

Finsterland

DIE SALAMANDER - 2. TEIL: DIE EXPEDITION

Ein Abenteuer für Finsterland
von Stefan Fädler

Das Abenteuer ist ein wenig komplexer als die anderen und geht genauer auf die verschiedenen Elemente ein. Es ist also sinnvoll, die Spieler und Spielerinnen recht frei daran arbeiten zu lassen.

KURZINHALT

Diese Geschichte orientiert sich vage am Schicksal des Wissenschaftlers Paul Kammerer, der Anfang des 20. Jahrhunderts in einen wissenschaftlichen Skandal verstrickt war. Wer möchte, kann Motive der tatsächlichen Ereignisse übernehmen.

Im zweiten Teil der Minikampagne „Die Salamander“ geht es darum, die Experimente Max Rostislawskis zu wiederholen und dazu neue Exemplare der von ihm untersuchten Tiere zu finden. Die Kreaturen leben in einer weitestgehend unerforschten Sumpfgegend an der Elve. Die Charaktere sollten eine Expedition dorthin aufstellen und die Salamander lebendig zurückbringen. Überraschenderweise heftet sich eine Gruppe von Gegenspielern an ihre Fersen, die offenbar die Reproduktion von Rostislawskis Ergebnissen verhindern wollen.

Nach einigen Vorbereitungen (Aufreiben eines Geldgebers, Organisation der Ausrüstung, Sammlung von Informationen) kann die Gruppe nach Elvegöl, einer kleinen Ortschaft in der Nähe des Sumpfes, aufbrechen. Elvegöl bietet wenig Komfort, hat aber eine recht große tarasische Minderheit, die zumindest für ein gewisses exotisches Flair sorgt. Bei Recherchen in der Stadt erfahren die Charaktere recht schnell, dass Rostislawski in guter Erinnerung geblieben ist. Tragischerweise sind einige Wochen nach seiner Abfahrt sämtliche Salamander weggezogen, wahrscheinlich flussaufwärts in den Sumpf. Die Bewohner des Ortes weigern sich, die Charaktere dorthin zu begleiten, da es dort gefährlich sei. Die einzige Person, die sie finden, die ihnen helfen würde, ist eine junge, ausgesprochen gutaussehende Tarasierin, die dafür allerdings eine recht beachtliche Summe fordert und zusätzlich ihre Hilfe möchte, um in der Hauptstadt zu reüssieren. Recherchieren die Charaktere zusätzlich über die junge Dame, erfahren sie nur Positives über sie.

Je nachdem, wie sich die Charaktere entscheiden, landen sie entweder alleine oder in Begleitung im Sumpf. Dieser entpuppt sich als unübersichtlich und gefährlich. Die Gruppe wird dabei die ganze Zeit von einer Gruppe von Söldnern verfolgt, die von einem unbekanntem Auftraggeber geschickt wurden, um sie zu töten, allerdings soll das Ganze wie ein Unfall aussehen. Es kann durchaus sein, dass die Charaktere in die Situation kommen, den Söldnern das Leben zu retten. In diesem Fall ist die Angelegenheit neu zu verhandeln.

Die Suche nach den Salamandern führt die Gruppe durch einige gefährliche Orte: Sie stoßen auf wilde Tiere, Untiefen, Irrlichter, Sumpfgasexplosionen, Schwelbrände unter dem Moor und sogar auf Untote und sonderbare Bewohner des Ödlandes. Wenn man möchte, kann man die Charaktere auch für kurze Zeit im Nebel herumirren lassen und sie für einige Szenen aufteilen. Nach dieser Odyssee erreichen die Helden endlich den Wohnort der Salamander. Er stellt sich als auf den ersten Blick unspektakulärer Teil des Sumpfes heraus, der aber vor äußeren Einflüssen geschützt ist und offensichtlich von intelligenten Wesen angelegt wurde, um den Salamandern ein angenehmes Leben zu ermöglichen.

Die Charaktere können nun versuchen, einige der Kreaturen einzufangen und mit ihnen wieder abzureisen. In diesem Fall müssen sie sich allerdings einem besonders großen Exemplar stellen, das sie angreift und versucht, in eine Untiefe zu locken. Dabei fällt ihnen auf, dass das Monstrum nach den Befehlen einer Gruppe von Menschen handelt, die genauso wie sie aussieht.

Die Charaktere müssen hilflos zusehen, wie die Doppelgänger ihre Manierismen und ihre Sprache kopieren und sich ihre Art aneignen. Je nachdem wie sie reagieren, werden sie entweder eingesperrt, durch das Versinken im Sumpf für tot gehalten oder sie fliehen durch das Sumpfland und verlieren ihre Orientierung.

Werden sie gefangen genommen, landen sie in einem sehr einfachen Käfig aus Holz und Ried und werden von seltsamen, halb fertig wirkenden Menschen bewacht. Ein Ausbruch ist denkbar, dann muss man allerdings den langen Weg durch den Sumpf zurücklegen.

Versinken sie im Sumpf, können sie sich entweder selber retten oder werden von der Tarasierin befreit.

Bei der Flucht durch die sumpfige Einöde werden sie von dem Riesensalamander gejagt. Vielleicht schaffen sie es, der Kreatur zu entkommen, immerhin ist sie so gut wie untötbar. Auf der Flucht finden sie vielleicht ein halbversunkenes Lager von Max Rostislawski, das dieser aufgeben musste. Aus den dort zu findenden Spuren geht hervor, dass der Forscher die Salamander unbemerkt entwenden konnte und diskret wieder entkommen konnte.

Wie dem auch sei, die Charaktere befinden sich daraufhin in einem gottverlassenen Sumpf am Ende der Welt und müssen ein paar träge Tiere in die Zivilisation zurückbringen, ohne getötet zu werden.

Damit endet der zweite Teil der Geschichte. Im dritten Teil geht es darum, diese ganze Angelegenheit aufzuklären und zu verhindern, dass ihre Doppelgänger Schaden anrichten.

PERSONEN

Daniel Svoboda: Der Assistent – Ein schwächtiger junger Mann mit eingefallenen Wangen und bereits schütterem Haar. Er lispelt ein wenig und ist eher schüchtern.

Max Rostislawski: Der Forscher – Ein gutaussehender, athletischer Wissenschaftler mit schwarzen Haaren und grünen Augen. Leider tot.

Margarethe Rostenheim-Kulm: Die Dame der Gesellschaft – Dunkelhaarig, geheimnisvoll, hochintelligent und neckisch. Sie ist immer perfekt gekleidet, hat eine warme und melodiose Stimme und ist einfach hinreißend.

Archibald von Svodernik: Der Professor – Ein ernster Mann in seinen besten Jahren, braune, glatte Haare und stechende graue Augen. Er wirkt kleiner und schwächtiger als er eigentlich ist. Erst wenn man ihn näher betrachtet, stellt man fest, dass er ziemlich kräftig und eigentlich recht groß ist. Er hat eine tiefe, durchdringende Stimme.

Haticce Şen: Die Tarasierin – Eine ausgesprochen gut aussehende, dunkelhaarige Schönheit mit tiefer, sinnlicher Stimme und für diese Gegend ungewöhnlich zivilisiertem Verhalten. Sie scheint mehr zu wissen, als sie zugibt.