

Die Einsamkeit eines See-Ungeheuers

Das Abenteuer in einem Satz

Die Charaktere schützen ein kleines Dorf vor dem marodierenden Waelingworm Kealie und werden parallel gebeten, sich einer Serie von skrupellosen Raubüberfällen anzunehmen, woraufhin sie Grund und Lösung für beide Probleme auf dem trüben Boden von Kealies See finden.

Allgemeines

Das Abenteuer verbindet klassische Elemente (Schutz Unschuldiger, kriminalistische Suche) mit einem überraschenden Plot und einem Finale an einem ungewöhnlichen Ort, nämlich dem Grund des tiefen Loch Keal. Dabei verändert sich zweimal das Verständnis, gegen wen oder was es eigentlich geht (Waelingworm, Räuberpaar, Marid-Kind), und zweimal das Terrain (felsiges See-Ufer, Magierturm, Höhlen unter Wasser).

Die Charaktere haben Freiheit in der Wahl der Herangehensweise, wobei es auch die Möglichkeit gibt, sie von den Geschehnissen mitreißen zu lassen, um "Längen" zu vermeiden. Je nachdem, wie intensiv und erfolgreich die SC versuchen, die Gründe der NSC zu verstehen, kommen sie mehr oder weniger vorbereitet in den Loch Keal. Auch die Art, wie sie das Finale zum Abschluss bringen, bleibt ihnen überlassen, wobei sie die Gelegenheit haben, mehr als einen Menschen zu retten und mehr als ein Ungeheuer dorthin zu bringen, wo es hingehört.

Das Abenteuer spielt in Alba zwischen Loch Keal und der Bucht von Haelgarde beim Dorf Sealtstan. Es ist für Charaktere der Grade 5 bis 6 gedacht. *Spurenlesen* und *Suchen* sind von Vorteil.

Das Abenteuer bietet die Schauplätze inklusive Karte (Sealtstan mit See, Natternfarm, Dwyllan-Schrein, Magierturm, wassergefüllte Höhlen unter dem Loch Keal), NSCs mit Motivationen und Zeitplänen und mehrere Alternativen zu Einstieg, Ablauf und Finale. Im Folgenden stelle ich eine schnelle Variante und eine gemächlichere Variante vor.

Aufgabe

1. Die Ortschaft Sealtstan vor Kealie schützen.
2. Das räuberische Paar (Benigna und Cledwyn) finden.
3. Das Marid-Kind am Grund des Loch Keal besänftigen, verbannen oder vernichten.
4. Bonus: Dabei darauf achten, dass Cledwyn seine Seele zurück bekommt.

Hintergrund

Die Aufgaben haben natürlich miteinander zu tun, denn sowohl die Tatsache, dass Kealie plötzlich aus seinem Heimat-See in den Nachbar-See kommt und Menschen anfällt, als auch die skrupellosen Diebstähle haben ihren Grund im Auftauchen eines Marid-Kindes im Loch Keal.

Und das kam so: Das "Midgardweite Magiergilden-übergreifende Forum für kreative Magieanwendung" lud anlässlich seines 10-jährigen Bestehens zu einem Symposium nach Candranor ein. Was da passiert, ist eine andere Geschichte und wird an anderer Stelle erzählt. In Bezug auf dieses Abenteuer ist erstens wichtig, dass der ortsansässige Magier dorthin gereist ist – und seinen Turm verwaist zurückließ – und zweitens, dass im Rahmen der dortigen Experimente zwei Marids beschworen wurden. Keine Sorge, auch die beiden Wasser-Elementarmeister tauchen in diesem Abenteuer nicht auf.

Wohl aber ihr Kind, das sich auf die Suche nach seinen Eltern gemacht hat und quasi auf dem Weg gestrandet ist. Im Loch Keal. Nun findet es nicht mehr nach Hause und die Spur seiner Eltern durch das Empyräum ist kalt. Als es den knuddeligen Waelingworm Kealie sah, wollte es gleich mit ihr spielen, aber Kealie hatte keine Lust auf das allzu anhängliche Marid-Kind. Nachdem es einige Zeit zwischen ihnen brodelte, floh Kealie durch die unterirdischen Gänge zu einem anderen See, an dessen Ufer es seine schlechte Laune an einer Gruppe badender Kinder ausließ. Der kleine Marid wollte Kealie dazu bekommen, ihn zu mögen, und da der Frontalangriff nicht funktioniert hatte, suchte er jetzt etwas, das Kealie mochte. Er stahl dem stummen Cledwyn, der eine besondere Verbindung zu Kealie zu haben schien, seine Seele und steckte sie in ein selbstgebasteltes Schlamm-Monster. Als Cledwyns Frau Benigna dessen Seele zurück

haben wollte, forderte der kleine Marid verschiedene Dinge von ihr, mit denen er sein Geschenk an Kealie vervollständig will: Einen Mantel aus Schlangenhaut für die Schlamm puppe, die silberne Walfischrippe aus dem Dwyllan-Schrein, die ein Quell für Salz- und Süßwasser ist, sowie einen von Kealies hohlen Zähnen, mit deren Hilfe man sie rufen kann. Benigna beschafft diese Dinge, besorgt aber heimlich auch Waffen (Feuerperlen, Speer und Schild), mit denen sie hofft, den Marid zu töten.

