

Finsterland

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

KURZINHALT

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

Mit drei Schlüsseln ausgestattet, stellt sich die Frage nach dem vierten, der ja eigentlich in Perungrad hätte sein sollen. Einige Recherchen liefern die Identitäten der Straßenkinder. Diese betuern allerdings, den Schlüssel schnell wieder verloren zu haben. Tatsächlich wurde ihnen der Schlüssel von Znaimiten abgenommen, die schon vorher den Charakteren Schwierigkeiten gemacht haben. Die Agenten unterstehen einem der Söhne des Kurfürstenpaares Pailias und werden auch von ihm geleitet. Die Kinder sind möglicherweise in der Lage, den Mann zu beschreiben und wiederzuerkennen. Die Agenten haben den Schlüssel in das Herrschaftsgebiet der Familie gebracht, nach Nordgard. Will die Gruppe die Geschichte beenden, muss sie den letzten Schlüssel bekommen, entweder durch Verhandlungen oder mit Gewalt. Der Auftraggeber ist bereit zu kooperieren, wenn ihm garantiert wird, dass er am Ende über die Nutzung der Erkenntnisse entscheiden kann. Immerhin plant er, einen Aufstand gegen den Kaiser zu führen und die Herrschaft der Priesterkönige zurück zu bringen.

Eine gewalttätige Lösung ist denkbar, allerdings ist das Anwesen des Sohnes gut bewacht.

Nunmehr sollten die Charaktere alle vier Schlüssel zur Hand haben. Es stellt sich allerdings die Frage, was man mit ihnen tun soll. Die Schlüssel sind komplex geformt und irgendwie sonderbar. Sie scheinen aus einer Art lebendigem Metall gemacht zu sein, und sobald sie alle gleichzeitig an einem Ort sind, beginnen sie zu pulsieren als wären sie lebendig.

Ab diesem Zeitpunkt kennen die verschiedenen gegnerischen Gruppen kein Halten mehr. Angriffe finden in aller Öffentlichkeit und mit großer Brutalität statt. Offenbar dürften die Schlüssel ein Geheimnis bergen, für das die Gegenspieler bereit sind zu töten. Spätestens jetzt wird es Melanie Dourcet unheimlich zumute. Die Angreifer nehmen auch sie ins Visier und wollen alles unternehmen, um die Schlüssel in ihre Gewalt zu bringen. Frau Dourcet gibt unter diesen Bedingungen nach und versucht, sie anzubringen. Sie weiß zwar nicht, welcher Gruppe sie die Schlüssel geben soll, aber weg sollen sie. Aus diesem Grund erklärt sie das Projekt für gescheitert und bittet die Charaktere, das Nötige zu unternehmen. Die Gruppe hat nun die Wahl: Sie kann die Schlüssel für sich behalten und versuchen, das Rätsel zu lösen. Sie kann die Schlüssel den Agenten der Eisenmeister oder der Znaimiten übergeben. Schließlich kann sie die Schlüssel auch an einem anderen Ort verstecken.

Herr Pilier mischt sich in die Sache nur noch sehr zurückhaltend ein. Er will keinen Ärger, bleibt aber in der Nähe, falls es doch eine Gelegenheit geben sollte, von der Sache zu profitieren.

Major Libber nimmt die Schlüssel im Namen des Kaisers entgegen. Nähere Untersuchungen würden dann von staatlichen Stellen erledigt werden. Die Charaktere wären damit allerdings endgültig aus der Sache raus.

Für Frau von Eilesberg ist das Ende der Untersuchung eine große Niederlage. Sie wird alles versuchen, um eine Fortsetzung zu erreichen.

Das Beunruhigende bei der ganzen Geschichte ist allerdings, dass die Schlüssel bald nach ihrer Abgabe wieder bei den Charakteren oder Frau von Eilesberg auftauchen. Es ist nicht klar, wie das geschieht, aber es lässt sich nicht verhindern. Folgerichtig tauchen auch bald die Antagonisten wieder auf. Offenbar ist es den Charakteren nicht möglich, dieser Angelegenheit zu entkommen.

