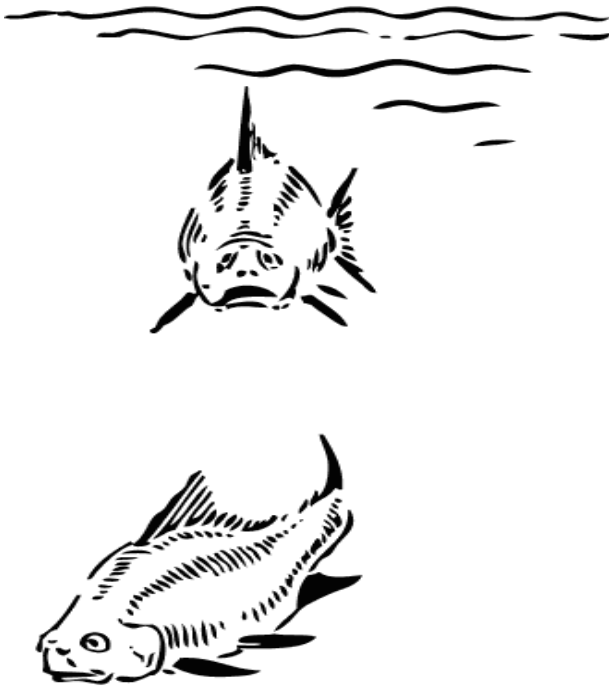
DUNGEONSLAYERS FANWERK

INHALT

Einleitung	Seite 2
Das Umland	Seite 3
Das Dorf	Seite 3
Wichtige Orte & Personen	Seite 5
Die Fischmenschen	Seite 7
Die Bruderschaft der Roten Nacht	Seite 7
Über die Fisk-Trilogie	Seite 8

ABENTEUER: DIE FISK-TRILOGIE

Die Gier nach Edelsteinen	Seite 9
Kapitän Brimms Fluch	Seite 11
Als die Fischmenschen kamen	Seite 15
Ideen für weitere Abenteuer	Seite 16
Zufallsbegegnungen um Fisk	Seite 17
Versionhistory	Seite 17
Disclaimer	Seite 17



EINLEITUNG

Dieses Kampagnensetting rund um das kleine Fischerdorf Fisk („fisk“ ist das skandinavische Wort für Fisch) umfasst einige Informationen über Land und Leute des Dorfes. Außerdem enthält es bisher zwei (aber hoffentlich bald drei) Abenteuer passend zum Setting, die allerdings so konzipiert wurden, dass sie mit wenig Aufwand auch als Einzelabenteuer und in anderem Kontext gespielt werden können.

Angesiedelt kann das beschriebene Gebiet an der Ostküste der Freien Lande werden. Passend wäre zum Beispiel eine Ansiedlung in der Bucht von Ardell, zwischen Nieheim und (der Piratenstadt?) Campilonia. Optional können entweder das ganze Setting oder auch nur Bruchstücke davon als Beschreibung für ein anderes Küstendorf verwendet werden.

Natürlich sind dies nur Vorschläge und jeder kann das Dorf dort platzieren, wo es am nützlichsten und passendsten erscheint. Oder auch nur kleine Versatzstücke oder einzelne Dungeons, Personen etc. für eigene Abenteuer benutzen.

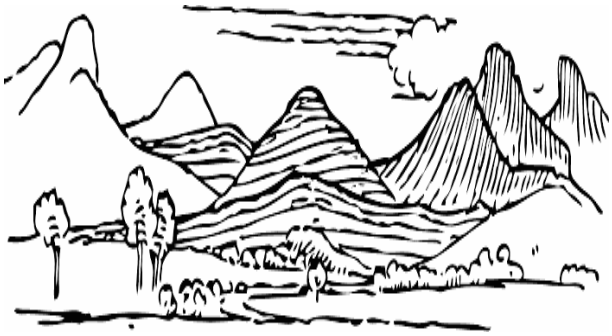
Die hier enthaltenen zwei Abenteuer der *Fisk-Trilogie* bilden in sich einen konsistente Handlungsstrang, der über einen Zeitraum von mehreren Wochen oder sogar Monaten spielen kann. Eine Zusammenfassung der Handlung, sowie Informationen über die Fischmenschen und die Bruderschaft der Roten Nacht kann man ab Seite 7 finden. Außerdem sind am Ende des Dokuments noch ein paar Ideen für eigene Abenteuer (Seite 16), die man zwischen oder nach den Abenteuern der *Fisk-Trilogie* spielen lassen kann.

Zur Zeit überlege und arbeite ich noch an Ideen für den Abschluss der Trilogie und warte noch darauf, dass ich die Abenteuer selbst einmal als Spielleiter mit meiner Gruppe spielen kann (was im schlimmsten Fall noch bis Februar dauern kann). Zudem muss ich gestehen, dass ich die Caera Kampagnenbox noch nicht habe, was bedeutet (zwar hoffentlich nicht, aber möglicherweise), dass einzelne Angaben zum Setting eventuell dem offiziellen Angaben zur Welt widersprechen könnten.

Wie dem auch sei. Auf jeden Fall wünsche ich viel Spass und hoffe, dass einige Spieler und Spielleiter ihren Weg nach Fisk finden werden!

DAS UMLAND

Die Angaben zum Umland um Fisk sind relativ vage gehalten, um das Setting - wie in der Einleitung beschrieben - möglichst überall die Ostküste der Freien Lande entlang ansiedeln zu können.
Es gibt „nur“ drei wichtige Gebiete im Umland von Fisk, an denen die drei Abenteuer bzw. Dungeons der Fisk-Trilogie spielen. Fisk liegt direkt an der Küste. Schaut man vom Dorf aus nach Westen, sieht man auf eine hügelige, grüne Landschaft. Rund um das Fischerdorf wachsen Schlingenwurzelbüsche (DS4 Regelwerk S. 122).
Nord- oder Südwestlich des Dorfes, ungefähr zwei Tagesmärsche entfernt, befindet sich der höchste Berg der Gegend. Die Dorfbewohner nennen ihn aufgrund seines Aussehens den „Grauen Pilz“ (Schauplatz des Abenteuers *„Die Gier nach Edelsteinen“*).
Nichteinmal einen halben Tagesmarsch weit, die Küste Richtung Norden findet sich der Eingang zu einer alte Grotte (Schauplatz des Abenteuers *„Kapitän Brimms Fluch“*), die man nur über das Wasser erreichen kann.
Wenige Kilometer im Südosten vor der Küste von Fisk liegt das „Singende Riff“ (zukünftiger Schauplatz des Abenteuers *„Als die Fischmenschen kamen“*), welches im Aberglauben der Dorfbewohner ein wichtiger, ja heiliger Ort ist. Zu jedem Neumond wird eines der kleinen Fischerboote ausgeschickt, um am Singenden Riff eine kleine Opfergabe (üblicherweise ein Korb voll Fische oder Krebse und ein kleines Fässchen Bier oder ein Schlauch Wein) für Hefrach abzulegen. Was sich am Singenden Riff tatsächlich abspielt, erfahren die Spieler im Abenteuer *„Als die Fischmenschen kamen“*. Für den Fall, dass die Gruppe die Wege zu den Dungeons bzw. Abenteuern gerne ausführlicher ausspielen möchte, befindet sich auf der letzten Seite noch eine kleine Begegnungstabelle für das Umland von Fisk.



WICHTIGE ORTE DES UMLANDS

› **Der Graue Pilz** Abenteuer: *„Die Gier nach Edelsteinen“*. Unter dem Berg befindet sich ein alter Höhlenkomplex, der einstmals der Unterschlupf eines verrückten Elementaristen war. Mittlerweile wird er von einer Gruppe Banditen bewohnt, die Bewohner aus Fisk entführt haben, um sie für sich in den Gängen schürfen zu lassen.

› **Brimms Grotte** Abenteuer: *„Kapitän Brimms Fluch“*. Die Grotte war der Unterschlupf der berüchtigten und gefürchteten Piraten des Kapitän Brimm. Obwohl schon seit über 15 Jahren tot, wachen die gierigen Seelen der Piraten bis heute über ihre Schätze.

› **Das Singende Riff** Abenteuer: *„Als die Fischmenschen kamen“*. Am singenden Riff opfern die Menschen von Fisk seit Jahrhunderten, um großen Fang, Glück und Gesundheit von Hefrach zu erbitten. Was sie bisher noch nicht wissen: Nicht die Götter, sondern die friedvollen Fischmenschen nehmen ihre Gaben an und das Riff ist der Eingang zu ihrer unterirdischen Stadt.

