

Finsterland

DIE TYRANNEI DER VÄTER

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Der dritte Schlüssel soll sich im Ebnitzer Wald befinden. Da diese Ortsangabe recht vage ist, empfiehlt es sich, zunächst in eine Ortschaft im Wald zu reisen. Die Charaktere erreichen Varanice nach einer längeren Zugfahrt. Die Einheimischen sind zunächst sehr ablehnend und wollen nichts von irgendwelchen Schlüsseln wissen. Erst wenn man ihr Vertrauen gewonnen hat, erzählen sie, dass vor vielen Jahren ein Mann mit einem besonderen Schlüssel in die Stadt gekommen ist. Er war auf der Suche nach einem Ort um diesen zu verstecken. Er hat sich dann ein Haus im Wald gebaut und ist dorthin gezogen. Nach einiger Zeit ist er dann spurlos verschwunden.

Wenn die Charaktere die Ruinen des Hauses untersuchen wollen, werden sie von dem Verfolger gestellt. Der Kampf führt sie in den Wald, wo sie auf einen sonderbaren, mit Runen verzierten Stein stoßen. Mittlerweile ist es Nacht, der Vollmond ist am Himmel und die Runen beginnen zu glühen. Man hört geisterhafte Trommeln. Wie aus dem Nichts öffnet sich ein Tor vor ihnen, durch das einige Reiter erscheinen. Augenblicklich endet der Kampf. Der Anführer der Reiter fragt die Gruppe, was sie such. Wird klar, dass sie den Schlüssel oder seinen Besitzer will, lächelt der Reiter und sagt ihr, dass er den Mann noch zur Hand hat. Paul Ribař wird hergebracht. Er trägt den Schlüssel bei sich. Der Reiter erklärt, dass die Spielercharaktere den Mann und den Schlüssel behalten dürfen, wenn sie bis Sonnenaufgang durchhalten. Sie erhalten auch noch einen kleinen Vorsprung, dann bricht die Wilde Jagd los. Arbeiten sie mit dem Verfolger zusammen, können sie die Erlenväter wahrscheinlich besiegen oder zumindest beschäftigen. Als sie entkommen, wird der Verfolger von den Erlenvätern geschnappt. Können die Charaktere ihn retten, ist er bereit, ihnen zu erzählen, was es mit den Schlüsseln auf sich hat. Er sucht sie im Auftrag eines Mannes, der mit ihm und seinen Verbündeten nur per Telegraph kommuniziert. Er sagt ihnen aber, welche Nachricht ihn aus seiner Reserve lockt: „Seht Ihr den Schlüssel.“ Die Antwort ist „Bald öffnet sich das Tor.“ Er beschließt dann, zu fliehen und sich alleine durchzuschlagen.

Sobald die Gruppe die Wirklichkeit wieder erreicht hat, erhalten sie den Schlüssel, dann zerfällt Ribař' Körper zu Staub und Knochen. Auch sein Haus bricht zusammen.

Nächste Woche folgt der nächste Teil!

ABLAUF

Erste Szene: Der Waldrand

Zweite Szene: Geschlossene Türen

Dritte Szene: Der Klang der Trommeln

Vierte Szene: In der anderen Welt

Fünfte Szene: Der Schlüssel

PERSONEN

Paul Ribař: Der Schlüsselträger – Ein magerer, zerzauster Mann mit eingefallenen Wangen und toten Augen. Er wirkt verzweifelt, seine Stimme ist brüchig. Er ist so schwach, dass er getragen werden muss.

Der Verfolger: Der Wilde Mann – Ein haariger Hüne mit langen braunen Haaren und großem Bart. Er führt eine riesige Keule und eine Schrotflinte. Er brüllt und schreit mehr, als dass er spricht.

Der Meister von Eichenlaub und Blutginster: Der Herr der Erlenväter – Ein riesiger, sehniger Krieger mit meerblauen Augen und wilden weißen Haaren. Seine Haut ist ebenholzscharz. Sein Lachen ist melodios und grausam.

Sein Gefolge: Riesige Hunde, blutrünstig geifernde Pferde, Falken und Adler.

DIE ORTSCHAFT

Varanice ist eine recht kleine Stadt im Ebnitzer Wald. Der Großteil der Bevölkerung lebt von der Holzarbeit. Hier wird das Bauholz für das gesamte Finsterland geschlägert. Die Stadt ist für ihre Fachwerkbauten und ihren prunkvoll gestalteten Tempel aus Schlangenhholz berühmt. In Varanice kann man auch traditionelle Schnitzereien und Kuckucksuhren bestaunen. Die Bevölkerung der Stadt ist freundlich, aber distanziert.