

Finsterland

DER VERSCHOLLENE TEMPEL DAS VERLIES

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Das ist der fünfte Teil einer Kampagne für Finsterland. Es geht um die Ursprünge des Kaiserreichs und den Untergang der Eisenmeister.

Der letzte Hinweis führt zum Schloss Gildenberg, jenem berüchtigten Gefängnis der Amtsmagie, in dem Renegatenmagier und mystische Verbrecher gefangen gehalten werden. Die Festung liegt auf einem Berg mit ausgesprochen großen Zerteniumvorkommen, was das Zaubern dort sehr schwer bis unmöglich macht. Zertenium ist sehr dicht und robust, es ist kaum wahrscheinlich, dass sich unter dem Berg ein Tempel befindet. Die dazu zu findenden Dokumente weisen eher darauf hin, dass die Tempelanlage in die Festung eingegliedert wurde. Um genau zu sein, in die Verliese. Klarerweise weigert sich die Amtsmagie, irgendwelche Gestalten bei ihren Hochsicherheitshäftlingen herumstöbern zu lassen. Selbst für Amtsmagier, die an sich für die Organisation arbeiten, ist ein Besuch schwer zu rechtfertigen und mit viel Papierkrieg verbunden. Immerhin sind die hier eingesperrten Verbrecher ausgesprochen gefährlich.

Wie also dort eindringen?

Prinzipiell liegt es an den Spielern, eine Methode zu finden.

Sie können versuchen, in das sehr gut beschützte Gebäude einzubrechen. Es wird von bewaffneten Truppen bewacht. Diese werden zusätzlich von Automaten verstärkt. Zauber funktionieren nur sehr schlecht. Sicherheitshalber sind die Zellenblöcke so gebaut, dass die entsprechenden magischen Fähigkeiten kompensiert werden. (Zum Beispiel hat der Luftmagiertrakt ein Netz über seinem Innenhof, um ein spontanes Wegfliegen zu verhindern.) Sollten die Charaktere größere Ablenkungen verursachen, kann es sein, dass es zu einem Ausbruch kommt. In diesem Fall ist die Situation sehr schnell noch verfahrenere.

Eine andere Möglichkeit wäre, im Gefängnis anzuheuern. Die Gruppe bekommt dann verschiedene Aufgaben zugeteilt, die zwar am Anfang einfach und ungefährlich erscheinen mögen, aber spätestens, wenn die Häftlinge vorkommen, wird die Sache spannend.

Es gibt auch die Möglichkeit, sich einsperren zu lassen und die Sache dann von innen nach außen zu lösen, allerdings ist das nur eine bedingt gute Idee. Die Sicherheitsvorkehrungen sind strikt und die anderen Häftlinge sind furchtbare Gestalten.

Der Tempel selbst wurde in das Gebäude integriert, und zwar schon zum Zeitpunkt der Errichtung des ursprünglichen Schlosses. Dadurch ist der Schlüssel im Hochsicherheitstrakt versteckt. Dort unten befinden sich nur sehr wenige Häftlinge, die meisten von ihnen Totenbeschwörer oder Dämonenmagier. Der schrecklichste Häftling ist allerdings die einzige Magierin, die es geschafft hat, ein Wesen der Ordnenden Sphäre zu beschwören und zu binden. Will man den Schlüssel, muss man mit ihr eine Lösung finden. Sie ist durch die Bindung des Wesens unsterblich und unveränderlich geworden, möglicherweise auch allwissend und allmächtig. Wie sie da unten festgehalten wird, ist unklar. Es kann sein, dass es das Zertenium ist. Hier kann sich der Spielleiter aussuchen, was wirklich Sache ist: Einerseits kann das Material tatsächlich ausreichen, andererseits ist es auch möglich, dass sie einfach absichtlich dort unten ist und gute Gründe dafür hat. Beispielsweise hat sie begriffen, dass sowohl die Menschheit als auch die Eisenmeister und alle anderen höheren Wesen im Vergleich zu den Insekten irrelevant sind und beschlossen, sich auf sie zu konzentrieren. Oder sie kontrolliert Menschen mit der Kraft ihrer Gedanken und nutzt das Schloss als Festung. Es kann natürlich auch sein, dass sie verrückt ist. Auch andere, eigene Lösungen sind möglich.

Sobald die Gruppe allerdings das Schloss wieder verlassen will, gibt es ein Problem. Scheinbar dürften die Anwesenheit und die Handlungen der Gruppe das Gefüge im Gefängnis gestört haben, denn plötzlich liegt eine Spannung in der Luft und es kommt zu einem Aufstand. Der Schlüssel dürfte ein Verstärker für das umliegende Zertenium sein. Sobald er bewegt wird, verändert sich das Gleichgewicht und die magische Dämpfung geht zurück.

Wenn alles überstanden ist, muss ein Ersatz her, sonst ist an Sicherheit nicht mehr zu denken.

AUFBAU

Erste Szene: Papierkrieg

Zweite Szene: Das Schloss

Dritte Szene: Gespräche mit Göttern

Vierte Szene: Der Aufstand

Fünfte Szene: Wieder einrenken

PERSONEN

Melanie Dourcet: Die Eigentümerin – Diese gerissene Geschäftsfrau aus dem Feuertal hat das Grundstück als Teil der Konkursmasse übernommen und in Reserve gehalten. Jetzt will sie Geld sehen. Sie ist blond und sommersprossig, was sie versucht, zu tarnen.

