

Narren und Träumer

Ein Abenteuer in Zavitaya für Spielerfiguren mittlerer Grade.

Hintergrund:

Ija-Ija, der Tanta-orla von Zavitaya wird von den Bielikki (Orang Ikan) mit dem Zweck entführt, eine wichtige, aber nicht allzu geschützte Person, die sich noch dazu des öfteren fernab der restlichen Bevölkerung aufhält, zu entfernen, um so die Spiritualität der Gemeinschaft zu zerstören und hochrangige Persönlichkeiten Zavitayas (namentlich Hewadane und Ukwuk mitsamt der Schildkrötenkrieger) zur Suche nach dem Totenbegleiter zu verleiten. Danach wäre Zavitaya deutlich geschwächt und ein Angriff würde den Tod vieler Zavitayesen bedeuten. Damit könnte Zavitaya deutlich geschwächt und für einen späteren Sturm vorbereitet werden, gegebenenfalls mit einer Belagerung des Meereseingangs, der die Zavitayesen von ihrer Hauptnahrungsquelle abschneidet.

Ija-Ija sandte in seiner Verzweiflung die arkane Kraft, die in ihm steckt, in alle Richtungen aus (und verursachte dabei bei zufälligen Menschen Alpträume), sprang noch mehr als sonst zwischen Geisterwelt und Realität. Als Hewadane und Ukwuk sich auf einen Geisterlauf begaben, um den Aufenthaltsort des Totenbegleiters zu erfahren, trafen sie auf die arkane Macht des verwirrten Ija-Ija, der inzwischen durch seine Hilferufe auch die Mächte einiger Ahnengeister und der Yjei-Doma aktiviert hatte. Diese geballte arkane Macht reißt nun Löcher in die Sphäre und holt die Abenteuerer nach Zavitaya. Sollten sich die Abenteuerer bereits in Zavitaya befinden, kann man natürlich auf diesen Kunstgriff verzichten, die üblen Träume sollten dann anders eingebaut werden. Gleichzeitig wird Ukwuk in ein thaumatisches Koma geworfen und Hewadane kann sich gerade noch rechtzeitig lösen, bevor sie von einer

Welle der arkanen Macht getroffen wird. Das passiert zwar gleichzeitig, die Erschütterungen des Empyräums sind aber so groß, daß sich Zeitverschiebungen ergeben, so daß die Abenteuerer z.T. bereits Alpträume haben, bevor Ija-Ija gefangen ist und sie aber erst ein paar Tage nach der verunglückten Vision eintreffen! Die Orang-Ikan warten nur auf den Zeitpunkt, da die Befreiung für Ija-Ija startet. Die Grotte ist mit einem Siegel gesichert, daß den Orang-Ikan das Zeichen zum Angriff geben soll.

Die Abenteuerer leiden...

Schon tagelang leidet ihr unter Alpträumen von Wasser, riesenhaften Reihen messerscharfer Zähne, deformierten Menschen und Tieren, Gefangenschaft... ihr schlaft kaum noch eine Nacht durch.

Und eines Tages, plötzlich, während ihr wach seid, scheint sich die Umgebung zu verändern: Die Landschaften, die soviel Schreckliches beherbergen, scheinen sich mit der Realität zu vermischen; Ihr fühlt Angst, ja, Panik in euch aufsteigen, die Umgebung verzerrt sich zu einem bizarren Bild, Töne werden dumpf und langgezogen, ihr fühlt euch hochgehoben und danach wie von einem riesigen Berg in die Tiefe gestürzt...

Ihr fallt... und fallt... und fallt und dann trifft ihr mit lautem Platschen auf eine Wasseroberfläche. Als ihr prustend an der Wasseroberfläche auftaucht, traut ihr euren Augen nicht: Vor euch liegen Floße, Boote, Kanus, einigen hochaufragende Türmchen und ihr spürt Salzwasser auf euren Lippen. Direkt vor euch taucht ein gräßlich deformiertes Ding aus den Wellen auf, das euch mit einer Mischung aus Neugier und Mißtrauen zu betrachten scheint. Zwei Kinder, die auf einem Floß gespielt haben, das euch am nächsten

liegt, haben sich umgedreht und zeigen aufgeregt mit dem Finger auf euch und rufen und kreischen in einer fremden Sprache.

