

Finsterland

DIE RACHE DES DOKTOR ZAHLMAN

Ein Abenteuer für Finsterland

von Georg Pils

KURZINHALT

Während des Großen Krieges wurde Doktor Hartmut Zahlman wegen Verrats durch das Militärgericht des Hauses Samum hingerichtet. Noch auf dem Richtblock versprach er seinen Mördern blutige Rache. Jetzt ist der damals zuständige Henker auf bestialische Weise getötet worden. Der Täter ist ein psychisch labiler junger Mann, der ein Verehrer des Doktors war. Bald danach stirbt einer der Geschworenen des Gerichts durch die Hand einer Künstlerin, der Zahlman im Traum erschienen sein soll. Spätestens dann wenden sich die Sicherheitsdienste an die Charaktere, die als Experten und Expertinnen für besondere Fälle bekannt sind.

Um den Fall aufzuklären, sind die Geheimdienstleute sogar bereit, die Forschungen des Doktors freizugeben. Die Gruppe kann sich dann mit den Details auseinandersetzen und erfährt, dass Zahlmans Hinrichtung wohl eigentlich ein Skandal ist. Die Agenten akzeptieren das zwar, weigern sich aber, Zahlman zu rehabilitieren. Die Durchsuchung der Unterlagen und Apparate zeigen, dass Zahlman vorhatte, ein Sphärenschiff zu bauen, mit dem er in die Ruhende Sphäre reisen würde. Er beschreibt auch ein Verfahren, mit dem man eine Zwei-Wege-Kommunikation mit der Ruhenden Sphäre erreichen können würde. Das jetzige System erlaubt es, sehr ungenau zu empfangen, aber nicht zu senden.

Die Durchsuchung des Hauses des Doktors führt zu einem schockierenden Ereignis. Im Gebäude haben sich sonderbare Personen eingenistet, die ebenso wie der Mörder des Henkers von Zahlman besessen sind. Die Angreifer schlagen aus dem Hinterhalt zu und versuchen, ihre Gegner in Panik zu versetzen. Sie werden von geisterhaften Erscheinungen und telekinetischen Effekten unterstützt. Schließlich können die Charaktere herausfinden, dass das Grabmal ein Sphärenschiff ist.

Die Anlage befindet sich in einem abgeschiedenen Teil des städtischen Friedhofs und wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Zahlman war ein reicher Alleinerbe und konnte sich diesen Luxus leisten. Das Bauwerk besteht aus einem prunkvollen Andachtsraum, in dem der Zugang zur unterirdischen Krypta liegt. Die Anlage wird von den Friedhofswächtern genauestens gehütet, da der Verstorbene eine großzügige Stiftung zu ihren Gunsten eingerichtet hat. Zusätzlich werden Eindringlinge von den verschiedenen Friedhofstieren angegriffen, wenn sie versuchen, in das Gebäude einzudringen. Dort angekommen, können sie in die Tiefen des Gebäudes vorstoßen. Schließlich finden sie den Leichnam des Verstorbenen, der in einem von komplizierten technischen Geräten umfassten gläsernen Sarg liegt. Aus den Unterlagen kann die Gruppe darauf schließen, dass dies ein Sphärenschiff ist. Die Maschine abzuschalten, ist von hier aus unmöglich. Offenbar kann sie, wenn sie in Betrieb ist, nur von der Ruhenden Sphäre aus gelenkt werden. Im Grabmal selbst wird die Gruppe von Gehirnkontrollversuchen des Doktors attackiert. Nur mit viel Willenskraft ist es möglich, sich zu widersetzen. Schlimmstenfalls muss die Gruppe die eigenen Leute fesseln, bis sie sich wieder unter Kontrolle haben. Wer unter der Herrschaft des Doktors steht, kann sich nur ungenau bewegen und nicht zaubern, verfügt aber über ungläubliche Kräfte und unendliche Aggressionen.

