

Finsterland

DER VERSCHOLLENE TEMPEL DIE VERDAMMNIS Ein Abenteuer für Finsterland von Georg Pils

KURZINHALT

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

Die Charaktere finden sich in einem Gefängnis der Eisenmeister wieder. Die Anlage befindet sich in ihrer Hauptstadt, Wofara. Die Gruppe ist nunmehr in den Fängen der Priesteringenieure. Diese stellen sich als höflich, aber bestimmt heraus. Es ist ihnen zwar offensichtlich nicht ganz klar, wie Menschen denken und empfinden, aber sie geben sich große Mühe, sinnvoll zu handeln. Ihre Sprache ist abgehackt und grammatikalisch primitiv, aber gut verständlich (zum Beispiel kann man bei Zeitwörtern den Infinitiv verwenden). Diese Gruppe der Priesteringenieure hat sich mit den anderen wichtigen Akteuren der Eisenmeistergesellschaft zusammengeschlossen: Die Zeitähler, die den Ablauf der Stunden und Tage unter der Erde dokumentieren, und die Weisen, die die Herrscher der Eisenmeister beraten, obwohl sie selbst längst nur noch als in Metall eingeschlossene Maschinenwesen existieren können.

Sie haben Delegationen geschickt, um mit den Menschen, die dem Geheimnis nachjagen, zu verhandeln. Ihr Ziel ist, dass die Sache mit dem verschollenen Tempel vergessen wird. Sie sind sich dessen bewusst, dass derzeit viel Aufmerksamkeit herrscht, deswegen können sie die Gruppe und ihre Verbündeten nicht einfach verschwinden lassen. Sie bleiben also zurückhaltend und wollen die Charaktere überzeugen, nicht von dieser Sache zu sprechen und das Thema fallen zu lassen.

Der Grund für diese Strategie ist recht klar: Junge Eisenmeistergruppen drängen derzeit nach vorne und wollen die Gelegenheit der Schwäche der Menschen nutzen, um endlich zuzuschlagen. Die bisherigen, diskreten Versuche sind gescheitert, nun soll Gewalt helfen. Die Alten sind sich nicht sicher, ob das gut ausgehen kann und versuchen daher, die Jungen zurückzuhalten.

Wird der letzte Tempel freigelegt und damit offenbart, dass die damaligen Eisenmeister ihre eigenen Leute verraten haben, um den Fortbestand ihrer Kultur zu sichern, wird das zu einem Aufstand führen, der sowohl die Menschen- als auch die Eisenmeisterwelt in Mitleidenschaft ziehen wird. Zusätzlich befürchten die Weisen, dass die Vorfahren gewisse gefährliche Sicherheitsmaßnahmen vorgesehen haben, die besser nicht gestört werden sollen.

Als Plan B haben die Priesteringenieure begonnen, maschinelle Duplikate der Gruppe und ihrer Verbündeten anzufertigen. Durch die Beobachtung der Gefangenen werden diese mit Informationen gefüttert.

Wie also mit der Sache umgehen?

Zunächst wird versucht, zu verhandeln. Die Eisenmeister sind großzügig, sie bieten Reichtum und sogar Unterstützung durch ihre Agenten an der Oberfläche an. Als Austausch wollen sie allerdings auch eine Garantie: Wer zustimmt, über die Tempel von jetzt an zu schweigen, erhält einen Teil eines Myriadons eingepflanzt. Verstößt man gegen die Abmachung, wird der Myriadon seinen Träger diskret töten.

Wahrscheinlich lehnen die Charaktere das ab.

Um Daten für die Duplikate zu sammeln, stellen die Eisenmeister die Charaktere immer wieder vor Herausforderungen. Dabei kann man entweder sportliche Herausforderungen, kleine Rätseln oder sogar echte psychologische Minitests durchführen, die die Spieler dann in der Rolle ihrer Charaktere beantworten müssen. Das alles findet unter dem Vorwand der Aktivierung der Gefangenen oder der Kontrolle zur Vermeidung von Intrigen anderer Eisenmeistergruppen statt.

Diese Gruppen spielen auch eine Rolle. Agenten der anderen Eisenmeisterorganisationen, allen voran der sieben Könige, versuchen, die Machenschaften aufzudecken. Sie sind auch bereit, den Charakteren zu helfen, da sie sich davon Vorteile erwarten und herausfinden wollen, was im Busch ist.