DAS DORF

Fisk ist ein kleines Küstendorf, dessen Bedeutung für den Rest der Freien Lande so gering ist, dass es sich nur auf wenigen Karten finden lässt.
In einem Fischerdorf ist die Wirtschaft logischerweise von der Fischerei geprägt und hat lange Tradition. So ist es, dass unter der Bevölkerung von Fisk sich infolgedessen ein überdurchschnittlich hoher Anteil an Fischern befindet.
Beinahe alle der rund 150 Dorfbewohner sind Menschen. Natürlich hat sich auch der ein oder andere Elf nach Fisk verirrt, aber die lassen sich an einer Hand abzählen. Zwerge wohnen ungefähr 10 bis 15 in dem Fischerdorf und verrichten die wenigen Tätigkeiten, die nicht direkt mit der Fischerei zu tun haben.
Einen eigentlichen Bürgermeister gibt es in Fisk nicht. Familie und Tradition sind hochgehaltene Werte und seit der Gründung des Dorfes ist es üblich, dass es eine Art Dorfältesten gibt, welcher Gesetze erlässt und bei Zwist unter Dorfbewohnern Urteile spricht. Traditionell wird dieser Dorfälteste „Großvater“ genannt. Das aktuelle Dorfoberhaupt ist Großvater Ditzum.
Großen Reichtum gibt es nirgends im Dorf, aber die Einwohner scheinen alle ziemlich zu-

frieden und bescheiden. Gegenüber Fremden sind sie anfangs etwas verschlossen und distanziert, aber es steckt nie Missgunst dahinter. Fisk scheint ein einfacher aber guter Ort zum Leben zu sein.
Am Strand unter dem Dorf liegen einige kleine Fischerboote an Bootstegen vor Anker.
Mittelpunkt des Dorfes bildet der Delphinplatz. Alle weiteren Häuser sind kreisförmig um den Platz angelegt. Einmal im Monat macht eine kleine Karawane aus der nächstliegenden größeren Stadt halt, um Handel mit den Dorfbewohnern zu treiben.
Über nennenswerte Verteidigung verfügt Fisk nicht. Zur Landseite ist in einem Halbkreis eine Holzpalisade errichtet. Während den Nächten patrouillieren zwei männliche Dorfbewohner mit Fackeln durch Fisk. Am Südöstlichen Dorfrand befindet sich ein kleiner Wachturm, der meist nur tagsüber von einem alten Mann, dessen Hütte gleich neben dem Wachturm liegt, besetzt ist.

ZEITLEISTE

Jahr	Historisches Ereignis
777	Die ersten Siedler lassen sich nieder.
842	Harv Kronagel errichtet einen Schrein des Hefrach. Der auch heute noch im Dorf steht und von seinen Nachfahren gepflegt wird.
1092	Der Bunte Kroam pflastert den Dorfplatz und legt ein schönes Delphinmosaik.
1154	Den Kriegern des Dorfes gelingt es eine Seeschlange zu töten, die die Fischer lange bedroht hat. Seither wurde keine Seeschlange mehr vor der Küste von Fisk gesichtet.
1181	Beginn der Tyrannei des Dorfes durch Kapitän Brimm.
1194	Der verrückte Elementarist stirbt.
1199	Die Überfälle durch den verhassten Piratenkapitän Brimm enden.
1214/15	Die Gegenwart

SPRICHWÖRTER IN FISK

„Es ist kein Fisch ohne Gräten und kein Mensch ohne Laster.“

„Die Fische müssen schwimmen.“

„Iss den Fisch, wenn er noch frisch ist und verheirate deine Tochter, solange sie jung ist.“

LEGENDE ÜBER DIE ENTSTEHUNG DES DORFES

Wirklich jeder der Dorfbewohner, egal ob jung oder alt, ob in Fisk geboren oder zugezogen, kennt die Legende über die Entstehung des Dorfes. Noch heute singt der Barde des Dorfes, Marik, genannt „Der Katzenfisch“, die alten Lieder, die aus dieser Zeit berichten, wie sie von Generation zu Generation überliefert wurden.
Im Frühjahr des Jahres 777 brachen zwei Schiffe aus dem Norden auf und fuhren ins Ungewisse. Warum und mit welchem ursprünglichen Ziel die Menschen aus dem Norden zogen, ist schon lange vergessen.

Ein heftiger Sturm trieb sie aufs Meer hinaus – der Sturm dauerte drei Tage und Nächte und erfüllte die Frauen, Männer und Kinder an Bord mit Furcht und Terror. Als sich am vierten Tag die Wolken teilten, endlich die Sonne wieder auf die Gesichter der Menschen schien und sich die Stimmung hob, tauchte hinter den beiden Schiffen die Silhouette einer großen Schlange auf.
Panik brach aus und die Seeschlange kam schnell näher. Die Männer ruderten hart, denn der Wind war nach dem Sturm nur flau.
Bogenschützen ließen Pfeilregen um Pfeilregen auf das Monster nieder. Aber die große Schlange war klüger als sie dachten und tauchte immer unter und die Pfeile klatschten auf die Wogen, ohne Schaden anzurichten. Aber sie wussten sich nicht anders zu wehren und machten weiter, bis kein einziger Pfeil mehr auf den Schiffen zu finden war.
Gerade als die Seeschlange das erste Schiff zum Sinken brachte, kam starker Wind auf und das andere konnte fliehen, musste dabei aber mitansehen, wie das Schiff hinter ihnen zerbarst und sank.
Sobald sie die Seeschlange hinter sich gelassen hatten, steuerten sie auf die Küste zu und gin-

gen an Land. Die Trauer war groß, aber als es Nacht wurde, schliefen alle vor Erschöpfung ein.

Am nächsten Morgen fanden sie die meisten Menschen, die sie mit dem zweitem Schiff untergehen sahen, am Strand liegen. Viele der Überlebenden behaupteten, dass sie Delphine an den Strand getragen hatten, einige wiederum meinten, dass es seltsame Wesen waren, halb Fisch, halb Mensch, die sie retteten und das Seemonster vertrieben. Aber alle sahen darin ein gutes Omen. So entschied man sich hier zu bleiben und über dem Strand das Dorf Fisk zu gründen.

GERÜCHTE IN FISK

› Unter dem Grauen Pilz hauste einst ein mächtiger Zauberer, der durch Magie Edelsteine, Gold und Silber im Gestein aufspüren konnte. (Falsch. Das ist ein verbreitetes Gerücht in dieser Gegend, unter dem Berg gibt es nichts von Wert.)

› Unter dem Berg im Westen hauste einst ein schrecklicher Schwarzmagier, der Kinder aus Fisk entführt hat. (Falsch. Das wird den Kindern des Dorfes erzählt, wenn sie ungezogen sind.)

› Die Höhlen unter dem Grauen Pilz sind verflucht und es spukt dort. (Das ist nicht ganz richtig. Was sich dort wirklich abspielt, erfahren die Spieler im Abenteuer *„Die Gier nach Edelsteinen“*.)

› In der Grotte im Norden haust der Geist von Kapitän Brimm und manchmal kann man ihn nachts noch heulen hören. (Falsch. In Wirklichkeit ist es einfach der Wind, der durch die Grotte heult.)

› Der Geist von Kapitän Brimm hat Menschen aus Fisk entführt. (Stimmt nicht ganz. Es war kein Geist, sondern Banditen. Siehe Abenteuer *„Die Gier nach Edelsteinen“*.)

› Der 11jährige Sohn des Dorfschmieds behauptet, dass er eine Seeschlange gesehen hat. Niemand im Dorf mag ihm so recht glauben. (Tatsächlich hat er die Tentakel eines sehr großen Kraken gesehen. Der aber mittlerweile in der Grotte im Norden eingeschlossen ist – siehe Abenteuer *„Kapitän Brimms Fluch“*.)

› Legenden besagen, dass man bei Neumond nach der Opfergabe am Singenden Riff manchmal schemenhafte Gestalten sehen kann. (Das ist wahr. Es sind die Fischmenschen, die sich ihre Geschenke abholen. Siehe Abenteuer *„Als die Fischmenschen kamen“*.)

› Die Wirtin Hilde erzählt, dass es im Dreiental angeblich Drachen geben soll, die die ganze Region terrorisieren.

› Ein Händler der Karawane, die vor ein paar Wochen ins Dorf kam, erzählte, dass angeblich ein dunkler Schwarzmagier sein Unwesen in Sturmklippe treibt. (Stimmt. dabei handelt es sich um den Blutmagier Kelza Thun, der weiter Männer für die Bruderschaft der Roten Nacht rekrutiert .)

WICHTIGE ORTE & PERSONEN

Eine Karte des Dorfes gibt es (vorerst) nicht. Fisk ist wirklich nicht sehr groß und falls benötigt, kann man sich sicher selbst schnell eine kleine Skizze anfertigen.