Schon bald kommen Erwachsene hinzu, die den Abenteurern aus dem Wasser helfen und sie befragen. Nachdem sie vermutlich niemand versteht, werden sie zuerst zum Ratsfloß geführt, wo schon Hewadane auf sie wartet.

Hewadane ist eine ältere Frau, ihre Augen scheinen streng und hart, ihr Körperbau klein und dennoch kräftig, ihr Gesicht strahlt eine natürliche, alternde Schönheit aus, der von der leicht wettergegerbten Haut Charakter verliehen wird.

Es scheint große Nervosität zu herrschen und manchem könnte auffallen, daß das nicht nur mit den Neuankömmlingen zu tun hat (MENSCHENKENNTNIS)

Hewadane schaut müde aus und auch der Rest der Stadt scheint irgendwie gedrückt. Hewadane führt sie in ihr Floß, bietet ihnen Fischtee und Kolikoloi an. Dann ruft sie etwas zur Tür hinaus.

Nach kurzer Zeit, in der man sich gegenseitig etwas mißtrauisch beäugt hat, tritt eine wahre Schönheit ein: Großgewachsen und mit der Figur einer Frau, die sich viel bewegt tritt sie mit der Eleganz einer Tänzerin ein. Die Stimme ist rund und der leicht melodiose Singsang, in dem sie sich auf albisch als "Jeweje, Tochter der Ulani" vorstellt, bekommt man kaum mit, während der Blick immer wieder über ihren Körper streift und dann wieder an ihren nahezu unergründlichen, dunklen Augen hängenbleibt, in denen Meergrüne Reflexe zu schimmern scheinen.

Jeweje erklärt nun die Eckpunkte, und warum man die Neuankömmlinge für

entscheidend hält:

"Vor sechs Tagen verschwand unser Totenbegleiter, ein Tanta-orka namens Unatuk, auch genannt "Ija-Ija". Wir vermuten, daß die Diener des Bielomak ihn verschleppt haben, um uns zu schaden oder gar, um ihn aufzufressen. Eine Vision unserer ehrwürdigen Yjei-Untagi brachte ans Licht, daß er wohl gefangen sei, aber diese Vision endete in einer Katastrophe!

Die Ahnengeister zürnten wohl so stark, daß auch Yjei-Doma sich ihrem Zorn nicht verschließen konnte: Die Geisterwelt stürzte auf uns herein, Ukwuk liegt seitdem in einem Koma und auch Hewadane wurde sehr geschwächt. Wir haben seitdem kein Zeichen der Ottermutter mehr erhalten.

Doch Hewadane hat, lange bevor ihr kamt, davon geträumt, daß ein Otter von einer seltsamen, aber fürsorglichen Runde gepflegt wurde..." (Jeweje dreht sich zu Hewadane um und diese souffliert ihr:)"

Hier passende Tierarten für die Abenteurern aufführen, und mit einem leichten Suchen, dann finden, Namen sagen und Nicken zuordnen. Passend hier bzgl. der für Zavitaya typischen Tierwelt, aber auch bzgl. der Abenteurer selbst. So wird ein starker Krieger ein Bär sein, ein Spitzbub eine Elster, ein weiser Magier eine Eule, ein Seefahrer ein Seehund usw. Ausgeschlossen davon sind natürlich die Haupttotems der Stadt, speziell der Otter, aber auch der Biber.

*"Das kann nur bedeuten, daß ihr dem armen Ija-Ija zu Hilfe eilt!"
Sie sieht euch aus ihren wunderschönen Augen erwartungsvoll an....*

Aber trotzdem kann mit dem Otter nur Hewadane gemeint sein. Das deutet sie im Moment falsch, da sie noch immer sehr verwirrt ist. Sollten die Abt. andere Leute fragen, so erfahren sie, daß der Otter immer die Yjei-Doma oder ihre Vertreterin, die Yjei-Untagi symbolisiert. 30 AEP extra, wer das zu deuten weiß!

Die Spieler willigen nun hoffentlich ein, nur: Wo soll man anfangen?

