

Finsterland

DIE INKURSION - 4. TEIL: DER FREUND

Ein Abenteuer für Finsterland

von Georg Pils

KURZINHALT

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

Nach den Ereignissen des vorigen Teils ist es recht sicher, dass die Charaktere versuchen werden, mit dem Fürsten vom Schloss im Blätterwerk Kontakt aufzunehmen. Immerhin hat er ihnen Gabriel Mehar geschickt und sie auf die Reliquie gebracht. Ismael Grisâtre erklärt ihnen, dass der Gegenstand eine Art Filter ist, durch den das Blutopfer an die Alten Götter geschickt werden kann. Durch seine Visionen weiß er, dass die Erlenväter vorhaben, mit ihren Zaubern weite Teile der Menschheit auszurotten. Sie benötigen dafür allerdings das Relikt. Somit sollte den Spielern klar werden, dass ihre Charaktere in großer Gefahr schweben. Von jetzt an kann man immer wieder Alliierte der Erlenväter vorkommen lassen, die versuchen, die Gruppe zu besiegen und ihnen das Relikt abzunehmen. Dazu gehören Erenkinder, Söldner und sogar entsprungene Irre.

Die Suche nach dem Fürsten vom Schloss im Blätterwerk gestaltet sich übrigens als schwierig. Aus Gabriel Mehar ist nichts herauszubringen. Auch an seinem letzten Versteck ist er nicht anzutreffen. Man findet nur eine Ruine. Recherchen in der einschlägigen Literatur und bei Menschen, die behaupten, mit Erlenvätern zu tun gehabt zu haben, sind da erfolgreicher. So stoßen die Charaktere in den Quellen immer wieder auf eine Person, die offenbar zu ihm führen kann: Oreanna Maralleu, eine Insassin einer Nervenheilanstalt bei Kastills. Schaffen die Charaktere, bis zu ihr vorzudringen, offenbart sie ihnen nach reiflicher Prüfung einen Zugang zur Zwischenwelt, in der sich der Fürst vom Schloss im Blätterwerk aufhält. Die Gruppe gelangt so in eine sonderbare Welt, die nur aus in sich verflochtenem Wurzelwerk und Geäst besteht. Nach einer beschwerlichen Reise kommen sie schließlich zu einem zirkulären Wasserfall, an dessen Fuß Oreanna Maralleu sitzt, diesmal allerdings in eine Dienerin des Erlenvaters verwandelt. Sie stellt die Gruppe vor eine Probe. Sie müssen eine Schale voll Blut für sie auftreiben. Ob sie dabei ihr eigenes geben oder die Tiere und Bestien der Zwischenwelt jagen, ist ihre Sache. Mit dem Blut führt sie ein Ritual durch, durch das die Charaktere eine mächtige Vision erhalten. Es ist nicht mehr viel Zeit bis zum Erwachen der Alten Götter. Bald kommt eine Sonnenfinsternis, sie wird der Schlüssel zu ihrer Wiederauferstehung sein. Um sie zu verhindern, muss der Blutritus durchgeführt werden. Es ist aber möglich, die ganze Sache zu verhindern, wenn es gelingt, die Erlenväter davon zu überzeugen, drei von ihnen zu opfern. Tragischerweise sind diese Kreaturen nicht dazu bereit und schwer zu zwingen. Eine direkte Unterredung wird notwendig sein. Als die Charaktere aus ihrer Trance erwachen, stehen sie dem Fürsten vom Schloss im Blätterwerk gegenüber. Dieser erklärt ihnen, dass er bereit wäre, sich für den Fortbestand der Welt zu opfern, wenn die Gruppe zwei weitere „Opfer“ findet. Er empfiehlt ihnen zwei Orte, wo man geeignete Personen finden könnte und gibt ihnen eine in Bernstein eingeschlossene Feder, durch die sie ihn rufen können und schickt sie zurück in die Wirklichkeit.

Als sie wieder da sind, müssen sie feststellen, dass der Krähenmeister im gleißenden Schnee die gefährlichen Irren freigelassen hat und mit ihnen gemeinsam auf sie Jagd macht.

Gelingt es der Gruppe, zu entkommen, können sie sich auf die Suche nach den Opfern machen. Der Kampf gegen den Krähenmeister im gleißenden Schnee ist übrigens dieses Mal wesentlich schwerer, da er hier, am Rande der Wirklichkeit, seine ganze Macht einsetzen kann. Insbesondere ist er in der Lage, seine Gegner mit Wahnsinn zu schlagen. Auch dieses Mal flieht er, sollte er geschlagen werden. Bei seiner Flucht löst er allerdings eine Art magischen Sog aus, der das Gebäude fast vollständig vernichtet.

AUFBAU

Erste Szene: Apokalyptische Visionen

Zweite Szene: Recherchen

Dritte Szene: Die Zwischenwelt

Vierte Szene: Unterredung

Fünfte Szene: Der Wahnsinn

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.

Der Fürst vom Schloss im Blätterwerk: Der Freund – Er ist ein hochgewachsener, athletischer Mann mit langem, goldenen Haar und Luchsohren dargestellt. Er hat etwas Hungriges an sich und wirkt sehr beunruhigend. Menschliche Dinge amüsieren ihn.

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. Er trägt eine Rüstung aus Rabenfedern und ein rasiermesserscharfes Schwert aus schwarzem Horn.

Oreanna Maralleu: Die Wächterin – In der Wirklichkeit ist sie eine verwahrloste alte Frau mit geschorenen grauen Haaren und wilden Augen. Ihr Mund ist zahnlos und sie trägt nur Fetzen. In der Welt des Fürsten vom Schloss im Blätterwerk ist sie würdevoll und erhaben, mit feiner Kleidung und gepflegtem, aufwendig geflochtenem Haar. Nur an ihrem rechten Auge kann man den Wahnsinn erkennen.