

Finsterland

DER SCHATTENFLUCH

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Die Gruppe wird von der Kirche beauftragt, antike heilige Texte aus einem verlassenen Tempel in einem abgelegenen Wüstendorf in der Blander Öde zu holen. Der Weg dorthin ist an sich schon schwierig und die Gruppe muss mit Banditen, Sandstürmen, wilden Tieren und Wetterextremen zu Recht kommen. Als sie dann endlich die Gegend erreicht, muss sie feststellen, dass der Ort verflucht ist. Überall liegt schwarzer, mörderischer Schatten. Wer zu lange in dieser fast körperlich greifbaren Dunkelheit bleibt stirbt. Binnen weniger Stunden löst sich das Fleisch von den Knochen und die tote Person wird von unheimlichen Mächten als in Schatten gehülltes Skelett wiederbelebt.

Die Charaktere stoßen auf eine Karawanserei, die ein wenig Schutz bietet. Sie treffen dort auf ein paar tarasische Händler, einige Einheimische und eine Priesterin. Die gesamte Gruppe wurde vor einigen Tagen von den heranwachsenden Schatten überrascht und ist jetzt hier eingeschlossen. Von der Priesterin erfahren die Charaktere, dass ein Fluch über der Gegend liegt und dass dieser nur aufgehoben werden kann, wenn das Tempellicht wieder entzündet wird. Der Fluch ist uralte und dürfte noch von den Tarasiern ausgesprochen worden sein. Genaues weiß man allerdings nicht. Die Einheimischen erzählen, dass vor einiger Zeit ein Magier oder Okkultist mit seinen Begleitern hier aufgetaucht ist. Er hat sich sehr für den Fluch interessiert und dann irgendetwas im Tempel aufgeführt. Seither hat sich die Situation ständig verschlechtert. Die Tarasier geben der Gruppe spezielle Kerzen, wenn sie sich bereit erklärt, etwas zu unternehmen. Diese Kerzen vertreiben die Schatten mit ihrem Licht, allerdings halten sie die Lebenden Toten nicht auf. Dazu kommt noch, dass die Tarasier nur acht Stück dabei haben und man sehr sparsam damit umgehen soll. Schließlich sind die Einheimischen noch bereit, eine Karte der Gegend anzufertigen und den Charakteren Lampenöl mitzugeben. Unglücklicherweise haben die Lebenden Toten die Landschaft mittlerweile ziemlich verändert. Der Okkultist setzt sie ein, um weitere Leichname freizulegen und um im Tempel tiefer zu graben und zur Quelle des Fluchs vorzudringen. Als Schattenmagier will er diese Macht für sich.

Die Gruppe muss auf ihrem Weg zum Tempel sehr vorsichtig sein. Nicht nur ist die reißende Finsternis sehr gefährlich, es lauern auch einige schreckliche Kreaturen. Dazu kommen noch die Gefolgsleute des Schattenmagiers, die spezielle Anzüge tragen, um sich vor den Gefahren der Umgebung zu schützen. Das Durchqueren des verfallenen und von Monstrositäten durchwanderten Dorfes ist höchst gefährlich.

Schließlich erreicht die Gruppe den Tempel und kann dort den Magier stellen. Es kommt zum Kampf, in dem dieser alle Mittel aufbietet. Dazu gehören nicht nur Zaubersprüche, sondern auch von ihm beschworene Schattenbestien. Als großes Finale für den Kampf kann man den Zauberer dann mit der gesamten Schattenmasse verschmelzen lassen. Damit wird er eigentlich unbesiegbar, es sei denn, man entzündet die Lampe rechtzeitig. Damit ist der Schatten wieder gebannt, die Lebenden Toten zerfallen und der Magier kann der Justiz übergeben werden. Die Gruppe kann den heiligen Text mitnehmen und die Bewohner können die Ortschaft wieder besiedeln.

AUFBAU

Erste Szene: Die Anreise

Zweite Szene: In der Karawanserei

Dritte Szene: In den Schatten

Vierte Szene: Das Licht der Lampe

Fünfte Szene: Die Befreiung

PERSONEN

Metropolit Hammers: Der Auftraggeber – Ein humorloser Mann mit kurzem grauen Bart und traditioneller Priesterrobe. Ihm ist die Angelegenheit sehr wichtig und er ist gerne großzügig, wenn er bekommt, was er will.

Argamon Dunek: Der Schattenmagier – Ein hochgewachsener, athletischer Mann mit pechschwarzen Haaren. Er sieht die Magie als einen weiteren Schritt zur Selbstvervollkommnung. Innerlich hat er nur ein sehr schlechtes Selbstbewusstsein, kaschiert das allerdings mit großen Gesten. Seine Arbeit wird von einigen Unternehmen des Bracher Landes finanziert, denen er eingeredet hat, dass sie davon Vorteile haben werden.

Iris Hummel: Die Aufseherin – Diese ernste, sachliche Dame wurde Dunek zur Seite gestellt, um die Interessen der Investoren zu wahren. Dunek hat ihr die Grundlagen der Schattenmagie vermittelt und sie schmiedet jetzt eigene Pläne, um diese Macht für sich zu nutzen.

Judith Aniesco: Die Priesterin – Sie entstammt einer langen Linie von stämmigen Bauern, die hier nahe bei den Wasserstellen Landwirtschaft betreiben. Sie hat rote, wuschlige Haare und überraschend große Hände. Hätte sie nicht ihr religiöses Symbol, würde man nicht glauben, dass sie Priesterin ist.

Hamid Berizan: Der Anführer der Tarasier – Ein kleiner Mann mit O-Beinen. Er hat lange, blonde Haare und trägt ein traditionelles Reitergewand. Berizan ist Händler. Die Ortschaft ist für seine Geschäfte wichtig, also wird er tun, was er kann, um sie zu retten.

Mila Jovicic: Die Chefin der Karawanserei – Frau Jovicic ist eigentlich immer gut aufgelegt. Selbst die Katastrophe des Schattenfluchs verdirbt ihr die Laune nicht. Trotzdem würde sie es bevorzugen, wenn das Leben in der Ortschaft wieder in normalen Bahnen laufen würde. Warum die Schatten nicht in die Karawanserei vordringen, weiß sie nicht, aber sie geht davon aus, dass es damit zu tun hat, dass hier einmal Kaiserin Alexandra I. übernachtet haben soll. Sie verehrt die ehemalige Herrscherin hingebungsvoll.

Verschiedene Bauern, Dörfler und tarasische Händler, sowie Schergen des Schattenmagiers.

DIE ORTSCHAFT

Daroham ist ein kleines Dorf in der Blander Öde. Es liegt versteckt in den Schluchten und Senken eines felsigen Hügels. Einige Häuser sind in das Gestein gegraben, andere sind einfache Steinhäuser, die allerdings mit den typischen Reliefs verziert sind. Der Hügel bildet eine natürliche Befestigung. Am höchsten Punkt befinden sich der Tempel und der Totenturm, ein Gebäude, in dem die Verstorbenen normalerweise bestattet werden. Die anderen Häuser winden sich entlang der in Serpentina verlaufenden Straße den Hügel hinunter. Es gibt allerdings Schleichwege mit denen man schneller von einem Ort zum nächsten kommt. Es gibt mehrere kleinere Gärten, in denen Nutzpflanzen, aber auch Blumen wachsen. Die ganze Ortschaft wird durch ein Wassergefälle aus mehreren Brunnen und Quellen versorgt. Das Plätschern des Wassers liegt immer in der Luft. Die Karawanserei liegt ganz am Fuss des Hügels.