Einstieg

In der schnellen Variante wird eine geruhsame Mittagsrast am Seeufer, erst durch den Lärm badender Kinder gestört und dann abrupt durch das Auftauchen von Kaelie beendet. In der langsameren Variante kann der Einstieg ein klassischer Auftrag sein, die Nachricht, dass in Haelgarde ein Kopfgeld auf den Waelingworm ausgesetzt wurde oder ein persönlicher Grund, weil etwa Sealtstan das Heimatdorf eines SC ist.

Gegen Kealie

In der langsameren Variante erfolgt erst die Ankunft im Haus Sealtstan, wo die SC die erste Sage zum Waelingworm im Loch Keal hören ("Mein Vorfahr erschlug die Schlange, als er in seinem Boot auf dem Loch Keal angelte. Diesen Speer benutzte er dazu.")

In beiden Varianten wird der Sealtstan See, der Schauplatz des ersten Auftauchens von Kealie, inspiziert. Dabei stibitzt Benigna einen abgebrochenen Zahn von Kealie, der in einer geborstenen Weide stecken geblieben ist. Benigna entwischt entweder oder spielt die Unschuldige ("Ich wollte nur ein Souvenir"). Gegebenenfalls gibt es einen Kampf mit Kealie.

Gegen Benigna und Cledwyn

Doch am Abend wird Haus Sealtstan überfallen und die SC kommen gerade rechtzeitig, um noch ein Kind aus dem eingestürzten Teil des Hauses zu bergen. Der Speer ist weg, der die Wand über dem gemauerten Kamin geziert hatte. Die Kinder erzählen, dass sie bedroht wurden und zwar von Benigna und ihrem Liebsten, dem stummen Cledwyn (der auffallend passiv war, so ohne Seele). Diesen wird nun auch der am Tag zuvor verübte Einbruch in die Natternfarm zugeschrieben.

Nun erfahren die SC auch die zweite Sage, dass es einmal einen Jüngling gab, der Kealie zu rufen und zu besänftigen vermochte – mit Hilfe eines hohlen Zahns des Untiers.

Es folgt eine Verfolgung des räuberischen Pärchens. In der langsameren Variante kann eine Spurensuche bei der Natternfarm und in Cledwyn und Benignas Hütte erfolgen, wo jeweils Indizien und Gegenstände zu finden sind, die im weiteren Verlauf nützen (Amulett Blitze schleudern, Karte einer unterseeischen Höhle). In der schnellen Variante kann beides wegfallen. Entweder durch Zufall (schnelle Variante) oder aufgrund von Indizien (langsamere Variante) werden die SC darauf aufmerksam, dass der Dwyllan-Schrein überfallen wird. Der Mönch wird von Benigna mit dem Dolch bedroht, während Cledwyn die Walfischrippe vom Dach schraubt (lustig ist dabei, dass immer das untere Ende Wasser spritzt). Jetzt hängt es vom Geschick der SC ab, ob sie Cledwyn oder sogar Benigna überwältigen und gefangen nehmen. Dann können sie weniger (von Cledwyn) oder mehr (von Benigna) über die Gründe für die Raubüberfälle erfahren.

Gegen das Marid-Kind

Entweder mit Benigna oder ihr auf den Fersen dringen sie in den Magierturm ein, von wo es einen Zugang zu den Höhlen zwischen Loch Keal und dem Sealtstan See gibt. Hier finden sich auch die Wasseratmen-Perlen, die die Reise auf den Grund des Sees erst ermöglichen. Spätestens hier wird klar, dass Kealie aus dem Loch Keal vertrieben wurde. *Was* kann einen Waelingworm vertreiben?

Finale

Das Finale ist die Konfrontation mit dem Marid-Kind und dessen selbstgemachtem Schlamm-Monster. Je nach Gruppenstärke und Zustand von Benigna und Cledwyn kann es zwei bis vier beteiligte Parteien im Endkampf geben. Der Marid könnte den Waelingworm als Unterstützung oder Gegnerin erhalten und Benigna könnte noch glauben, ihn unterstützen zu müssen, um Cledwyns Seele zurückzubekommen. Je nachdem, wie viel Kommunikation zwischen den SC und dem Marid stattfindet (natürlich erst, wenn der Marid feststellt, dass diese Menschen sich nicht so einfach besiegen lassen), könnte es sogar eine gütliche Einigung geben, denn der Marid wäre auch froh, nach Hause zurückzukehren, der Ärmste findet nur alleine nicht mehr zurück.