

Finsterland

DURCH DEN FINSTERWALD

Ein Abenteuer für Finsterland
von Gregor Eisenwort

KURZINHALT

Die Spieler werden von einem Diener des Kurfürsten Leonid kontaktiert, der sie für eine Mission höchster Priorität und Geheimstufe anheuern will. Die Nichte des Fürsten war auf dem Flug von Leuing nach Tarimgrad, wo sie zu einem Ball eingeladen war, als ihr Luftschiff aus ungeklärten Gründen abgestürzt ist. Die Absturzstelle befindet sich mitten im Finsterwald, einem der größeren unerschlossenen Waldstücke im Leonidenreich. Die Spieler sollen nun die Nichte des Kurfürsten bergen und sicher wieder zurück nach Leuing bringen.

Der Finsterwald selbst birgt zahllose Gefahren: Wilde Tiere, giftige Pflanzen und womöglich sogar Begnungen mit Trollen. An der Absturzstelle finden die Spieler das Wrack des Luftschiffes und den Großteil der Besatzung tot auf. Die Kurfürstliche Nichte selbst ist jedoch nicht da. Eine genauere Untersuchung der Leichen zeigt auf, dass sie nicht beim Absturz ums Leben gekommen sind, sondern danach umgebracht wurden. Die Durchsichtung der Absturzstelle liefert Spuren eines Kampfes und Fußspuren, die tiefer in den Wald führen. Außerdem findet sich Evidenz, dass der Absturz durch Sabotage zustande gekommen ist. Zwei Agenten aus Manturo hatten sich als Mechaniker getarnt an Bord geschlichen und versucht, die Maschine zu kapern. Ihr Ziel war, die Nichte des Kurfürsten zu entführen, um die Leoniden zu erpressen. Durch einen dabei verursachten technischen Defekt kam es zum Absturz. Wenn die Spieler den Fußspuren folgen, holen sie eine Gruppe Machinatoren ein, die zusammen mit der kurfürstlichen Nichte auf einer Wiese in einem Blumenkreis sitzen und wie in Trance scheinen. Betreten die Spieler den Blumenkreis, finden sie sich plötzlich im Schloss eines Erlenherrn wieder, der die Machinatoren und die Kurfürstennichte gefangen hält. Die Machinatoren selbst waren von einer Tarimgrader Extremistengruppe, die die Nichte des Kurfürsten mit einer gefälschten Einladung nach Tarimgrad locken und entführen wollte, um die Leoniden und Veloms zu erpressen. Die Spieler müssen nun dem Erlenherrenschloss entfliehen, dabei die Nichte des Kurfürsten befreien, entscheiden, was sie mit den Machinatoren anstellen und schließlich auch noch die diplomatischen Wogen zwischen Leuing, Manturo und Tarimgrad glätten.

ABLAUF

Erste Szene: Der Diener des Kurfürsten

Zweite Szene: Gefahren des Finsterwaldes

Dritte Szene: Die Absturzstelle

Vierte Szene: Im Schloss der Erlenherren

Fünfte Szene: Diplomatische Schadensbegrenzung

CHARAKTERE

Frantisek Sefcik: Der Diener von Kurfürst Leonid. Ein diskreter, korrekt gekleideter, unauffälliger Herr von etwa 50 Jahren. Spricht mit deutlichem Leuinger Akzent.

Ludmilla Yevgeniya Leonid: Die Nichte des Kurfürsten. Sie ist vierzehn Jahre alt, blond, schlank und furchtbar trotzig. Droht regelmäßig damit, die Luft anzuhalten, wenn sie ihren Willen nicht bekommt.

Yevgeny Nabussow: Der Anführer der Machinatoren. Er spricht seltsam abgehackt und ist fasziniert davon, den Kurfürsten Velom zu stürzen und Demokratie in Tarimgrad einzuführen.

Edler Herr Arim: Der Erlenherr, dessen Schloss im Blumenkreis liegt. Eine hochgewachsene Gestalt, die für menschliche Belange wenig Verständnis hat und alle Eindringlinge in sein Reich gefangen nimmt.

DER WALD

Der Finsterwald ist ein sehr urtümlicher Forst, in den sich nicht einmal Wilderer trauen. Das ist insofern schade, als dass er über einige besonders schöne natürliche Wege verfügt, auf denen man sich im Schatten riesiger Bäume bewegen kann und man die frische und wohlduftende Waldluft genießen kann. In diesem Areal gibt es auch einzelne Wiesen und Lichtungen, die, wenn der Ort nicht so gefährlich wäre, zu einem Picknick locken würden.