

Das Leuchtfeuer von Wiesendam

06.03.2008



Zusammenfassung

Die Abenteurer fahren stromabwärts um ihre Ware zu verkaufen und geraten an einen machtlüsteren Hexer, der ihnen einen Auftrag aufschwätzt, der nicht nur gefährlicher ist als gedacht, sondern auch den Unmut der Bevölkerung hervorruft. Die Abenteurer müssen sich entscheiden, wem sie helfen wollen.

Ubbingersiel

Die Abenteurer kommen nach Ubbingersiel. Ubbingersiel ist eine kleine Stadt an der Mündung des Arun in das Meer der Geister und ein Umschlagplatz für Waren aller Art. Sie liegt am Nordufer des Arun und ist eine Freie Stadt innerhalb des Märkischen Bundes. Die Stadt liegt hinter dem Deich und hat einen geschützten Hafen mit einem Deichtor. Die kleinen Häuschen aus Fachwerk und Backstein ducken sich um die große Hauptkirche in der Mitte der Stadt. Dort – am Kirchplatz – stehen auch die Häuser der Wohlhabenden.

Je weiter von der Kirche entfernt, desto ärmer wird die Wohngegend. Die Stadt wird von einem Rat regiert, in dem die Händler das Sagen haben. Die Stadt lebt vor allem vom Handel und vom Fischfang. Seit kurzem gibt es auch eine Magiergilde in der Stadt. Sie wurde aus der Nachbarstadt Wiesendam vertrieben, wo der Diakon der St. Winnifred-Kirche einen großen Einfluss auf die Stadtpolitik hat.

Ulle van de Meulen

Die Abenteurer werden vom Magier Ulle van de Meulen angesprochen. Ulle van de Meulen ist Oberhaupt der Magiergilde von Wiesendam.

Er offeriert ihnen einen Auftrag für eine größere Summe Geldes. Die Abenteurer sollen in einem Deich graben, um einen Gegenstand zu bergen. Der Haken an dem Auftrag ist, dass die Stadtbewohner es gar nicht mögen, wenn sich jemand an einem Deich zu schaffen macht. Bei dem Gegenstand handelt es sich um ein magisches Leuchtfeuer, das vor etwa

170 Jahren beim Bau des Damms verloren ging. Es sei sehr schade um den Verlust, da dieses von einem Meister der Magie erstellt wurde und jahrelang zuverlässig funktionierte. Die Magiengilde will das Leuchtfeuer dem Rat der Stadt Wiesendam als Geschenk überreichen, um ihn günstig zu stimmen, in der Hoffnung, wieder nach Hause zurückkehren zu dürfen. Da die Mitglieder der Magiengilde in Wiesendam bekannt sind, können sie das Leuchtfeuer nicht selbst bergen. Ihr Spezialgebiet sind Wetter- und Heilungsmagie.

Nehmen die Abenteurer den Auftrag an, erhalten sie eine Karte mit einem Stadtplan von Wiesendam, auf der der ungefähre Ort des Leuchtfeuers vom Gildenmeister verzeichnet ist. Sie müssen nur am Fuß des Leuchtturms graben.



Die Magiengilde von Wiesendam hat tatsächlich diesen Plan gefasst. Der Gildenmeister Ulle van de Meulen sinnt jedoch auf Rache. Nur er weiß, dass der magische Schutz des Damms mit dem Entfernen des Leuchtfeuers erlischt. Schlimmer noch: Das Leuchtfeuer dient dazu, die Geister der wegen übler Verbrechen Hingerichteten, die traditionell im Damm vergraben werden und mit ihrer

Seele den Damm schützen, lediglich zu binden. Mit dem Entfernen des Leuchtfeuers werden die Geister befreit, die nunmehr auf Rache sinnen und unter der Bevölkerung Schrecken verbreiten. Dies könnte man in den Unterlagen der Magiengilde von Wiesendam sogar nachforschen. Das Gebäude in Wiesendam ist jedoch geschlossen worden und leer und im neuen Quartier in Ubbingersiel erhalten die Abenteurer keinen Zutritt zu den Unterlagen.

Ulle van de Meulen fährt zudem zweigleisig. Er hat die Wassermänner des Arun überredet, ebenfalls nach dem magischen Leuchtfeuer zu suchen, um dieses zu entfernen. Wird der Damm durch ein Hochwasser zerstört, vergrößert sich ihr Territorium.

Die Wassermänner des Arun

Die Wassermänner (und –frauen) leben in einer Siedlung unter Wasser. Sie mögen keine Fremden und attackieren jeden Eindringling. Man kann jedoch mit ihnen kommunizieren und auch Verträge schließen.

Wiesendam

Die mittelgroße Stadt Wiesendam liegt auf einer Halbinsel ca. 100 km nordwestlich von Ubbingersiel an der Meeresküste. Sie liegt auf Höhe des Meeresspiegels und wird von einem mächtigen Damm geschützt. Der Hafen liegt außerhalb des Damms. Der Deich ist zugleich Befestigungsanlage.

