

Der Donaufürst

Worin die Charaktere dem mysteriösen Verschwinden einer Tochter nachgehen und auf Tiefe Wesen treffen.

Präludium

Das Abenteuer spielt in der schwäbischen Donaustadt Ulm in den 1920ern. Auch andere Städte an der Donau sind als Handlungsort denkbar (z.B. Wien). Es basiert auf der gleichnamigen Donausage (<http://www.fg.vs.bw.schule.de/doztg/donausagen/donaufuerst.htm>) die zu lesen dringend empfohlen wird.

In diesem Kurzschocker ist ein *Wesen aus der Tiefe* der Donaufürst und *Hybriden der Wesen aus der Tiefe* die Donauweibchen/-hexen. Durch die Entfernung vom Meer sind die oben genannten Tiefe Wesen aber eher ein verunstalteter und geschwächter Abklatsch der eigentlichen Innsmouth-Wesen.

Immer wieder verschwinden am Laufe der großen Donau Menschen auf mysteriöse Weise. Ein paar tauchen an Wehren oder ähnlichem wieder auf, aber einige bleiben für immer verschwunden.

Im Idealfall sind die Charaktere von der örtlichen Polizeidienststelle, aber auch Freunde der Familie, oder befreundete Zunftkollegen oder Detektive sind denkbar.

Das eigentliche Abenteuer beginnt mit dem verzweifelten Hilfeersuchen von Herbert Scheufele, dem Zunftmeister der Fischerleute in Ulm.

Die verrückte Geschichte

Völlig verstört sitzt Herbert Scheufele im alten Zunfthaus der Fischerleute (im

sogenannten Fischerviertel von Ulm). Er ist pitschnass und faselt ständig etwas von bemoosten Klauen die seine Tochter aus der Zille (ein schmales Boot der Fischer) in die Tiefen der Donau zogen. Immer wieder stammelt er auch die Worte *hässlicher Kerl* und *Glotzaugen* sowie *Fischmaul*.

Im Zunfthaus halten sich auch noch andere Fischer auf, die das Geschehen äußerst neugierig verfolgen. Die Ermittler hören immer wieder gemurmelte Worte von alten Fischern wie: „*Der Donaufürst hat sie geholt*“. Auch die Worte *Donauhexen* oder *Donauweibchen* sind immer wieder zu vernehmen.

Viel ist aus dem geschockten Fischer nicht herauszuholen; nur die grobe Beschreibung der Stelle an der das oben Beschriebene geschehen ist.

Das Ziel ist klar! Wenn Scheufele die Wahrheit spricht, so muss seine Tochter gefunden und/oder gerettet werden.

Alte Fischer

Befragen die Ermittler die Fischer über den ominösen Donaufürsten und seine Helfer, so erzählen sie ihnen freimütig von einer alten Sage. Sie zeigen den Charakteren sogar ein altes Bild, das im Zunftsaal hängt. Die Szenerie auf dem Bild zeigt einen Mann auf einem schmalen Boot, der einem hässlichen Fischwesen mit dem Ruder die Krone vom Kopf schlägt. Der Mann auf dem Bild trägt einen auffälligen Anhänger an einer Kette um den Hals.



Auch an der Ruderspitze ist ein solches Amulett angebracht. Recherchen, etwa im Ulmer Museum, der Bibliothek oder dem Stadtarchiv fördern zahlreiche Interpretationen der Sage zu Tage. Die Recherche im Ulmer Museum fördert zusätzlich noch vier seltene Edelsteine zu Tage (die in die Krone des Donaufürsten gehören; s. Sage). Es wird aber äußerst schwer sein diese dem Museumsdirektor für etwaige Ermittlungen zu entlocken.

Die Amulette

Die Ketten mit den Anhängern sind *Ältere Zeichen*. Alte Schutzsymbole, die den Ermittlern das Betreten (aber viel wichtiger das Verlassen) des Kristallpalastes des Donaufürsten ermöglichen und Schutz vor ihm und seinen Donauhexen bieten. Mit *Verborgenes erkennen* entdecken die Spieler die Amtskette des Zunftmeisters, die dekorativ an der Wand in einem Rahmen angebracht ist. Die Kette enthält genau die Anzahl an Schutzsymbolen wie Spieler an diesen Kurzschocker teilnehmen plus eines zusätzlich (für die verschwundene Tochter).

