

# Finsterland

## DER SPRUNG IN DIE FREIHEIT

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

Die Charaktere erreichen das befestigte Haus in den Tiefen des Waldes und finden dort unterhalb dieses Gebäudes eine ältere Befestigungsanlage, die im Stil der Eisenmeister gefertigt wurde. Sie finden dort auch einige Reste von Nahrungsmitteln und gewilderten Tieren vor. Der Entflohene erklärt ihnen so gut er kann, dass er hier aus der Erde gekommen ist und sich hier zunächst versteckt hat. In diesem Moment rücken draußen der Unbekannte und seine Schergen an. Es kommt zu einer Belagerung mit anschließendem Sturmangriff und die Spieler müssen sich überlegen, wie sie mit der heranrückenden Übermacht umgehen sollen. Ein direkter Kampf ist fast nicht zu überleben, aber Listen und das Ausmanövrieren der Angreifer erlaubt ihnen, Zeit zu gewinnen. Ziehen sie sich in den unterirdischen Gang zurück, müssen sie den Gebrandmarkten zunächst überzeugen, da er Panik vor den Tiefen hat. Unter der Erde müssen sie sich durch ein verschüttetes Gangsystem arbeiten und versuchen, ihre Verfolger abzuschütteln. Wenn sie tiefer hinabsteigen, landen sie bei einer Siedlung der Eisenmeister. Es handelt sich nur um eine kleinere Stadt, aber sie können sich mit einer List, passender Verkleidung und einigem Geschick durchschleichen und versuchen, einen anderen Ausgang zu finden.

In diesem Städtchen werden Menschen als Sklaven gehalten, die Arbeiten erledigen, die selbst für Maschinen zu schlecht sind oder die diese nicht einfach übernehmen können. Wenn sich die Spieler die Zeit nehmen, die Ortschaft zu erforschen, stellen sie fest, dass hier eine kleine Gruppe von rund einem Dutzend Eisenmeistern und einige Maschinen mehrere hundert Sklaven halten. Der Unbekannte scheint im Sold der Eisenmeister zu stehen, wobei die Anführerin der Eisenmeister jemand namens Nehara zu sein scheint. Um den Ort wieder zu verlassen gibt es mehrere Möglichkeiten: Man kann sich wegschleichen, man kann eine längere Odyssee durch die Länder der Eisenmeister wagen, auch einen Tunnel zu graben oder eine Revolte zu starten, sind Möglichkeiten. Gerade bei letzter Option wird der Gebrandte helfen. Selbstverständlich können die Spieler auch mit eigenen, ganz anderen Strategien Erfolg haben. Der letzte Teil des Abenteuers besteht also aus der Beschaffung von Materialien für den Plan und die Durchführung, während Eisenmeister, Maschinen und der Unbekannte und seine Gehilfen auf der Jagd nach ihnen sind. Gelingt den Charakteren die Flucht, müssen sie sich noch dem Unbekannten stellen, der sie zu einer finalen Konfrontation stellt. Sollte er den Kampf verlieren, lassen Sie ihn in eine Felsspalte stürzen oder in sonst irgendwie verschwinden, damit man ihn später wieder als Gegner einsetzen kann.

### ABLAUF

**Erste Szene:** Belagerung

**Zweite Szene:** Abwärts

**Dritte Szene:** Die unterirdische Siedlung

**Vierte Szene:** Der Weg in die Freiheit

**Fünfte Szene:** Duell mit dem Unbekannten

### CHARAKTERE

**Der Gebrandmarkte:** Ein kleiner, gedrungener Mann mit wenigen, kurzen schwarzen Haaren, blasser Haut und milchigen Augen. Auf seiner Stirn ist ein Symbol eingegraben. Unterwegs trägt er stabile Wanderkleidung und einen Hut, auf den er sehr stolz ist. Sein Körper ist mittlerweile erholt, aber er spricht immer noch manchmal wirres Zeug. Es ist Zeit für einen Namen.

**Der Unbekannte:** Sportlich, hochgewachsen, gepflegte braune Haare und eleganter Schnurrbart. Gute, teure Kleidung, allerdings recht allgemein gehalten und nicht zu einem besonderen Schneider zurück verfolgbar. Er verfügt über viele Namen und Identitäten.

**Nehara:** Die Anführerin der Eisenmeister. Klein, untersetzt, schwarze Augen mit roten Pupillen, ihr kahler Kopf wird normalerweise von einem dramatischen Hut geschützt. Im Kampf trägt sie eine fein gearbeitete Rüstung aus lebendem Metall.

### Die Stadt

Die Eisenmeistersiedlung Orfan verfügt über mehrere zylindrische Türme mit winzigen dreieckigen Fenstern, die den Eisenmeistern als Behausungen dienen, einigen großen Farmen für Pilze und Riesenmaden, Sklavenquartiere, Werkstätten, Lager und einer kleinen Arena. Zusätzlich werden hier Riesenolme gezüchtet.