

Otternot in Odschajanka

Ein Abenteuer für Figuren der Grade 3-5
Expose für Abenteuerwettbewerb

Das Abenteuer eignet sich als Queste für einen Otterschamanen (oder einen anderen Figurentyp mit Totemtier Otter, oder ein anderes Tier, das in Bergbächen leben kann), um einen Malus von -8 oder -12, vielleicht sogar -16, auf Zaubern abzarbeiten oder Göttliche Gnade zu gewinnen. Es beginnt in der Kleinstadt Odschajanka am Rande der Tegarischen Steppe, kann aber grundsätzlich auch anderswo spielen, sofern ein weitgehend unbewohnter kleiner Gebirgszug in der Nähe ist.

Das Abenteuer beginnt mit Träumen des Schamanen:

Kalt umfließt es Dich, doch daran bist Du gewöhnt. Dein Fell hält Dich warm, so wie es der Große Otter gemacht hat. Du jagst, wie immer, doch wirst Du abrupt gestört. Ein Schleier nähert sich, ein dunkler Schatten, mehrere, unter und über Dir.



(Handout: Anblick für den Spieler. Das Bild soll in seiner Verfremdung dem Blick von unten durch eine leicht bewegte Wasseroberfläche auf mehrere Berge entsprechen, mit Schlieren schwarzer Flüssigkeit).

Zunächst träumt nur der Schamane. Abenteurer, die sich bereit erklären, ihn begleiten, um den Ottern zu helfen, träumen ab dieser Bereiterklärung ebenfalls. Wer nur um der Kameraden willen mitkommt, oder weil er sonst gerade nichts zu tun hat, träumt nicht. Das hat Vorteile und Nachteile (Träumer erleiden die Schäden ihrer Otter auch selbst; dafür erhalten sie am Ende Göttliche Gnade, falls ihr Tier überlebt hat).

Traum und Bild enthalten geographische Hinweise, zu denen die Abenteurer am folgenden Tag in Odschajanka Informationen erlangen können. Dabei prallen sie auf der Straße mit dem Küfnermeister Vaclav Drjakuwiak zusammen (eine Begegnung, die mit dem Abenteurer ansonsten überhaupt nichts zu tun hat, von Spielern aber sicher völlig überbewertet und noch Monate später wieder diskutiert werden wird). Das Wetter ist schlecht.

Der zweite Traum in der nächsten Nacht ist bedrohlicher:

Wieder nähert sich die Schwärze. Du versuchst, ihr auszuweichen. Ihre Schlieren greifen nach Dir, als wenn es Finger wären... lange, gnarlige Finger bösen Ursprungs...

Träumende Abenteurer haben im Traum je einen persönlichen Otter (Werte lt. BEST), der nun durch eine Abwehr der Schwärze ausweichen muß. Schaden erleidet sowohl das Traumtier, als auch der reale Abenteurer. Es wäre wohl wirklich hilfreich, aufzubrechen und der Not der Otter auf den Grund zu gehen.

Der Reisetag ist ereignisarm; das Wetter wird schlechter, blauschwarze Wolken jagen über den Himmel und schwere, nasse Regentropfen sind ein Anreiz, schnell einen Lagerplatz zu finden. Unvorsichtige Abenteurer, die *Überleben Steppe* nicht beherrschen, könnten ein paar AP durch Erkältungen verlieren. Die Wahl des Lagerplatzes hat auch Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Nacht (s.u.).

Im dritten Traum versuchen die Otter, vor der Schwärze zu fliehen, geraten dabei aber nur in den Sog eines Wasserfalls, aus dem sie sich (ggf. unterstützt durch die *Schwimmen-Fertigkeit* ihres Abenteurers) hoffentlich retten können. Die charakteristische Form des Wasserfalls kann später beim Finden des Sees helfen. Aus den Träumen wird langsam offensichtlich (wenn man das nicht sowieso schon erraten hat), dass die Wesen in ihnen Otter sind, deren See von einer schwarzen Flüssigkeit verschmutzt wird.

Am Ende dieser Nacht steigert sich das schlechte Wetter zum Gewitter. Dieses versetzt eine Rinderherde in Panik, die das Lager der Abenteurer überrennt. Je nachdem, wie früh sie aufwachen und wie viel sie noch mit sich raffen, könnten die Abenteurer dabei etwas Ausrüstung verlieren, einige blaue Flecken erleiden, oder sogar in echte Lebensgefahr geraten.