Die Ortsbegehung

Flussufer der Donau. Feiner Nebel liegt auf den Donauwiesen. Vollmond. Das Boot liegt verlassen am Uferrand. Alles sieht so aus, als wäre es nach einer panischen Flucht so liegen gelassen worden. Immer wieder hören die Spieler leises Singen. Unwirklich. Geräusche, wie wenn Leiber immer wieder auf- und untertauchen, sind ebenfalls zu hören. Gehen die Charaktere den Geräuschen nach so werden sie irgendwann von 1W4 weiblichen Tiefen Wesen angegriffen. Diese versuchen die Ermittler in die Donau zu zerren, um sie zu ertränken oder in den Kristallpalast zu entführen.

Auf dem Fluss

Sollten die Spieler den Fluss befahren, so wird der Donaufürst persönlich erscheinen. Ein *Wesen aus der Tiefe* von respektabler Größe und unglaublicher Hässlichkeit. Schleimig und stinkend. Wenn die

Ermittler die Schutzsymbole offen tragen, so wird er die Spieler nicht angreifen, sondern es mit Locken und vollmundigen Versprechungen versuchen, sie in den Kristallpalast zu (ent-)führen. Tragen die Spieler die Symbole verdeckt, oder haben sie nicht dabei, so greift der Donaufürst an und versucht so viele als möglich in die Tiefe (zum Kristallpalast) zu reißen.

Der Kristallpalast

Heimat der degenerierten *Wesen aus der Tiefe*. Jeder der dem Donaufürsten folgt, ertrinkt oder von den Donauhexen entführt wird, findet sich hier wieder. Verrückte und verdrehte Architektur aus Glas. Ein zwischenweltlicher Raum. Verlassen kann man des Fürsten Palast nur, wenn man im Besitz eines Schutzsymbols oder eines Edelsteines der Krone des Donaufürsten ist. Der Donaufürst kann aufgrund der fehlenden Edelsteine seiner Krone den Palast aber nicht betreten (s. Sage). Sollten die Spieler tatsächlich aber die Steine seiner Krone im Besitz haben, so wird er alles daran setzen, diese wieder in seinen Besitz zu bringen. Im Kristallpalast wohnen 1W6+2 Donauweibchen und halten die Tochter des Fischers gefangen. Sollten die Spieler weder Schutzsymbole, noch Edelsteine aus der Krone dabei haben, so endet das Abenteuer vier Tage später für sie. Sollten sie vorher nicht von den Donauweibchen zerfetzt worden sein, so endet der Schutz (s. Sage) und sie ertrinken in den Fluten der Donau. Einige werden an den Ufern der Donau angeschwemmt, einige tauchen nie wieder, oder nur teilweise als Wasserleiche wieder auf. Die Tochter des Fischers bleibt ebenso verschwunden.

Sind die Charaktere jedoch gut gerüstet (also mit Amuletten und/oder Steinen aus der Krone) so steht ihnen ein harter Kampf mit den Donauweibchen bevor. Bei einem Sieg über die Wesen müssen die Spieler nur noch ein zusätzliches Symbol oder Edelstein für die Tochter mit dabei haben (oder eines von einem toten Ermittler verwenden) um den gläsernen Kristallpalast wieder verlassen zu können.

Sie tauchen durchnässt und halb erfroren des Flussufers wieder auf.

Lose Enden

Weitere Ermittlungen nach Beendigung dieses Kurzabenteuers könnten die Spieler zu einem mächtigen (Ulmer) Familienclan führen, der sich seit Generationen mit den Wesen aus der Tiefe einlässt. Stück für Stück wird die Donaustadt durch diesen unterwandert. Hier könnte sich eine ganze Kampagne am Verlauf der Donau entwickeln.

Vorschläge für Handouts

Eine Version der oben angesprochenen Sage bietet sich sehr gut an.

Künstlerisch begabte Spielleiter können auch eine Skizze des Bildes, auf welchem der Fischer den Donaufürsten bekämpft, zeichnen.

Anhang

Der Donaufürst

degeneriertes Wesen aus der Tiefe und kiemenbewehrter Hummanoide

ST 14

KO 11

GR 17

IN 13

MA 11

GE 11

Bewegungsreichweite: 8/10 schwimmend

TP: 14

Sb: +1W4

Angriff:

Klaue: 25% 1W6+SB

Panzerung: 1 Punkt Haut und Schuppen

Stabilitätsverlust: 0/1W6

Donauweibchen/-hexen

Hybriden der Tiefen Wesen

blasphemische Brut

Durchschnittswerte:

ST 11

KO 10

GR 12

IN 13

MA 11

GE 11

ER 6

BI 7

Bewegungsreichweite: 8/8 schwimmend

TP: 10

Sb: keiner

Angriff:

Klaue: 55% 1W3+SB

Ringeln 35 Schaden speziell

Panzerung: keine

Stabilitätsverlust: 0/1W4

Das Ältere Zeichen

