

# Finsterland

## UNGEZIEFER

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

*Diese Geschichte funktioniert wohl am besten, wenn man eine kleine Spielergruppe von zwei bis drei Personen hat. Sie spielt in einem einzigen Haus. Die Charaktere werden in widerliches Ungeziefer verwandelt und müssen versuchen, ihre eigentliche Gestalt zurückzu-erhalten. Die genaue Art des Ungeziefers kann gemeinsam festgelegt werden, aber Kakerlaken wären traditionell, Ratten sind auch in Ordnung. Durch die Verwandlung verändern sich die Regeln und Werte der Charaktere nicht. Sie werden einfach entsprechend herunterskaliert. Menschengroße Gegner sind unter diesen Bedingungen klarerweise Monstren, die ausgesprochen groß und unaufmerksam sind. Ein direkter Kampf ist offensichtlich sinnlos, aber man kann wohl interessante Sequenzen einbauen, bei denen die Charaktere sie umgehen und ausmanövrieren.*

*Zwei Worte zur Magie: Warum nicht? Man muss nicht alles genau erklären, sie funktioniert trotzdem. Wenn man darauf besteht, kann man aber auch besondere Eigenschaften des Tieres für außergewöhnliche Fähigkeiten verantwortlich machen.*

Die Charaktere erwachen in einem verlassenen, zerfallenen Haus. Sie sind auf mysteriösem Weg in Ungeziefer verwandelt worden. Bevor sie noch zu viel Zeit damit verbringen können, ihr Schicksal zu bedauern, tauchen Leute auf und jagen sie in die Wände. Dort müssen sie sich einem Überlebenskampf gegen eines der hier lebenden Tiere stellen, bevor sie andere Wesen treffen, die ihnen vielleicht helfen. Beim Erforschen des Gebäudes muss die Gruppe mit vielen Gefahren fertigwerden. Dazu gehören Fallen für Ungeziefer, Pilzbefall, einstürzende Bauteile, schlecht isolierte Elektrik, Überflutungen und labyrinthische, unsichere Einbauten aller Art. Sie kommen dabei an verschiedenen Räumen vorbei, beispielsweise Küchen, Abstell- und Vorratskammern, Keller, Heizräume, Gärten, eine Bibliothek, ein verlassener Geschäftsraum, Toiletten und Wohnzimmer.

Um ihre ursprüngliche Gestalt zurückzuerhalten, müssen die Charaktere herausfinden, was passiert ist. Dazu können sie versuchen, ihre Schritte innerhalb des Hauses zu rekonstruieren. Nach und nach sollten sie in der Lage sein, zu ermitteln, was los ist: Die Bewohner des Hauses sind Spione, die eine Maschine erfunden haben, die Leute in Ungeziefer verwandelt, damit sie ihre Ziele besser beobachten können. Die Maschine schädigt allerdings das Gedächtnis. Eine Anwendung trübt nur die nähere Erinnerung, häufige Einsätze zerstören sie gänzlich. Die Charaktere wurden beim Ausheben des Spionagerings geschnappt und als Experimentall Objekte gebraucht, bevor sie durch einen Unfall fliehen konnten. Die Maschine hatte eine Fehlfunktion und wird gerade repariert. Sie befindet sich im hinteren Bereich des Hauses und wird streng bewacht. Um hineinzukommen, muss die Gruppe einen Schlüssel auftreiben und einsetzen. Ein einfaches Hineinzwängen ist nicht möglich. Der Schlüssel wird von einem der Wächter getragen. Ein Kampf ist wohl unmöglich, aber man kann mit List und Tücke triumphieren.

Ist die Gruppe endlich drinnen, können sie die Maschine untersuchen. Dabei könnten sie von einem in Ungeziefer verwandelten Agenten bemerkt werden und in einen Kampf verwickelt werden. Schließlich sollte es gelingen, die Maschine zu aktivieren und sich zurück zu verwandeln. Dann folgt die finale Konfrontation mit den Spionen und die Geschichte kann abgeschlossen werden.

### AUFBAU

**Erste Szene:** Unwohlsein

**Zweite Szene:** Die Diagnose

**Dritte Szene:** Recherchen

**Vierte Szene:** Die Jagd

**Fünfte Szene:** Duell auf hoher See

### PERSONEN

**Roman Zechlavy:** Der Chef – Ein kahler, schlanker Mann mit Brille und unauffälliger Kleidung. Er spricht leise und wirkt gedämpft, kann aber im Notfall schnell brutal werden.

**Katja und Anja Wukits:** Die Agentinnen – Zwei hochgewachsene Zwillinge, die Zechlavy bei seiner Arbeit zur Hand gehen. Sie haben einen eher handfesten Sinn für Humor und haben die Verwandlungsmaschine erfunden.

**Daniel, Armin und Elias:** Die Schläger – Drei stämmige Kerle, die nicht viel im Kopf, aber einiges in den Fäusten haben.