Wiesendam ist Bischofssitz und Teil des Herzogtums Leweschär. Die Bewohner von Wiesendam leben vor allem vom Handel, vom Fischfang und der Waljagd. Außerdem ist die Kirche St. Winnifred eine Pilgerstätte. Das Wappen von Wiesendam ist ein roter Turm auf weißem Grund, gegen den eine Welle anbrandet. Der Wappenspruch lautet: „Solange die Seelen sorgen!“ Er basiert auf einer alten Prophezeiung bei der Gründung der Stadt: Solange die Geister der

Verurteilten und im Deich begrabenen Verbrecher den Deich mit ihren Seelen schützen, solange hält auch der Deich. Diese Geschichte kennt jeder Bewohner von Wiesendam.

Das Leuchtfener ist zu Füßen das alten und nicht - wie in der Karte fälschlich angegeben - des neuen Leuchtturms vergraben. Einige der älteren Stadtbewohner können sich noch an den alten Leuchtturm erinnern. Auch der Stadtarchivar könnte dies für die Abenteurer herausfinden. Und der Bewohner des alten Leuchtturmes weiß dies auch. Der alte Leuchtturm ist als solcher kaum noch zu erkennen. Er ist sowohl Bestandteil der Befestigungsanlagen als auch Wohnung des Stadthekers (der seinen Beruf traditionell anonym ausübt; eigentlich ist er Fährmann).

Beim Graben am alten Leuchtturm stößt man ziemlich schnell auf menschliche Knochen. Die letzte Beerdigung eines Hingerichteten liegt schon einige Jahre zurück.

Werden die Abenteurer beim Ausgraben der Leuchtfener ertappt, bekommen sie es mit der Stadtgarde zu tun. Spricht sich die Art der Tat in der Stadt herum, haben die Abenteurer alle Stadtbewohner am Hals.

Das Leuchtfener ist zylindrisch, ca. 1 m hoch und hat einen Umfang von ca. 1 m. Es ist aus silbern schimmerndem Alchemistenmetall und Bergkristall und etwa 30 kg schwer. Im Innern flackert eine bläuliche Flamme, die ein schwaches, geisterhaftes Licht verströmt. Sie verhindert, dass sich die Seelen der im Umkreis von 25 m Begrabenen nicht ins Jenseits begeben können und ihre Aufgabe bei der Sicherung des Deiches erfüllen.

Wird das Leuchtfener entfernt, werden ca. 35 Geister der Hingerichteten befreit, die unverzüglich Angst und Schrecken verbreiten.

Wird das Leuchtfener wieder im Deich vergraben und erneut von einem Priester gesegnet, müssen die Geister in den Deich zurückkehren.

Die Abenteurer haben die Möglichkeit, den Speiß umzudrehen. Sie könnten sich dem Rat der Stadt Wiesendam anvertrauen. Sie könnten auch den Wassermännern Einhalt gebieten. Der Rat wäre ihnen (vorausgesetzt, sie haben noch nicht nach dem Leuchtfener gegraben) dankbar und würde sie belohnen und sogar damit beauftragen, die Hintergründe aufzuklären und den oder die Schuldigen dingfest zu machen. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Abenteurer (wenn sie z.B. auf frischer Tat ertappt werden) genötigt werden, für die Stadt Wiesendam tätig zu werden.

Die Magier müssten jedoch außerhalb der der Stadt Ubbingersiel festgenommen werden, da die Gerichtsbarkeit des Herzogtums Leweschär an der Stadtgrenze endet und die Ubbingersieler aus bloßem



Trotz die Magier nicht ausliefern würden.

Das Gildenhau der Magier in Ubbingersiel

Es ist ein dreistöckiger Fachwerkbau, der sich an die Stadtmauer schmiegt und in der Gasse der Gerber liegt, was den Magiern übel aufstößt.

Im Keller befinden sich Labore, im Erdgeschoss eine Küche, Räume des Gesindes (ein älteres Ehepaar), ein Versammlungsraum und die Bibliothek. Im zweiten Stock wohnt der Gildemeister, unter dem Dach drei Zauberlehrlinge. Die vier anderen Magier, die der Gilde angehören, wohnen an verschiedenen Orten der Stadt.

Das Gildehaus selbst ist nicht magisch gesichert, aber die Türen und Fenster zum Keller, zur Bibliothek und zu den Räumen des Gildemeisters.

Der Gildemeister weiß sich zu wehren, die drei Zauberlehrlinge etwas, das alte Ehepaar wird sich jedoch verstecken oder fliehen.

Im Zimmer des Gildemeisters befindet sich eine Abschrift der Stadtchronik von Wiesendam, in der die Geschichte der magischen Leuchtfeuer markiert ist. Werden die anderen Gildemagier damit konfrontiert, wenden sie sich gegen van de Meulen.

Liefern die Abenteurer Ulle van de Meulen an Wiesendam aus, werden sie – je nachdem – mit Geld belohnt oder lediglich aus ihrer Pflicht befreit. Die Magier der Gilde bedanken sich mit Heiltränken und zwei Schriftrollen, von denen man einen einfachen Heilzauber, bzw. einen Windzauber erlernen kann.

