

Finsterland

DER VERSCHOLLENE TEMPEL DIE VERGANGENHEIT

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

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

Die Reise mag die Charaktere nach Zadoksrast bringen. Dort soll sich eine der drei Tempelanlagen befinden. Die Suche stellt sich allerdings als schwierig heraus. Das Problem ist nicht, dass Ruinen schwer zu finden wären, sondern dass es schlicht zu viele gibt. Die Stadt verfügt nicht nur über eine riesige Tempelanlage aus der Zeit der Priesterkönige, sondern auch über weitläufige Zisternen. Die Tempel mögen zwar irgendwann Geheimnisse versteckt haben, sie sind heute allerdings so gründlich erforscht und dokumentiert, dass hier nichts mehr zu finden ist. Bei den Zisternen sieht es anders aus, diese sind wiederum weitestgehend unerforscht und labyrinthisch. Die Stadt bezieht einen beträchtlichen Teil ihres Trinkwassers von dort, folglich wünschen die Behörden keine Einmischungen und vor allem keine unkontrollierten Stöbereien, die dazu führen könnten, dass die Versorgung verunreinigt werden könnte. Es erhält daher niemand eine Genehmigung für Ausgrabungen. Wenn überhaupt, wäre ein direkter Befehl des Kaisers gültig, und selbst da traut sich die Stadtverwaltung zu, zu widersprechen.

Spieler wären allerdings nicht Spieler, wenn sie sich von so etwas abhalten ließen. Die Zisternen sind sehr weitläufig und völlig unübersichtlich. Da zusätzlich noch manche Städter auf die unterirdischen Anlagen für ihre eigenen Bedürfnisse zurückgegriffen haben, findet man dort unten auch noch Lager, illegale Wirtshäuser und jede Art von verbrecherischen oder geheimen Aktivitäten. Die angekündigten Ruinen sind allerdings hier unten nicht zu finden. Wer möchte, kann sich hier unten in nahezu endlosen Unteraufträgen verlieren und nach und nach einiges Prestige bei der lokalen Unterwelt aufbauen. Klarerweise tauchen auch bald die verschiedenen Gegenspieler auf. Will man also Verfolgungsjagden und Gefechte im Untergrund, ist man versorgt.

Im Endeffekt ist das Problem schlicht und einfach, dass die Ruinen so kaum zu finden sind. Es gibt keinen direkten Zugang. Vielmehr muss man außerhalb der Stadt suchen, da diese im Laufe der Jahrhunderte verlegt wurde. Heute befindet sich am ursprünglichen Ort ein Wäldchen, das von Nomaden als Versteck und Unterkunft genutzt wird.

Um das herauszufinden, gibt es natürlich triviale Möglichkeiten: Man kann Archive wälzen, mit Ortskundigen sprechen und Grabungen anstellen. Es gibt aber auch eine Variante, die wohl den Charakteren besser passen wird. Henri-Antoine Pilier schlägt eine Scéance vor, um in die Vergangenheit zu reisen und so Näheres zu erfahren. Während seine Spielchen normalerweise nicht funktionieren, klappt das an diesem geschichtsträchtigen Ort besser als erwartet. Die Charaktere finden sich plötzlich in der Antike wieder, komplett mit dramatischen Hüten, gestelzter Sprache und Bronzewaffen. (Wer in Blankversen oder Reimen sprechen will, soll das tun. Jetzt ist die Gelegenheit.)

Jeder Spieler sollte sich einen Charakter mit gleicher Rolle und gleichem Konzept überlegen, nur mit fantastisch klingendem babylonischem oder semitischem Namen. Dann heißt es, eine Verschwörung im Tempel aufzudecken. Zadok ben Znaïm ruht dort, die Charaktere haben erfahren, dass ein von den Eisenmeistern gedungener Mörder auf dem Weg ist. Es gilt, ihn zu erkennen und aufzuhalten. Seine Waffe ist ein Stück lebendiges Metall, das er als Schmuck trägt und im Augenblick der Tat in eine Klinge verwandeln kann. Da diese Waffe eisern erscheint, ist sie so erkennbar. Unglücklicherweise findet gerade eine Zeremonie für die bevorstehende Schlacht statt. Man muss also geschickt und aufmerksam sein. Wem das alles taugt, kann natürlich Zadoks Gefährten, Borast und Brönn, sowie die Magierin Rotraud einbauen. (Sie können auch von den Spielern übernommen werden, wenn man will.)

Die Charaktere werden allerdings bei der Zeremonie von einer maskierten Person zur Seite genommen, die ihnen entweder einen Tipp gibt oder sie vor einer Bedrohung warnt. Wenn die Gruppe genauer hinsieht, stellt sie fest, dass es sich dabei um einen Eisenmeister handelt. Bevor diese Sache allerdings aufgeklärt wird, müssen die Charaktere eingreifen. Mit der Verhinderung des Anschlages endet die Vision.