DELPHINPLATZ

Dieser Platz bildet den Mittelpunkt von Fisk - auch findet man hier den Brunnen des Dorfes. In den Platz ist das Mosaik eines Delphins mit hellblauen Pflastersteinen gelegt. Das Delphinmosaik wurde im Jahr 1092 vom Bunten Kroam gelegt. Man erzählt sich, dass er aus dem tiefen Süden kam und sich auf allerlei wundersames Handwerk und Mathematik verstand.
› Wichtige Personen: Hier spielt sich das Dorfleben ab und man kann jeden der Nichtspielercharaktere bzw. Dorfbewohner von Zeit zu Zeit hier antreffen.

HAUS DES DORFÄLTESTEN/BÜRGERMEISTERS

Direkt am Delphinplatz hat der Dorfälteste Großvater Ditzum sein bescheidenes Haus. Über dem Eingang hängt ein großes Haifischgebiss. Den Hai hat er vor 20 Jahren selbst erlegt.

› Wichtige Personen: Der Dorfälteste von Fisk, Großvater Ditzum (Mensch), hat ein von der Sonne gegerbtes Gesicht, mit vielen Falten. Rund um die Augen hat er viele Lachfältchen, die sich tief in die Haut gegraben haben. Er trägt einen kurzen weißen Bart und ebenso weißes langes Haar, das er mit einem schmalen Lederband zu einem Pferdeschwanz gebunden hat.

HEILERHÜTTE

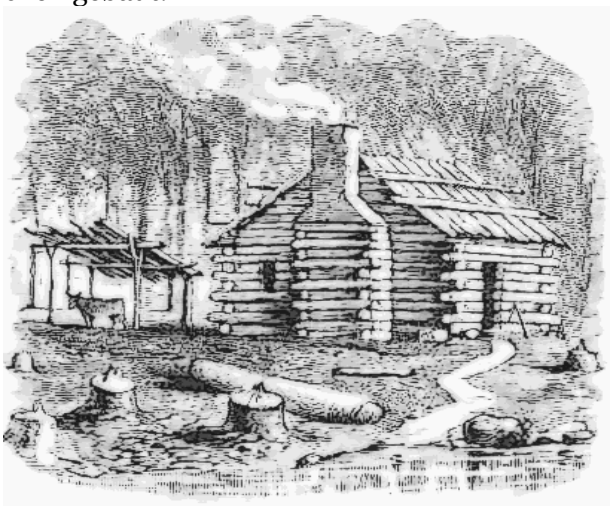
Nahe dem Dorfbrunnen befindet sich die Heilerhütte von Fisk. Hier wohnt der Elf Urundar. Hinter der Hütte ist ein umzäunter Kräutergarten angelegt. Unerlaubt sollten die Spieler den Garten nicht betreten. Der Dorfheiler behandelt und hütet ihn wie sein Kind.
› Wichtige Personen: Urundar (Elf), ist der lokale Heiler und Medicus von Fisk. Sein Alter ist unbekannt. Man sagt über ihn, dass er ursprünglich aus Sturmklippe kommt, aber er schweigt sich darüber aus. Der Elf versteht sich gut auf Pflanzen- und Heilkunde. Er behandelt alle Gebrechen der Einwohner, von einer kleinen Magenverstimmung bis hin zu Fleischwunden. Auch braut er einen Sud, der gegen Seekrankheit hilft. Der Elf bietet alle Dienstleistungen an wie ein Tempel (DS4 Regelwerk S. 79).

WIRTSHAUS „ZUM ROTEN HERING“

Eines der wenigen Steinhäuser in Fisk. Im Erdgeschoss befindet sich die Küche, der Schank- und Gemeinschaftsraum (in dem die Spielercharaktere übernachten können). Der erste Stock ist für Gäste üblicherweise nicht offen. Dort befinden sich die Privatzimmer der Wirtsleute und des Dorfbarden. Das rechteckige Gebäude ist mit rotem Schiefer gedeckt. (Preise und Angebot des Wirtshauses entnimmt man dem DS4 Regelwerk S. 78)
› Wichtige Personen: Der Wirt heißt Thorkell (Mensch) und scheint ein offener, zuvorkommender Mann zu sein. Seine Frau Hilde (Mensch) hört gerne Geschichten aus dem Dreiental, weil ihre Cousine Ludmilla in Crimlak wohnt. Vielleicht wissen die Spielcharaktere Aufregendes aus dem Dreiental zu berichten. Hilde wird es ihnen mit einer Runde aufs Haus zu danken wissen.
Im Obergeschoß bewohnt der Barde des Dorfes, Marik „Der Katzenfisch“ (Mensch), ein Zimmer und ist meist unten im Schankraum anzutreffen. Zu seinem Spitznamen kam der Barde aufgrund seines eigentümlichen Bartes und seiner großen runden Augen, die seine Erscheinung an einen Katzenfisch erinnern lassen.
Aufgrund seines Wissens um allerlei alte Legenden und Geschichten, kann er für die Helden um 8GM magische Gegenstände identifizieren.

ONKEL TORIMS HÜTTE

Irgendwo nahe dem Dorf steht ein kleines Wäldchen. Traditionell werden die Fischerboote von Fisk nur aus Holz aus diesem Wäldchen gebaut.



› Wichtige Personen: Ein alter Förster, der im Dorf nur Onkel Torim (Mensch) gerufen wird, kümmert sich um den Forst. Man sieht ihn selten im Dorf, nur wenn er Holz auf seinem Ochsen ins Dorf bringt. Man sagt ihm nach, dass er ein sehr guter Jäger ist und meisterhaft mit einem Bogen umgehen kann.

KÄSEREI HELDENHAMMER

Die Käserei produziert feinsten Ziegenkäse, was allerdings nicht den Geschmack aller Besucher des Dorfes treffen dürfte.
› Wichtige Personen: Die beiden Cousins Kini (Zwerg) und Koni Heldenhammer (Zwerg) betreiben die Käserei. Wobei sich Kini hauptsächlich um die Ziegen kümmert, die nahe Torims Hütte weiden. Ihn verbindet mit Onkel Torim eine lange Freundschaft.

HEFRACHSCHREIN

Im Jahre 842 errichtete der Gottesfürchtige Harv Kronagel diesen Schrein des Hefrach.
› Wichtige Personen: Die Eheleute Gauthir und Margette Kronagel (beides Menschen) kümmern sich um den Schrein und führen so die Familientradition fort.

DORFSCHMIEDE

Am Südlichen Rand des Dorfes befindet sich die Schmiede von Fisk. Der Schmied fertigt hauptsächlich Werkzeuge, Nägel, und Hufeisen. Seine Frau ist Kesselflickerin. Zwar können die Spieler hier weder Rüstungen noch Waffen kaufen, aber ihre Ausrüstung in annehmbarer Qualität reparieren lassen.
› Wichtige Personen: Der Schmied ist der ungefähr 40jährige Skalla Langstrom (Mensch), seine Frau die gleich alte Malla (Mensch). Gemeinsam haben sie einen Sohn, den 11jähriger Jalla. Die Langstroms sind allgemein beliebt in Fisk.

KRÄMERLADEN

Der Krämerladen liegt gegenüber dem Haus des Dorfältesten, auf der anderen Seite des Delphinplatzes. Das Gebäude sieht aus, als wäre er aus mehreren verschiedenen Häusern und Holzhütten zusammengeflickt worden. Seile, bunte Wimpel und Laternen umspannen das gesamte Haus. Das Angebot entspricht den üblichen Waren, die man in einem Dorf kaufen kann (DS4 Regelwerk S. 78).
› Wichtige Personen: Der Besitzer ist ein rothaariger Zwerg namens „Der Rote Krudd“. Sein Auftreten ist ebenso extravagant und ausgefallen wie sein Haus. Er ist dick behangen mit bunten Tüchern, die er um den Hals und Handgelenke trägt. In Haar und Bart hat er bunte Glasperlen und kleine goldene Glöckchen geflochten.
Der sonst gut gelaunte Zwerg ist bei der Ankunft der Spieler in Fisk mürrisch und schweigsam. Sein Bruder Kragg ist vor wenigen Wochen verschwunden (bzw. entführt worden. Siehe Abenteuer „*Die Gier nach Edelsteinen*“).

WACHTURM

Am südöstlichen Dorfrand befindet sich ein kleiner Wachturm mit einer großen Glocke, die hell läutet. Als Wache dient der alte Bulgor (Mensch). Dieser schläft aber die meiste Zeit auf seinem Wachposten und die Kinder des Dorfes nutzen den Turm als Spielplatz.

