



ISOLIEREN GEHT ÜBER STUDIEREN

Ein Kampagnenauftakt für die Stufen 1-4 von Weisenfuzzi

EIN BRIEF AUF ABWEGEN

Den Auftakt dieser dreiteiligen Minikampagne „Ein Brief auf Abwegen“ macht das Abenteuer „Isolieren geht über Studieren“ mit einer Einleitung in die Stadt der Kathlaner.

Von kleinen Besorgungsarbeiten über die Erkundung einer neuen Spezies bis hin zu einem Endkampf des niederstufigen Abenteurersegments sollte in dieser Kampagne sowohl etwas für die abenteuerhungrigen Slayer von morgen, aber auch für erfahrene Schlächter dabei sein.

QUALITÄT ÜBER QUANTITÄT

Tumulte machen sich auf dem Markt des am Südstrand gelegenen Kathlan breit. Dutzende Bürger streiten mit Fischhändlern an ihren Ständen, einer ist allerdings ohne Verkäufer: „**Fisch und Meer**“ scheint **geschlossen** zu haben, dennoch hat sich eine beachtliche Schlange an Menschen gebildet, welche auf die Eröffnung des Standes am heutigen Tage wartet. Ein Holzklappsschild in Fischform prangt auf der Verkaufsfläche: „Bald wieder da!“

Fragen die SC sich durch, was hier los sei, hilft ihnen eine etwas kräftiger gebaute **Frau mit Körbchen**, ganz vorne in der Reihe, gerne

weiter. Bevor sie jedoch zum Punkt kommt, schwafelt und schwärmt sie nicht enden wollend von der Frische und Qualität der hier verkauften Fische, was das Dorf ohne sie nur wäre und so weiter und so fort. Seitdem sie ihren Laden hier aufgemacht haben, sind die Bürger mit den anderen Fischverkäufern unzufrieden.



Drum wartet sie gern auch weitere fünf Stunden, um das einzig Wahre zu ergattern. Es hat schon fast etwas sektenartiges. Da sie großer Fan dieser Firma ist, hat sie

allerdings gehört, dass es wohl an Zutaten oder Ähnlichem mangeln soll. Außerdem weiß sie, dass die Firma nur **blau gefärbtes Papier** benutzt. Vielleicht sollten die SC mal am **Aushangbrett** schauen, wenn sie ihr den Gefallen tun möchten.

Und tatsächlich. Hier ist unter hunderten Zetteln ein blau eingefärbtes **Gesuch** zu finden:

Dringendst gesucht:

X 50 Federn eines Springpfeilhuhnes

X 20 Lederschoten

X 5 Luftpolsterfrösche

Bitte schnellstmöglich liefern an:

Am Dock 7

Geboten werden 100 GM!

ANMERKUNG

Östlich des Dorfes befindet sich ein nahegelegener Wald, welcher im Prinzip alles bietet, was hier verlangt wird. Folgend werden mögliche Fundorte und Wege zur Erlangung der geforderten Materialien aufgezeigt. Diese sollten aber keineswegs die einzigen Möglichkeiten sein, um an sie zu gelangen.
Lasst den Gedanken der SC freien Lauf!