Hewadane schickt Jeweje auf jeden Fall mit dem Auftrag weg, sich wieder um die Fischer zu kümmern. Immerhin ist sie nun die fitteste Schamanin und muß sich um alle Belange kümmern, die sonst von Hewadane und Ukwuk erledigt werden. Impi, die Biberschamanin, geht ihr dabei zur Hand.

Als Ersatz schickt ihnen Hewadane den derzeit einzigen entbehrlichen Zavitayesen:

Neidesurbet, genannt "Enadil" (der Wunderliche)

Enadil führt sie kurz durch die Stadt, wenn sie das wollen und versucht dann, zur Lösung beizutragen.

Sollten die Abenteurer während des Gehens mit Enadil sprechen, so fällt er mit Sicherheit einmal ins Wasser! Einherfell wird in diesem Fall verschwinden und kurze Zeit später mit trockener Kleidung wieder auftauchen!

Die Spieler können sich jetzt etwas durchfragen und werden, so sie die richtigen Leute fragen, darauf stoßen, daß Jajak auch ein Wanderer zwischen den Welten ist, so wie Ija-Ija, allerdings auch durch einen magischen "Unfall".

Hier kann man natürlich auch weitere Ereignisse einfügen, um die Spieler etwas in die Gesellschaft Zavitayas einzuführen, also etwa die Paenobek näher erklären, die Kinder näher beschreiben, das Junggesellenfloß vorstellen usw.

Haben die Spieler mitgekriegt, daß Jajak wohl an einem ähnlichen Leiden erkrankt ist wie der gute Ija-Ija, werden sie wohl versuchen, ihn zu finden.

Zuerst sucht man gemeinsam mit Enadil nach Jajak im Wald, hierbei wird man offensichtlich in Umgebungen geworfen, die

nichts mit der Umgebung Zavitayas zu tun hat. Zumindest betont Enadil das stets (ob ihm das die Spieler glauben oder meinen, es wäre seine Schusseligkeit, sei dahingestellt, ein EW: WAHRNEHMUNG ergibt aber, daß Sachen teilweise nicht zu stimmen scheinen) wenn man wieder gerade nicht weiß, wo man sich befindet. Wenn die Abenteurer unruhig werden, dann kann man sie auf Jajak treffen lassen, der gerade dabei ist, ein Kräutlein zu sammeln (mit KRÄUTERKUNDE: Wahrsagesalbei, s. Anhang, mit PFLANZENKUNDE: Ein Salbei, hochgiftig)

Jajak ist freundlich, spricht aber unzusammenhängend, aber was man ihm entlocken kann, ist, daß er Ija-Ija "gesehen" hat- wohl in der Geisterwelt. Er saß in einer Grotte, etwa 10km nördlich von Zavitaya fest, eine Grotte, die "verflucht" ist.

Diese Grotte wird gemieden, da sie häufig Aufenthaltsort der Bielikki ist und auch zu weit außerhalb der Stadt liegt. Die Steilküste ist außerdem gefährlich, nicht nur tatsächlich, sondern natürlich auch im Glauben der Zavitayesen, denn hier hätte der Otter dem Bielomak (s. Sagen der Zavitayesen) nie entkommen können.

Jajak will nicht dorthin mitgehen, meint aber:

"Ich habe ein schlechtes Gefühl und muß jetzt die Steine heißmachen. Sonst gehen die guten Träume aus. Dann schlafen die Otter schlecht. Weil die Kräuter sind da, aber das Feuer nicht. Und wenn keiner heizt, dann bleiben die Steine kalt und das beste Kraut hilft nicht."

Auf der Reise zur Grotte passiert dasselbe, wie bei der Suche nach Jajak, nur ist es nun deutlicher: Jeden Kilometer wird ein W10 geworfen (also 10 mal):

1: Wo vorher ein Trampelpfad war, ist jetzt ein kleiner Bach.

2: Ein kleiner Teich scheint sich plötzlich zu einer Meeresbucht zu verändern.. und das landeinwärts!

