

Finsterland

DAS EISIGE GRAB

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Eine Forschergruppe macht sich auf den Weg in ein abgelegenes Bergtal im Gebiet des Kurfürsten Madjas. Ein dort zuständiger Beamter hat sich an sie gewandt, weil seit einiger Zeit mehrere Leute aus dem Ort an einer mysteriösen Krankheit leiden. Mittlerweile sind schon einzelne von ihnen gestorben und die Bewohner des Dorfes erzählen, dass sie die Toten wandeln gesehen hätten. Die Charaktere werden entweder als Experten, als Helfer oder als Wächter eingeladen. Nach einigen Untersuchungen und Nachforschungen stellt sich heraus, dass das Problem im Wasser liegt. Dabei wird das ansonsten einwandfreie Quellwasser durch die Tiefen eines Gletschers geführt. Irgendwo entlang des Wasserlaufes muss es eine Verunreinigung geben.

Es bietet sich eine Expedition entlang des Gebirgsbaches an. Nach einem gefährvollen Aufstieg erreichen sie schließlich den Gletscher und stellen fest, dass man in dessen Fundament hineinklettern kann. Nach weiteren gefährlichen Erlebnissen in der sonderbaren und fantastischen Höhle unter dem Gletscher finden sie die Ursache des Problems: Offenbar wurde im Krieg eine Festung in den Fels hineingegraben, in der irgendwelche Experimente gemacht wurden. Deren Überreste verseuchen das Wasser des Baches.

Beim Erforschen der Festung stoßen sie auf Leichen, die auf mysteriöse Art und Weise belebt wurden. Die Versuche erzeugten offenbar die Lebenden Toten, erschufen aber auch eine intelligente Quecksilbermasse (einen Merkurier), die die Toten lenkt und ihren Einfluss über das Wasser nach und nach auf das Dorf ausweiten will. Der Kampf gegen die Kreatur wird dadurch erschwert, dass ein Sturm aufzieht, der das Verlassen der Festung unmöglich macht. Die Quecksilberbestie kann sich mit allen möglichen Geräten kombinieren und sich zu einer massiven Monstrosität ausbauen, die dann mit den dort verfügbaren militärischen Waffen angreift. Diese stehen auch den Charakteren zur Verfügung. Es kommt zum mörderischen Finale auf dem Gletscher.

ABLAUF

Erste Szene: Im Bergdorf

Zweite Szene: Der Aufstieg

Dritte Szene: Die Erforschung des Gletschers

Vierte Szene: Die Festung

Fünfte Szene: Das Experiment

CHARAKTERE

Zsolt Puskás: Der Dorfbeamte – Rauer Kerl mit ergrauten Haaren und blauen Augen, ländlich gekleidet, herbe Ausdrucksweise.

Júlia Bozsik: Die Forschungsgruppenleiterin – Freundliche Dame mit braunen Haaren und Augen, Jägerkleidung und helles Lachen. Geologin

Ferenc Mészáros: Der Arzt der Gruppe – Ernster Gentleman mit halblangen schwarzen Haaren und braunen Augen. Er ist ebenfalls für eine Landpartie gekleidet.

Simon Balogh: Der Dorfvorsteher – Ein wohlgenährter Glatzkopf, dessen grüne Augen mit Klugheit und Skepsis funkeln. Er weiß vielleicht mehr über die Ereignisse im Gebirge.

Oberst Clemens Szabó: Der mittlerweile verstorbene Kommandant der Festung und Leiter der Experimente – Er ist das Modell des Merkuriers. Hakennase, kurze schwarze Haare, blaue Augen.

Gefahren beim Aufstieg

Felssturz, Gewitter, Hagel, Sturmböen, Verirren in der Wildnis, Steilwände, Felsspalten, Lawinen, Trollüberfall.