

Finsterland

DIE INKURSION - 6. TEIL: DER EINSAME

Ein Abenteuer für Finsterland

von Georg Pils

KURZINHALT

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

Nachdem die Gruppe den Trauernden im Weidenwald überzeugt hat, muss sie feststellen, dass sich die Lage immer weiter zuspitzt. Mittlerweile hat sich die Politik der Sache angenommen und Sonderkommissionen eingerichtet, Forschungsgruppen einberufen und Milizen an öffentlichen Plätzen stationiert. Man will eine Panik verhindern und herausfinden, was eigentlich los ist. Die außergewöhnlichen Phänomene mehren sich ebenfalls. Menschen, Tiere und Pflanzen erscheinen manchmal seltsam verzerrt, Wanderer berichten von seltsamen Geräuschen in der Wildnis und in der Bausubstanz von Gebäuden zeigen sich seltsame, fraktale Muster. Die Weltuntergangsprophezeiungen häufen sich, man trifft offensichtlich wahnsinnige Seher in den Straßen. Sollten die Charaktere auf die Idee kommen, ihre bisherigen Ergebnisse mit den Behörden zu teilen oder diese gar um Hilfe zu bitten, müssen sie feststellen, dass ihnen zunächst eine Welle der Skepsis entgegenschlägt. Die jeweiligen Beamten gehen grundsätzlich davon aus, dass die ganze Situation zumindest teilweise auf politische Gegner zurückgeht. Auch den Charakteren glauben sie nur bedingt. Sich auf Gulatkin zu berufen, ist schwierig, da dieser mittlerweile gekündigt hat und verschwunden ist. Versuche, ihn zu finden sind aussichtslos. Gelingt es der Gruppe dennoch, die Behörden von ihrer Ernsthaftigkeit zu überzeugen, werden ihnen entsprechende finanzielle Mittel und Personal zur Verfügung gestellt. Sie werden dabei allerdings permanent überwacht. Schließlich sollten sie sich auf die Suche nach dem Erlenvater machen. Laut dem Fürsten vom Schloss im Blätterwerk lebt er als Einsiedler in einem Tal in den Kupferbergen. Unglücklicherweise sammeln sich in dieser Gegend gerade Aufständische, die der Freien Republik Rot-Gold die Treue halten. Sie haben während des Großen Krieges gegen die Häuser Thome und Madjas rebelliert und sehen jetzt im wachsenden Chaos ihre Chance. Dementsprechend ist die Reise beschwerlich und die Gruppe gerät immer wieder in Kontrollen und Gefechte. Schließlich sollte es gelingen, den Unterschlupf des Erlenvaters zu erreichen.

Der Erlenvater hat sich von den sonderbaren Spielchen seiner Verwandten losgesagt, ist aber deswegen kein einfacher Zeitgenosse. Er verlangt zwei Dinge für seine Kooperation. Zunächst muss man ihn im Zweikampf besiegen, um zu beweisen, dass man es mit den Alten Göttern und ihren Schergen aufnehmen könnte. Dabei fordert er jeweils eine Probe der Jagd, des Kampfes, der Kraft, der Zauberkunst und der Flinkheit. Die Charaktere müssen sich überlegen, wer jeweils darin antritt. Danach macht er klar, dass sein Land weiterhin in Frieden gelassen werden muss. Die Charaktere müssen also mit den drei Seiten des schwelenden Konfliktes verhandeln und dieses an sich uninteressante Gebiet für tabu erklären lassen. Ungünstigerweise hat der Krähenmeister im gleißenden Schnee längst den Ort erreicht und es geschafft, einen Teil der Rebellen auf seine Seite zu ziehen. Diese rücken jetzt gegen das Gebiet vor und sollen alle, die sie darin finden, töten. Die Rebellen sind zwar nicht besonders gut ausgerüstet, aber doch in deutlicher Überzahl. Die Charaktere können mithilfe des Einsamen Wanderers unter dem Sternendach versuchen, durch Fallen und Tricks die Oberhand zu gewinnen. Zusätzlich können sie auch andere Truppen in der Gegend dorthin locken. Schaffen sie es, die Angreifer zurückzuschlagen und zu überleben, ist der Erlenvater bereit, sich für diese Welt zu opfern.

AUFBAU

Erste Szene: Omen und Chaos

Zweite Szene: Durch die Kupferberge

Dritte Szene: Prüfungen

Vierte Szene: Angriff der Verblendeten

Fünfte Szene: Opferbereitschaft

PERSONEN

Der Einsame Wanderer unter dem Sternendach: Der Einsiedler – Ein riesiger, drahtig muskulöser Erlenvater mit grauer Haut und goldenen Augen. Sein weißes Haar ist struppig und verfilzt und er hat jegliche Eleganz und Erhabenheit verloren. Man erahnt das Monster, das in jedem Erlenvater steckt.

Marie-Joséphine Budai: Die Rebellenführerin – Eine ältere Frau mit grauen Haaren und wenigen Zähnen. Sie führt die Republikanische Garde, die Guerilla-Truppe der Freien Republik Rot-Gold, an. Sie trägt eine grau-grüne Uniform und wird immer von zwei Leibwächtern begleitet.