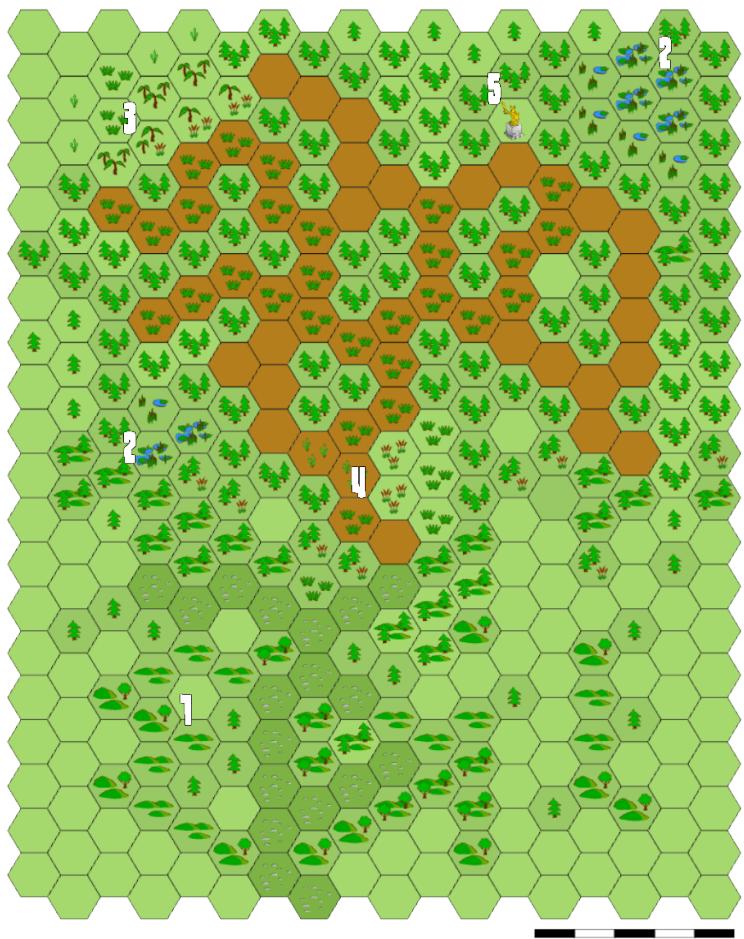
FLORA UND FAUNA IM OSTWALD

Springpfeilhühner finden sich meist auf offenen Ebenen unmittelbar vor Wäldern. Sie bevorzugen offenes oder leicht hügeliges Gelände (1), um eine gute Sicht auf Gefahren zu haben. Sobald eine Gefahr erkannt ist, kommunizieren sie mit ihren Artgenossen über Glucker- und Schreigeräusche und fliehen durch die dichte Bewaldung hinter ihnen. Sie bewegen sich flink und sind sehr agil was Richtungswechsel angeht. Ein Huhn sollte genug sein, um die geforderten 50 **Federn** zu zupfen.

In Gefahrensituationen können sie sich mit Hilfe ihrer dehnbaren Beine schon fast **explosionsartig** nach vorne **katapultieren**, was ihnen ihren Namen verliehen hat. Wie man an die Federn kommt, ist den SC überlassen.

Lederschotenbäume sind tiefer im Wald (3) zu finden, das ist allgemein bekannt. Was viele davon abhält, sie zu suchen, ist deren Beliebtheit bei Keilern. So ist auf **Hinterlassenschaften** von Keilern und andere Hinweise zu achten, um die gewünschten Früchte ausfindig zu machen. Haben sie solch einen Baum gefunden, kommen aus der Ferne **SC/2 Keiler** (GRW S. 116) angerannt.

Luftpolsterfrösche sind in Weilern und Seen (2) innerhalb des Waldes zu finden. Diese sind nicht direkt einsehbar und nur durch eine **Bemerken-** oder **Suchenprobe** auffindbar, wenn man maximal zwei Hexfelder entfernt ist.



Hier hilft das Talent **Jäger** bei der Findung dieser Orte, sei es durch Wahrnehmung von Wasserplätschern oder immer feuchter werdenden Terrains. Sie treiben meist kopfüber, mit ihrer von Luftpolstern besetzten Brust nach oben zeigend, auf dem ruhigen Gewässer. Sollten sich Feinde nähern oder sie

berührt werden, **steigen** sie mit 0,5m pro Sekunde **in die Luft** auf.

Dies geschieht meist mehrere Minuten, bis ihre Blasen zeitgleich platzen. Jenes Verhalten könnte die Seltenheit dieser Amphibien erklären.