3: es scheint kaum andere Tiere als Fischotter zu geben

4: Ein Tümpel, der gerade noch still dagelegen ist, scheint plötzlich vor Fischen nur so zu wimmeln, es platscht und gluckst und man hat das Gefühl, an einem Karpfenteich zu stehen, der ausgelassen wird

5: Ein einzelnes, riesiges Otterweibchen scheint die Abt. aufmerksam zu mustern.

6-0: kein Ereignis

Die Grotte ist nur auf eine Art zu erreichen: Über's Meer, indem man durchtaucht.

Vor dem Eingang der Grotte patrouillieren zwei Orang-Ikan, die den Auftrag haben, durch mitgebrachte Runenstäbe mit "Feuerkugel" den eher brüchigen Eingang zum Einsturz zu bringen (dieser kann durch die Orang Ikan, Paenobek oder Leute mit WASSERATMEN, die unter Wasser atmen können, in ein paar Stunden freigeräumt werden, Menschen, die das nicht können, kommen nicht mehr heraus)

Diese können durch WAHRNEHMUNG, durch SECHSTEN SINN unidentifizierbar gespürt (Gefahr vor dem Eingang) oder durch aufmerksames Beobachten im Zusammenhang mit "Sehen" entdeckt werden.

Werden sie entdeckt und entsprechend ausgeschaltet (dazu reicht es, einen zu verletzen, um den anderen in Blutraserie zu steigern!) droht hiervon keine Gefahr mehr.

Der Eingang zur Grotte liegt permanent unter Wasser und ist entweder über das Meer selbst, durch vorheriges Hinunterspringen oder durch Klettern erreichbar:

KLETTERN: Glatte Basaltsäulen: 12m klettern, gute Griffmöglichkeiten, naß: PW alle 3m, die letzten 3m müssen hinuntergesprungen werden (die Brandung verhindert ein Hinunterklettern an der Seite, sollte das

doch jemand versuchen: KLETTERN -8 zum Festhalten, bei mißlingen bzw. bei loslassen wird man gegen die muschelbewehrte Wand gedrückt: 1W6LP/AP Schaden, EW: SCHWIMMEN erforderlich, um aus dem Gefahrenbereich zu kommen)

SPRINGEN: Ein EW: Akrobatik, um eventuelle Schäden zu verhindern, sonst Sturzschaden -4W3m

Die eleganteste Methode: An einem Seil bis ins Wasser lassen, dort das Seil lösen. SEILKUNST muß gelingen; um das Seil zu lösen, muß ein EW: SEILKUNST gelingen oder ein PW:Gs

Beim Eintauchen auf jedenfall einen EW: SCHWIMMEN, bei Gelingen/Mißlingen während des Hinunterkletterns oder unten: 0/3AP (S.175, DFR)

bei Springen von oben: EW -4, Verlust: 3/6AP

Danach ein EW: SCHWIMMEN um zum Eingangsloch zu gelangen und ein EW:TAUCHEN, um durchzuschlüpfen. Mißlingt der EW: SCHWIMMEN: S.175, und Versuch nächste Runde.

Gelingt nicht der EW:TAUCHEN, so hat man falsch geatmet und es geht einem die Luft im Durchschlupf aus: 1W6LP/2W6AP Schaden wie ein Ertrinkender.

Hinter dem Durchschlupf liegt eine kleine Vorgrotte, die auch einen "Strand" hat, auf dem man stehen (und sich zurechtrichten) kann. Diese Höhle ist ansonsten leer, etwa 30m im Durchmesser und die Decke ist in etwa 7m Höhe.

Haben die Abt. die beiden Orang Ikan draußen nicht ausgeschaltet, so werden sie, wenn alle drin sind, den Eingang sprengen. Das ist auch das Signal für die im Inneren befindlichen Orang Ikan, einen Angriff zu starten. Sie befinden sich zum Großteil in der zweiten Höhle, die durch

einen weiteren Schlupf erreichbar ist.

Im Schlupf zur zweiten Höhle befinden sich 2 Orang Ikan, in der 2. Höhle noch einmal 3 +2 Elitekrieger.