Ab diesem Zeitpunkt geht es Schlag auf Schlag. Die verschiedenen Gruppen greifen an und jagen die Charaktere durch Perungrad. Es empfiehlt sich, die Jagd in den Untergrund zu verlegen. Die Schlüssel ziehen die Charaktere in die Tiefen, hin zu einem noch nicht freigelegten, aber unterirdisch zugänglichen Teil der Tempelanlage.

Die Schlüssel lassen sich zu einem kreuzförmigen großen Schlüssel zusammenfügen und dort in ein Loch einsetzen.

Nun muss sich die Gruppe vier Prüfungen stellen. Diese sind nach den vier magischen Elementen gestaltet, allerdings sollte man das nicht zu deutlich betonen. Kommen die Spieler drauf, ist das allerdings ein Bonus.

Die Proben des Feuers stehen am Anfang. Möglich wären eine Mutprobe, bei der man durch Feuer wandeln muss, eine Orientierungsaufgabe in der Finsternis oder ein Rätsel, bei dem die Lösungsbegriffe etwas mit Feuer zu tun haben (glimmen, ausbrennen, glühen, Flammenzungen, kochen und ähnliche).

Die zweiten Proben beziehen sich auf das Element der Erde. Hier wäre ein Sisyphos-Felsen passend, also eine Steinmasse, die eine Rampe hochgerollt werden muss, aber ständig droht, wieder herab zu kollern. Eine andere Möglichkeit wäre ein Rätsel zum Thema

Kristallformationen. Man gibt Kristallformen vor und fragt nach der Zahl der Ecken und Flächen, sowie der Berührungspunkte. Schließlich könnte man sogar ein Plastilinrätsel veranstalten.

Die nächsten Proben sind mit dem Element des Wassers verbunden. Beispiele wären ein Rätsel, bei dem Leitungen richtig verbunden werden müssen, ein Schütträtsel, bei dem ein gewisses Volumen durch hin- und herschütten erreicht werden muss oder auch ein Kampf unter Wasser.

Die letzten Proben beziehen sich auf die Luft. Da bieten sich außergewöhnlich gefährliche Sprünge mit einem Steuersegel an, Töne einer Äolsharfe, die richtig zu einer Melodie arrangiert werden müssen, oder ein Kampf in einem künstlichen Sturm, der ständig seine Richtung ändert.

Damit öffnet sich die letzte Tür und eine sakrale Kammer wird freigegeben ...

AUFBAU

Erste Szene: Die Straßenkinder

Zweite Szene: Der Erbe

Dritte Szene: Die Öffnung

Vierte Szene: Rätsel in der Finsternis

Fünfte Szene: Der letzte Tempel

PERSONEN

Melanie Dourecet: 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.

Wolya: Ein Straßenkind – Ein großer, hagerer Bursche mit zerschundenen Knie und einem fehlenden Zahn. Er ist flink und hart im Umgang.

Barbara: Ein Straßenkind – Ein schwächliches, verrotztes Mädchen mit mattem Haar und stumpfen Augen. Sie ist verschlossen und abweisend gegenüber Fremden.

Sascha: Ein Straßenkind – Ein kleines dickliches Mädchen mit fauligen Zähnen und struppigem Haar. Sie wirkt von allem belustigt und kann plötzlich unglaublich aggressiv werden. Die anderen behaupten, sie hätte etwas von einem Totmacher in ihrer Familie.

Karnot Pailias: Der Erbe – Pailias wirkt eigen: Er hat große, dunkle Augen und trägt eine Art Fantasieuniform im Stil dessen, was man sich unter der Zeit der Priesterkönige vorstellt. Dazu gehören auch ein Vollbart assyrischer Art und lange Haare. Er ist pompös und redet geschwollen. Gleichzeitig ist er ein geschickter Kämpfer und Verhandler. Eine Eigenheit prägt ihn besonders: Er ist der festen Überzeugung, die Geister seiner Vorfahren in sich beschwören zu können. Das ist zwar Unsinn, gibt ihm aber einen Energieschub, wenn er sich auf das einlässt.