

Finsterland

DIE INKURSION - 3. TEIL: DER PROPHET

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

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

Nach ihrer Rückkehr aus Saint Coudrac können sich die Charaktere der Erforschung der Reliquie widmen. Diese wirft eine Reihe von Fragen auf. Sie ist zwar aus alltäglichen Materialien gemacht (Bronze, Kupfer, Eisen, Holz, Bein und Leder) und zeigt eine Vielzahl von Symbolen, diese können aber nicht ohne weiteres entschlüsselt werden. Zusätzlich scheint sie nicht von Erlenvätern geschaffen worden zu sein, ist aber auch keiner historischen menschlichen Zivilisation zuzuordnen. Es bietet sich daher an, einen Experten zu Rate zu ziehen. Eine schnelle Recherche zeigt, dass es nur einige wenige Menschen gibt, die sich ernsthaft mit den Mythen und Legenden um die Erlenväter beschäftigen, da ernstzunehmende Wissenschaft um dieses Thema einen großen Bogen macht. Die wohl vielversprechendste Person ist Ismael Grisâtre, ein Okkultist und Esoteriker aus Kastills, der sich seit Jahren mit diesen sonderbaren Kreaturen beschäftigt und immer wieder Artikel über sie publiziert. Leider ist es nicht einfach, mit ihm Kontakt aufzunehmen, da Grisâtre von einer ganzen Horde von Anhängern abgeschirmt wird. Die Gruppe muss sich hier eine Möglichkeit überlegen, wie sie ihn alleine und konzentriert sprechen können. Der Guru residiert in einem verfallenen Theater im Künstlerviertel der Stadt wo er seine Veranstaltungen abhält und zu seinen Anhängern spricht. Er ist immer daran interessiert, neue, besonders attraktive Jünger und Jüngerinnen persönlich zu empfangen und ist allgemein bereit, sich reden zu hören. Gelingt es den Charakteren, mit ihm zu sprechen, müssen sie feststellen, dass sie nicht wirklich zum Reden kommen. Bevor sie ihren Fall erklären können, wird das Theater von einer Gruppe von als Erlenväter, Faune und Naturgeister verkleideten Gestalten angegriffen, die sich „Die Erlenkinder“ nennen und offenbar beschlossen haben, den Erlenvätern zu dienen. Es folgt eine wilde Verfolgungsjagd über die Dächer der Stadt. Dem Spielleiter steht es frei, vorbeiziehende Luftschiffe, Schleichwege, andere Dachbewohner und gefährliche Tiere einzubauen. Die Jagd endet schließlich im Großen Park von Kastills, einem Areal, das seit Jahrhunderten sich selbst überlassen wurde und den Armen und Verstoßenen der Stadt Unterschlupf bietet. Die Charaktere können nun versuchen, das Versteck zu finden, zu infiltrieren und zu erstürmen. Die Erlenkinder sind nicht besonders gute Kämpfer und verwenden archaische Waffen, sie kennen das Areal allerdings recht gut und haben primitive Fallen ausgelegt. Ist einer der Charaktere Mitglied der Wolfskinder (eine Art Pfadfinderorganisation), werden ihm oder ihr die Tricks bekannt vorkommen. Die Erlenkinder werden fliehen, sollte irgendeiner von ihnen schwer verletzt werden. Gelingt es den Charakteren, Grisâtre zu befreien, wird dieser zwar dankbar sein, gleichzeitig aber Forderungen stellen, bevor er seine Hilfe anbietet. Das ist eine wunderbare Gelegenheit, die Gruppe im Kreis zu schicken. Er wünscht exquisites Essen (in Form von speziellen okkulten Ingredienzen), ein teures Bett (als Meditationshilfe), sinnliche Gesellschaft (um seinen Geist zu befreien) und Drogen (um sich Klarheit zu verschaffen). Hier kann man kurze Suchaufgaben einbauen. Ist endlich alles beisammen, ist der Prophet bereit, über den Gegenstand zu reden. Er versetzt sich dabei in eine Trance und beginnt plötzlich in Stimmen zu sprechen. Wenn die Charaktere mitschreiben oder die Worte aufzeichnen, wird es in weiterer Folge leichter. Ansonsten müssen sie die gesprochenen Silben aus dem Gedächtnis rekonstruieren. Die Übersetzung ist dann umständlich, da aus der im Wesentlichen unbekannt Sprache der Erlenväter übersetzt werden muss. Er kündigt darin die Wiederkunft der Alten Götter an und den Umstand, dass nur ein massives Blutopfer durch die Erlenväter das verhindern kann. Es wird klar, dass die Charaktere die Hilfe eines solchen Wesens benötigen.

AUFBAU

Erste Szene: Die Experten

Zweite Szene: Das verlassene Theater

Dritte Szene: Der Überfall

Vierte Szene: Die Befreiung

Fünfte Szene: Die Offenbarung

PERSONEN

Ismael Grisâtre: Der Prophet – Ein hochgewachsener, schlanker Mann mit langen schwarzen Haaren, Bart und mystischen Tätowierungen. Er trägt meistens fließende Gewänder und bewegt sich sehr geschmeidig. Von ihm geht immer ein süßlicher Geruch aus.

Martine Tiban: Die Erlentpchter – Eine sportliche junge Frau mit Sommersprossen und roten Locken. Sie trägt romantische Kleidung aus Naturfasern und eine Art Kriegsbemalung. Ihre Stimme ist ungewöhnlich tief.