

Finsterland

DER JAGENDE SCHATTEN

Ein Abenteuer für Finsterland

von Georg Pils

KURZINHALT

Von einem Tag auf den anderen fühlt sich einer der Charaktere (am besten einer mit einem eher zweifelhaften Lebenswandel) verfolgt. Ständig glaubt er, dass da jemand ist, der ihn beobachtet. Bleibt er eine Zeitlang ruhig, beginnt er müde und schwach zu werden. Ein Besuch beim Arzt liefert kein Ergebnis. Man diagnostiziert Anspannung, Stress und Überforderung und empfiehlt Ruhe und Erholung. Dennoch verstärken sich die Symptome. Man kann diese Geschichte auch neben anderen Geschichten mitlaufen lassen. Das Gefühl der Bedrohung wird immer stärker. Schaltet man magisch ausgebildete Heiler ein, liefern diese einen ersten Hinweis: Offenbar hat sich ein mörderischer Quasidämon an die Fersen des Charakters geheftet und droht, ihn langsam, aber sicher zu vernichten. Diese Kreatur, der Jagende Schatten, tötet sein Opfer, indem es immer mehr seiner Kraft in die Hölische Sphäre zieht und sich dort selbst mästet. Tragischerweise gibt es keine Therapie: da es ein Quasidämon ist, ist er gegen antimagische Materialien im Wesentlichen immun, sie verlangsamen den Prozess höchstens. Solch ein Befall passiert allerdings nur ausgesprochen selten von alleine: Meistens hat ein Feind diese Kreatur geschickt. Es gilt also, den Gegner ausfindig zu machen, bevor der Jagende Schatten sein Opfer vernichtet hat. Hier kann der Spielleiter entweder vergangene Feinde als Anstifter nehmen, oder einen neuen Kontrahenten auftreten lassen, der dem Charakter Böses will. Das Motiv kann recht vielfältig sein: Eifersucht, Rachedurst oder Gier sind gute Gründe. Um des Feindes habhaft zu werden, empfiehlt es sich, die entsprechenden Spuren zu suchen: Einen Jagenden Schatten zu rufen, benötigt einige exotische magische Utensilien, die man nicht ohne weiteres bekommt. Zusätzlich braucht man auch einige Bücher, in denen die entsprechenden Zauberformeln zu finden sind. Schließlich muss dem Schatten das Ziel klar vorgegeben werden. Dazu braucht man eine persönliche Sache des Opfers. Alles in allem sollte es möglich sein, den Täter ausfindig zu machen. Dieser ist jedoch wohlweislich rechtzeitig aus der Stadt geflohen und auf Kreuzfahrt im Süden unterwegs, um sich schwerer auffindbar zu machen. Die Charaktere können versuchen, das Schiff einzuholen und ihn zu stellen. Es ist nur passend, wenn der Jagende Schatten im Endkampf herausbricht und zum Schrecken aller angreift.

AUFBAU

Erste Szene: Unwohlsein

Zweite Szene: Die Diagnose

Dritte Szene: Recherchen

Vierte Szene: Die Jagd

Fünfte Szene: Duell auf hoher See

PERSONEN

Ehregard Lilienstein: Die Täterin – Eine Tochter eines Feindes des Charakters. Sie schwört grausame Rache und schickt ihm den Jagenden Schatten an den Hals. Dafür hat sie ihr Herz geopfert, das sie durch eine Machina ersetzen ließ. Sie ist eine junge, schlanke Frau mit braunen, elegant frisierten Haaren und modischer Kleidung.

Gilat Olmetzer: Der Mystiker – Der Mann, der die Beschwörung des Jagenden Schattens ermöglichte. Er ist uralte und grau, mit eingefallenen Wangen und stumpfem Blick. Er trägt meistens alte, zerschlissene Magierroben, die er eigentlich seit seiner Entehrung nicht mehr tragen dürfte.

Der Jagende Schatten: Die Monstrosität – Normalerweise unsichtbar, kann sich der Jagende Schatten kurzfristig manifestieren. Er ähnelt einem riesigen, durchsichtigen Blutegel, der über mehrere Mäuler verfügt. Das Wesen ergreift von Gegnern Besitz, in dem es mit seinem Maul zubeißt und dann dieses abwirft. Solange eine Verbindung existiert, kann er es bis zu einem gewissen Grad lenken.

Kapitän Severina Maschetti: Die Kommandantin des Schiffs – Eine ältere, rundliche Frau mit sonnenverbranntem Gesicht und reichlichen Tätowierungen. Diese sind allerdings unter der Uniform nicht sichtbar. Ihre Stimme ist laut und daran gewöhnt, Kommandos zu erteilen. Sie duldet keinen Spuk an Bord.

DAS SCHIFF

Die Naarwal ist ein prachtvolles Schiff für Unterhaltungsfahrten. Es ist dampfgetrieben, schnell und bietet unzähligen Passagieren und Besatzungsmitgliedern Platz. An Bord gibt es nicht nur ein Schwimmbad, sondern auch einen Flugzeugstartplatz mit Wasserflugzeug und ein Kino.