



SCHNUR UND KÖDER

GEWICHT **1**

WERT **4**

Schnur und Räder

von

Aland Seevogel



Mein Name ist Aland
Seevogel. Mein Ruhm, oder
dessen Fehlen, ist nicht von
Bedeutung.

Ich bin kein Schriftsteller.
Meine Frau gab mir einfach
diese Feder, als ich mich zur
Ruhe setzte. Sie nannte es
ein Geschenk. Für mich war
es eine Last, aber ich glaube,
dass viele Lehrer dasselbe
Gewicht auf ihren Schultern

spüren. Wenn ich die Brücke
nach Sovngarde nähme, dann
nähme ich auch all mein
Wissen mit mir. Die harten
Lektionen, die in Dekaden
des Fischens in den
Gewässern von Himmelsrand
gelernt wurden.

Im Laufe meines Lebens habe
ich in Wasser gefischt, das
offen und tief war, inmitten
von Stürmen, in die sich
normalerweise kein
Sterblicher wagt. Ich reiste in

bodenlose Höhlen und forderte
die Monster der Tiefe mit
meinem Haken heraus. Ich
habe sie alle gesehen, sie
alle gefangen, ob Fisch,
Monster oder Stiefel.

In diesem Leitfaden werde ich
Euch lehren, dasselbe zu tun.



Kapitel I: Die Rute

So wie der Krieger das
Schwert braucht und der
Schmied seinen Hammer, ist
das Erste, was ein
angehender Angler benötigt,
seine Rute. Ihr könnt sie in
einem gewöhnlichen
Gemischtwarenladen finden,

oder zurückgelassen auf Booten und Docks von anderen Fischern, die vor Euch dort waren. Wenn Ihr eine habt, dann haltet sie wie eine Waffe, schwingt sie in die eine und andere Richtung. Bekommt ein Gefühl für ihre Balance und ihr Gewicht. Sie muss zu einer Verlängerung Eures Körpers und Geistes werden.



Kapitel II: Angelzubehör

Habt Ihr die Rute, braucht Ihr Angelzubehör. Dazu gehören Köder und andere wichtige Utensilien, die benötigt werden, um den Fisch zu fangen, sobald er eingeholt wurde.

Ihr müsst jedoch nicht unbedingt Eure eigenen Sachen mitbringen. In Himmelsrand ist es üblich, Angelbedarf an Gewässern zurückzulassen, wo es reichlich Fisch gibt. Angelzubehör zu finden, ist so etwas wie ein Gruß, ein herzliches Hallo zwischen einem Fischer und dem nächsten.

Wenn Ihr fertig seid, dann lasst Ihr die Sachen für den

nächsten Angler zurück. Es gehört sich so.



Kapitel III: Die Schnur auswerfen

Wenn Ihr bereit zum Angeln seid, dann verwendet das Angelzubehör, um den Haken mit einem Köder zu versehen. Dann werft Ihr Eure Schnur mit Kraft aus und lasst den Haken unter die Oberfläche sinken.

Die Kunst des Angelns verlangt Geduld und Konzentration. Um genau zu sein, müssen zwei Sinne fokussiert sein - Sehen und Fühlen.

Ihr mögt fragen, wie man wissen kann, dass sich Fische zum Herausholen in der Nähe befinden. Das ist nicht viel anders wie bei den Motten, die von einer Flamme angezogen werden:

Wenn Euer Röder auf der Wasseroberfläche landet, werden die Fische in der Nähe aufgeregt zusammenkommen. Die sich kräuselnde Oberfläche wird schon bald ihre Anwesenheit verraten.

Achtet genau auf dieses Kräuseln! Je mehr das Wasser brodelt, desto mehr Fisch ist dort. Dagegen bedeutet eine stille Oberfläche nach dem Auswerfen Eurer

Schnur, dass es dort keine Fische mehr zu fangen gibt und Ihr tags darauf zurückkommen müsst.

Im Lauf der Zeit werdet Ihr die Fische anhand des Ziehens an Eurer Schnur auseinanderhalten können. Ihr werdet den Unterschied erkennen zwischen dem neugierigen Knabbern eines Flussspeischers und dem eifrigen Ziehen eines Karpfens.



Kapitel IV:
Die Schnur einholen

Wenn Euer Fisch am Haken hängt, dann ist die Zeit für Geduld und Gelassenheit vorbei. Jetzt kommt der Kampf. Euer Fisch wird wild zappeln, während er um sein Leben kämpft, aber Ihr müsst einen festen Griff behalten.

und Euch konzentrieren,
während Ihr die Schnur
einholt und Euren Fang
herauszieht.

Habt Ihr ihn herausgeholt, ist
der Fisch Euer. Entschuppt
ihn, kocht ihn und verzehrt
ihn nach Belieben. Ganz nach
Euren Sitten gibt es
unterschiedliche Rituale, die
zu beachten sind. Aber für
alle Fischer ist ein Fang stets
ein Grund zum Feiern.



Kapitel V:

Seltene und ungewöhnliche Fänge

Verschiedene Fische leben in
Gegenden mit
unterschiedlichem Klima.
Wenn Ihr auf Vielfalt aus
seid, dann verharret nicht an
einem Ort. Gemäßigte Seen
und Flüsse im Süden

bescheren Euch andere Fänge
als schneeumsäumte Tümpel
oder tiefschwarze Höhlen.

Wenn Ihr einen Fisch sucht,
der selten gefangen wird,
eine Rarität, mit der Angler
viele Jahre lang prahlen, dann
ist die Chance am größten,
wenn die Sonne niedrig steht.
Abenddämmerung und
Morgengrauen sind der beste
Zeitpunkt, um solch schwer
zu findende Kreaturen zu
fangen.

Seid Ihr auf der Suche nach
den seltensten Fischen,
benötigt Ihr spezielle
Angelruten. Holt Euch hierzu
in der Fischerei von Rifton
Rat. Folgt der Anleitung und
Weisheit, die Ihr dort findet,
so wie Ihr mir gefolgt seid.

Natürlich wird nicht jeder
Fang Euren Magen füllen.
Manche Fische füllen Euren
Geldbeutel, andere sind für
jene interessant, die Tränke

brauen.

Auf meinen Reisen hörte ich
sogar Geschichten von
Dwemerangeln, die verwendet
wurden, um verlorenes
Kleinod vom Grunde von
Teichen und Seen zu angeln.
Zu welchem Zwecke? Das
kann ein Nord wie ich nicht
wissen. Die Welt dreht sich
weiter und solche Dinge
gehen im Laufe der Zeit
verloren.



Kapitel VI: Schlusswort

Das wäre es. Wie zu Anfang
gesagt, ich bin kein Literat.
Was hier niedergeschrieben
ist, sind keine Wörter,
sondern es ist ein Teil von
mir.

Es ist der Grünschnabel, der
vor lauter Überheblichkeit

beinahe von einem Goldfisch
ins Wasser gezogen wurde.

Es ist der fröstelnde
Fischhändler, der tief in der
Nacht auf einem gefrorenen
Eimer sitzt und zu Ryne
betet, dass er bis zum
Sonnenaufgang überleben
möge.

Es ist der alte Mann am
See, der sich einen
Stärketrank genehmigt, um
die Zeit zurückzudrehen und

einen alten Gegner an den
Haken zu bringen.

Es ist ein Teil von mir, und
wenn Ihr Euch die darin
liegende Botschaft zu Herzen
nehmt, dann wird es auch ein
Teil von Euch werden.