DIE FISCHMENSCHEN

Die Fischmenschen, die nach ihrer Entdeckung durch die Spieler Fiskonier genannt werden, leben seit über 1000 Jahren in ihrer Unterseestadt vor der Küste des Fischerdorfes. Über ihre Herkunft ist wenig bekannt, aber es wird angenommen, dass sie die einzigen ihrer Art sind.
Ein mächtiges Artefakt, der Fetisch des Fischgottes, ermöglicht es ihnen, mit den Kreaturen des Meeres zu kommunizieren und diese zu befehligen. Die Fiskonier nutzten ihn, um ihre unterirdische Stadt zu bauen und vor Angriffen von Seeungeheuern zu schützen. Mithilfe des Fetisches gelang es den Fiskoniern auch im Jahre 777, als die Schiffe der ersten Siedler von Fisk von einer Seeschlange angegriffen wurden, diese zu vertreiben. So retteten sie die Schiffbrüchigen und brachten sie an den Strand.
Die Fiskonier sind in ihrer Erscheinung humanoid. Mit großen runden Fischaugen, schuppiger Haut und Kiemen. Sie können aber auch an Land atmen. Fiskonier sind zwischen 1,50m und 1,7m groß. Ihre Stimmen klingen hoch und gurgelnd. Zwischen Zehen und Fingern haben sie dicke Schwimmhäute. Ihre Finger sind aber viel dünner und feingliedriger als die eines Menschen, was sie zu hervorragenden Handwerkern macht.
Die Fiskonier sind friedliebende Wesen und besitzen, bis auf Dreizacke (die sie zum Fischfang benutzen), keinerlei Waffen.

DIE BRUDERSCHAFT DER ROTEN NACHT

Wenig ist bekannt über die Bruderschaft. Ihr Anführer scheint der Blutmagier Kelza Thun zu sein, der besessen ist, von der Suche nach dem Fetisch des Fischgottes. Die Mitglieder der Bruderschaft nennen sich selbst Schattenbringer.
Hinter vorgehaltener Hand wird erzählt, dass die Bruderschaft ihren Sitz in Sturmklippe hat, andere wiederum behaupten, dass es eine alte Ruine ist und Kelza in Wirklichkeit nur eine Marionette für den tatsächlichen Anführer der Bruderschaft der roten Nacht ist. Man weiß es nicht genau und wird es vielleicht auch nie.

Das Wappen der Bruderschaft: Roter Halbmond und Stern auf einem gespaltenen Spiegel von grau und schwarz.

ÜBER DIE FISK-TRILOGIE

Dieser Abschnitt enthält eine ausführliche Zusammenfassung der Geschehnisse der Fisk-Trilogie und sollte nur vom Spielleiter gelesen werden!

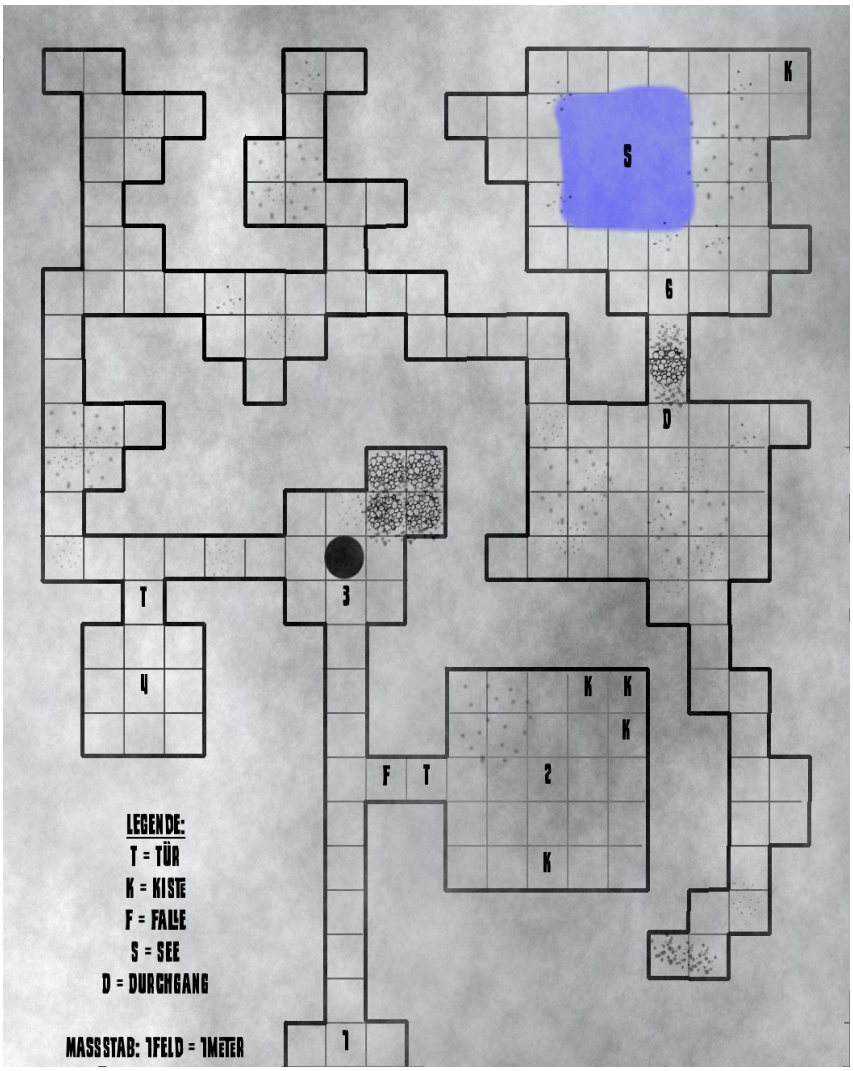
Vorgeschichte: Es waren einst zwei magiebegabte Brüder: Kelza und Hohrig Thun. Obwohl sie Zwillinge waren, unterschieden sie sich in allem. Kelza hatte dichtes schwarzes Haar und war schön anzusehen, aber hinterhältig und abgrundtief böse. Thun hingegen hatte dünnes blondes Haar, abstehende Ohren, aber war bemüht um alles und jeden das ihn umgab. Beide widmeten sich dem Studium der Magie. Kelza wurde ein Blutmagier und Hohrig ein Elementarist.
Kelza stieß in einem alten Foliant auf eine Legende, die von friedvollen Wesen berichtete, halb Fisch, halb Mensch, die unter dem Meer lebten und einen Fetisch besaßen, der ihnen die Macht gab alle Kreaturen des Meeres zu befehligen. Lange musste der Blutmagier suchen, aber er fand die Fischmenschen und stahl ihnen den Fetisch.
Als sein Bruder Hohrig davon erfuhr, nahm er den Fetisch heimlich an sich, denn er wusste, dass so ein mächtiger Gegenstand in den Händen seines Bruder nur Unheil bringen würde. So zog er aus und versteckte sich unter dem Berg, der Grauen Pilz genannt wird. Die Furcht vor seinem Bruder und das karge Leben in den feuchten Höhlen unter dem Berg raubten ihm langsam den Verstand.
Kelza Thun war aus sich vor Wut und beauftragte den grausame Piratenkapitän Brimm, der zu dieser Zeit die Küste der Freien Lande tyrannisierte, Augen und Ohren nach dem gestohlenen Fetisch offen zu halten.
Was dieser auch tat, aber lange ohne Erfolg. Bis er eines Tages das Gerücht über einen verrückten Elementaristen in der Nähe des Fischerdorfes Fisk hörte. Er fand und tötete Hohrig. Aber nachdem er über die Macht des Fetisch erfuhr, hinterging er Kelza und behielt das Artefakt für sich.
Der Blutmagier, nun schon zweimal betrogen, hatte in der Zwischenzeit eine Gruppe von Banditen und anderen Schwarzmagiern um sich geschart. Sie Die Bruderschaft der Roten Nacht. Er brachte Kapitän Brimm und seinen Piraten in deren Unterschlupf in einer Grotte den Tod, ohne jedoch den Fetisch zu finden. Die Suche nach dem Fetisch des Fischgottes wurde zum einzigen Lebensinhalt des Blutmagiers und seiner Schattenbringer, wie die Mitglieder der Bruderschaft der Roten Nacht genannt werden.

Die Gier nach Edelsteinen: Der Blutmagier Kelza Thun hat vor kurzem erst erfahren, wo Kapitän Brimm seinen Bruder Hohrig fand und hat eine kleine Gruppe seiner Schattenbringer zum Grauen Pilz geschickt, um nach dem Fetisch des Fischgottes zu suchen.
(Für den Einstieg in das erste Abenteuer bieten sich zwei Alternativen an, abhängig davon, ob die Helden bereits in Fisk sind, oder sich im Umland des Fischerdorfes aufhalten und noch nicht im Dorf waren.)
Die Banditen der Bruderschaft, zu faul um selbst in den Stollen zu schuften, entführen vier Zwerge und einen Menschen aus Fisk für die Arbeit. Die Spieler befreien die Sklaven aus den Höhlen und treffen auf den Geist von Hohrig Thun, den verrückten Elementaristen, der ihnen die ersten kleinen Hinweise auf die Hintergründe der Geschehnisse gibt.