Am zweiten (und letzten) Reisetag begegnen die Abenteurer einer Gruppe tegarischer Adlerjäger – Reiter, die mit Adlern Greifvogeljagd betreiben. Es kommt zu einer kurzen Unterhaltung, in deren Verlauf man das Reiseziel nochmals geographisch eingrenzen kann. Am Abend kommt man bei normalem Ablauf am Zima Vrch (kalten Berg) aus dem Traum an.

Im vierten Traum versuchen die Otter, über Land zu fliehen. Der Adler ist ein Feind des Otters; wer zu den Adlerjägern zu freundlich war, wird jetzt vom Adler angegriffen, die anderen „nur“ ins Wasser (mit schwarzen Schlieren) zurückgejagt.

Am nächsten Tag kann die Felswand neben dem Wasserfall erklettert werden (*Klettern* hilft dabei, die risikoärmste Route zu wählen, hier kommt etwas Taktik und Urteilsvermögen ins Spiel). Dabei treffen die Abenteurer auf zwei keifende, schimpfende, verfeindete, und übrigens auch die Kletterwege blockierende Zwerge. Man kommt nur an ihnen vorbei, wenn mindestens einem von ihnen versprochen wird, einen „besonderen Stein“ zurückzubringen.

Oben hinter der Felswand ist der Ottersee; überlebende Tiere können etwas aufgepäppelt werden. Die schwarzen Schlieren kommen aus einem Gebirgsbach, den die Abenteurer natürlich hochsteigen werden.

Nach einer halben Stunde (und der dritten Biegung des Gebirgsbachs) bietet sich Euch ein absonderliches Bild: nach einem Bergrutsch ist der Bach hier zu einer etwa 8m hohen Stufe aufgestaut. Das Wasser quillt überall aus den Ritzen und tanzt und spritzt in einer wilden Gischt-kaskade die Steine herunter. Auf einer Strecke von weiteren 5-10m abwärts sind noch mehr Steine lose im Bachbett verstreut. Am Fuß des Geröllhaufens ist, teilweise von Steinen bedeckt, ein braun geschuppter, länglicher Gegenstand zu erkennen, aus dem eine schwarze Flüssigkeit ins Wasser tropft und sich schlierenartig mit diesem vermischt. Ein weiterer länglicher Gegenstand und eine von strähnig herabhängendem verdorrtem Gras bedeckte Kugel ragen ebenfalls aus dem Geröllhaufen heraus.

EW:Sagenkunde – klar, das ist ein Troll, jedenfalls ein halber.

In der Kugel erscheinen plötzlich vier weiße Flecken in zwei Zweiergruppen. Jetzt sind sie wieder weg. Jetzt sind sie wieder da. Ein Zittern geht durch die beschuppten Gegenstände. Sie knicken sich nach oben und zur Seite. In der Kugel erscheint eine Öffnung, in dem dahinter liegenden Hohlraum sind einige scharfe gräuliche Gegenstände. Ein lautes, grollendes Gebrüll ertönt, und mit einem Kraftakt stemmt sich ein Hügel troll unter den Steinen hervor. Er reißt seinen anderen Arm, aus dem das schwarze Blut noch sprudelt, aus dem Steinhaufen, der sofort nachrutscht und ihn fast wieder unter sich begraben hätte. Er springt aber rechtzeitig nach vorne und steht nun wutentbrannt vor Euch.
--

Es folgt ein harter Kampf gegen den Hügel troll Gnraaktschrag (der persönlich gar nichts gegen die Abenteurer hat; allerdings ist er hier mehrere Tage lang von einem Bergrutsch verschüttet gewesen, wodurch er zwar viel Blut verlor, was ihn aufgrund seiner natürlichen Regeneration aber nicht von immer weiteren Befreiungsversuchen abhalten konnte. Dabei rutschten und fielen weitere Steine nach und verletzten ihn wieder tödlich. Dann regenerierte er wieder, bis er zu einem weiteren Versuch in der Lage war. Jetzt ist er frei, und hungrig, und die Abenteurer stehen vor ihm). Der Kampf wird dadurch erschwert, dass er praktisch mitten in einem gischtumtosten Gebirgsbach stattfindet, der durch loses, rutschiges Geröll aufgefüllt ist.

Haben die Abenteurer den Troll besiegt, können sie z.B. seinen Kopf als „besonderen Stein“ den Zwergen zurückbringen. Dies löst einen Fluch, unter dem die beiden standen; sie sind als Paar wieder vereint und geben den Abenteurern eine großzügige Belohnung.