

Finsterland

DAS EWIGE LEBEN

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Nach ihrer Rückkehr aus Madame Thallét's Lager stehen den Charakteren mehrere Optionen offen: Sie können versuchen, das Land zu verlassen und die Bernenfesler ihrem Schicksal überlassen. Es wäre auch möglich, die geheimen Dokumente zu veröffentlichen und die Asteronischen Intrigen aufzudecken zu lassen. Zusätzlich können sie auch versuchen, das Land zu befreien und sich den verschiedenen Widerstandsgruppen anzuschließen. Schließlich bleibt die Möglichkeit, Madame Thallét daran zu hindern, das Echinogikon in ihre Hände zu bekommen. Es steht dem Spielleiter frei, die Situation nach eigenen Vorstellungen zu gestalten, aber wenn die Spieler und Spielerinnen alle drei Ziele erreichen wollen, sollten sie diese gut abstimmen und in einer sinnvollen Reihenfolge erledigen. Der Spielleiter sollte hier verhindern, dass sich die Gruppe aufteilt. Es müsste genug Zeit verfügbar sein, um alle Aufgaben zu erledigen. Die Spieler sollten sich aber dessen bewusst sein, dass Madame Thallét sie nicht vergessen hat und sich noch um sie kümmern wird. Sie stellt gerne einige Söldner ab, um die Charaktere zu vernichten.

Die Ausreise aus Bernenfels kann auf verschiedene Arten bewerkstelligt werden. Man kann versuchen, über die grüne Grenze zu gelangen, sich als Asteronische Truppen verkleiden, Passierscheine stehlen oder fälschen oder einen Schieber engagieren. Je nachdem, welche Methode gewählt wird, sollte es eine passende Herausforderung geben. Im ersten Fall könnte der Spielleiter beispielsweise verlangen, dass sich die Charaktere in der Wildnis durchschlagen und orientieren und gleichzeitig den Patrouillen entkommen.

Der Kampf gegen die Asteronische Besatzung ist schwieriger. Wenn man möchte, kann man als Spielleiter daraus eine ganze Kampagne mit Flugblattaktionen, Überfällen, Guerilla, Spionage und der Organisation einer vollen Untergrundarmee machen. Bevorzugt man eine kürzere Variante, wäre das Ziel eher, die versprengten Reste der Bernenfesler Armee zu sammeln und die verschiedenen Offiziere zu motivieren, wieder zusammenzuarbeiten. Dann sollten die Charaktere eine besonders gefährliche und dramatische Mission übernehmen, zum Beispiel ein Flugfeld erobern und halten, einen besonders gefürchteten Offizier erledigen oder das Telegraphenamt erstürmen.

Die letzte Aufgabe ist die wohl beeindruckendste: Die Suche nach Spuren des Magiers ist schwierig. Es müssen Antiquare befragt und Universitätsbibliotheken durchforstet werden. Gleichzeitig sind Madame Thallét's Schergen auf der Jagd nach den Charakteren. Schließlich finden sie heraus, dass das Echinogikon unerkannt im Dachboden des Rodener Naturhistorischen Museums liegt. Es handelt sich dabei um ein Konstrukt aus sonderbar geformten, fünfzackigen Sternen. Es funktioniert, indem man sein Blut hineinfließen lässt. Gemäß den Aufzeichnungen, die man zuerst entschlüsseln muss, erlangt man im Augenblick des Todes Allmacht und Unsterblichkeit. Tragischerweise funktioniert das Verfahren nicht. Der Erfinder, Ludovico da Rotas, starb beim Selbstversuch und konnte nachher kein Zeichen seiner Allmacht geben. Tatsächlich kam es aber in weiterer Folge zu verschiedenen Zufällen, die nahelegten, dass da Rotas trotzdem weiter seinen Einfluss ausüben konnte. Ist das Artefakt einmal gefunden, gilt es in einer finalen Konfrontation mit den Agenten der Madame Thallét zu verhindern, dass es in falsche Hände gerät und dass die Charaktere zu Schaden kommen. Auf Wunsch des Spielleiters kann das Echinogikon tatsächlich doch funktionieren, den Benutzer aber so distanziert machen, dass er nichts mehr mit der Wirklichkeit zu tun haben möchte und einfach entschwindet. Hier ist ein Ende in Hybris durchaus machbar.

ABLAUF

Erste Szene: Ziele

Zweite Szene: Vorbereitungen

Dritte Szene: Arbeiten

Vierte Szene: Kämpfe

Fünfte Szene: Freiheit

PERSONEN

Paula Tolman alias Désirée Thallét: Die Agentin – Eine hochgewachsene, blonde und sehr gutaussehende junge Dame mit ausgezeichnete Figur. Sie hat eine tiefe, verführerische Stimme und ist immer hervorragend gekleidet.