

Finsterland

DIE INKURSION - 2. TEIL: DIE TOTE STADT

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

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

Nachdem die Gruppe Gabriel Mehr zurückgebracht hat, kehrt wieder Ruhe ein. Wenn die Spieler wollen, können ihre Charaktere Recherchen über die vorangegangenen Ereignisse anstellen. Sie erfahren dadurch, dass es im gesamten Land zu sonderbaren Erscheinungen gekommen ist. Besonders ungewöhnlich und tragisch ist, dass der Kontakt zu einer abgelegenen Siedlung namens Saint Coudrac plötzlich abgebrochen ist, nachdem die letzten Meldungen von dort von mysteriösen Angreifern und vielen Todesfällen berichten. Wenn die Gruppe sich von sich aus interessiert, umso besser. Wenn nicht, kann der Spielleiter Aaron Platonowitsch Gulatkin auftreten lassen, einen geheimnisvollen Mitarbeiter einer noch wesentlich unergründlicheren Abteilung des Sicherheitsministeriums. Dieser bittet die Charaktere mit Nachdruck, ihre durch den Konflikt mit dem Fürsten vom Schloss im Blätterwerk erworbenen Kenntnisse in den Dienst der guten Sache zu stellen und eine Expedition dorthin zu begleiten. Bevor die Gruppe allerdings losfahren kann, meldet sich Gabriels Mutter. Sie erzählt, dass der Junge plötzlich etwas Ungewöhnliches gezeichnet hat: eine Art Diagramm eines Schmuckstückes oder einer Reliquie. Sollten die Charaktere nicht in derselben Stadt sein, kann sie es nur schriftlich beschreiben, da die Überlandtelefonlinie noch nicht verlässlich funktioniert. Aus der Beschreibung kann man herausfinden, dass dieser Gegenstand im städtischen Museum von Saint Coudrac aufbewahrt wird. Befragen sie Gabriel, kann sich dieser an nichts erinnern. Er weiß auch nichts von Saint Coudrac.

Der Weg nach Saint Coudrac gestaltet sich als schwierig. Die Gruppe ist wahrscheinlich in Begleitung einer Truppe des Sicherheitsministeriums, die zwar aus erfahrenen Kämpfern besteht, die aber auf die Probleme kaum vorbereitet sind. Die Stadt wurde nämlich von einem Erlenvater und seinem Gefolge angegriffen. Dabei wurde die gesamte Umgebung verwandelt. Bisher harmlose Tiere und Pflanzen wurden zu grausamen Bedrohungen. Die Stadt ist umschlossen von Dornenranken und anderen Besonderheiten. (Man kann hier seiner Fantasie freien Lauf lassen: Giftige Pilzsporen, tödliche Pustebäume, Chimären aus Waldtieren, belebte Bäume und ähnliches erschweren die Reise.) Erreicht die Gruppe schlussendlich die Stadt, sollten schon einige der Soldaten verschollen oder getötet worden sein. Dementsprechend ist die Kommandantin der Truppe nervös, als es darum geht, den Ort näher zu erforschen. Sie stellt mehrere Aufklärungstruppen zusammen. Einer davon ist die Spielergruppe. Bei der Untersuchung des Ortes sollten sie sehr vorsichtig sein und versuchen, den Wachen zu entgehen. Der Erlenvater hat mehrere Schergen mitgebracht, allen voran eine recht große Gruppe von Faunen und Chimären, die nach Eindringlingen suchen. Die Bevölkerung der Stadt ist entweder geflohen und versteckt sich in der Umgebung, wurde in der neu entstandenen Festung des Erlenvaters eingesperrt oder ist einfach tot. Der neue Herrscher hat mitten in der Stadt eine Art Burg aus Gemäuer, Ranken und Wurzeln entstehen lassen, in der er seinen Sieg feiert und sein Gefolge sammelt. Das Konstrukt besteht aus wild zusammengewürfelten Gebäuden der Stadt. Das Museum befindet sich nicht darunter, sondern wurde durch das Hervorbrechen der Wurzeln zerbrochen und in mehreren Teilen über die Stadt verteilt.