Kapitän Brimms Fluch: Nächtliche Erdbeben führen die Heldengruppe in die verfluchte Grotte im Norden von Fisk. Dort treffen sie auf den untoten Kapitän Brimm und seine Piraten. Im Gegensatz zu Kelza Thun finden die Spieler in einem kleinen Geheimraum den Fetisch des Fischgottes. Außerdem erfahren sie die Ursache für die Erdbeben: eine eingeschlossene Riesenkrake.

Als die Fischmenschen kamen: Noch geheim!

Alternative I (Die Helden waren noch nicht in Fisk): *Der Gruppe werden während sie irgendwo in der Wildnis oder am Wegesrand in der Nähe von Fisk übernachten, die Stiefel (die sie vor dem Schlafen ausgezogen haben) und ihr Proviant gestohlen. Die Spuren (ihrer eigenen Stiefel!) lassen sich schnell ausmachen und folgen. Die Spieler finden schließlich die Diebe: drei abgemagerte und in Lumpen gehüllte Zwerge. Sie sehen mitgenommen aus und einer von ihnen leidet an feuchtem Husten und Fieber (Kragg, der Bruder des Krämers in Fisk). Die drei flehen um Gnade und beteuern, dass sie aus größter Not heraus gehandelt haben. Sie erzählen, dass sie vor Wochen von Banditen entführt wurden, um in einer alten Höhle nach Edelsteinen zu schürfen (so glauben die Zwerge zumindest, oder das wurde ihnen von ihren Entführern gesagt). Erst letzte Nacht ist ihnen die Flucht gelungen. Angeblich war die Höhle vor vielen Dekaden der Unterschlupf eines Zauberers, der durch Magie Edelsteine im Gestein finden konnte (siehe Gerüchte in Fisk).*



Alternative II (Die Helden sind bereits in Fisk): *Falls die Spieler bereits in Fisk sind, können sie sich eventuell durch die Gerüchte (siehe Gerüchte in Fisk) über den Grauen Pilz, dazu entschließen dem Geheimnis des Berges auf den Grund zu gehen. Auf dem Weg dorthin übernachten sie im Freien und es geht weiter mit der obigen Alternative I (Stiefel und Proviant werden gestohlen) oder sie treffen auf ihrem Weg zufällig auf die drei Zwerge. Natürlich weisen die Zwerge den Spielern den Weg zur Höhle, wo noch zwei andere Bewohner aus Fisk gefangen gehalten werden.*

Monster Ratten (Tiere), Riesenratten (Tiere), Vampirfledermäuse (Tiere), Banditen (Humanoide), Erd- & Wasserelementare (Magische Wesen), Geist des Elementaristen (Untoter);

1. Höhleneingang Die Zwerge sagen, sie wollen sich vor der Höhle verstecken und warten. Unter einer Anhöhe, etwas verborgen hinter Büschen, befindet sich der Höhleneingang. Bereits beim Eintreten kann man erkennen, dass es sich ursprünglich um eine natürliche Höhle gehandelt haben muss. Der Gang vor ihnen ist bis zum nächsten Raum (3) gesäumt von brennenden Fackeln.

2. Unterschlupf der Banditen Vor der (nicht verschlossenen) Tür lauert eine Speerfalle (Schlagen 15) auf unvorsichtige Charaktere. In der Mitte des Raumes steht ein großer Tisch mit Stühlen, an denen fünf Banditen sitzen (2 Banditen tragen Kurzschwerter, 2 Speere und 1 ist mit einem Dolch bewaffnet). Teile der kargen Felswand sind mit Fellen und ausgebleichten Wandteppichen behangen. In den vier Kisten lagern die Banditen ihre Vorräte und Gebrauchsgegenstände aller Art, nichts von großem Wert. Wer hier erfolgreich sucht findet eine Anzahl Goldmünzen gleich dem Wurfergebnis (bis zu einem Maximum von 20GM). Insofern die Banditen durch verursachten Lärm der Spieler bereits aufgeschreckt wurde, erwarten sie die Eindringlinge vor der Tür. Nachdem sie besiegt wurden, fallen einem der Spieler (eventuell Probe würfeln lassen) die auf die Kleidung der Banditen aufgenähten Wappen der Bruderschaft der Roten Nacht auf (siehe *Die Bruderschaft der Roten Nacht* weiter oben).
Die Werte der Banditen sollten je nach Stufe und Anzahl der Spieler vom Spielleiter angepasst werden.

3. Brunnen Dieser Raum ist noch durch Fackeln an den Wänden beleuchtet. In der Mitte befindet sich ein alter Brunnen. Das Wasser ist trinkbar. Hinten rechts ist ein Stück der Höhle eingebrochen. Der Gang links ist dunkel.

4. Sklavenunterkünfte Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen. An den Wänden des Raumes befinden sich niedrige Holzpritschen und in einer Ecke steht ein Eimer, der ekelhaften Geruch verströmt. Tatsächlich sind hier noch ein Zwerg und ein Mensch aus Fisk eingeschlossen. Die Freude über ihre Befreiung ist natürlich groß. Falls die Spieler die fünf Banditen (in Raum 2) noch nicht getötet haben, dann werden sie jetzt von ihnen überrascht (von Raum 3 kommend). Nachdem die Banditen alle besiegt wurden, gehen die beiden Befreiten zu ihren Kollegen raus vor den Höhleneingang.

5. Minengänge Ab hier wird es ziemlich eng. Die Wände sind schroff und große Charaktere müssen sich oft ducken, um nicht mit dem Kopf an die Decke zu stoßen. Ein modriger Geruch liegt in der Luft, der Boden ist feucht und voller Pfützen, Wasser tropft von der Decke. Je nach Stufe und Anzahl der Charaktere können die Spieler ab hier von Zeit zu Zeit von Ratten (DS4 Regelwerk S. 119), Riesenratten (DS4 Regelwerk S . 120) oder Vampirfledermäusen (DS4 Regelwerk S. 124) attackiert werden (nur auf dem Weg in den Dungeon).

D. Verschütteter Durchgang Hier befindet sich ein natürlicher Durchgang, der vor vielen Jahren verschüttet wurde. Mit ein wenig Aufwand kann er soweit freigelegt werden, dass man sich durch ein Loch im Felsen durchzwängen kann. Wenn die Spieler Fackeln tragen, könnten sie durch einen Luftzug auf den Durchgang aufmerksam werden. Falls nicht durch einen Luftzug, dann könnten die Spieler dadurch auf den verschüttenden Durchgang aufmerksam gemacht werden, dass „zufälligerweise“ gerade an dieser Stelle Spitzhacken und Schaufeln liegen.

6. Unterschlupf des Elementarist Diese Höhle war einstmals das Versteck des verrückten Elementartisten. In einer Nische rechts hinten steht neben einem Schreibtisch eine aufgebrochene (!) Kiste (bzw. Truhe) mit seinen verbleibenden Habseligkeiten. Inhalt: 2x Beutetabelle B, 2x Beutetabelle C, 2x Beutetabelle T und ein magischer *Dolch +2 mit Herr der Elemente II*. Außerdem können auf oder unter dem Schreibtisch zwei Schriftrollen gefunden werden: 2x Beutetabelle Z

S. Verfluchter Untergrundsee Nähert sich einer der Spieler an den kleinen Untergrundsee erscheint der Geist des Elementaristen (DS4 Regelwerk S. 113) und ein Wasserelementar III (DS4 Regelwerk S. 111). Der Geist ruft zornig: *„Wer stört die Ruhe von Hohrig Thun!?! Habt ihr mir denn noch nicht genug genommen!?! Mein Leben und den Fetisch des Fischgottes! Nicht mehr sollt ihr diese Höhle verlassen! Bei mir im See sollt ihr liegen! In Finsternis und Einsamkeit bis in alle Ewigkeit!“* Falls die Spieler den Geist zur Rede stellen wollen, dann bekommen sie nur zur Antwort: *„Ihr dreckiges Piratenpack legt mich nicht noch einmal rein! Diesmal werdet ihr büßen, dass ihr mir den Fetisch gestohlen habt!“* Ein Kampf ist unausweichlich. Auch wenn der Geist des Elementaristen vor dem Wasserelementar besiegt wird, kämpft dieser weiter.

Der Weg aus dem Dungeon Auf dem Weg zurück brechen von den Höhlenwänden Erdelementare I & II (DS4 Regelwerk S. 110), die die Spieler angreifen. Wie oft dies geschieht, sollte der Spielleiter selbst entscheiden. Aber alleine für den Überraschungseffekt sollten es mindestens zwei sein (vielleicht einer vor der Gruppe, einer dahinter). Außerdem zwingt es die Gruppe zu überlegen, wer in den engen Gängen die Vor- und Nachhut bildet (stark verwundete Charaktere in die Mitte nehmen).

