

Finsterland

DER HUND VON BASKENDORF

Ein Abenteuer für Finsterland

von Johannes Lieb und der Schweizer Rollenspielgruppe

KURZINHALT

Die Charaktere erfahren aus einem Zeitungsartikel eines Journalisten, dass ein unheimlicher, riesiger Wolf mit rot-glühenden Augen in Baskendorf, einem kleinen Ort circa 100 Kilometer von Alexandragrad entfernt in den dortigen Wäldern sein Unwesen treibt. Der Wolf setzt die Dorfbevölkerung in Angst und Schrecken und es gibt bereits erste Familien, die aus Angst vor dem Untier weggezogen sind. Im Zeitungsartikel beruft sich der Journalist auf Zeugen, welche er vor Ort interviewt hat. Der Wolf hat gemäß Zeugenaussagen bereits einen Wildhüter grausam getötet haben. Drei Polizisten aus der Stadt wurden entsandt, der Sache auf den Grund zu gehen. Zwei der Polizisten gelten aber bereits als vermisst, was der Journalist der Bestie im Moor zuschreibt. Der Bürgermeister ist sehr beunruhigt und hofft auf weitere Unterstützung, wofür er gerne eine Belohnung zahlen wird. Das sollte die Helden in den Ort locken.

Vor Ort zeigt sich das Bild einer misstrauischen ländlichen Bevölkerung, welche die Helden zu den Ereignissen befragen können. Die nachfolgenden Informationen, können von den Dorfbewohnern abgefragt werden. Es können jederzeit weitere Dorfbewohner dafür ausgedacht werden. Die Aussagen sind teilweise Gerüchte und nicht alles entspricht der Wahrheit, diese Information ist nicht für die Charaktere bestimmt – nachfolgend sind wahre Aussagen mit einem (w) und nicht wahre Aussagen mit einem (nw) gekennzeichnet:

- das Monster wurde vor vier Monaten erstmals gesichtet; (w)
- das Moor leuchtet gelegentlich grün-blau in der Nacht (austretendes Gas); (w)
- im Moor gibt es eine verlassene Ruine nordöstlich vom Dorf (w), dorthin traut sich niemand, da hat mal eine Hexe gelebt (nw – es handelte sich um eine Kräuterkundige)
- der Wildhüter war oft nachts im Wald und Moor (w) und auch bei der Ruine (w), vielleicht ist er in die Fußstapfen der Hexe getreten (nw – er hat einfach auch nachts Kontrollgänge gemacht und gearbeitet als Revierhüter)
- vor einem Jahr gab es ein Feuer in einem See, das fünf Tage und fünf Nächte gebrannt hat (austretendes Öl in einen Moortümpel) (w), das war der Geist der alten Hexe (nw);
- die Bestie knurrt bei jedem Schritt, hat rote Augen und ist mehr als 2 Meter groß (w)
- die entstellte Leiche des Wildhüters wurde nördlich des Dorfes gefunden (w)
- die erste Familie ist schon weggezogen (w) andere wollen hier auch noch weg (w)
- die Polizisten sind nördlich des Dorfes zwei Tage nach ihrer Ankunft verschwunden (w)
- der Polizist, der verschont wurde, wird heute noch in die Stadt zurückreisen (w), er wurde von der Bestie verschont, weil er, wie die Hexe, rote Haare hat (nw) [er war nicht mit bei der Untersuchung im Wald, sondern blieb im Gasthaus zurück]
- vielleicht handelt es sich bei der Bestie auch um einen Werwolf (nw), es gibt alte Sagen von solchen Wesen (w)
- die Bestie kommt immer nur ab der Dämmerung heraus (w), sie traut sich immer näher an die Häuser heran (w), sie riecht wie die Hölle nach Schwefel und Gift (w) [Abgase]

Mit etwas kriminalistischem Geschick reimen sich die Helden zusammen, dass der übernatürlich große Wolf im Norden des Dorfes im Hochmoor immer wieder gesehen wurde. Mit einem Dorfbewohner als Führer kann das Moor in der Dämmerung erkundet werden und die Helden begegnen der Bestie das erste Mal, kurz nachdem sie ins Moor gegangen sind auf halben Weg zwischen Dorf und Ruine im Norden von Baskendorf. Es kommt zu einem kurzen Kampf mit dem Untier, welches aber fliehen wird, sobald die Helden in Schrecken versetzt wurden, einige Verletzungen bekommen haben und es auch selbst getroffen wurde. Es handelt sich bei dem Wolf um eine mechanische Kreatur, welche auf eine unbekannte Art gesteuert wird, deren Ursprung weder Magier noch Mechaniker verstehen. Die Helden sollten nach dem Kampf ein Zahnrad und etwas Öl finden, die die Kreatur verloren hat. Mit den ersten Eindrücken und Spuren der Kreatur sollen die Helden wieder zurück in Dorf gehen, darauf wird auch ihr Fremdenführer drängen, der nicht mehr in der Nacht im Moor herumstreifen will. Im Dorf nun, können die Helden gezielt weitere Nachforschungen anstellen und finden folgende Informationen heraus:

- vor sechs Monaten waren schon einmal andere „Städter“ vor Ort (w)
- diese Städter sind in das Moor gegangen und haben dort im Moor „mit komischen Geräten Löcher gemacht“ (w) (Geologische Bohrungen)
- die kamen mit zwei LKWs (w), waren also sehr reiche Leute (nw), die im Dienst des Fürsten Echon von Felsenfeld standen (nw)

- die Städter hatten im Moor eine Hexenküche nahe bei der alten Ruine aufgebaut (nw) [in Wahrheit ein Labor zur Untersuchung der Bohrungsergebnisse]
- als die Städter wieder weg waren, fing der Ärger zwei Wochen später an (w), wahrscheinlich haben die den Geist der alten Hexe im Wald geweckt (nw)

Mit diesen Informationen können sich die Charaktere nun zusammenreimen, dass vor einem halben Jahr eine Gruppe aus Arbeitern und Wissenschaftlern der Firma Echon AG aus Felsenfeld, einer Stadt im Bracher Land, im Hochmoor unterwegs war und dort Bohrproben genommen haben, um nach Façonablum zu suchen. Nachdem die LKWs wieder weg waren, dauerte es nicht sehr lange und der ganze Spuk fing an. Façonablum ist eine Chemikalie, die bei der Herstellung von Gummi für Reifen und Dichtungen verwendet wird und organische Stoffe weich, geschmeidig und wasserdicht macht. Das Material ist selten, gefährlich und schwer zu bergen.