Hermine von Eilesberg: Die Historikerin – Frau von Eilesberg ist Absolventin der Naiada, hat sich dann aber auf Archäologie verlegt. Sie hat lange, braune Haare, die sie in prachtvollen Zöpfen trägt und eine Brille. Sie ist recht erfahren, aber keine Sportlerin. Ihre Arbeitserfahrung ist eher auf die reguläre Archäologie beschränkt.

Henri-Antoine Pilier: Der Okkultist – Ein schwarzhaariger, gutaussehender Mann mit Schnurrbart, der eine sonore und wohlklingende Stimme hat. Pilier spricht gestelzt und trägt meistens altertümlich wirkende Kleidung, die ihm mehr Renommee verschaffen soll. Er ist in ständiger Begleitung treuer Anhänger und vor allem Anhängerinnen.

Major Colette Libber: Die Offizierin – Eine raubeinige Soldatin, die viel Zeit braucht, um aufzutauen. Sie hat kurze rote Haare und tritt allgemein wenig feminin auf. Ihre Aufgabe ist ihr zu wichtig, um sich mit Frivolitäten aufzuhalten. Major Libber trägt praktische Kleidung und ist immer bewaffnet.

Magistra Kybele Thronfeld-Eisenwall: Die Direktorin – Sie ist eine erfahrene Amtsmagierin, die auch ohne ihre mystischen Fähigkeiten beträchtliche Kräfte aufweist. Magistra Thronfeld-Eisenwall ist groß, stämmig und eher wenig ansprechend. Sie ist diszipliniert und achtet auf gute Arbeitsbedingungen für ihr Personal und angemessene Haftbedingungen für ihre „Schützlinge“.

Anne Bauer: Die Erhabene – Frau Bauer gelang es ohne große Kenntnisse, ein Wesen unaussprechlichen Namens aus der Ordnenenden Sphäre in sich zu binden. Sie ist somit ausgesprochen mächtig und es scheint nicht möglich zu sein, die Bindung zu lösen. Frau Bauer ist mittelgroß, blond und ein wenig plump. Sie hat ein einfaches, bäuerlich wirkendes Gesicht und eine laute, kehlige Stimme.

Sébastien Lacarne: Ein Häftling – Lacarne ist Okkultist. Er hat sich auf Beherrschungsmagie spezialisiert und hat als Trickbetrüger angefangen. Im Laufe der Zeit erweiterte er das Spektrum seiner Untaten auf die Politik. Er ist gutaussehend und stattlich. Sein graues Haar ist zwar schon etwas schütter, aber immer noch vortrefflich gepflegt.

Fridolin Heinemann: Ein Häftling – Heinemann ist ein widerlicher Lüstling und Libertärer. Er hat eine radikale Magieschule gegründet, in der er jedem, auch kleinen Kindern, Magie beibrachte, ohne irgendeine Form der Sicherheit vorzusehen. Daneben zog er eine Art Sekte auf. Schlussendlich rief er zum Sturz des Kaiserreiches auf.

Enisa Hodcic: Ein Häftling – Eine Luftmagierin, die auf der Suche nach radikaler Freiheit dazu überging, zu morden und zu verwüsten. Sie ist klein, unscheinbar und gefährlich. Trotz ihres fortgeschrittenen Alters hat sie sich ihren klaren Geist erhalten. Es geht das Gerücht, dass sie während des Großen Krieges aus dem Gefängnis entführt wurde und von einer Seite als lebende Waffe genutzt wurde.

Umberto Azarelli: Ein Häftling – Ein Erdmagier und begnadeter Einbrecher. Azarelli ist wild, brutal und ungepflegt. Sein Haar ist lang und strähnig, andere Häftlinge haben aus gutem Grund Angst vor ihm.

DAS SCHLOSS

Schloss Gildenberg ist eine historische Festung, die im Bracher Land auf einem außergewöhnlich großen Zerteniumlager liegt. Aus diesem Grund wurde dort in der Blütezeit ein Gefängnis für Renegatenmagier und andere magische Verbrecher eingerichtet. Heute ist die schon ein wenig baufällige Burg die offizielle Haftanstalt der Amtsmagie. Hier werden die gefährlichsten und sonderbarsten Zauberverbrecher verwahrt und bewacht.

Das Schloss liegt auf einem steilen Berg und kann nur über eine endlose Reihe von Serpentinafen und einen Aufzug erreicht werden. Sämtliche Höfe sind von Gittern bedeckt und die Zellen sind so angeordnet, dass ein größerer Ausbruch eigentlich unmöglich ist. Gleichzeitig wird darauf geachtet, dass die Verbrecher und Verbrecherinnen gründlich beschäftigt sind. Arbeiten im Garten und in der Küche werden gerne vergeben, es gibt auch eine Bibliothek, die tatsächlich einige hochinteressante, aber unverfängliche magische Werke besitzt. Das gesamte Bauwerk ist sehr weitläufig und einige Teile werden seit langem nicht mehr benutzt. Sie wurden sicherheitshalber abgetrennt und zugemauert.

Das Gefängnis hat selten mehr als ein Dutzend Gefangene, verfügt aber dennoch über eine erstaunlich große und gut ausgebildete Wachmannschaft. Bis jetzt gab es keine Ausbrüche aus der Haftanstalt.