Eine **alternative Beschaffungsmethode** wäre der Einkauf im **Gemischtwarenladen**. Diese gut erhaltenen Frösche sind allerdings **hinter der Theke** verstaut und festgebunden. Das eigentliche Problem ist der Verkäufer: Die SC werden sich wundern, wie in einem so gut sortierten Gemischtwarenfachgeschäft kein einziger Kunde zu finden sein kann.

Hier wird mit der ersten Interaktion zum **Händler** klar, dass dieser **taub** ist. Und ein sehr schlechter Gedenkleser dazu. Hier gilt es einen Weg zu finden, ihm den Artikel zu beschreiben und irgendwie verständlich zu machen, was man eigentlich will. Sollten sie dies wirklich schaffen, können Luftpocherfrösche für **5GM** das Stück erworben werden.

An der Eingangsschneise (4) des Waldes lauert eine Gruppe **Diebe** (SC/2 Diebe, Werte wie „Die Komplizen“ GRW S. 133) den SC innerhalb der Baumkronen auf. Allerdings warten sie ab, bis die Abenteurer wieder mit ihren gesammelten Gütern aus dem Wald herauslaufen, bevor sie sich auf sie stürzen. Mit einer **Bemerken-Probe** können Schuhabdrücke um die besetzten Bäume herum gefunden werden. Pro Talentstufe **Jäger** wird die Probe um 2 vereinfacht.

Eine kleine Lichtung (5) hält eine **Statue von Jotur**, dem Gott der Jäger und Beschützer der Natur, bereit. Die Bronzestatue spendet bei einer Huldigung 24 Stunden lang **Jäger I**.

AM DOCK

Sollten die SC schon vor dem späten Nachmittag am Dock nach dem **Auftraggeber** suchen, ist dieser noch mit seiner Mannschaft auf dem Schiff am Fischen. Das leere Dock vor der leicht gebauten Firmenholzhütte gibt einen Hinweis darauf.

Sobald die SC die Holzhütte am Dock betreten, um die gesuchten Gegenstände abzugeben, sehen sie, wie ein **graubärtiger Mann** kurz innehält und daraufhin binnen von Sekundenbruchteilen einen gefrorenen Fischberg mit einem Durchmesser von zwei Metern exakt gleichmäßig und sauber mittels Shoto zurechtschniedet, sodass selbst dem größten Schwertmeister die Spucke wegbleibt. Nur noch identisch aussehende, akkurat aufgereihte Fischblöcke bleiben übrig. Perfekt für den Transport auf ihrem Karren. Sein Messer verschwindet mit metallisch einrastendem Klang nebst seiner Hüfte.

„Aye, was kann ich für euch tun?“

Bei **Erwähnung des Aushanges** tritt ein schlaksiger junger Mann aus dem Hinterraum. Er stellt sich als Berti, den Tüftler der Gruppe, vor. Aufgrund des Problems, dass sie so gut wie keine Thermokoordinatischen Differenziatoren® mehr hatten, waren sie nicht in der Lage, große Mengen an Fisch zu fangen. Da er selber wenig Zeit hatte, um die Materialien zu besorgen, ist er nun froh, weitere Exemplare herstellen zu können. Da der Fisch direkt **von Mako** auf dem Kutter **gefrostet** wird, ist es wichtig, genügend Differenziatoren an Bord zu haben, um die Frische zu bewahren. Es liegen noch viele verarbeitete Fischwürfel von heute im Lager. Nun kann er sich schnell an die Arbeit machen, diese mit Hilfe der gebrachten Items zu konservieren.

Jetzt tritt auch **Mako** ein und bedankt sich bei den SC. Da sie einen vertrauenswürdigen Eindruck auf ihn machen, bittet er sie, nach seinen Eltern in seinem Heimatdorf **Iqlatu** im Norden zu sehen. Es liegt **nördlich der Stadt**. Einmal durch den **Aschewald** hindurch und dann noch zwei Tage weiterer Fußmarsch gen Norden. Im Prinzip ganz einfach. Da er ständig auf hoher See ist, um seine Stammkunden zu befriedigen, habe er selber keine Zeit, sie zu besuchen. Daher schickt er einmal im Monat einen **Boten**, welcher Briefe und Goldmünzen an sie überbringt, um ihnen ein wenig unter die Arme zu greifen. Allerdings gibt es schon seit einem Monat **keine Antwort** und der Kurier scheint verschwunden zu sein.

