

# Finsterland

## DIE BÜCHERNÄRRIN

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

Eine Forschungsgruppe der Alexandria benötigt für die Entzifferung gewisser uralter Inschriften in einer archäologischen Fundstelle das Buch Mythokrypticon der tarasischen Schriftstellerin Dunya Nur-Sabach. Leider existiert im gesamten Finsterland nur ein einziges Exemplar dieses Werks. Das Buch befindet sich im Privatbesitz von Nephrose von Ellenberg, genannt „Die Büchernärrin“. Nachdem mehrere Versuche, sie zu kontaktieren, gescheitert sind, wird die Gruppe gebeten, sich darum zu kümmern. Die Universität gibt ihr ein anderes Unikat mit, die „Gedanken des Cosmophagen“, ein ausgesprochen sonderbares Werk, das unter keinen Umständen ohne die entsprechenden Sicherheitsvorkehrungen geöffnet werden sollte. Dieses können die Charaktere der Sammlerin im Austausch anbieten, da sie es schon öfters leihen wollte. Noch lieber wäre der Universität natürlich, wenn das Buch quasi ohne Gegenleistung ausgeborgt werden könnte, doch macht man sich dabei keine Hoffnungen.

Bei der Ankunft in Stolzenberg, dem Sitz der Familie Ellenberg, warnen die Einheimischen vor Besuchen in der Villa. Nephrose von Ellenberg hat ihre Dienerschaft entlassen, weil sie ihnen unterstellte, Bücher zu stehlen. Seither lebt sie alleine in dem riesigen Bauwerk. Gesehen hat man sie schon länger nicht, einige der Bewohner gehen überhaupt davon aus, dass sie gestorben ist, aber das Gebäude vor ihrem Tod noch verflucht hat, weswegen alle, die dort hingingen, nicht mehr zurückgekehrt sind.

Da sich die Gruppe wahrscheinlich nicht aufhalten lässt, betritt sie bald das auf einem Hügel gelegene Anwesen. Es scheint verlassen, ist aber mit Büchern gefüllt. In den meisten Räumen gibt es nur schmale Gänge zwischen Stapeln von Werken. Die Luft ist muffig und abgestanden. In diesem Chaos das richtige Buch zu finden, erscheint aussichtslos.

Nach einigem Suchen stößt die Gruppe auf Nephrose von Ellenberg. Sie ist ausgetrocknet und hungrig, denn sie wurde von einem Bücherstapel verschüttet. Befreien sie die Charaktere, erzählt sie, was passiert ist. Offenbar sind vor einigen Tagen Räuber in das Haus eingedrungen und haben den Stapel auf sie gestürzt. Dann sind sie in den Keller des Gebäudes gegangen, um Bücher zu stehlen. Die Eigentümerin ist bereit, das gewünschte Buch zur Verfügung zu stellen, wenn die Gruppe die Räuber aufhält. Sie gibt ihr auch eine Wegbeschreibung zur Stelle, wo sie die Banditen vermutet. Sie selbst kann die Gruppe nicht begleiten, sie muss sich zuerst erholen. Sollten die Spieler und Spielerinnen die „Gedanken des Cosmophagen“ erwähnen, lässt sich die Büchernärrin nichts anmerken, bereitet aber innerlich schon einen Plan vor, wie sie an dieses Werk kommen kann.

Auf dem Weg nach unten muss sich die Gruppe mehreren Herausforderungen stellen. Das Gebäude ist nicht nur vollgeräumt, es ist auch sehr weitläufig.

- Herunterbrechende Regale
- Angriff des Riesenbücherskorpions
- Labyrinthische Wege
- Geheime Durchgänge
- Wildgewordene magische Bücher
- Einstürzende Böden und Decken
- Überschwemmte Gänge
- Animierte Statuen als Wächter

Schließlich stößt die Gruppe auf die Einbrecher, die allerdings selbst in Schwierigkeiten stecken. Offenbar hat sich in der Bibliothek ein Wesen eingenistet, das sich selbst aus Themen und Elementen bekannter Literatur zusammengesetzt hat. Es jagt die entsetzten Räuber und droht, sämtliche Bücher in sich aufzunehmen und dadurch zu vernichten. Gelingt es der Gruppe, die Kreatur zu bändigen oder zu besiegen und die Banditen zu stellen, kann sie diese oben bei Nephrose von Ellenberg abliefern. Grundsätzlich ist sie dankbar, sollte sie aber Wind von den „Gedanken des Cosmophagen“ bekommen haben, wird sie von plötzlicher Gier nach dem Buch erfasst und versucht, es zu bekommen, notfalls mit Gewalt. Mit Verhandlungsgeschick und Kampfkunst müsste es der Gruppe gelingen, die Situation zu meistern.

### AUFBAU

**Erste Szene:** Das Unikat

**Zweite Szene:** In Stolzenberg

**Dritte Szene:** In die Tiefen der Bibliothek

**Vierte Szene:** Die Räuber

**Fünfte Szene:** Abschließende Verhandlungen

## PERSONEN

**Nephrose von Ellenberg:** Die Sammlerin – Eine hagere, ausgemergelte Frau mit grauem Dutt und Reformkleidung. Sie ist bleich, auf ihrer Nase sitzt eine dicke Brille. Sie spricht leise, mit einem sonderbaren Zischen.

**Herbert Nussler:** Der Forscher – Ein junger und dynamischer Archäologe. Er hat einen hochgezwirbelten Schnurrbart und trägt meistens Reitkleidung. Seine Stimme ist ein bisschen zu laut und er ist SEHR enthusiastisch.

**Christoph Hardik:** Der Räuberhauptmann – Ein müde wirkender Mann mit breiten Wangenknochen und kurzen Haaren. Er ist unrasiert und trägt zwei verblasste Brandmale auf den Wangen, die von einer früheren Verurteilung stammen.

**Das Bücherwesen:** Die Kreatur – Ein Monstrum, das verschiedenste Formen annimmt. Beispielsweise erscheint es kurz als der Schnitter aus „Die Nacht am Feld“ oder als das menschenverschlingende Automobil aus „Viertakt“. Manchmal nimmt es auch Anleihen aus älteren Werken, zum Beispiel als der mörderische Blaue Ritter aus „Herzogin Kürnheid“ oder als die mit drei Löwenhäuptern ausgestattete Bestie Urghon aus der Legende der Klingensöhne. Dem Spielleiter steht es frei, weitere abstruse Werke zu erfinden.

## DIE STADT

Stolzenberg ist eine kleinere Stadt im Bracher Land. Sie liegt am recht unbedeutenden Kurner See und ist mit der Eisenbahn gut von der Hauptstadt zu erreichen. Die Häuser der Stadt haben wunderschön geschnitzte Holzfassaden und buntgeschindelte Dächer. Die Stolzenberger sind für ihre Süßspeisen bekannt, weswegen viele von ihnen in der Hauptstadt als Konditoren arbeiten. Die Familie Ellenberg spielte dort eine wichtige Rolle, da sie die meisten Grundstücke der Gegend besaß. Mittlerweile wurden diese verkauft, um die Sammlung der jetzigen Erbin zu finanzieren.