

# Finsterland

## DER VERSCHOLLENE TEMPEL DIE VERSENKUNG Ein Abenteuer für Finsterland von Georg Pils

### KURZINHALT

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

Nach der Episode in Zadoksrast mag es naheliegend sein, nach Seenfurt zu reisen. Dort angekommen, kann die Gruppe mit ein wenig Recherche in den Stadtchroniken herausfinden, dass die Tempelanlage zwar bekannt ist, aber im Rahmen der Errichtung des Seenkanals zugeschüttet wurde. Es ist zwar bekannt, wo der Tempel vergraben wurde, aber heute stehen da mehrere Siedlungen und Wohnhäuser drauf. Grabungen werden strikt untersagt. Die typische Macherattitüde der Seenfurter kollidiert mit der Sorge um die Sicherheit der Stadt. Wenn die Charaktere darauf bestehen und vielleicht auch ein wenig Druck seitens der geschäftlichen Seite machen, kann es durchaus sein, dass man zumindest einer Probebohrung zustimmt.

Das Ergebnis ist dann recht schnell klar: Den Tempel freizulegen, ist nahezu unmöglich, allerdings liegt er zumindest teilweise in einem Hohlraum unter der Stadt. Dieser müsste über unterirdische Wasserstraßen vom See aus zugänglich sein. Spätestens dann wird die Gruppe von einer Ingenieurin angesprochen, die ein kompaktes U-Bootsystem entwickelt hat. Sie möchte die Geräte testen und sieht das als ideale Gelegenheit. Die Unterseeboote sind ausgesprochen kompakt und werden gemeinsam mit einem „Mutterschiff“ losgeschickt. So kann man die unterirdischen Kanäle schnell und effizient durchsuchen. Es gibt verschiedene Modelle, zum Beispiel Minenleger, Torpedoboote, Tarnboote und sogar für den Einsatz von Magie geeignete.

Selbstverständlich können die Spieler auch anders vorgehen. Es gäbe zum Beispiel auch die Möglichkeit, über Brunnen und Schächte in die Tempelanlage vorzudringen oder, wenn man es ganz exotisch will, einen Wirklichkeitsriss nutzen, um durch die Höllische Sphäre hinunter zu reisen. Er wird in der fernen Zukunft einer der Gründe für die Zerstörung der Stadt (siehe finsterland 80) sein.

Sobald die Gruppe in den Unterseekanälen ist, wird sie von Eisenmeistermaschinen angegriffen. Die Apparate erscheinen alt und notdürftig geflickt. Sie sind zwar aggressiv, aber auch anfällig dafür, spontan auszufallen. Wesentlich gefährlicher sind die plötzlich auftauchenden Riesenolme. Diese Kreaturen sind normalerweise träge, plötzliches Chaos weckt sie allerdings und macht sie aggressiv. Unter Umständen ist es also wichtig, diskret zu sein.

Nach der gefährlichen Anreise wird die Angelegenheit noch unangenehmer. Zwar gibt es dort unten Atemluft und einzelne Bereiche, durch die man durchgehen kann, aber es muss auch geklettert, gekrochen und geschluf werden. Wenn die Gruppe allerdings aufmerksam ist und die Eisenmeistermaschinen genau untersucht, ist es möglich, deren Schleichwege zu finden. So kommt man wesentlich leichter in die Tempelanlage.

Dort angekommen, zeigt sich, dass die Bauwerke größtenteils zerstört sind. Hier ist nichts mehr zu holen. Allerdings findet man recht bald einen Zugang nach unten, wo man auf einen einzigen, uralten Eisenmeister stößt, der dort unten Wache hält. Er trägt seine Rüstung, die offenbar umgebaut wurde, um seine Alterung zu verlangsamen, wirkt allerdings trotzdem unendlich müde und geradezu echsenhaft verfallen. Der Wächter ist seit der Zeit der Priesterkönige hier unten und dadurch ziemlich verrückt geworden. Er hat sich eine Art künstliche Umgebung aus Maschinen gebaut, die ihm Gesellschaft leisten. Allerdings ist das alles sehr eigentümlich. Er spricht die damalige Sprache und beherrscht auch die Schrift aus der Zeit der Priesterkönige. (In der Gruppe können Historiker, interessierte Magier und Religiöse unter Umständen schriftlich kommunizieren. Ansonsten ist Zeichensprache angesagt.)

