

Finsterland

DER VERSCHOLLENE TEMPEL DIE VERNICHTUNG

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

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

Ist die Gruppe den Eisenmeistern entkommen, heißt es jetzt, den letzten Tempel zu finden. Dieser befindet sich am Schnittpunkt der vier anderen. Verbindet man den Tempel des Feuers (Perungrad) mit dem des Wassers (Seenfurt) und den der Erde (Zadokrast) mit dem der Luft (Gildenberg), ergibt sich ein Kreuz. Am Kreuzungspunkt liegt der Weiler Malmbrunn, ein jämmerliches Kaff mit knapp über hundert Einwohnern. Dorthin streben nunmehr alle entfesselten Mächte, sobald sie herausgefunden haben, wo die Charaktere hinwollen. Ist die Gruppe bei dieser Sache vorsichtig, kann sie verhindern, dass beispielsweise die Znaimiten davon Wind bekommen. In diesem Fall spielen diese Gruppen keine Rolle in diesem Abschnitt. Folgende Gegenspieler sind möglich:

- Die Znaimiten
- Die Eisenmeister
- Die Agenten des Geheimdienstes, von Major Libber herbeigerufen
- Piliers Anhänger
- Von Frau Dourcet angeheuete Söldner

Je näher das Finale kommt, desto mehr verschlechtert sich die Witterung. Wenn man möchte, kann man jetzt darauf hinweisen, dass bis jetzt eigentlich immer gutes Wetter geherrscht hat. Es war insgesamt trocken und heiter, aber nicht unbedingt unangenehm. Vielleicht mag es in den letzten Tagen eher heiß und trocken gewesen sein. So findet die Konfrontation in der Stadt im strömenden Regen, auch gerne im Hagel statt. Die Sicht ist gering, man ist draußen binnen Augenblicken durchnässt und Fahrzeuge versinken im Schlamm.

Wenn man möchte, können die Gegner auch die Schlüssel entwendet haben, sie werden nämlich jetzt noch einmal gebraucht. In der Ortschaft befinden sich einzelne steinerne Sockeln, die mit den Elementen in Verbindung stehen. (Der Ort der früheren Schmiede für das Feuer, die alte Windmühle für die Luft, der Dorfbrunnen für das Wasser und der Meilenstein der Ortschaft für die Erde.) Hat man die Schlüssellöcher dort gefunden und freigelegt, öffnet sich im Tempel der Ortschaft ein Durchgang in der Krypta.

Über eine gewundene Stiege gelangt man in einen Raum, der offensichtlich mit Eisenmeistertechnologie erschaffen wurde. Er mag zwar wie ein Tempel wirken, aber in Wirklichkeit handelt es sich dabei um die Steuereinrichtung einer gewaltigen Maschine, die als Waffe gegen die Menschen eingesetzt werden sollte. Sie ist gestaltet wie ein riesiger Zarbagrin, mit zusätzlichen Geschützen, Flammenwerfern und nachwachsendem, selbstheilendem Metallpanzer. Man kann die Maschine prinzipiell steuern, aber sobald sie aktiviert ist, folgt sie einmal ihrem eigentlichen Programm, der Auslöschung der Menschheit. Bis man verstanden hat, wie die Steuerung funktioniert, kann es bereits zu spät sein. Vor allem sondert die Maschine ständig Myriadonten ab, die die Umgebung ebenfalls in Eisenmeisterwaffen umwandeln.

Der Kampf wird hart, unter Umständen müssen die Charaktere widerwillig auf die Hilfe der Eisenmeister zurückgreifen, um die Waffe zu stoppen.

Gelingt es, die Situation zu beruhigen und die Maschine aufzuhalten, muss die Gruppe sich entscheiden. Die Waffe ist extrem mächtig und jede Fraktion hätte sie gerne in der Hand, um sie zu erforschen und möglicherweise nachzubauen. Sie zu zerstören kann sinnvoll sein.

Schafft es die Gruppe nicht, so sehen sich die Eisenmeister dazu gezwungen, anzugreifen. Das Ergebnis einer solchen Attacke ist allerdings schwer vorherzusagen, immerhin haben die Eisenmeister seit Jahrhunderten keine offenen Kriege mehr geführt und haben wenig Ahnung von der Denkweise und Technologie der Menschen. Es kann also für alle Beteiligten schlecht ausgehen.

Am Ende der ganzen Verstrickungen haben die Charaktere hoffentlich große Zerstörungen verhindert, einen wichtigen Teil der Finsterländer Geschichte in Erfahrung gebracht und möglicherweise sogar Kontakte zu den Erzfeinden der Menschheit geschaffen. Das kann vielleicht zu einer langsamen Annäherung führen.

AUFBAU

Erste Szene: Malmbrunn im Regen

Zweite Szene: Die Entriegelung

Dritte Szene: Unter dem Tempel

Vierte Szene: Die Vernichtungsmaschine

Fünfte Szene: Der Abschluss

PERSONEN

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.

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.

Novorud: Der Eisenmeister – Er ist wie viele seiner Art klein und stämmig. Seine Rüstung ist mit eigentümlichen Zeichen verziert, wie sie auch unter Eisenmeistern unüblich sind. Sie erinnern alle an Siebenecke und Kreise. Novorud spricht ein akzentfreies Finsterländisch und ist freundlich, aber bestimmt. Er kennt die Schwächen und Stärken der Charaktere gut und handelt vorausschauend. Die Ausrüstung seiner Truppe ist auf die Fähigkeiten der Gruppe abgestimmt (Zertanium gegen Zauberer, Störgeräte gegen Automaten und so weiter.)

Duruonu: Die Maschinenpriesterin – Eine robuste Eisenmeisterin, die bequeme Roben trägt und ständig von einer Maschine begleitet wird, die ihr Werkzeug trägt und ihr zur Hand geht. Ihre Haut ist bläulich-weiß. Sie trägt einige recht auffällige Schmuckstücke.

Teremaron: Der Zeitähler – Ein schmaler Eisenmeister, der eine schlanke Robe und einen erstaunlich hohen, spitzen Hut trägt. Er murmelt ständig und ist sehr darum bemüht, gleichmäßig und bedacht zu sprechen. Seine Haut ist schwarz, er hat Schmucknadeln durch seine Haut gestochen.

Die Stimme der Weisen Egetanu: Eine Maschine – Der Apparat ist groß und altertümlich. Er dient dazu, die Worte der Weisen zu übertragen und in ihrem Namen Verhandlungen zu führen.