Für Pilier ist die Situation schockierend. So gut haben seine Tricks noch nie funktioniert. Auf jeden Fall ist es so möglich, das Versteck zu finden. Die Gruppe muss dann noch eine Vereinbarung mit den Nomaden schließen oder um sie herumarbeiten, dann kann sie endlich in die Tiefen der Anlage vordringen. Da dieser Tempel völlig unerforscht und durch das Vergraben auch unverändert ist, funktionieren alle Arten von Fallen und Geheimgängen immer noch. Als der Tempel aufgegeben wurde, richteten die Wächter allerhand Sicherheitsmaßnahmen ein. Dazu kommen noch Feuerelementargeister, die als Wachen abgestellt wurden. Insgesamt sollte die Feuersymbolik hier stark präsentiert werden. Durch die Vision der Vergangenheit kommt einem einiges bekannt vor.

Im Allerheiligsten des Tempels finden die Charaktere dann schließlich einen Schlüssel. Dieser wird den fünften, entscheidenden Tempel entriegeln. Allerdings war im ersten Tempel kein solcher Schlüssel zu finden. (Er wurde von einem der Straßenkinder entwendet, allerdings mittlerweile von zänaimitischen Agenten geraubt.)

AUFBAU

Erste Szene: Schwierige Suche

Zweite Szene: Archivarbeit

Dritte Szene: Reise in die Vergangenheit

Vierte Szene: Verhandlungen

Fünfte Szene: Flammen in der Tiefe

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.

Emilie Radiescu: Die Nomadenmeisterin – Die kräftige, rundliche Frau mit grauen Haaren und einer beeindruckend großen Nase ist ständig damit beschäftigt, Geschäfte zu machen, geistreich zu sein oder Tabak zu schnupfen.

Borast und Brönn: Die Gefährten – Zwei erfahrene Kämpfer, die trotzdem etwas Drolliges an sich haben. Borast ist groß und schlank, Brönn ist klein und fest. Die beiden ergänzen sich und sind die guten Seelen der Zeit.

Rotraud: Die Urmagierin – Eine große, athletische Kriegerin mit mächtigen Zauberfähigkeiten und wilden Tätowierungen.

Rangus, Emsarion, Balathar, Goris, Jephthania, Ursbanipal: altertümliche Gestalten – Robentragend, dramatische Lockenfriuren, Bronzehüte.

DIE STADT

Zadoksrast ist eine charmante mittelgroße Stadt im Bracher Land. Sie ist seit der Gründung des Kaiserreiches eine unabhängige Freistadt und untersteht seit jeher ausschließlich dem Monarchen. Der Grund für diese rechtliche Sonderstellung ist, dass sie schon lange vor dem Kaiserreich von den Priesterkönigen errichtet wurde. Ihr Name spielt auf das Gründungsereignis an: Auf seinem Feldzug gegen die Eisenmeister soll sich Zadok ben Znaim hier ausgeruht haben. Der Held schlief hier und ließ seine Armee in der Siedlung sicher rasten. Den Eisenmeistern gelang es nicht, ihn zu finden und zu töten, weswegen die Stadt zum Sinnbild des spirituellen Schutzes wurde, der dem großen Krieger zuteil wurde. Nach dem Sieg über die Eisenmeister wurde die Stadt nach den mystischen Vorstellungen jener Zeit errichtet. Um einen zentralen Stufentempel spannten sich zweiunddreißig von Statuen gesäumte Straßen. Die Bauten waren nach der sonderbaren, dem Eisenmeisterstil entnommenen, organisch wirkenden Architektur errichtet, mit geschwungenen Säulen und sanft abfallenden Dächern.

Diese historische Stadt wurde durch die Gründung von Alexanderstadt in den Hintergrund gedrängt und fristete einen langen und tiefen Dornröschenschlaf, bis sie in der Zeit der Drei Kaiser wiedererweckt wurde. Unter dem Fürsten Franjo-Maedras I., genannt der Erneuerer, wurde die Stadt neu gestaltet und als befestigter Stützpunkt genutzt. Der Fürst ließ neue Gebäude errichten und platzierte sein Herrschaftsgebiet geschickt zwischen Kirche und Kaiser. Durch eine Vielzahl mehr oder weniger authentischer Urkunden gelang es ihm, seine Macht auszudehnen und seinen Untertanen einige wichtige Rechte einzuräumen, durch die das wirtschaftliche Wachstum von Zadoksrast befördert wurde. Schließlich dankte er vor seinem Tod ab und nach einem kurzen Kampf mit seinen Erben wurde die Stadt zur Zensusrepublik.

Seither wächst und gedeiht die Stadt. Sie ist der Sitz mehrerer Unternehmen der Chemie- und Elektroindustrie. Das bekannteste ist wohl Meuner & Co., das seine besonders leisen Waschmaschinen mit dem daneben schlafenden Zadok bewirbt. Die Bürger und Bürgerinnen sind wohlhabend und auch das Leben der Arbeiterklasse ist längst nicht so schwer wie in anderen, ähnlichen Ortschaften. Einige Wissenschaftler geben allerdings zu bedenken, dass die sonderbare Harmonie, die in der Stadt herrscht, nicht gänzlich natürlich sein dürfte. Sie vermuten, dass die Situation in irgendeiner Form mit der Wasserversorgung der Stadt zusammenhängt, zumal dabei immer noch die Jahrhunderte alten Zisternen aus der Zeit der Priesterkönige verwendet werden. Diese unterirdischen Anlagen werden so gut wie nie besucht oder gewartet. Es wird daher befürchtet, dass dort irgendetwas nicht stimmt.