Natürlich soll dies auch belohnt werden, die genaue Summe kann mit ihm ausgehandelt werden.

Außerdem, wenn den SC Gold nicht genügt, unterstützen ihn seine Kutterkameraden durch das Lehren ihrer Techniken: Der Käpt'n bietet an, seine eigens entwickelte Spezialtechnik „**Ruhe vor dem Zyklon**“ weiterzugeben. Edelbert bietet an, seine Konstruktionskunst weiter zu vermitteln. Falls der **Thermokoordinatischen Differenziator®** die SC nicht überzeugen konnte, hätten sie vielleicht Interesse am Bauplan des **Schallimpulslebewesen-Lokalisators®**, kurz S.I.L.L., im Prinzip ein Sonargerät, welches nicht nur Fischschwärme unter Wasser ausfindig machen, sondern auch Lebewesen auf bis zu 10m hinter offenen Ecken und Gängen entlarven kann. Auch Mako fällt ein, dass seine **Schockfrosttechnik**** (für Zauberwirker) Anreiz geben könnte, sich seines Unterfangens anzunehmen.

Beim Verlassen der luftigen Hütte verabschiedet sich der alte Käpt'n mit einem lauten „*Mast- und Schotbruch!*“, bevor die SC ihrem Abenteuer entgegentreten.

Bei Nachfrage vor Gefahren können die Dörfler etwas über **gefährliche Elementarwesen** erzählen. Heimtückisch und gnadenlos sollen sie sein. Wenn man genauer nachfragt, kann man merken, dass vieles nur **Hören sagen** ist und die Leute einfach nur eine Geschichte immer weiter verbreiten, ohne, dass sie eine wirkliche Ahnung davon haben, was dort auf dem Weg in den Norden wohnt oder vor sich geht.

DIE CREW UM „FISCH UND MEER“

MAKO SASHIMI

Gründer und Chef der Firma „Fisch und Meer“. Seine Eltern haben sich eher einen feuerzauberaffinen Sohn gewünscht, stattdessen beeinflusst er ausschließlich Wasser und Eis. Was soll man mit so einem Nichtsnutz als Inuit unter den kältesten Bedingungen der Welt in Iqlatu anfangen? Raus mit ihm, zumindest soll er etwas Geld einbringen.

So machte sich Mako auf in den Süden nach Kathlan, wo mehr Jobs winkten und versuchte, sein Talent in einen Beruf einzubringen, um etwas Großes zu leisten.

Letztendlich wurde er zwar nur ein Fischer, allerdings ein sehr gefragter. Seine Truppe bringt den frischesten Fisch auf den Tisch, garantiert. Durch seine Schockfrosttechnik ist es ihm möglich, seinen Kunden Fisch bester Qualität mit einer Frische, identisch mit der eines soeben gefangenen Meereslebewesens, zu beliefern.

Jeden Monat schickt er einen Kurier los, um seiner Familie etwas Gold rüberwachsen zu lassen.

Diese haben es bitter nötig, sind sie selber mit der Nahrungsbeschaffung ausgelastet. Ebenso brauchen sie **Brennmaterialien**, um ihren Beitrag zur Kommune zu leisten und das Haupthaus - Treffpunkt aller Iqlatuer - warmzuhalten.



EDELBERT SCHNEIDER

Erfinder des Thermokoordinatischen Differenziators®, was im Prinzip einfach nur eine Kühlbox ist.

Ein junger Tüftler aus der Stadt. Hier aufgewachsen und ebenfalls als Taugenichts empfunden, schmiss er die ihn unerfordern Schule hin und wollte seinen „eigenen Weg gehen“, so äffen seine Eltern ihn zumindest immer nach. Kurze Zeit später ging ihm jedoch das Geld aus und so hilft er seit nun über drei Jahren tatkräftig beim Fischfang mit.

