

Finsterland

DER TOD DES MEISTERS

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Ein tarasischer Kampfmeister ist ermordet worden. Die Bevölkerung ist verstört: Der Lehrmeister war sehr angesehen und ehrenhaft. Er hatte keine Feinde und unterrichtete Tarasier wie Finsterländer in den traditionellen Techniken. Jetzt liegt Spannung in der Luft: Die tarasische Minderheit verdächtigt die Finsterländer, etwas mit der Tat zu tun zu haben. Auf der anderen Seite fühlen sich die Bewohner der Stadt in ihren Vorurteilen über die ständig kämpfenden, brutalen und mysteriösen Tarasier bestätigt. Ein Kandidat bei der bevorstehenden Stadtratswahl verlangt, dass sämtliche Tarasier unter Aufsicht gestellt werden, um die Allgemeinheit zu schützen.

In diesem Chaos wird die Gruppe angeheuert, um die Sache aufzuklären.

Versucht die Gruppe, den Tatort zu untersuchen, stößt sie auf Unverständnis. Die tarasische Bezirksvorsteherin hat das Haus des Toten reinigen lassen, der Körper wurde bereits verbrannt und die Riten vollzogen, die verhindern, dass sein Geist beschworen werden kann. Alles, was noch zu erfahren ist, ist dass der Tote mit einem tarasischen Schwert erstochen wurde. Eine Tatwaffe wurde nicht gefunden. Die Tarasier sind sehr abweisend. Die vielversprechendste Strategie ist, die Schüler des Kampfmeisters zu befragen. Diese sind entsetzt und erzählen, sie hätten ein paar Gefährten des Kandidaten in der Nähe des Hauses gesehen.

Tatsächlich ist Folgendes passiert: Eine der Schülerinnen des Meisters verlangte es nach geheimnisvollen tarasischen Techniken.

Der Meister hielt sie auf Distanz, indem er ihr eine spätere Erleuchtung versprach, wohl auch, um mit ihr zu schlafen. Irgendwann wurde es ihr zu bunt. Er versuchte, sie davon zu überzeugen, dass es keine Geheimnisse gäbe und er sie liebte. Es kam zum Streit und sie erstach ihn. Unglücklicherweise verwendete sie dazu eine uralte rituelle Waffe, die der Meister bei sich aufbewahrte. Sie hat die besondere Eigenschaft, die Kampfkraft ihrer Opfer aufzunehmen und diese an die Person abzugeben, die sie führt. Gleichzeitig zerstört die Waffe die Persönlichkeit und das ethische Empfinden des Trägers. Die Schülerin ist dadurch zu einer nahezu unaufhaltbaren Kämpferin geworden, die allerdings droht, die Kontrolle zu verlieren.

Recherchen über das am Tatort verschollene Schwert fördern diese Informationen zu Tage.

Gleichzeitig kann der Spielleiter eine Reihe von falschen Fährten legen: Tarasische Straßenbanden prügeln sich mit Finsterländer Gruppen, politische Agenten beider Seiten heizen die Emotionen an und treue Anhänger des Meisters versuchen, seinen Lebenslauf zu bereinigen.

Währenddessen nutzt die Schülerin ihre neugewonnenen Kräfte, um das Chaos auszunutzen und die Macht in der Stadt an sich zu reißen. Dabei geht sie ausgesprochen brutal vor. Sie ist dabei allerdings vorsichtig genug, sich nicht erwischen zu lassen. Um ihre Macht zu brechen, benötigt die Gruppe einen Gegenzauber, der die Magie des Schwerts zumindest kurzfristig unterbricht. Eine tarasische Schamanin ist in der Lage, ihnen dabei zu helfen, sie vertraut den Finsterländer Teufeln allerdings nicht. Es liegt an der Gruppe, die Sache zu bereinigen.

