

Finsterland

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

KURZINHALT

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

Am besten ist es, die Kampagne ruckartig in Perungrad zu beginnen. Die Spieler übernehmen die Rollen von Straßenkindern. (Man kann sie im Vorneherein generieren oder diesen Teil einfach narrativ, also ohne Regeln, spielen.) Die Gruppe wird von der Polizei verfolgt. Lassen Sie die Spieler festlegen, weswegen. Spielen Sie eine kurze Verfolgungsjagd durch, dann geht es in ein aufgelassenes Industriegebiet. Die Firma, die dort gebaut hat, ist unerwartet pleite gegangen, jetzt stehen noch einige Rohbauten herum. Die Polizei bleibt der Gruppe auf den Fersen und so geht es weiter runter in die Kellergewölbe. Die Polizisten suchen kurz, dann gibt es einen Erdbeben. Die Gruppe ist eingeschlossen.

Nun müssen sie einen Ausgang suchen. Das unterirdische Areal ist unheimlich und unübersichtlich. Es scheint eine Art Tempelanlage zu sein. Der Rohbau wurde einfach oben draufgesetzt. Die Symbolik wird den Kindern nichts sagen, verursacht aber unangenehme Gefühle. Zusätzlich zum eingeschlossen Sein scheint hier unten eine unbekannte Bedrohung zu lauern. Tatsächlich werden die Straßenkinder bald von zwei Bedrohungen attackiert: Einerseits von einem Myriadon, der hier in seinen einzelnen Teilen herumschleicht, andererseits von einer defekten Eisenmeister-Wachmaschine. Wichtig ist, dass man die Gegner so wenig wie möglich beschreiben sollte. Es sollte nicht klar werden, dass es sich dabei um Eisenmeisterwerke handelt.

Nach der Bewältigung einiger Fallen und dem Finden von geheimen Schlüsseln, die eine Luke nahe der Decke öffnen, gelingt es den Straßenkindern zu entkommen.

Kurze Zeit später erfahren die Charaktere selbst von dem Fund. Die Entdeckung ist ein riesiger Skandal. Die die Stadt beherrschende Familie Jurik hat die Angelegenheit zur Chefsache erklärt und möchte den Fund als Grundlage für spätere Herrschaftsansprüche nutzen. Der Eigentümer des Grundstücks verlangt eine exorbitante Summe für die Nutzung und hat es mit einem hohen Zaun abgesperrt.

Die Charaktere werden in die Sache auf verschiedene Arten involviert: Entweder interessieren sie sich als Außenstehende dafür, sie werden von einer der beiden Seiten engagiert oder sogar von beiden als neutrale Mittler. Schließlich könnten sie auch für die Interessen der Straßenkinder eintreten.

Wie auch immer, die Charaktere sollen die Anlage erforschen. Sie werden von einer Historikerin begleitet, die dabei helfen soll, den Ort zu datieren und seine Bedeutung zu ergründen. Hier unten lassen sich mehrere Dinge feststellen:

- Der Tempel ist älter als die Zeit der Priesterkönige und dürfte aus der mythischen Zeit der Eisenmeister stammen.
- Die Symbolik ist sonderbar vermischt: Einerseits beinhaltet sie Eisenmeisterzeichen und -motive, andererseits gibt es auch Skulpturen, die eher den Priesterkönigen zugeordnet werden können.
- Die Anlage wird von uralten, größtenteils defekten Maschinen der Eisenmeister bewacht. Dennoch können diese Apparate gefährlich werden.
- Das Spannendste ist allerdings, dass die Anlage Teil eines größeren Komplexes ist, der über das gesamte Bracher Land verstreut ist. Sein Zweck ist nicht zu eruieren, aber die Erforschung ist sicher interessant. Auf jeden Fall sind die Auftraggeber der Gruppe bereit, das Projekt weiter zu unterstützen, solange es mit Diskretion behandelt wird.

Im nächsten Teil stellt sich heraus, dass sich die Charaktere hier unten mehr Feinde als erwartet gemacht haben.

AUFBAU

Erste Szene: Unter den Straßen von Perungrad

Zweite Szene: Eine schicksalshafte Entdeckung

Dritte Szene: Archäologie

Vierte Szene: Erkenntnisse im Finsternen

Fünfte Szene: Ein Blick auf das Ganze

PERSONEN

Anselm Jurik: Der Beauftragte – Einer der jüngeren Sprösslinge der Familie Jurik wurde mit der Untersuchung des Fundes beauftragt. Er ist schwarzhaarig und klein, allerdings auch drahtig und kräftig. Neben dynastischen Fragen reizt ihn das Abenteuer, auch wenn er keine praktischen Erfahrungen hat.

Melanie Dourcet: 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.

DIE STADT

Perungrad ist eine Industriestadt im Südwesten von Alexanderstadt. Die Stadt gehört zum Herrschaftsgebiet der Familie Jurik und ist bekannt für ihren prachtvollen Palast mit einer berühmten Spiegelgalerie. Zusätzlich gibt es in der Nähe eine bekannte Lungenheilanstalt und ein Flugfeld. Das größte Unternehmen der Stadt, Stanis OOO, erzeugt Arzneimittel und medizinische Heilbehelfe. Dabei fallen viele Giftstoffe an, die einfach in den Boden gepumpt werden.