Mit diesem neuen Wissen werden sich die Helden am Tag nochmals mit ihrem Führer, der nun mehr Bezahlung als Gefahrenzulage verlangt, in das Moor aufmachen können. Sie kommen nun bis zur Ruine an und sehen dort, dass ein großes Zelt in der Ruine steht. Vor dem Zelt stehen zwei Wachmänner sowie diverse Bohrgeräte und Fässer. Wenn die Helden das Zelt betreten, werden sie weitere Wachen in Anzahl Charaktere sowie einen Wissenschaftler mit weißem Kittel sehen. Dieser setzt sich eine Art Krone auf, sobald er die Helden sieht und kann damit den bösen mechanischen Wolf kontrollieren und steuern, solange die Verbindung zu ihm besteht. Er ruft den Helden entgegen: „Niemand wird uns dank dem Geschenk meiner eisernen Meister aufhalten!“ – gemeint sind damit die Eisenmeister, welche den Wolf gebaut und an Echon mit einem Gegengeschäft ausgehändigt haben. Der Kampf wird heftig und fordert vollen Einsatz der Helden. Durch die auch im Zelt herumstehenden Fässer werden sie nicht nur im Kampf behindert, sondern es läuft auch Façonablum aus. Wenn die Charaktere den Wissenschaftler besiegen, schaltet sich auch der Wolf aus. Dabei entladen sich irgendwelche Spulen in seinem Inneren, die das Material verspritzen und alles Organische in der Gegend zerfließen lassen. Nun müssen die Helden schnell fliehen und die Beine in die Hände nehmen, bevor sie schmelzen.

Damit endet das Abenteuer im Plot, die Charaktere erhalten ihre Belohnung und können sich daranmachen, in einem neuen Abenteuer den „eisernen Meistern“, von denen der Wissenschaftler sprach, auf die Schliche zu kommen oder die Firma Echon zur Rede zu stellen und dabei Intrigen in Felsenfeld aufdecken.

AUFBAU

Erste Szene: Der Auftrag aus der Zeitung

Zweite Szene: Befragungen in Baskendorf

Dritte Szene: Das Untier im Moor

Vierte Szene: Noch mehr Fragen und Antworten

Fünfte Szene: Finale im Moor

PERSONEN

Karl-Friedrich Uhlengut: Bürgermeister von Baskendorf, 56 Jahre alt, ein ruhiger, freundlicher Mann, trägt einen etwas aus der Mode gekommenen Anzug und ist gegenüber den Helden hilfsbereit und bietet ihnen Unterkunft bei sich im Bürgermeisterhaus an.

Carla Müller: Magd im Dienst des Bürgermeisters, 45 Jahre alt, stämmig und eine gute Köchin, die sich um das Wohl der Gäste des Bürgermeisters kümmert und diverse Gerüchte des Dorfes kennt.

Municipalit Eugen Leuenberger: Priester des kleinen Ortes, 33 Jahre alt, der für das Seelenheil der Leute betet, das Untier für ein höllisches Wesen hält und sonst etwas hochnäsig gegenüber den Helden auftritt.

Dr. med. Urs Zacharias: der typische Landarzt, 61 Jahre alt, der die Leiche des Wildhüters obduziert hat und seither seinen Flachmann noch fester in der Hand hält.

Magda Müller-Bremer: 42 Jahre alt, Witwe von Beat Bremer, dem toten Wildhüter, die in tiefer Trauer ist und baldigst Baskendorf verlassen will.

Paul Mass: Fremdenführer und Landwirt, 28 Jahre alt, der den Charakteren gerne gegen eine Bezahlung einen Weg in das Moor zeigen wird, in dem das Untier sein Unwesen treibt.

ZEITUNGSARTIKEL

Ein gar schauderlich-widernatürliches Ereignis hat sich in Baskendorf in der Provinz Achterhof zugetragen. Dorfbewohner berichten unter Grauen und Entsetzen von einem Ungeheuer in den Wäldern, das jüngst und unlängst einen Wildhüter zerfetzt hat, mit Zähnen so groß wie Hände. Voller Blutdurst leuchten die Augen des Unwesens rot. Drei Polizisten aus unserer schönen Hauptstadt Alexanderstadt sind vor einer Woche aufgebrochen, um den Ereignissen auf den Grund zu gehen, davon jedoch sind zwei spurlos verschwunden. Die Polizei tappt im Dunkeln, während die Bedrohung und Angst vor Ort spürbar sind und Misstrauen Spuren hinterlässt. Viele Kerzen brennen in der kleinen Kirche und die Dörfler reden davon, fortgehen zu wollen. Es bleibt die Frage voller Hoffnung, die eine junge Dorfbewohnerin am Ende des Interviews gestellt hat „Gibt es denn keine tapferen und mutigen Helden mehr im Finsterland, die Ihre Hilfe anbieten?“. Der Bürgermeister hat eine Belohnung für jeden versprochen, der dabei helfen wird, das Untier zu töten.