Es wird klar, dass nur eine Reise in die Ruhende Sphäre diesen Wahnsinn beenden kann. Indem man seine Aufzeichnungen nutzt, ist es möglich, diese Fahrt zu wagen. Die Ruhende Sphäre ist ein sonderbarer, grauer Ort, der nur aus vereinzelten Resten der Wirklichkeit besteht. Hier verliert man schnell die Orientierung, da selbst die Zeit sich langsam dehnt und zusammenzieht. Lebende Wesen, die diese Sphäre betreten, werden augenblicklich von diesen seltsamen Spuren der Realität attackiert. Sie entziehen ihren Opfern Lebensenergie. Die Wesen der Sphäre sind nur klägliche Schatten und Reste der Wirklichkeit. Zahlman hat sich in dieser Welt eine Art Forschungslabor eingerichtet. Er steuert seine Umgebung von seinem gläsernen Gefäß aus und greift mit telekinetischen Techniken an.

Ein Kampf gegen ihn ist allerdings keineswegs unausweichlich. Wenn es der Gruppe gelingt, ihn zu überzeugen, dass er seine Forschungen fortsetzen kann und hier eigentlich besser dran ist, lässt er von ihnen ab. Im Austausch für seine Rehabilitierung ist er bereit, auf weitere Angriffe zu verzichten. Mit dieser Information ausgestattet, können sie mit Colonel Innocenti verhandeln. In Anbetracht der Bedrohung ist dieser bereit zuzustimmen. Selbstverständlich möchte er sämtliche Informationen zur Sphärenreise. Die Spieler müssen entscheiden, ob sie so einer Bitte zustimmen.

Schaffen es die Charaktere, Zahlman zu besiegen, endet der Spuk ebenfalls. Allerdings gestaltet sich die Rückreise schwierig, da ihnen ein Teil der Technologie fehlt. Mit Glück gelangen sie zurück, bevor ihre Körper in der Wirklichkeit verdursten.

AUFBAU

Erste Szene: Eine Mordserie

Zweite Szene: Die Forschung

Dritte Szene: Das Grabmahl des Doktors

Vierte Szene: Jenseits der Sphären

Fünfte Szene: Erlösung

PERSONEN

Doktor Hartmut Zahlman: Der Wissenschaftler – Eine Epigone im Bereich der Psychologie, Philosophie und Erforschung der Ruhenden Sphäre. Zahlman beschäftigte sich mit dem Matteischen Sphärenmodell und schaffte es, einige Fragen über die Flussdynamik des Sphärenüberganges zu klären. Dabei gelang es ihm, eine Methode zu finden, mit der man Informationen aus den Erinnerungen Verstorbener zu extrahieren. Er wurde hingerichtet, da sein Verfahren von Informationsoffizieren des Hauses Samum angewandt wurde, um Wissen aus dem Jenseits zu gewinnen. Die Methode schlug fehl, da Zahlman sich weigerte, die Experimente zu unterstützen. Trotz Versuchen, ihn zu zwingen, widerstand er und wurde exekutiert.

Hartmut Zahlman war ein mittelgroßer, dicklicher Mann mit gekräuseltem Schnurrbart und Halbglatze. Er war jovial und von seiner zugegeben morbiden Forschungsarbeit völlig eingenommen. Er kleidete sich gerne *à la tarasienne*.

Guido Manoni: Der Henker – Ein stämmiger, ernster Mann mit überkämmt Glatze und dunkler Stimme. Er wurde von seinem Mörder regelrecht geschlachtet.

Alcide Ottavio: Der Mörder – Ein fahriger junger Mann mit grauen Augen und blonden Haaren. Seine Stimme ist sonderbar schwankend.

Colonel Othello Innocenti: Der Geheimdienstler – Ein undurchsichtiger, freundlich wirkender Zeitgenosse mit dunklen Haaren und Augen. Er trägt zivil und einen prachtvollen Vollbart.