

Rettungsmission

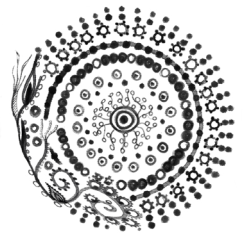


Die Gemeinschaft von Wasserwacht hat den Kopf nicht hängen lassen. Durch gemeinsames Wissen und die Forschung der letzten Tage ist es gelungen, den möglichen Aufenthaltsort der Prinzessin einzugrenzen. In einer abgelegenen Region, umgeben von viel Wasser, einen kleinen, noch recht unerschlossenen Bereich des Landes. Weit und breit gibt es keine Berichte von Siedlungen oder Burgen.

Ein provisorisches Lager wurde bereits aufgeschlagen. Das gesamte Dorf wurde mobilisiert, um die Umgebung zu erkunden, Hinweise zu sammeln. Werden wir es schaffen, die Prinzessin zu befreien und die Verantwortlichen dingfest zu machen, sowie zur Rechenschaft zu ziehen?

Illusionsmagie: Trugbilder und Täuschungen

Illusionsmagie, die Macht des Scheins, hat sich als besonders heimtückisch erwiesen. Sie wurde eingesetzt, um Wasserwacht mit einer falschen Gerda zu täuschen - und sogar, um Illusionsmonster zu erschaffen, die das Dorf bedrohten. Diese Magie zielt darauf ab, die Sinne zu manipulieren und Trugbilder zu schaffen, die kaum von der Realität zu unterscheiden sind. Nur durch das Aufbrechen dieser Trugbilder können wir die Wahrheit erkennen und die Bedrohung endgültig abwenden. Wir müssen auf weitere Illusionen gefasst sein.



Was erwartet uns am Wasser?



Kaum etwas ist über die Wesen bekannt, die in der abgelegenen, wasserreichen Gegend leben, in der unsere Prinzessin gefangen gehalten wird. Nur vage Gerüchte und uralte Legenden erzählen von scheuen Wesen, die tief im Nebelwald hausen. Was erwartet uns dort? Mögliche Bewohnende der Umgebung sind uns bisher unbekannt. Es ist wichtig, sich auf potenzielle Begegnungen einzustellen. Eins steht dabei fest: Jedes Wesen, das wir treffen, könnte Freund oder Feind sein. Ihr Verhalten könnte entscheidend für den Verlauf unserer Mission sein und uns wertvolle Informationen über die Region und ihre Geheimnisse liefern. Nur Mut, Wasserwacht!

Neue Pflanzen, neue Möglichkeiten



Das Betreten fremder Gebiete birgt nicht nur Gefahren, sondern auch ungeahnte Chancen. Welche Heilkräuter wachsen in anderen Gegenden? Welche Pflanzen könnten für die Alchemie von Nutzen sein? Weil lange Niemand hier war, weiß Keiner, welche Gewächse zu finden sind und welche Eigenschaften sie besitzen. Finden wir es heraus! Die Forschungsgilde hat es sich zur Aufgabe gemacht, sich den Geheimnissen der Umgebung zu stellen.

Zum Mitsingen: Wasserwachts Stundenlied

Hört Ihr Leut' und lasst Euch sagen:
Uns're Glock' hat eins geschlagen.

Die Zeit vergeht, die Zeit verrinnt,
(Und nun dieses Spiel beginnt. Das Spiel beginnt! -)

Hört Ihr Leut' und lasst Euch sagen:
Uns're Glock' hat geschlagen.

Hört Ihr Leut' und lasst Euch sagen:
Uns're Glock' hat fünf geschlagen.

Die Zeit vergeht, die Zeit verrinnt,
(Bis das neue Spiel beginnt. Das Spiel ist zu Ende!)

Sumpfgedicht

Im Sumpf, im Tiefen, flüstert's leise,
Der Nebel zieht auf stiller Reise.
Versteckt im Grau, so tief und trüb,
Was man im Licht nur selten liebt.

Verwechslungsgefahr: Schaut zweimal hin!

Als Efje im Wald einen Steinpilz
entdeckte, war die Freude groß.
Doch schnell stellte sich her-
aus, dass es sich dabei um einen
Pilzling handelte - ein Wesen,
das gar nicht begeistert davon
ist, gepflückt zu werden! Seitdem
wird er von seltsamen Ereignis-
sen heimgesucht, die nur als Ra-
che des Pilzlings gedeutet werden
können.


Eine wichtige Lektion:

Nicht jeder Pilz

ist ein Pilz!



An alle Schreibenden, Wiesel & Schreihälsa

Wir suchen Schreibende und flinke Wiesel, die uns unterstützen! Über-
bringt kurze Hinweise und Nachrichten innerhalb des La-
gers und auf Erkundungen. Meldet euch bei Eleonore Korn,
um mitzuhelfen, Erkenntnisse und Wissen zu verbreiten.




Wasserwacht- Blatt

Nachrichten aus Wasserwacht und Umgebung

Preis 1 Gefallen bei Gelegenheit

2. Ausgabe

Entführung von Prinzessin Gerda: Wer war zu Besuch in Wasserwacht?



Das Dorf Wasserwacht war voller Aufregung, als klar wurde, dass Gerda ersetzt worden war. Diese falsche Gerda und ihr Gefolge sorgten für großes Chaos. Durch die Wachsamkeit der Bewohnenden von Wasserwacht, sowie Hilfe von Natilas, einem Verbündeten, der zunächst mit den Betrügern zusammenarbeitete, konnten wir Alga und Octavius dingfest machen. Die falsche Gerda konnte fliehen. Die Fragen bleiben: Wer sind die wahren Drahtzieher, und warum wurde Gerda entführt? Die Verstärkung aus Königsbruch lässt auf sich warten...

Enzyklopädie der Wesen

Das Werk über alle Kreaturen.

Neue Beiträge



willkommen!

Königliche Akademie zu Königsbruch

Tränke für alle!

Gideon war gestern.

Leckertränke gibt's bei Ludwig!
Ludwig Leckertrank