Der Eisenmeister soll den Schlüssel als Zeichen des Bundes mit den Menschen bewahren. Offenbar gab es eine Spaltung: Einige von ihnen beschlossen, die Menschen als Gleiche oder zumindest Ähnliche zu behandeln. Er hatte die Aufgabe, den Ort zu bewachen, bis die Sache ausgestanden sei. Das hat sich offensichtlich nicht bewahrheitet. Nun ist er ein wenig ratlos. Er sollte recht leicht davon zu überzeugen sein, den Schlüssel herzugeben, braucht aber eine Idee, wie er mit der veränderten Welt umgehen soll.

Sobald man sich auf etwas geeinigt hat, kommt es zum Angriff einer Gruppe von Eisenmeistern und deren menschlicher Verbündeter. Sie wollen die Sache ein für alle Mal begraben. Zu allem Überfluss kann der Tempel durch die ganzen Ereignisse ins Rutschen geraten. Das ist einerseits für die Personen unten gefährlich, kann aber zusätzlich auch zu Einstürzen weiter oben führen. Auf jeden Fall sollte die Gruppe das Schlimmste verhindern.

## AUFBAU

**Erste Szene:** Bauliches

**Zweite Szene:** Die Ingenieurin

**Dritte Szene:** Unterseegefechte

**Vierte Szene:** Der Alte

**Fünfte Szene:** Kollaps

## 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.

**Amalia Szakály:** Die Ingenieurin – Sie trägt ihr graues Haar praktisch kurz und ist freundlich und zurückhaltend. Gleichzeitig versteckt dieses ruhige Auftreten eine massive Tendenz, dumme Witze zu machen und Streiche zu spielen.

**Anridon:** Der Eisenmeister – Ein uralter Eisenmeister mit grau-grüner Haut. Auf ihm wachsen teilweise Pilze. Sein Gesicht hat etwas Echsenhaftes. Er trägt eine massive Rüstung, die mit Schläuchen an nahegelegene Maschinen angeschlossen ist. Ohne die Maschine wird er wohl in den nächsten Monaten oder Jahren sterben. Er spricht die seltsame, krächzende Ursprache des Eisenfelds.

## DIE STADT

Seenfurt ist eine Stadt des Bracher Landes am nördlichen Ufer des Bracher Sees. Die Stadt liegt am Eingang zum Seenkanal und ist eine reiche und erfolgreiche freie Stadt des Finsterlandes. Durch geschickte Politik und Strategie konnte sich Seenfurt als Stadtstaat etablieren. Unter der Herrschaft eines gewählten Stadtrates entstand eine der wichtigsten Industriestädte des Finsterlandes.

Die Seenfurter Industrie erzeugt Textilien, chemische Produkte und natürlich Schiffe. Das Seenufer ist von Werften und Hafenanlagen überzogen. Die Seenfurter Bevölkerung ist zwar wegen der Horden von Seeleuten in Sorge und es gibt fast täglich Schlägereien und Schwierigkeiten, aber trotzdem ist die Stadt bereit, diesen Preis zu zahlen.

Insgesamt sind die Seenfurter Menschen, die anpacken und Probleme zügig beseitigen. Hier wird nicht lange gefackelt. Die Seenfurter gelten auch als humorlos und bereit, alles wörtlich zu nehmen. Diese Einstellung irritiert die Bewohner des Umlandes, die mit der Hau-Ruck-Mentalität nichts anfangen können. Dementsprechend trifft man auf der Straße oft befremdete Leute aus den Vorstädten und der Umgebung, die fassungslos versuchen, den übermäßigen Tatendrang der Einheimischen zu kanalisieren.

Die Stadt hat eine lange Rivalität mit Tepice, sowohl in wirtschaftlicher als auch in sportlicher Hinsicht. Besonders die Bracher-See-Liga fesselt die Bürger und Bürgerinnen.