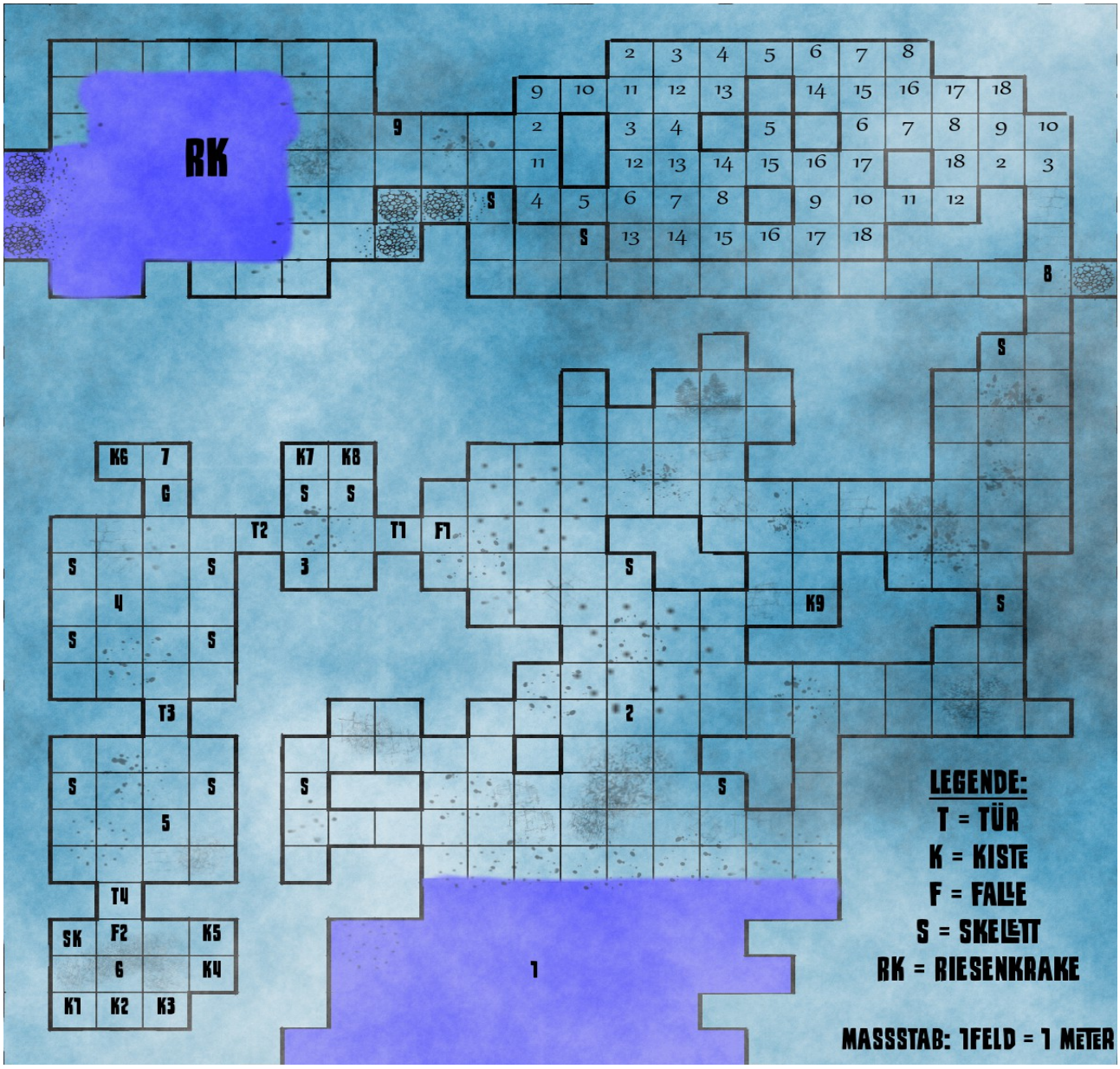
Nach dem Dungeon Die Spielercharakteren eskortieren die ehemaligen Sklaven nach Fisk. Falls die Spieler bereits Bekanntschaft mit dem Besitzer des Krämerladens, dem roten Krudd, gemacht haben, dann wird ihnen dieser nun deutlich freundlicher erscheinen. Natürlich bietet er ihnen nach diesem Abenteuer Rabatte an, immerhin haben sie seinen Bruder Kragg befreit, der sich aber noch einige Tage, unter Aufsicht des Heilers Urundar, erholen muss. Anfängliches Misstrauen (falls sich die Spieler bereits in Fisk aufgehalten haben) der Einwohner gegenüber den Spielercharakteren verschwindet und der Dorfbarde bittet die Helden bei einem Bier ausführlich von ihrem Abenteuer zu erzählen, um Lieder über sie zu dichten.
Falls die Spieler von den Dorfbewohnern mehr über den Geist Hohrig Thuns, den Fetisch des Fischgottes oder das ominöse Wappen erfahren möchten, habe sie damit kein Glück.
Wenn sie mit dem Dorfältesten oder dem Barden über Fetische sprechen, bekommen sie nur allgemeine Informationen der Art: ein Fetisch ist ein kleiner Kunstgegenstand oder Statue, der man magische Kräfte nachsagt, oder sie als göttlichen Aspekt verehrt. Aber beide versprechen den Spielern in den kommenden Tagen/Wochen sich zu diesem Fetisch des Fischgottes um zuhören, in ihren alten Liedern und Legenden nachzulesen. Mehr ist zu diesem Zeitpunkt nicht zu erfahren.

EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Falle austricksen 10EP; Geist des Elementaristen getötet 20EP; Wasserelementar besiegt 15EP; alle Zwerge gerettet 10EP; Für das Abenteuer 30EP;

KAPITÄN BRIMMS FLUCH: TEIL II DER FISK-TRILOGIE

Nach dem Abenteuer in den Höhlen unter dem Grauen Pilz erholen sich die Spieler in Fisk. Die Bewohner behandeln sie freundlich. Es lässt sich gut leben in dem kleinen Fischerdorf.
Eines nachts werden die Spielercharaktere von lautem Donner geweckt. Kurz danach erzittert die Erde und die ersten Schreie sind von draußen zu hören. Sobald die Spielercharaktere ins Freie treten, erklingt der helle Klang der Glocke des Wachturms.
Die Dorfbewohner versammeln sich am Delphinplatz und noch immer erzittert die Erde in kurzen Abständen, nachdem der Wind einen unnatürlich klingenden dumpfen Donner von Norden her trägt. Großvater Ditzum blickt lange in die verängstigten Gesichter. Immer mehr der Dorfbewohner kommen zum Schluss, dass es Kapitän Brimms rastloser Geist sein muss, der wieder erwacht ist (inwiefern dies ausgespielt wird, sollte der Spielleiter entscheiden; die Szene könnte genutzt werden, um einige wichtige Personen des Dorfes einzuführen, die die Spieler noch nicht kennengelernt haben). Natürlich läuft alles darauf hinaus, dass die Spieler sich melden um die Grotte zu inspizieren und der Ursache für die kleinen Erdbeben auf den Grund zu gehen. Die Spieler werden ein kleines Boot brauchen um in die Grotte zu fahren, deren Eingang vor der Küste im Norden liegt.

<u>Was tatsächlich los ist:</u> Die angebliche Seeschlange, die der kleine Jalla Langstrom vor einigen Wochen gesehen haben will, waren in Wirklichkeit die Tentakel einer Riesenkrake, die sich in der Grotte im Norden niedergelassen hat. Als das Monster allerdings gestern Abend hinein schwamm, brach ein Teil der Höhle ein und versperrte ihr den Weg nach draußen. Seitdem schlägt sie mit ihren starken Tentakel gegen die Höhlenwände – was den unnatürlichen Donner und die kleinen Erdbeben verursacht. Aber auch in den Legenden um Kapitän Brimms Geist ist ein Fünkchen Wahrheit enthalten: Dieser wacht mit den Überresten seiner Crew tatsächlich noch über ihre Schätze in der Grotte, die einst ihr Unterschlupf war.



Monster Riesenratten (Tiere), Vampirfledermäuse (Tiere), Skelette (Untote), Fliegende Schwerter (Konstrukte), Riesenkrake (Tiere);
Natürlich kann die Anzahl und Position der Skelette vom Spielleiter beliebig angepasst werden, wobei zu bedenken ist, dass es reiche Beute im Dungeon gibt und diese auch verdient werden will.