Orang Ikan:

Zuerst: 2 Krieger, ab der dritten Runde:
5 Krieger+ 2 Elitekrieger

O-I-Krieger:

14LP, 9AP, LR

Sägespeer+6 (W6+1, bei schwerem Treffer in der Folgerunde automatisch W6+1 durch herausreißen)

Raufen +6 (W6-2)

im Handgemenge: Klauen +7 (W6-1) und Biß +7 (W6)

Gefahr der Raserei

O-I-Elitekrieger:

16LP, 24 AP, Haihaut-Rüstung: KR (behindert wie LR)

Sägespeer +10 (W6+2, sonst w.o)

Die Orang-Ikan-Armee macht sich nun auf den Weg und greift Zavitaya an. Sie können von ihrem Stützpunkt (etwa 30km entfernt) in 3 Stunden angreifen. Es sind 50 Krieger, 10 Elitekrieger und 40 Haie(Gr.3.), die sie ziehen und dann in der Bucht angreifen.

Haben die Abt alles richtig gemacht:

können sie im Eiltempo in etwa 2 Stunden zurück sein, Ija-Ija kann sich unverletzt zeigen und ein paar Otter werden ihn umkreisen. Das hält man für ein Zeichen, daß die Ahnengeister nicht mehr zürnen, Hewadane zieht sich zur Meditation zurück und kommt eine halbe Stunde später mit dem (noch immer völlig entkräfteten Ukwuk) aus der Hütte. Jajak hat inzwischen die Schwitzhütte angeheizt, und Ukwuk zieht sich sofort dahin zurück.

Beim nun folgenden Angriff sind alle voll einsatzfähig bis auf Ukwuk. Weiter: Siehe unten

Läuft was falsch:

dann wird der Angriff durchgeführt, doch die Schildkrötenkrieger und Paenobek sind nicht fort, Hewadane und andere Schamanen sind da, und, obwohl nicht voll einsatzfähig, sind sie doch zur moralischen Unterstützung da und die Angreifer treffen nicht auf eine demoralisierte, kopflose Truppe.

Auf jeden Fall:

Die Abenteurer kommen gerade rechtzeitig zum Floß von Hewadane, um entscheidend in den Kampf einzugreifen: Ein PC, ein Hx und vier Elitekrieger erwarten die Spieler. Die Elitekrieger der Orang-Ikan sind wie vorher beschrieben, der PC und der Hx der Orang Ikan ist dem Können und vor allem der magischen Macht der Spielercharaktere anzupassen.

Der PC wird sich im Hintergrund halten (Stärke, Schwäche, Verfluchen, Segnen) und der Hx wird mit "Verursachen schwerer Wunden" angreifen.

Als man sieht, daß die eigenen Verluste zu hoch sind, versucht man Hewadane zu entführen. Ganz klar, daß *sie* mit der Vision gemeint war, in der dem Otter fremde Wesen helfen. Die SpF sehen das gerade noch und müßten ihr jetzt folgen.

Die Haie richten ein schreckliches Blutbad an, doch als Ija-Ija zurückkommt (oder in Fall 1 plötzlich zwischen den Abt. steht), scheint ein leuchtendes Band zwischen ihm und Hewadane zu entstehen, die Umgebung verändert sich, ebenso wie einige Male zuvor und Hewadane selbst scheint sich in einen riesigen Otter verwandelt zu haben und kommandiert die vielen kleinen Otter, die die Nasen der Haie umschwirren, die Hewadane auf das Meer hinausziehen sollten, die Haie reißen in verschiedene Richtungen und Hewadane

kommt frei. Die Haie folgen den Ottern zuhauf und werfen sich an Land, wo sie elendiglich zugrunde gehen. Die Orang Ikan flüchten, wie sie können.

Happy end

Jajak hat inzwischen die Steine heiß gemacht und man kann sich in die Schwitzhütte setzen und sehen, wie sich Hewadane und Ukwuk erholen. Auch die Spieler erholen sich (spirituell, sie erhalten durch die guten Kräuter außerdem sofort alle AP zurück)

Sind gläubige Figuren dabei, so erhalten sie 1GG, Priester und Ordenskrieger 2GG

Danach setzen sich Hewadane, Ukwuk, Jajak, Ija-Ija und Jeweje zusammen, um die Abenteurer hoffentlich wieder dorthin zurückzusenden, wo sie herkommen. Hier kann der SpL frei entscheiden, ob die Charaktere vielleicht wieder an einen seltsamen Ort Midgards versetzt werden, gar in eine andere Sphäre, oder ob sie glücklich da landen, wo sie gestartet sind.

