

Finsterland

DER BAUM

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Jedes Jahr konkurrieren die Fürstentümer darum, dem Kaiser zur Wintersonnwende einen majestätischen Baum zu schenken, den dieser vor dem Palast aufstellen lassen kann. Dieses Jahr hat das Haus Thome mit einer besonders guten Idee gepunktet: Ein riesiger Baum, der dank einer speziellen Maschine vollständig und lebendig ausgegraben werden konnte und jetzt prachtvoll dasteht und eine wahre Zierde des Platzes ist. Unglücklicherweise hat man ein Detail übersehen: Es handelt sich dabei um ein riesiges, uraltes Baummonster, das prompt aus seinem Schlummer erwacht und über die Stadt herfällt.

Die Charaktere werden gebeten, einzugreifen, als sich herausstellt, dass dem Monster nicht beizukommen ist. Artillerie verpufft, Bomben werden zurückgeworfen oder prallen harmlos ab. Offensichtlich wird das Baummonster von uralter Magie geschützt.

Um den Baum zu besiegen, muss man recherchieren, allerdings ist man unter Zeitdruck, da die Kreatur weiter ihre Spur der Verwüstung durch die Stadt zieht. In den Archiven findet man bald heraus, was geschehen ist: Das Monster trägt den Namen Mymeith und trägt einen Durchgang zur Welt der Erlenväter in seinem Herzen. Nur, wenn man dorthin gelangt, kann man ihn aufhalten. Weitere Untersuchungen können die Gruppe zu einem der bekannten Übergänge bei der Hauptstadt führen, zum Beispiel am Echsberg. Es ist auch möglich, durch gewisse Rituale einen Übergang zu öffnen, allerdings sind damit auch gewisse Gefahren verbunden. Ein einmal geöffnetes Tor kann immer wieder aufgehen.

Das Problem in der anderen Welt ist, dass sie im völligen Chaos ist. Offenbar haben auch die Erlenväter nicht damit gerechnet, dass Mymeith zum Leben erwachen würde und so sind sie ratlos, was zu tun sei. Sie bieten allerdings an, der Gruppe den Weg ins Innere des Baumes zu weisen. Der Zugang ist allerdings gut geschützt: Wilde Tiere, riesige, intelligente Eichhörner und mindere Baumgeister unternehmen alles, um die Gruppe aufzuhalten. Man muss von Ast zu Ast klettern, mit Gestrüpp und Schlingpflanzen zurechtkommen und Insektenplagen ertragen. Dazu kommen noch Schamanenkulte, die sich dem Baum angeschlossen haben und ihn um jeden Preis verteidigen.

Schließlich sollte die Gruppe das Herz des Baumes erreichen. Da stehen sie vor einer Herausforderung: Sie können den Baum zwar zerstören, aber damit würden sie eine wunderbare Schöpfung der Natur vernichten und sich den Zorn der Erlenväter zuziehen.

Sinnvoller ist es, den Baum zu beruhigen oder zu betäuben. Das setzt allerdings voraus, dass man mit ihm in Kontakt tritt und die Situation entschärft. Die Psychologie eines uralten Baumes ist zugegebenermaßen nur schwer zu verstehen. Seine Zerstörungswut ist eigentlich kaum erklärbar. Tatsächlich bedeutet es für das Baummonster eigentlich nichts. Es ist einfach auf der Suche nach fruchtbarer Erde, Wasser und seiner ursprünglichen Umgebung. Das ist allerdings symbolisch verschleiert.

Gelingt es der Gruppe, die Kreatur zu bändigen oder zu besiegen, ist der Tag gerettet.

AUFBAU

Erste Szene: Ein Grund zu Feiern

Zweite Szene: Das Erwachen

Dritte Szene: Gefechte

Vierte Szene: Eine andere Welt

Fünfte Szene: Der Geist des Monsters

PERSONEN

Mymeith: Der Baum – Eine riesige Tanne. Sie stemmt sich auf ihren Wurzeln hoch und marschiert langsam, aber unerbittlich voran. Sie schleudert riesige Tannenzapfen von sich, aus denen kleine Baummonster schlüpfen, versprüht Harz und sendet allerhand Viehzeug auf Angreifer. Tief im Stamm befindet sich der ursprüngliche Samen, eine glühende, bernsteinfarbene Sphäre.

Der dornengesäumte Wächter mit Augen wie Kohlen: Der Erlenvater – Ein schlanker Jüngling mit dunkler Haut und roten Augen ohne Pupillen. Aus seiner Haut wachsen die namensgebenden Dornen. Er trägt einen Lendenschurz und Bänder aus Leder. Er spielt ständig mit einem angenagten Knochen irgendeines Tieres (oder eines Menschen) herum.

Jochen Isidorow: Der Lieferant – Ein stämmiger, rotbackiger Glatzkopf, der eigentlich sehr stolz auf den schönen Baum war und jetzt entsetzt ist.