

Finsterland

DIE INKURSION - 7. TEIL: DIE RÜCKKEHR DER ALTEN GÖTTER

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

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

Nach großen Schwierigkeiten hat es die Gruppe geschafft, die beiden Erlenväter auf ihre Seite zu bringen. Nun gilt es, den Ritus zu vollziehen und die Wiederkunft der Alten Götter zu verhindern. Mittlerweile sind die Zeichen der Zeit nicht mehr zu verleugnen. Pflanzen wachsen blitzschnell in sonderbar verzerrte Formen, Straßen verwerfen sich und führen ins Nichts, Menschen verschwinden und tauchen verändert wieder auf und die Gesetze der Physik scheinen aufgeweicht. Die Leute verlassen in Panik die großen Städte, doch auch am Land gibt es keine Sicherheit. Bauern erzählen von riesigen, sehr schweren unsichtbaren Monstren, die ihre Häuser zerstören und von sonderbar verformten Tieren, die durch die Lande irren. Das Epizentrum des ganzen Chaos scheint in den Tiefen des Ebnitzer Waldes zu liegen.

Die Gruppe wird sich wohl als nächsten Schritt mit dem Fürsten vom Schloss im Blätterwerk in Verbindung setzen, um die weitere Vorgehensweise zu besprechen. Er bittet sie, die beiden Opfer zu verständigen und sie zum Ebnitzer Wald zu bringen. Auf dem Weg dahin muss sich die Gruppe mit den Schergen des Krähenmeisters im gleißenden Schnee herumschlagen. Diese nutzen die Verwerfungen in der Wirklichkeit, um wirksamer angreifen zu können. Die Charaktere müssen sich dementsprechend auch mit sonderbaren Erscheinungen, wie unsichtbaren Riesen und plötzlich aufblühenden Holzgegenständen auseinandersetzen.

Schließlich erreichen sie den Ort in der Wildnis. Die Sonnenfinsternis rückt näher und die Kaiserliche Armee hat in der Gegend Stellung bezogen. Sie ist an mehreren Stellen in Scharmützel mit sonderbaren Angreifern verwickelt. Wahrscheinlich müssen die Charaktere beide Fraktionen umgehen, um ins Herz des Waldes vorzudringen.

Dort angekommen hat sich aus den Bäumen, der Erde und dem Himmel ein riesiges Konstrukt gebildet, das sich zügig ausbreitet und die Umgebung nach und nach in eine Sammlung von enormen okkulten Zeichen verwandelt. Diese sind die geheimen Namen der Alten Götter. Sind sie vollständig, verwandelt sich das gesamte Universum in diese Wesen, ohne Rücksicht auf die Teile, aus denen es besteht, zu nehmen. An diesem Ort trifft die Gruppe auf den Krähenmeister im gleißenden Schnee, der es sich zum Ziel gesetzt hat, seinen Namen zum Teil der Zeichen zu machen und so Allmacht zu erlangen. Er ist in Begleitung von Gulatkin, der eine mittlerweile ebenfalls verzerrte Truppe von Söldnern dabei hat. Er möchte die Hilfe des Krähenmeisters im gleißenden Schnee, um selbst mystische Macht zu erhalten.

Es folgt der finale Konflikt. Dabei gibt es mehrere mögliche Ergebnisse:

Die Gruppe besiegt den Krähenmeister im gleißenden Schnee und Gulatkin und bereitet das Opfer vor. In diesem Fall kann der Spielleiter ein dramatisches Ritual präsentieren, am besten sollten noch einige Proben bestanden werden und die Welt ist gerettet. Die Sonnenfinsternis geht vorüber und die chaotischen Phänomene gehen wieder zurück.

Die Gruppe siegt zwar, aber einer der verbündeten Erlenväter stirbt. In diesem Fall müssen sie den Krähenmeister im gleißenden Schnee lebendig fassen und ihn dazu bringen, dem Opfer zuzustimmen. Für ewigen Ruhm und Anerkennung für alle Zeiten ist er vielleicht dazu bereit.

Die Gruppe siegt, aber zwei oder mehr der alliierten Erlenväter sterben oder die Gruppe unterliegt. In diesen Fällen endet die Welt und alles wird Teil der Alten Götter.

Es besteht also kein Druck.

Als Variante kann man den Fürsten vom Schloss im Blätterwerk nach dem Tod des Krähenmeisters im gleißenden Schnee die Seiten wechseln lassen. Es war in Wirklichkeit sein Plan, gemeinsam mit seinen zwei Verbündeten selbst zum Alten Gott aufzusteigen.

Aufbau

Erste Szene: Reise durch das Chaos

Zweite Szene: Gefechte im Wald

Dritte Szene: Der Krähenmeister

Vierte Szene: Opferriten

Fünfte Szene: Die Rückkehr der Sonne