

Finsterland

DER UNTERGANG DES HAUSES RIENZ

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Haben die Charaktere endlich die sechs Schlüssel beisammen, heißt es nach Elmenhorst zurückkehren und Fekete seine Orgel aufzusperren. Als sie vor Ort ankommen, ist die Ortschaft wie verändert. Fekete hat einen Teil des Berges, auf dem die Burg steht, abtragen lassen, wodurch man die Orgel vom Tal aus sehen kann. Die älteren Bewohner der Stadt haben darauf bestanden, dass ihre jüngeren Verwandten für die nächste Zeit wegziehen und sind selbst geflohen. Von der malerischen Kulisse ist nichts geblieben. Sie treffen Fekete in einem seltsamen Zustand der Erregung. Nach einer Stärkung geht es dann mitten in der Nacht hinauf auf den Berg. Fekete ist nicht bereit, auf den nächsten Morgen zu warten. Zusätzlich zu den Bauarbeitern sind auch einige Söldner hier, die von ihm angeheuert wurden.

Einmal bei der Orgel angekommen, kommt es zu einigem Durcheinander. Eine Explosion löst einen Hangrutsch aus, der den Spielercharakteren den Aufstieg verlegt. Als sie dann endlich oben bei den Resten der Ruine angekommen sind, haben dort andere Söldner Stellung bezogen. Fekete will seinen Leuten den Befehl zum Angriff geben, als er unterbrochen wird. Ariadne van der Maas und Étienne Brasseur tauchen auf und fordern die Schlüssel von ihm. Fekete ignoriert sie und will endlich die Orgel in Betrieb nehmen. Greifen die Spielercharaktere nicht ein, kommt es zum Kampf. Fekete dringt bis zur Orgel vor, sperrt sie auf und greift in die Tasten. Augenblicklich erhebt sich ein ohrenbetäubender Krach. Spätestens jetzt wird klar, dass das Instrument gar keine Orgel ist, sondern ein bizarrer Apparat, der eine Verbindung zur Welt der Dämonen aufreißen soll. Nach Wahl des Spielers kann Fekete noch erklären, dass er das Tagebuch der Fürstin Rienz gefunden hat. Dort hat er gelesen, dass sie die Maschine bauen ließ, um die Macht der Dämonen in sich zu binden und so allmächtig zu werden. Die Kadaver im Keller der Festung waren gescheiterte Experimente. Offenbar wurde die Fürstin von ihren Untertanen getötet, um sie daran zu hindern, ihren Plan durchzuführen. Meister Škoda konnte die „Orgel“ nicht mehr zerstören, ohne das Dämonenportal zu öffnen, also wurde es abgesperrt und die sechs Mörder nahmen die Schlüssel mit.

Mademoiselle van der Maas hingegen ist ein Salamandermensch und eine ehemalige Korrespondentin der Fürstin Rienz. Sie war von ihren Arbeiten durchaus beeindruckt, wurde aber durch den Verrat der Untergebenen überrascht. Die Angelegenheit geriet dann in Vergessenheit, aber ihr Interesse wurde durch Feketes Kauf wieder geweckt. Sie nahm Brasseur als Strohmann und sandte die Verfolger aus, um die Maschine unter ihre Kontrolle zu bekommen. Als sich abzeichnete, dass die Verfolger scheitern würden, ging sie zur direkten Methode über. Aus ihrer Perspektive ist die Situation recht einfach: Sie kann warten, daher ist es ihr vor allem wichtig, dass Fekete scheitert. Sie ist daher auch bereit, den Spielercharakteren die Schlüssel zu überlassen. Der Apparat sollte allerdings nicht zerstört werden.

Die Charaktere können sich für eine der beiden Fraktionen entscheiden oder ihren eigenen Weg fahren. Wenn sie allerdings zu lange brauchen, um sich festzulegen, öffnet Feketes Spiel das Dämonenportal. Dadurch wird er Augenblicklich von einem enormen Dämon besessen. Offensichtlich hatte die Fürstin einige Details verheimlicht. Die Kreatur zwingt ihn dazu, weiterzuspielen und hindert die Spielercharaktere daran, ihn zu töten.

Wenn man will, kann man noch eine zusätzliche Komplikation einbauen: Albine Rienz ist in den Tiefen der Katakomben unter der Burg bestattet. Ist der Dämon in der Wirklichkeit angelangt, wird er von speziellen rituellen Gegenständen an ihrem Sarkophag in ihren Leichnam gezwungen und sie erwacht wieder zum Leben. In diesem Fall stehen die Spielercharaktere einer von einem Dämon besessenen, untoten Okkultistenadeligen gegenüber. Das macht die Sache natürlich wesentlich schwieriger, zumal sie sich sehr gut in den Ruinen der Burg auskennt und kurzen Prozess mit den Söldnern macht. Wahlweise kann sie sie auch in willenlose Marionetten verhandeln. Das Finale sollte angemessen scheußlich sein.

Eine Lösung wäre, die „Orgel“ wieder zu versperren und die Schlüssel zu vernichten oder wieder mitzunehmen. Damit übernehmen die Spielercharaktere eine beachtliche Verantwortung. Vor allem sollten sie verhindern, dass der Apparat irgendwann kaputt geht und dann das Portal erst recht aufspringt. Vertrauen sie Mademoiselle van der Maas, kümmert sie sich gerne um alles. Es sollte auch Zeit des Lebens der Charaktere nichts Schlimmes passieren.

Es liegt an ihnen.

Der Dämon ist übrigens eine Mischung aus Kastanien, einem Elch, Anemonen, Schürhaken und natürlich einer Orgel. Sein Name ist primalesoterische Erzhochapostat der neunzehn metapolyandrischen horngekrönten Feuerszepter Tarfoktausdetromalzit, der Umdeuter undenkbarer Gedanken und Zerschluger aller Zweifel.