1. Weg zum Dungeon & Eingang zur Grotte Seit die Gruppe das kleine Fischerboot zu Wasser gelassen hat, wurden die Abstände zwischen den Erdbeben immer länger, bis sie schließlich beim Erreichen des Grotteneingangs völlig aufgehört haben (Informationen und Regeln zum Transport mit Booten siehe DS4 Regelwerk S. 86).
Die Helden fahren durch einen riesiger Höhleneingang unter den hohen Klippen der Küste. Ihnen wird klar, dass sie der Höhlenverlauf zurück Richtung Süden führt – die Grotte muss ganz nahe unter dem Dorf liegen (deshalb verursacht das Schlagen der Riesenkrake auch die kleinen Erdbeben). Schließlich erreichen sie das „Ufer" der Grotte.

2. Die große Halle Dieser Bereich war unter den Piraten als Große Halle bekannt. Die Decke ist so hoch, dass sie Fackellicht nicht erreichen kann. Beim ersten Betreten der Großen Halle könnten die Spieler von Zeit zu Zeit von Riesenratten (falls Ratten als Gegner noch nicht jedem zum Hals raus hängen) oder Vampirfledermäusen angegriffen werden.
Sobald die Truhe (K9) geöffnet wird, saust je Spielercharakter ein Fliegendes Schwert (DS4 Regelwerk S. 112) aus der Kiste.

Für alle Skelette in diesem Dungeon gilt (bis die Spieler die Schatzkammer geplündert haben), dass sie „einfach nur" leblos rumliegen/sitzen. So als wären sie einfach tot umgefallen. Falls sie durchsucht werden; besteht die Beute aus 1x Beutetabelle C. Die Waffen und Kleider der Skelette scheinen alle unbrauchbar.

3. Wachraum Die Tür (T1) zum Wachraum ist nicht verschlossen, aber vor der Tür lauert eine Speerfalle (Schlagen 15) auf unvorsichtige Charaktere. Der kleine Raum enthält im Norden zwei Kisten vor denen auf dem Boden je ein Skelett liegt:

K7 enthält eine sich magisch füllende Rumbuddel (Abklingzeit 1 Tag)
K8 enthält 1x Beutetabelle A, 2x Beutetabelle D und 3x Beutetabelle D

Im Süden steht ein niedriger Holztisch mit zwei Stühlen. Auf dem Tisch liegt ein einfaches Messer, ein Kartenspiel und einige Würfel.

4. Aufenthaltsraum Die Tür (T2) zum Aufenthaltsraum der Piraten ist nicht verschlossen. Der Boden des Raumes ist mit Teppichen ausgelegt und die Wände sind mit Holz getäfelt. An der linken Seite hängen in ungefähr 1m Abstand zueinander drei Papageienkäfige, in denen sich die traurigen Überreste der Vögel und einige bunte Federn befinden. Die rechte Seite entlang stehen Regale und niedrige Kästen. Der Raum, wird der Länge nach durch einen langen Tisch mit Stühlen geteilt. Auf dem Tisch stehen Kerzenständer, Teller, Becher etc. nichts von Wert oder Interesse.
Im Norden findet sich eine niedrige Geheimtür - Probe auf Suchen: GEI+VE (die eventuell dadurch geöffnet werden kann, dass man gegen eine bestimmte Stelle an der Täfelung schlägt, oder durch das Ziehen eines Kerzenständers, der an der Wand hängt etc.).

5. Schlafraum Die Tür (T3) zum Schlafraum der Piraten ist nicht verschlossen. An den Seiten des Raumes stehen je zwei Stockbetten, (in zwei davon liegen Skelette). Um Südende befindet sich eine verstärkte Holztür, mit schweren Eisenangeln. Mehr gibt es zu diesem Raum nicht zu sagen.

6. Schatzkammer Die Tür (T4) zur Schatzkammer der Piraten ist gut verschlossen. Gleich nach der Tür befindet sich eine 3m tiefe Fallgrube (F2). Fallschaden entspricht der Sturztiefe x 3 = 9 (mehr dazu im DS4 Regelwerk Seiten 84 & 85). Die Wände sind behauener Stein. Im Raum stehen fünf Kisten.

Inhalt der Kisten:
Kiste (K1): 4W20 Heiltränke und eine magische Augenklappe (gleicht Malus von Einäugigkeit aus)
Kiste (K2): 2 Abklingtränke, 1 Allsichttrank und 2x Beutetabelle Z.
Kiste (K3): ein Schutzring +3 und W20 Edelsteine/SC im Wert von je W20x10GM
Kiste (K4): die antike Axt Wundenwolf +1 mit Verletzen +III und 2x Beutetabelle M
Kiste (K5): ein Smaragdschlüssel und ein magischer Piratenhut (Schiff lenken +2),
Und insgesamt 858GM, 427SM, 98KM verteilt auf die fünf Kisten.

Sobald die Kisten geplündert wurden und die Spieler den Raum wieder verlassen wollen, erwachen alle Skelette in der Grotte zum Leben. Die Spieler hören rascheln und das Klappern von Knochen und das Skelett von Kapitän Brimm steht vor seinen gerade ausgeraubten Schatzkisten.
Noch bevor die Spielercharakter handeln können, schreit das gerade wieder aufgestandene Skelett des Kapitän Brimm: „MEINE Schätze wollt ihr stehlen!?! Ihr verfluchten, feigen Schattenbringer werdet nicht

müde, nach dem verdammten Fetisch zu suchen! Hier findet ihr nur den Tod! Niemand wird zurück kriechen zu Kelza Thun! Nun seid ihr MEIN!“
Bei dem Skelett des Kapitän Brimm handelt es sich um die heroische Version eines Skelettes (auf der nächsten Seiten finden sich ungetestete Beispielwerte; mehr zu heroischen Gegnern DS4 Regelwerk S. 105)
Beute gesamt: Piratensäbel +2 mit Glückspilz II, 1x Beutetabelle C und 2x Beutetabelle D

7. Geheimraum Der kleine enge Tunnel biegt nach einem Meter nach links ab und endet abrupt vor einer Kiste.

Die Kiste (K6) ist gut verschlossen und enthält den Fetisch des Fischgottes (eine massive, glänzende perlfarbene Statue eines menschenähnlichen Fischwesens, vielleicht eine Elle groß) und einen purpurfarbenen Kapuzenmantel mit Heimlichkeit III.

8. Die Kreuzung Hier teilt sich die Höhle in zwei mögliche Wege.
> Der Weg nach rechts (Osten) ist durch große Felsbrocken blockiert. Wenn man sich genauer umsieht (eventuell Probe würfeln lassen), kann man ein kleines Rinnsal erkennen, welches den Gang nach Westen läuft. Bevor die Felsen herunter stürzten muss wir ein kleiner Bach durchgelaufen sein.
> Der Weg nach links (Westen) führt in einen dunklen, engen Gang. Am Boden läuft das Rinnsal und die Wände sind feucht und es tropft von der Decke. Das Ende des Gangs wird etwas breiter, ist aber auch durch große Steinbrocken blockiert.
> Der Weg geradeaus (Norden) führt in eine Tropfsteinhöhle. Der Boden und Wände wurden vom Wasser über die Dekaden hinweg glattgeschliffen. Der Boden ist stellenweise rutschig, Stalagmiten ragen zur Decke hoch und die teilweise filigranen Stalagtiten hängen gefährlich von der Decke.
Sobald der erste Spielercharakter diesen Raum erreicht, erzittert die gesamte Höhle (die Riesenkrake beginnt wieder um sich zu schlagen). Ab nun, bis alle Spieler den Raum verlassen haben, wird jede Runde vom Spielleiter ein W20 gewürfelt. Folgendes passiert:

[1] nichts
[2-18] Stalagtiten oder Felsbrocken brechen aus der Höhlendecke und stürzen auf die, dem Würfelergebnis entsprechenden Felder (immer drei gleichzeitig), das herunterfallende Gestein trifft mit Schlagen 15, insofern Charaktere darunter nicht rechtzeitig ausweichen können (Probe auf Springen/Ausweichen AGI+BE-2)
[19-20] die Spieler hören aus Westen kommend ein schreckliches Gebrüll und der Boden unter ihnen erzittert;

9. Die Riesenkrake Als die Helden diese große unterirdische Höhle betreten, sehen sie nun endlich die Ursache für die Erdbeben: Eine Riesenkrake, die mit ihren Tentakel wild um sich schlägt. Die Krake muss durch den breiten Eingang im Westen in die Höhle geschwommen sein, dieser scheint aber nun von massiven Felseinbrüchen verschüttet zu sein. Ein Kampf ist unausweichlich.
Mit dem Sieg über die Riesenkrake enden auch die Erdbeben, die Fisk heimgesucht haben und die Dorfbewohner in Angst und Schrecken versetzt haben.

