

# Finsterland

## DER VORPOSTEN

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

Die Charaktere erwachen an einem bizarren Ort. Es ist kalt, sie befinden sich in einer Kristallhöhle, die an einigen Stellen offen ist und den Blick auf tosende Wasserfälle freigibt, in denen schreiende Kreaturen und zerborstene Dinge in die Tiefe stürzen. Der Himmel ist von Polarlichtern durchzogen und geisterhafte Gestalten gleiten durch die Luft. An einigen Stellen schweben Steine, Kristalle und sonderbare Bäume in der Luft und die Gegend ist von absurden, aus mehreren Dingen zusammengesetzten Wesen bevölkert. Die Charaktere sind in der Höllischen Sphäre angelangt.

Durch den Sog des plötzlichen Eintritts sind sie weit vom Portal gestrandet und müssen sich jetzt den Weg zurück bahnen. Auf dem Weg müssen sie mehrere Probleme bewältigen. Zunächst ist dieser Ort fremd und unwirklich. Distanzen sind nicht einfach abzuschätzen und die Reisebedingungen sind ungewöhnlich. Es ist kalt und schwer, Essen und Trinken zu finden. Dazu kommt noch die Bedrohung wandernder Dämonen, die sich über ein paar Menschen als Opfer freuen. Wenn die Charaktere nicht vorsichtig sind, sind sie bald die Spielzeuge eines mächtigen Dämonenfürsten. Mit ein bisschen Glück und viel Geschick entgehen sie den schlimmsten Gefahren und treffen vielleicht sogar Alliierte. Wie unten beschrieben, gibt es einige menschliche Nomaden in dieser unwirklichen Eishölle.

Je nachdem, wie es den Spielern und Spielerinnen gefällt, kann man hier als Spielleiter zusätzliche Elemente einbauen: Eine Siedlung von Pionieren in der Hölle, Dämonenkarawanen, Zonen, in denen die Naturgesetze außer Kraft sind und Machtkämpfe zwischen verschiedenen Höllenbewohnern. Wenn man möchte, können die Charaktere hier auch Allianzen schmieden und sich Unterstützer in der Höllischen Sphäre suchen.

Schließlich sollten sie den Vorposten samt Portal erreichen. Dieser ist befestigt und wird von Söldnern der Firma bewacht. Die Charaktere müssen sich überlegen, wie sie dort eindringen. Gelingt es ihnen, können sie durch das Portal in die Wirklichkeit zurückkehren und es auf Wunsch auch hinter sich schließen und dabei den Portaldämonen töten.

Dadurch verliert das Unternehmen seine Geschäftsgrundlage. Bis jetzt haben sie die Beliebigkeit der Naturgesetze in der Hölle genutzt, um unmögliche Waren herzustellen. Diese wurden einfach in die Wirklichkeit gewünscht. Mit diesen Dingen war allerdings schon vorher ein Problem verbunden: im Laufe der Zeit werden sie instabil und bilden selbst Portale in die Hölle, durch die Dämonen eindringen können. Dieser Fakt war der Perlsruher GmbH allerdings nicht bekannt.

Jetzt gilt es, das Schlimmste zu verhindern: Einerseits sollten die Gegenstände zurück in die Höllische Sphäre gebracht werden oder zumindest von bewohnten Orten weggebracht werden. Andererseits sollten auch die Verantwortlichen bestraft werden. Schließlich ist es nicht im Interesse von Innenministerium und Amtsmagie, wenn dämonische Artefakte in Umlauf gebracht werden und zu laut über deren Gefahren gesprochen wird. Es liegt an den Charakteren, hier eine Lösung zu finden.

### ABLAUF

**Erste Szene:** Willkommen in der Hölle

**Zweite Szene:** Der Weg zurück

**Dritte Szene:** Der Vorposten

**Vierte Szene:** Zurück in die Wirklichkeit

**Fünfte Szene:** Die ganze Wahrheit

### PERSONEN

**Marcellino Sapiani:** Der Fernhändler – Sapiani bereist mit einigen ebenso wahnsinnigen Gestalten die Hölle und kauft und verkauft dort Waren aller Art. Er ist im Laufe der Jahre ziemlich geisteskrank geworden und spricht viel mit sich selbst um sicher zu gehen, dass seine Wahrnehmung stimmt. Er hat graue Haare und einen ungepflegten Vollbart.

**Raimund Sagenhofer:** Der Künstler – Ein großer, kräftiger Kämpfer, der während seines Kunststudiums in die Hölle gesaugt wurde und dort zum Kriegsherrn aufstieg. Er will nicht mehr zurück und ist mittlerweile einer der wichtigeren Spieler in diesem Teil der Höllischen Sphäre. Er trägt sein schwarzes Haar lang und reitet eine sonderbare dämonische Bestie.

**Antonia Varescu:** Die Abenteurerin – Eine eigentlich recht unauffällige Frau mittleren Alters, die als Söldnerin und Glücksritterin durch die Höllische Sphäre zieht. Sie trägt eine Glatze und ist für Finsterländer Verhältnisse SEHR unkonventionell. Sie hat einen kleinen Dämon als Haustier und Bewacher.