Ulle van de Meulen

Ausdauer	Schaden	1-3	4-5	6-7	8-9	10+	
12	Verwundung	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend	
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gaben		Beschreibung		Attribute		Stufe	
Intrigant		+ auf Char, Intel, Intu,		Charisma		++	
		Wahrn		Geschicklichkeit		+	
				Gesundheit		-	
Schwächen		Beschreibung		Attribute		Stufe	
Rachsucht		- auf Willenskraft		Gewandtheit		-	
				Intelligenz		++	
				Intuition		+	
				Stärke		-	
Magisches Potenzial				Wahrnehmung		+	
Zaubern				Willenskraft		++	
Fertigkeit		Beschreibung					
Wettermagie		Wetter beeinflussen, Luft u. Wasser manipulier.					+++
Heilungsmagie		Wunden/Krankheiten erkennen und heilen					++
Zauberrunen schnitzen		Bindung von Magie für längere Zeit					++
Ausrüstung		Beschreibung					
Zauberstab		fokussiert Magie (+2 auf Zaubern), kann nur von ihm benutzt werden					

Zauberlehrling

Ausdauer	Schaden	1-3	4-5	6-7	8-9	10+	
12	Verwundung	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend	
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gaben		Beschreibung		Attribute		Stufe	
				Charisma		o	
				Geschicklichkeit		+	
				Gesundheit		o	
Schwächen		Beschreibung		Gewandtheit		o	
				Intelligenz		+	
				Intuition		-	
				Stärke		o	
Magisches Potenzial				Wahrnehmung		o	
Zaubern				Willenskraft		o	
Fertigkeit			Beschreibung				
Wettermagie							o
Heilmagie							o

Wassermann

Ausdauer	Schaden	1-3	4-5	6-7	8-9	10+	
12	Verwundung	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend	
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gaben		Beschreibung		Attribute		Stufe	
				Charisma		--	
				Geschicklichkeit		o	
				Gesundheit		+	
Schwächen		Beschreibung		Gewandtheit		++	
Landphobie				Intelligenz		-	
				Intuition		+	
				Stärke		-	
Magisches Potenzial				Wahrnehmung		-	
Zaubern				Willenskraft		o	
Fertigkeit			Beschreibung				
Speer							+
Netz							+
Schwimmen							++++
Wassermagie			Manipulation				+++
Fische beeinflussen			Fische				+++

Großer Fisch

Ausdauer	Schaden	1-3	4-5	6-7	8-9	10+	
20	Verwundung	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend	
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gaben		Beschreibung		Attribute		Stufe	
glischig		defensiv +5		Charisma		entfällt	
				Geschicklichkeit		entfällt	
				Gesundheit		+++	
Schwächen		Beschreibung		Attribute		Stufe	
nur Wasser				Gewandtheit		+++	
				Intelligenz		- - -	
				Intuition		-	
				Stärke		++++	
Magisches Potenzial				Wahrnehmung		-	
Zaubern				Willenskraft		+++	
Fertigkeit			Beschreibung				
Biss			+1 offensiv				++

Stadtgardist

Ausdauer	Schaden	1-3	4-5	6-7	8-9	10+	
14	Verwundung	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend	
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Gaben		Beschreibung		Attribute		Stufe	
				Charisma		-	
				Geschicklichkeit		o	
				Gesundheit		+	
Schwächen		Beschreibung		Attribute		Stufe	
				Gewandtheit		+	
				Intelligenz		-	
				Intuition		-	
				Stärke		++	
Magisches Potenzial				Wahrnehmung		o	
				Willenskraft		+	
Fertigkeit			Beschreibung				
Hellebarde			offensiv +3, defensiv -2				+
Ausrüstung			Beschreibung				
Helm, Harnisch			+2 defensiv				

Henker

Ausdauer	Schaden	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
16	Verwundung	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gaben		Beschreibung		Attribute		Stufe
				Charisma		-
				Geschicklichkeit		o
				Gesundheit		+
Schwächen		Beschreibung		Gewandtheit		+
				Intelligenz		-
				Intuition		-
				Stärke		++
Magisches Potenzial				Wahrnehmung		o
				Willenskraft		+
Fertigkeit		Beschreibung				
große Axt		offensiv +3, defensiv -2				+

Geist

Ausdauer	Schaden	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
30	Verwundung	Kratzer	verletzt	schwer verletzt	außer Gefecht	sterbend
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gaben		Beschreibung		Attribute		Stufe
				Charisma		
				Geschicklichkeit		
				Gesundheit		
Schwächen		Beschreibung		Gewandtheit		
				Intelligenz		--
				Intuition		o
				Stärke		
Magisches Potenzial				Wahrnehmung		
schwebt, fliegt, nur magischer Schaden möglich				Willenskraft		+++
Fertigkeit		Beschreibung				
Erschrecken		wirkt auf Willenskraft und Gesundheit				++++