

Finsterland

DIE INKURSION - 1. TEIL: DER BOTE

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Bei dieser Geschichte handelt es sich um den ersten Teil einer Kampagne im Finsterland. Es geht um den bevorstehenden Angriff der Erlenväter und die Wiedergeburt der Alten Götter.

Der Neffe eines der Charaktere ist bei einer Reise durch den Ebnitzer Wald verschwunden. Er war trotz seines jungen Alters allein von Lemberg aus unterwegs, um seine Mutter zu besuchen, die derzeit in Düsterburg wohnt. Das Außergewöhnliche an der Sache ist, dass er sich mitten während der Zugfahrt, bei der Fahrt durch einen Tunnel in Luft aufgelöst haben dürfte. Die Eisenbahngesellschaft schließt aus, dass der Junge aus dem fahrenden Zug gesprungen sein könnte und konnte sicherstellen, dass er nicht mehr im Zug ist. Sie haben bereits einen Amtsmagier angefordert, doch ist dieser erst in zwei Wochen verfügbar, da sich gerade sonderbare Ereignisse im gesamten Land häufen. Mit der Zustimmung der Eisenbahngesellschaft können die Charaktere sowohl den Zug als auch die Strecke untersuchen und die Passagiere befragen. Dabei stellt sich heraus, dass der Bub binnen Sekundenbruchteilen plötzlich verschwand und davor einfach auf seinem Platz saß. Die anderen Passagiere waren dadurch offensichtlich sehr schockiert, da der junge Mann ein freundliches Kind war und mit allen schnell ins Gespräch gekommen war. Die Passagiere kennen einander nicht und fallen nicht durch irgendwelche Unsauberkeiten auf. Auch die Schaffnerin kann sich das Ereignis nicht erklären.

Gehen die Charaktere die Strecke ab, finden sie heraus, dass der Tunnel ein uraltes Bauwerk ist, in dem Teile eines prähistorischen Steinkreises verbaut wurden. Bevor die Eisenbahn da durch verlegt wurde, war es ein Tunnel, der von Karren genutzt wurde. Er wurde angelegt, um den Fahrern die gefährliche Reise durch die dicht bewaldeten Hügel zu ersparen. Beim Durchsuchen der Gegend stoßen sie auf eine Gruppe Einheimischer, die von seltsamen Erscheinungen berichten und die Charaktere an die Weise Frau der Gegend weiterleiten. Sucht man nach magischen Spuren im Zug oder in der Umgebung, stellt man fest, dass die Steine im Tunnel ein sehr starkes magisches Feld ausstrahlen, das alle einzelnen Magier zudeckt. Es ist aber offensichtlich ein Ort, der für Zauberei sehr geeignet ist.

Die Weise Frau lebt im abgelegeneren Teil des Waldes und ist überraschend jung für ihre Aufgabe. Sie hat leider noch nicht allzu viel Erfahrung, bietet aber an, bei Ritualen zur Suche zu helfen. Zusätzlich erzählt sie, dass es in der Gegend früher einen mächtigen Fürsten gegeben hat, der wohl ein Erlenvater war. In Anbetracht der Geschichten, die man sich über diese Kreaturen erzählt, bietet es sich an, den Ort zu erforschen. Die Festung ist verfallen und unübersichtlich. Beim Durchsuchen stellt die Gruppe fest, dass sich ein Volk Trolle eingenistet hat. Diese verwickeln die Charaktere recht schnell in einen Guerillakampf, es sei denn, sie schaffen es, mit ihnen zu verhandeln. Schaffen es die Charaktere, bis ins Herz des Schlosses vorzudringen, begegnen sie dem Schlossherrn, der scheinbar noch am Leben ist. Er fordert sie zu einem Wettstreit (Bogenschießen, Jagd, Schwertkampf und Zauberkunst), offenbar um sie zu prüfen. Er verspricht ihnen, sollten sie triumphieren, dass er das Kind zurückgibt. Siegen die Charaktere, darf Gabriel tatsächlich mit ihnen kommen, nur trägt er jetzt ein furchtbares Geheimnis in sich. Der Erlenvater lässt sich übrigens reichlich über seine Motive, vornehmliche Langeweile, aus. Vielleicht bemerken die Charaktere, dass er etwas verschweigt und sich auch vor etwas fürchtet. Schließlich können sie den Jungen zurückbringen.

AUFBAU

Erste Szene: Der verschwundene Junge

Zweite Szene: Untersuchungen

Dritte Szene: Die Weise Frau

Vierte Szene: Die Festung

Fünfte Szene: Die Rückkehr

PERSONEN

Gabriel Mehar: Der Neffe – Ein freundliches Kind, ein bisschen klein für sein Alter, mit roten Locken. Er trug bei seinem Verschwinden seine Schuluniform und hatte seinen Ranzen dabei.

Alfons Primel, Therese Feistinger, Ivan Oljarow, Svetlana Oljarowa, Tamina Oljarowa und Sabine Kolschits: Die Fahrgäste – Verschiedene, ordentliche Menschen, die Gabriel Mehar in bester Erinnerung haben und ehrlich bestürzt sind, dass das geschehen ist. Tamina ist ungefähr in seinem Alter und hatte mit ihm Schach gespielt, bevor er verschwand. Sie hat sich noch immer nicht ganz beruhigt.

Leopold Grandner, Alois Grandner, Schmitte Huber und Ferdinand Messner: Die Einheimischen – Sie wirken alle eher rustikal, sind aber hilfsbereit und freundlich. Sie tragen die traditionelle Tracht der Gegend und haben Jagdgewehre und Hunde dabei.

Annemarie Ebrits: Die Schamanin – Eine dünne Frau mit blonden Zöpfen in ihren Zwanzigern. Sie trägt einfache Tracht und hat einen starken Akzent. Sie wird von einem Frettchen begleitet, das auch in ihr Gewand klettert.

Zähne in der Finsternis: Der Trollanführer – Eine kleine Gestalt mit graugrüner Haut und kleinen spitzen Zähnen. Er trägt eine Rüstung aus Teilen historischer Finsterländer Panzerung und trägt einen uralten Offiziershut. Sein Gefolge tritt militärisch auf und öffnet die Gepflogenheiten der Armee nach.

Der Fürst vom Schloss im Blätterwerk: Der Herrscher – Auf den Bildern wird er als hochgewachsener, athletischer Mann mit langem, goldenen Haar und Luchsohren dargestellt. Er hat etwas Hungriges an sich und wirkt sehr beunruhigend.