Schnur und Köder

Schnur und Köder

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 Köder 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 Flusspeitschers 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 verharrt 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 Kyne 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.

Schnur und Köder

FormId	ccbgssse001-fish.esm:0008E5
Owning plugin	ccbgssse001-fish.esm
Local FormId	0008E5
Editor ID	ccBGSSSE001_LineAndLure
Inventory image	(none)
Menu art	ccBGSSSE001_HighPolyBook_LineAndLure
Value (gold)	4
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	14
Leveled lists	1
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.