Erstatten die Charaktere Bericht, wird die Anführerin befehlen, in die Festung einzudringen und den Erlenvater zu stellen. Stellen sie einen der Faune zur Rede, können sie erfahren, dass ihr Meister auf der Suche nach einem wichtigen Gegenstand ist und dass er diesen in der kommenden Nacht suchen will. Jetzt ist es ihm allerdings zu früh und er möchte offenbar noch feiern. Beschreiben sie das Ding aus Gabriels Vision, kann der Faun ihn erkennen. Beschließt die Gruppe, die Reliquie zu suchen, sollten ihnen allerhand Schwierigkeiten in den Weg gelegt werden. Hybride aus Heuschrecken und Menschen, betäubende Blütendüfte und riesige Wachbestien sind passend. Auch im Museum ist die Suche schwierig, da der gesuchte Gegenstand keineswegs besonders ist und daher wohl im Lager des Gebäudes untergebracht ist. Je länger die Suche dauert, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass Diener des Erlenvaters auftauchen, um ihr Glück zu versuchen.

Das Finale der Geschichte bildet der Versuch der Anführerin, die Festung des Erlenvaters zu stürmen und die verbliebenen Dorfbewohner zu befreien. In dieser Anlage ist allerdings nichts so wie es scheint und die Operation kann schnell zum Desaster werden. Je nachdem, wie geschickt die Charaktere vorgehen, können sie siegen oder fliehen müssen. Auf keinen Fall sollte die Reliquie in den Händen des Erlenvaters landen. Eine direkte Konfrontation mit ihm ist sicher ausgesprochen gefährlich, zumal er keineswegs ehrenhaft kämpft. Sollte er verlieren, flieht er in seine Heimatwelt. Gelingt es der Gruppe, Saint Coudrac sicher zu verlassen, können sie versuchen, die Bedeutung des Gegenstandes zu entschlüsseln.

AUFBAU

Erste Szene: Die Stadt

Zweite Szene: Anmarsch

Dritte Szene: Aufklärung

Vierte Szene: Geheimnisse

Fünfte Szene: Befreiung

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.

Lydia van Roys: Die Anführerin – Eine stämmige, übellaunige Frau mit kurzgeschorenen Haaren, die immer in Uniform ist. Sie ist es gewohnt, dass ihre Befehle befolgt werden und versucht, ihre Verluste durch intelligente Entscheidungen und vorausschauende Taktik gering zu halten. Sie hat aber kein Problem damit, Untergebene zu opfern, wenn es nicht anders geht.

Der Krähenmeister im gleißenden Schnee: Der Angreifer – Ein riesiger Mann mit schneeweißer Haut und schwarzen Federn statt Haaren. Seine Augen sind völlig schwarz und seine Finger haben lange Krallen. Er trägt üblicherweise einen Umhang und einen Lendenschurz aus lebenden Rabenköpfen. Seine Stimme ist dunkel und grausam.

Aaron Platonowitsch Gulatkin: Der Geheimdienstmann – Ein kleiner, dicklicher Mann in einfacher, sauberer Kleidung. Er hat unglaublich gepflegte Hände und trägt Glacéhandschuhe, wenn er etwas oder jemanden berühren soll.

DIE STADT

Saint Coudrac liegt in einem bewaldeten Tal im Norden des Feuertals. Die Straßen und Gassen des Ortes folgen dem Lauf des Tales und die gesamte Ortschaft vermittelt ein bedrückendes Gefühl der Enge. Am Ende der Stadt liegt ein riesiger, steiler Fels, auf dessen Spitze ein einsamer Wachturm steht. Von dort aus kann man die ganze Gegend überblicken. Es gibt hier nur wenige Besonderheiten, man kann aber das Museum, das Gasthaus zum Satten Eber, den Lindenbrunnen und die Alte Mühle erwähnen.