

Finsterland

DER WEG ZUR SPRACHE

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Der nächste Schritt der Charaktere ist wahrscheinlich, den sonderbaren Mann zurück ins zivilisierte Leben zu führen und vielleicht herauszufinden, was ihm passiert ist. Dazu sind mehrere Schritte notwendig: Einerseits sind einige Gegenstände des täglichen Gebrauchs und eine Unterkunft zu organisieren. Dabei müssen die Charaktere feststellen, dass der Mann keine Vorstellungen von Höflichkeit, Privatsphäre oder Sittsamkeit hat. Weiters kann er nur durch Grunzen und Gestikulieren kommunizieren, was Sie als Spielleiter unbedingt ausspielen sollten. Schließlich gibt es ein gewisses Interesse der Öffentlichkeit an dem mysteriösen Menschen und natürlich ist der falsche Amtsarzt immer noch auf seiner Spur.

Was wird also geschehen?

Zunächst ist ein Sprachlehrer aufzutreiben, dann sind die Versuche der Presse, den mysteriösen Gast auszuspionieren abzuwehren. Der falsche Amtsarzt bereitet währenddessen einen Überfall vor. Bevor der Angriff stattfindet, schickt er einen Boten, der den Charakteren Geld (in Form von Reichtumshintergrund) im Austausch für den Mann bietet. Gehen sie darauf ein, wird der Entflohenen mitgenommen und verschwindet auf immer wiedersehen. Wenn nicht, folgt der Angriff. Der Unbekannte ist dabei nicht zimperlich und setzt auf schwere Geschütze. Mit Glück und guter Taktik können die Charaktere hoffentlich entkommen.

Von dort aus bieten sich zwei Möglichkeiten: Die Charaktere können sich auf die Suche nach ihrem Angreifer machen oder den Fluchtweg des Entflohenen rekonstruieren und so sein Gefängnis finden.

Der Unbekannte verfügt über ein gut getarntes Versteck und mehrere Identitäten, die er blitzschnell wechselt. Dazu hat er ein ganzes Netzwerk an Kontakten und Gehilfen. Die Charaktere können dieses Netzwerk bis zu ihm aufrollen, müssen dabei aber Leute einschüchtern, beschatten und gegebenenfalls bekämpfen.

Den Weg des Entflohenen rekonstruieren ist recht schwierig, da er sich nur schemenhaft erinnert und sich nicht gut ausdrücken kann. Trotzdem kann man seinen Fluchttort zu einem verfallenen befestigten Haus im Wald verfolgen.

Bei all diesen Dingen stellt sich heraus, dass der Unbekannte sie im Auftrag einer ominösen „Nehara“ jagt und dass das befestigte Haus jetzt sein Angriffsziel ist. Es kommt dort zum Showdown. Doch wer ist Nehara und was verbirgt sich unter dem Haus?

Nächste Woche folgt der letzte Teil!

ABLAUF

Erste Szene: Schritte ins Leben

Zweite Szene: Ein teuflisches Angebot

Dritte Szene: Mittel und Wege

Vierte Szene: Gegenmaßnahmen

Fünfte Szene: Offenbarung

CHARAKTERE

Der Gebrandmarkte: Ein kleiner, gedrungener Mann mit wenigen, kurzen schwarzen Haaren, blasser Haut und milchigen Augen. Auf seiner Stirn ist ein Symbol eingebrannt. Er trägt meistens einen Pyjama und einen bequemen Morgenmantel. Sein Körper ist mittlerweile erholt, aber er spricht immer noch wirres Zeug. Seinen Namen weiß er immer noch nicht. Vielleicht geben ihm die Spieler einen?

Der Unbekannte: Sportlich, hochgewachsen, gepflegte braune Haare und eleganter Schnurrbart. Gute, teure Kleidung, allerdings recht allgemein gehalten und nicht zu einem besonderen Schneider zurück verfolgbar.

Dr. Simon Languille: Elegant, sympathisch und sehr von sich eingenommen. Hat wunderschöne rote Locken und die wunderbare Fähigkeit, durch den Dialekt und Akzent den Herkunftsort und den Beruf des Sprechers, der Sprecherin zu erkennen. Ist vom Gebrandmarkten fasziniert.

DAS NETZWERK

Es umfasst die mathematische Fakultät an der Alexandria, einen Verleih für Automobile, eine Gruppe von Gasthöfen und einfachen Hotels im gesamten Finsterland, einen Verlag für offizielle Drucksachen und einige wirklich gute Ärzte und Anwälte. Dazu kommen noch reichlich Kontakte zur Unterwelt.