AUFBAU

Erste Szene: Der Mord

Zweite Szene: Spannungen in der Stadt

Dritte Szene: Falsche Fährten

Vierte Szene: Das geheimnisvolle Schwert

Fünfte Szene: Die Meisterin des Kampfes

PERSONEN

Enes Aslan: Der Kampfmeister – Auf den verbliebenen Photographien des Meisters sieht man einen stämmigen, eher kleineren Mann mit geschorenem Kopf. Nur ein schwarzer Zopf wuchs aus seinem Hinterkopf. Aslan hatte einen Vollbart und trug meistens die bunte tarasische Kleidung der Kampfschulen.

Marjatta Laine: Die Schülerin – Sie trägt ihr schwarzes Haar in einem langen Zopf und wirkt streng und kämpferisch. Jahre des Trainings haben sie sehnig und kraftvoll werden lassen. Durch das Schwert wirkt sie weit weg. Manchmal erscheint tarasische Fadenschrift auf ihrer Haut. Frau Laine stammt aus gutem Hause, ist aber Vollwaise.

Darya Yildirim: Die Vorsteherin – Sie ist die Vertreterin der tarasischen Kaufleute und selbst Chefin einer Handelsgesellschaft. Sie versucht, in ihrer Gemeinschaft für Ordnung zu sorgen, möchte sie aber gleichzeitig weiter von der Finsterländer Gesellschaft isolieren. Frau Yildirim ist eine rundliche, freundliche Frau mit roten Locken.

Harald Söken: Der Kandidat – Ein gutaussehender Prachtkerl mit gepflegtem blonden Bart und kraftvollem Auftreten. Söken will mit seinen Parteifreunden die Macht in der Stadt übernehmen. Die Tarasier werden von ihm als Störung gesehen. Er nutzt die aufgeladene Stimmung, um Stimmen zu sammeln.

Jale Demir: Die Schamanin – Im Gegensatz zu dem, was man erwarten würde, ist die Schamanin ein kleines Mädchen in der traditionellen Kluft ihres Berufs. Sie ist noch sehr jung und ist sehr geschützt aufgewachsen. Mit den Finsterländern hatte sie bis jetzt kaum Kontakt. Sie lebt bei ihren Eltern, die sie im Auftrag der Vorsteherin beschützen.

DIE STADT

Narngrad ist eine der vielen Küstenstädte im Felsengaard. Die meisten Leute hier sind Fischer oder Händler. Wie so oft in dieser Gegend gibt es eine recht große tarasische Minderheit, die in ihrem eigenen Viertel lebt. Die meisten Tarasier arbeiten bei den Handelsgesellschaften, einige sind auch Musiker oder Kunsthandwerker. Das Viertel wird von einem riesigen belebten Krieger aus Stein beschützt. Er wird allerdings nur selten gezeigt.

Die Stadt hat wenige Besonderheiten. Die wichtigste Sehenswürdigkeit ist eine bebaute Dockanlage, die bis weit ins Meer hineinreicht und deren Zugang mit einer Zugbrücke abgetrennt werden kann. Ansonsten gibt es noch einen uralten Friedhof, der nur kaum bearbeitete Monolithen aufweist und ein Museum für Fischereiwesen.

Ein bisschen Abseits des Festlandes liegen ein paar Inseln mit Sandbänken, auf denen sich die reicheren Narngrader Datschen gebaut haben. Diese sind rot gestrichen und recht komfortabel.

WIE MAN TARASISCHE SPEZIALTECHNIKEN DARSTELLT:

Wer diese Techniken beherrscht, kann als Aktion oder Reaktion einen Zauber mit Kosten von ein, zwei oder drei Magiepunkten wirken. Allerdings handelt es sich dabei nicht um Magie. Es werden auch keine Magiepunkte verwendet. Man nutzt nur die angegebenen Effekte. Der Wurf dazu erfolgt auf (eST+Koordination). Ein Charakter kann ein solches Untermanöver pro Runde nutzen.

Zur Verfügung stehen Zauber der vier Elementarmagien aus dem Grundbuch. Durch das Schwert kann Marjatta Laine alle zwölf in Frage kommenden Zauber nutzen.

Vorläufig ist es Spielercharakteren nicht möglich, diese Fähigkeiten auch zu lernen.