ANHANG



Trotz der kräftezehrenden Arbeit und seiner schlaksigen Figur gewöhnte er sich verhältnismäßig flott an das Leben als Seemann und fand schnell wieder die Kraft, seiner Erfinderleidenschaft weiterhin nebenbei nachzugehen. So verhilft er der Firma dank seines einzigartigen Sonargerätes zu dicken, schnellen Fängen und somit zu mehr Zeit für die erstklassige Verarbeitung ihres Produktes.

DER KÄPT'N

Nicht wirklich der Kapitän, aber keiner weiß weder seinen richtigen Namen noch traut sich jemand, ihn nach so langer Zusammenarbeit danach zu fragen. Einst ein Nahkampfausbilder der örtlichen Marine, nun alter Seebär auf dem berühmtesten Fischkutter südlich der Aschewälder. 30 Jahre widmete er sich der Ausbildung an der Klinge, weit gereist, um seine Techniken immer weiter zu verfeinern und der Armee beste Dienste in der Unterweisung von Kapermannschaften zu leisten. Er kennt sich somit mit schnellem und präzisem Eingreifen aus, ist recht wortkarg aber stets gutmütig. Sein verbrauchtes Aussehen, der graue Rauschebart und das gestreifte Oberteil lassen ihn als einzigen von der Gruppe wie einen alten Fischer aussehen.

DIE RUHE VOR DEM ZYKLON

KRI 4 (III), ATT 10 (V), WAM 10 (V)

Kann einmal pro Talentrang pro Kampf eingesetzt werden. Voraussetzung ist eine geführte Klingenwaffe. Eine Runde Konzentrieren erlaubt das Treffen eines gewünschten Körperteils ohne Malus. Bei zwei Runden Vorbereitung verlängert sich die Klinge auf die doppelte Länge. Für jede weitere Runde der Konzentration kann ein weiterer Angriff in der Ausführung erfolgen, maximal jedoch die Anzahl der erlernten Talentstufen. Für jeden einzelnen Angriff wird jeweils Schaden ausgewürfelt sowie ein Ziel bestimmt. Wird der Anwender während der Konzentrationsphase getroffen, wird „Ruhe vor dem Zyklon“ unterbrochen und ist fehlgeschlagen.

**

SCHOCKFROSTEN



ZAUBERSPRUCH

Dauer: Augenblicklich

Distanz: VE x 2m

ZB: -2

Gefriert einen groben Würfel aus toter organischer Materie mit einer Kantenlänge von 0,5 Metern innerhalb von wenigen Sekunden. Mit jeder Talentstufe auf "Herr der Elemente" sowie jede andere Stufe auf Wasser- oder Eiszauber verstärkende Talente wächst die mögliche Kantenlänge um 0,5 Meter, maximal jedoch auf 2 Meter.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ABKLINGZEIT: 10 RUNDEN

PREIS: 60GM



ERFAHRUNGSPUNKTE

Gegner-EP/SC

Finden eines alternativen Besorgungsortes 25EP

Alle Gegenstände überbracht 40EP

Gemischtwarenhändler „bezwungen“ 25EP

Schockfrosttechnik als Lohn ausgehandelt. 10EP

Käptn´s Schnitttechnik als

Lohn ausgehandelt 10EP

Briefquest angenommen 50EP



Isolieren geht über Studieren (Teil 1/3 der Minikampagne „Ein Brief auf Abwegen“) von Weisenfuzzi / Georg W.

Illustrationen wurden mit Nightcafe AI entworfen und mit Procreate bearbeitet.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.

Dungeonslayers © Christian Kennig

<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:

Namensnennung – Nicht-kommerziell

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Dringendst gesucht!

X 50 Federn eines
Springpfeilkuhnes

X 20 Lederschoten

X 5 Luftpolsterfrösche

Bitte schnellstmöglich liefern an:
Am Dock 7

Geboten werden 100 GM!