Die Charaktere können sich dann daran machen, ihren Ausbruch zu planen. Um das zu bewerkstelligen, müssen sie die recht aufwendigen Sicherheitssysteme der Eisenmeister, komplett mit Fallen, Wachrobotern und Suchtrupps überwinden. Interessanterweise gibt es im Gefängnis auch einzelne menschliche Häftlinge, die hier unten als Sklaven gehalten werden und sich gegen ihre Herren aufgelehnt haben. Ein gemeinsamer Ausbruch ist möglich, allerdings muss man aufpassen, dass einen die Sklaven nicht verraten, um sich ein einfacheres Leben zu ermöglichen.

Einmal dem Gefängnis entronnen, gilt es, aus der Stadt selbst zu entkommen. Das stellt sich als noch schwieriger dar. Wofara ist riesig und verwirrend aufgebaut, auf mehreren übereinanderliegenden Ebenen.

Am Ende der Flucht werden die Charaktere außerdem ziemlich sicher mit ihren Duplikaten konfrontiert, die versuchen werden, sie aufzuhalten.

Zusätzlich können die Truppen von Major Libber eingreifen, die zumindest grundsätzlich von den Eisenmeistern wissen.

Schließlich können sich die Charaktere auch für ein Leben bei den Eisenmeistern entscheiden. Diese sind über so einen Vorschlag erfreut und bieten ein angenehmes Leben an. Man muss dafür allerdings die Sklaverei ignorieren.

AUFBAU

Erste Szene: Entführt!

Zweite Szene: Besprechungen

Dritte Szene: Beschäftigungen

Vierte Szene: Der Ausbruch

Fünfte Szene: Die Duplikate

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.

Novorud: Der Eisenmeister – Er ist wie viele seiner Art klein und stämmig. Seine Rüstung ist mit eigentümlichen Zeichen verziert, wie sie auch unter Eisenmeistern unüblich sind. Sie erinnern alle an Siebenecke und Kreise. Novorud spricht ein akzentfreies Finsterländisch und ist freundlich, aber bestimmt. Er kennt die Schwächen und Stärken der Charaktere gut und handelt vorausschauend. Die Ausrüstung seiner Truppe ist auf die Fähigkeiten der Gruppe abgestimmt (Zertanium gegen Zauberer, Störgeräte gegen Automaten und so weiter.)

Duruonu: Die Maschinenpriesterin – Eine robuste Eisenmeisterin, die bequeme Roben trägt und ständig von einer Maschine begleitet wird, die ihr Werkzeug trägt und ihr zur Hand geht. Ihre Haut ist bläulich-weiß. Sie trägt einige recht auffällige Schmuckstücke.

Teremaron: Der Zeitähler – Ein schmaler Eisenmeister, der eine schlanke Robe und einen erstaunlich hohen, spitzen Hut trägt. Er murmelt ständig und ist sehr darum bemüht, gleichmäßig und bedacht zu sprechen. Seine Haut ist schwarz, er hat Schmucknadeln durch seine Haut gestochen.

Die Stimme der Weisen Egetanu: Eine Maschine – Der Apparat ist groß und altertümlich. Er dient dazu, die Worte der Weisen zu übertragen und in ihrem Namen Verhandlungen zu führen.

DIE STADT

Wofara ist die unterirdische Hauptstadt der Eisenmeister. Sie liegt in den Tiefen der Erde und hat keine Verbindung zur Oberfläche. Sie liegt in einer Höhle, durch die ein tiefgrüner Fluss, der Getron, durchfließt. Die Gebäude der Stadt sind gewundene, organisch wirkende Gebäude, die vom Boden zur Decke hoch wachsen. In der Mitte der Stadt liegt der Palast der Sieben Könige. Das Gebäude hat selbst sieben Türme und Kuppeln, die jeweils die Persönlichkeit und Einstellung der jeweiligen Herrscher und Herrscherinnen repräsentiert.

Die Stadt wird wiederum in sieben Viertel geteilt. Jedes der Viertel wird vor allem von Angehörigen der Königshäuser bewohnt. Gerade in den Übergängen zwischen den Herrschaftszeiten kommt es in Wofara immer wieder zu Konflikten und Aufständen.