

# Finsterland

## DIE INKURSION - 5. TEIL: DER GRAUE NACHBAR

Ein Abenteuer für Finsterland

von Georg Pils

### KURZINHALT

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

Seitdem die Charaktere aus dem Irrenhaus zurück sind, steht ihr Leben auf dem Kopf und sie müssen sich mit ständig neuen Problemen auseinandersetzen. Erstens breitet sich eine Endzeitsekte im Finsterland aus, seit Astronomen sonderbare atmosphärische Phänomene beobachten, die Prophezeiungen aus den Überlegungen im Angesicht des Mondes entsprechen. Obwohl die Kirche versucht, die Gemüter zu beruhigen, schwenken immer mehr Priester und Priesterinnen auf diese Linie um. Zweitens werden die Charaktere von den Erlenkindern und den anderen sterblichen Schergen des Krähenmeisters im gleißenden Schnee gejagt. Drittens häufen sich sonderbare Ereignisse, die wohl die Wiederkunft der Alten Götter ankündigen. Kompass spielen verrückt, Bäume wachsen binnen Stunden aus totem Fleisch hervor, Regen wird beim Fallen wieder nach oben gewirbelt und bildet sonderbare Strömungen in der Luft und alle anderen Arten von Eigenheiten, die dem Spielleiter so einfallen.

Die Gruppe befindet sich auf der Suche nach Erlenvätern, die bereit wären, ihre Leben für diese Welt zu geben. Der Fürst vom Schloss im Blätterwerk schickt sie dabei in ein widerliches Industrieviertel in Leuing. Dort soll sich der Erlenvater, den man den Trauernden im Weidenwald nennt, leben. Die Suche gestaltet sich als schwierig. Das Viertel ist dicht bewohnt, die Straßen sind eng und dreckig und man findet kein Zeichen des Einflusses der Erlenväter. Recherchen ergeben, dass der Gesuchte als Mensch lebt und seine Natur verleugnet. Um ihn dennoch zu finden, gibt es mehrere Möglichkeiten. Zunächst kann man feststellen, dass die ohnehin schon klugen Finsterländer Ratten hier noch gescheitert sind. Kann man mit ihnen kommunizieren, können sie Hinweise geben. Weiters gibt es in dem Viertel einen alten Platz, den man den Weidenwald nennt. Davon ist jetzt nichts mehr über, da dort nur noch Mietskasernen stehen. Durchsucht man den Ort, erfährt man, dass hier früher eine magische Quelle war und in einem der Häuser die Steine der Quelle eingemauert wurden. Dort lebt der Erlenvater. Schließlich gibt es in der Gegend einen bekannten Sonderling, der eigenartiges Spielzeug herstellt und an die Kinder hier verschenkt. Obwohl man es aufgrund seines Aussehens nicht glauben würde, ist dieser der Erlenvater. Gelingt es den Charakteren, ihn zu finden, müssen sie feststellen, dass er sein gesamtes Wesen verleugnet. Seine Freigiebigkeit scheint ein Versuch zu sein, für seinen Kinderraub in seiner Zeit als Monstrum zu sein. Zusätzlich beherrscht er das Ungeziefer der Gegend und lenkt es so, dass die Menschen davon so wenig Schaden wie möglich nehmen. Sprechen ihn die Charaktere auf das bevorstehende Erwachen der Alten Götter an, erklärt er sich bereitwillig dazu, sich zu opfern, möchte aber einmal die Gesamtheit des Menschseins erfahren. Es liegt an den Spielern, sich hier etwas Passendes zu überlegen. Grundsätzlich ist jede authentische Lösung zulässig. Für den Trauernden im Weidenwald ist das die großartigste Erfahrung seines Lebens und er genießt sie gründlich. Insgesamt sollten sich die Spieler drei bis fünf Stationen überlegen, allerdings werden sie dabei von ihren Gegnern bedroht. Daneben sind auch die offiziellen Einrichtungen der Stadt hinter ihnen her, da diese die Ereignisse im Viertel schon seit einiger Zeit skeptisch beobachten.

Schließlich erklärt sich der Trauernde im Weidenwald bereit, sich im entscheidenden Augenblick aufzugeben.

### AUFBAU

**Erste Szene:** Mysteriöse Ereignisse

**Zweite Szene:** Die Suche nach dem Erlenvater

**Dritte Szene:** Der Pakt

**Vierte Szene:** Die Gesamtheit des Menschseins

**Fünfte Szene:** Das Gelöbnis

### PERSONEN

**Der Trauernde im Weidenwald:** Der Bewahrer – Ein wirr dreinblickender, knochiger Mann mit pupillenlosen Augen. Seine Stimme scheint von weither zu kommen.

**Maxim Gavrilowitsch Lobatkin:** Der Bezirksaufseher – Ein kräftiger Leonide, der immer Uniform trägt und stoppelig kurzgeschorene Haare hat. Er ist laut und jähzornig.

**Jodok Martenovski:** Der Erlensohn – Ein drahtiger junger Mann mit sonderbaren Tätowierungen und einem gehetzten Blick. Er führt die Leuinger Erlenkinder an. Seine Kleidung ist spärlich, was ihn noch eigenartiger wirken lässt.