Anhang:

Wahrsagesalbei (Salvia divinorum)

Der Wahrsagesalbei ist nur in Nahuatlan und in Medjis verbreitet, er verursacht sehr intensive Bewußtseinsveränderungen. Kaut man einige Blätter, werden die Zauber "Vision" "Geisterlauf" und "Hören der Geister" um +4 erleichtert.

Der Wahrsagesalbei ist aber noch wesentlich beliebter bei den Magiern rund um das Meer der 5 Winde, da ein Extrakt dieses Krauts die "Reise-Zauber" unterstützt. Er erlaubt bei der Reise der Seele eine WW von +8 auf den Rückkehrwurf, bei der Reise zu den Sphären und durch die Zeit ist nur die Hälfte der AP erforderlich.

Neben diesen echten Vorteilen ist es zur Zeit "in" in und um Valian, diese Kräuter zu kleinen "Ausflügen" zu benutzen. Dies nicht nur unter Magiern, sondern vor allem unter der jungen, aufstrebenden Bevölkerung Valians und der Küstenstaaten. Natürlich ist das Kräutlein streng verboten, wird von den Wissenden gehütet und ist einiges wert.

Neidesurbet, genannt Enadil

Neidesurbet ist der Wissenschaftler und verrückte Erfinder von Zavitaya. Er ist groß, hat etwas Storchenartiges an sich, hat sehr helle, beinahe blonde Haare und sein Fischotter Einherfell weicht ihm nie von der Seite.

(wer die Namen deuten möchte, es sind allesamt Anagramme:

Neidesurbet=Duesentrieb

Enadil=Daniel

Einherfell=Helferlein

Somit ist wohl auch klar, wer Vorbild für diese Figur war...)

Neidesurbet ist ständig abwesend, da er über Erfindungen, Technik, Physik und Chemie nachdenkt. Aus diesem Grund, weil er beim Gehen überlegt und kein besonders guter Schwimmer ist, hat er eine Schwimmweste entwickelt.

Weiters hilft er Enichi bei der Entwicklung von Bögen, und an manchen Abenden können sie stundenlang über Holz, Sehne und den richtigen Schwung des Bogens philosophieren.

Seine Erfindungen sind manchmal ungewöhnlich, aber immer brauchbar. So hat er z.B. eine Methode gefunden, Tangblätter mit Tierdarm so zu verdrillen, daß daraus eine sehr flexible und dadurch sehr haltbare Schnur. Auch eine spezielle Art der Blockverkeilung für die Hütten (Schwalbenschwanzkeile) hat er entwickelt, die die Hütten im Sturm haltbarer gemacht haben.

Sein letztes "Experiment" kann man noch besichtigen. Er hat mit einer Methode experimentiert, die Brände beschleunigen sollte, um sich das gefährliche herumhantieren mit einigen verschiedenen Brennmaterialien zu ersparen und gleich Holzscheiter oder Holzkohle zu verwenden. Das einsetzen eines bestimmten brennbaren Schlammes in der Nähe der Schmiedehöhle (aus Ölschlamm Sümpfen) hat aber zuerst nicht gebrannt und dann ... zu gut. Die halbverbrannte Ex-Hütte von Enadil richtet gerade ein junger Fischer her, der sich so eine kleine Existenz aufbauen will, Enadil selbst wurde eine neue Hütte gebaut unter der strengen Auflage, seine Feuerexperimente nicht mehr in Zavitaya, sondern nur mehr an Land durchzuführen.

Zur Zeit experimentiert er an einem eingedickten Öl, das aus einem Gemisch aus Fischöl und Buchenholzasche hergestellt wird und Fässer und Boote besser abdichtet. Allerdings fehlt irgendwas, um das Gemisch erstens vom furchtbaren Gestank zu befreien, und zweitens, um ihm auch in der Hitze Haltbarkeit zu geben (da wird das Gemisch zu dünn)