Der Weg aus dem Dungeon
Die eingestürzten Höhlenteile im Nordosten und -westen der Grotte können auch unter größten Anstrengungen nicht freigelegt werden (falls einer der Spieler auf die Idee kommen sollte). Die Höhle vor dem Raum mit der Riesenkrake kann nun auch sicher passiert werden, da keine Stalaktiten oder Felsbroken mehr von der Decke krachen.

EP: Pro Raum 1EP; Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; je ausgetrickster Falle 10EP; Geheimtür gefunden 10EP; Sieg über Kapitän Brimms Skelett 25EP;Sieg über die Riesenkrake 50EP; Für das Abenteuer 70EP;

Nach dem Dungeon Bei der Rückkehr nach Fisk werden die Spieler wie Helden gefeiert. Das gesamte Dorf hat sich am Delphinplatz versammelt und empfängt sie mit großem Jubel. Großvater Ditzum hält eine Rede und dankt den Spielercharakteren im Namen des gesamten

RIESENKRAKE

KÖR:	**22**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**1**
ST:	5	BE:	8	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

270 | 26 | 18 | 10 | 29

Bewaffnung	Panzerung
Fangarme (WB+2)	-

Mehrere Angriffe (+5): Kann mit seinen insgesamt sechs Fangarmen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 6 Fangarmen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion “Rennen” schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

Beute:	Trophäe (BW 2A:18)				
GH:	35	GK:	ri	EP:	397

Monsterwerte aus DS4 Regelwerk S.120

Dorfes. Der Barde, Marik „Der Katzenfisch“, verkündet stolz, die ersten Heldenlieder über die Gruppe zu singen und möchte alle Geschehnisse bis ins kleinste Detail von den Spielercharakteren erfahren – besonderes Interesse gilt dem gefundenen Fetisch.
Natürlich können die Spieler nun rätseln und die Dorfbewohner nach Hohrig und Kelza Thun und den seltsamen Fetisch befragen, der so viele Menschen um ihr Leben brachte.
Der Schmied, Skalla Langstrom, bietet ihnen an, ihre Waffen und Rüstungen kostenlos zu reparieren. Der Wirt, Thorkell, verspricht ihnen freie Kost und Logis bis an ihr Lebensende. Ab diesem Tage seid ihr bekannt als die „Helden von Fisk“.
Die Feierlichkeiten verlagern sich schon recht bald danach ins Wirtshaus Zum Roten Hering, wo Bier, Wein und ein selbstgebrauter Kräuterbitter des Elfen Urundar ausgeschenkt wird.
Je länger der Abend dauert und insofern die Feierlichkeiten von der Gruppe ausgespielt werden wollen, bietet es sich an, dass die Spielercharaktere von den beiden Die beiden Zwergencousins Kini und Koni Heldenhammer zu einem Wettrinken herausgefordert werden.

Hier sind die Beispielwerte für das Skelett von Kapitän Brimm:

Kapitän Brimm

KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	0
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

Lebenskraft	Abwehr	Initiative	Laufen	Schlagen	Schiessen
50	13	11	5	16	11

Bewaffnung			Panzerung	
Piratensäbel	WB +2	GA +0	-	PA +0

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

GH:	10	GK:	no	EP:	195

COMING SOON!

IDEEN FÜR WEITERE ABENTEUER

Hier habe ich noch ein paar kleine Abenteuerideen bzw. Outlines für weitere Dungeons passend zum Setting von Fisk zusammengetragen. Natürlich gilt auch hier, dass keine der Ideen zwangsweise auch nur ansatzweise etwas mit dem hier vorgestellten Kampagnensetting zu tun haben muss.
Man könnte diese optionalen Abenteuerideen nutzen, um die Spieler vertrauter mit den Dorfbewohnern und dem Setting zu machen oder auch um sie als kleine Episoden zwischen den Abenteuern der Fisk-Trilogie einzubauen.

AUSGANGSPUNKT FÜR DUNGEON2GO4

Wurde Fisk in der Nähe von Sturmklippe angesiedelt (obwohl das auch nicht zwingend sein muss), dann könnte das Dorf als Ausgangspunkt für das Abenteuer *„Die Fracht der Bannterra“* (Dungeon2Go4).
Die Spieler könnten den Dorfbewohnern beim Fischen helfen, oder einfach eine Fahrt mit einem ihrer kleinen Boote unternehmen, um von einem Sturm überrascht zu werden. Dieser Sturm spült sie dann direkt in den oben genannten Dungeon2Go.

DIE VERSCHWUNDENE KARAWANE

Die Allmonatliche Handelskarawane, die nach Fisk kommt um Handel zu treiben, ist seit mehreren Tagen überfällig. Wichtige Waren für das Dorf fehlen deswegen und so beschließt man, die verschwundene Karawane zu suchen oder selbst eine kleine Karawane (geführt vom roten Krudd) zusammen zu stellen und in die Stadt zu ziehen (aus der die ursprüngliche Handelskarawane kommen sollte). Auf dem Weg kann die Spielergruppe überfallen werden und/oder trifft auf Anzeichen der verschwundene Karawane und findet sie.

JAGDSAISON

Seitdem die Spieler die Höhlen unter dem Grauen Pilz gesäubert haben, hat sich dort ein Rudel Wölfe oder eine sehr große Bärenfamilie eingenistet, die die Dorfbewohner tyrannisieren und das Umland gefährlich machen.
Die Spieler ziehen also durch die Gegend und jagen die Biester (hier könnte die Tabelle für Zufallsbegegnungen auf der nächsten Seite hilfreich sein). Als quasi Endgegner könnte eine heroische oder sogar epische Version eines normalen Tieres dienen.

EIN LETZTER GEFALLEN

ZUFALLSBEGEGNUNGEN UM FISK

Die Region um das kleine Fischerdorf gehört bestimmt nicht zu den gefährlichsten der Freien Lande. Allerdings sind die Straßen in dieser Gegend wenig befahren und man trifft eher selten auf andere Reisende.

W20	BEGEGNUNGSTABELLE (PW: 4/4h)
1-3	Zwei Keiler stellen sich den Charakteren entgegen.
4-6	Plötzlich lösen sich ganze Schwärme Vögel von den umstehenden Bäumen. Ist Gefahr in Verzug?
7-9	Ein pfeifender Oger mit vier frisch erlegten Kaninchen.
10	Es passiert nichts ungewöhnliches.
11-12	Eine Möwe kreist mehrere Stunden über der Gruppe und verschwindet schließlich Richtung Osten.
12-14*	Ein kleiner Tümpel mit kristallklarem Wasser. Nimmt man darin ein erfrischendes Bad, steigt die Initiative für W20 Stunden um +2.
15-16	W20/2 ausgehungerte Hunde hetzen auf die Spielercharaktere zu.
17	1 schwer zähmbares Wildpferd/SC ist hier am Grasen.
18	Jeder Spielercharakter wird von einem Schlingenwurzelbusch (DS4 Regelwerk S. 122) angegriffen.
19-20	Bei dem merkwürdig geformten Felsen dort drüben handelt es sich in Wahrheit um einen schlafenden Troll.

*: Kam es bereits zu dieser Begegnung -> Erneut würfeln

VERSIONHISTORY

Version 1.0 - 29. Dezember 2012

Version 1.1 – in Vorbereitung

Würde mich natürlich über Kritik, Feedback, Verbesserungsvorschläge oder Hinweise auf gefundene Fehler freuen. Am besten dazu den passenden Thread im offiziellen deutschen Dungeonslayers Forum suchen:
http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php

MÖGLICHE FORTSETZUNG

Ich habe das Gefühl, dass die Bruderschaft der Roten Nacht nach dem Ende der *Fisk-Trilogie* noch lange nicht besiegt ist. Vielleicht stimmt es sogar, dass Kelza Thun nicht der wirkliche Anführer war.
Falls das hier enthaltene Setting von Spielleitern und Spielern gut aufgenommen werden sollte (damit die ganze Arbeit nicht umsonst war) und ich mir endlich die Caera Kampagnenbox zugelegt habe, würde es mich durchaus reizen, die Geschichte über Fisk und/oder die Machenschaften der Bruderschaft weiter zu erzählen.

DISCLAIMER

Dungeonslayers ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.
Der Inhalt diesen Dokuments ist © Harald „Hegemoniekonsul“ Lehner. Dieses Produkt fällt unter die CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz.
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/

Alle enthaltenen Dungeonkarten und Wappen © Harald „Hegemoniekonsul“ Lehner. Erstellt mit Gimp 2.8 und Inkscape

Alle verwendeten Abbildungen bzw. Bilder (wenn nicht anders angegeben) sind lizenzfrei von Wpclipart.com.

Alle Angaben zum Regelwerk und Werte von Kreaturen beziehen sich auf das DS4 Regelwerk: www.dungeonslayers.net/downloads