

Finsterland

DER VERSCHOLLENE TEMPEL DAS VERDERBEN Ein Abenteuer für Finsterland von Georg Pils

KURZINHALT

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

Im Augenblick, in dem die Charaktere die Heilige Kammer betreten, hören sie eine gewaltige Stimme. Sie deklamiert in altertümlicher, sonderbarer Sprache, dass es der Morgen der Schlacht am Echtsenberg ist. Bevor die Charaktere noch reagieren können, sind sie plötzlich in diese Zeit versetzt. Wie schon in Teil 3 sind sie wieder vor Ort. Es ist der nächste Tag, bei Morgengrauen. Die entscheidende Schlacht steht bevor. Während sie zum Schlachtfeld marschieren, sehen sie in der Distanz die Truppen der Eisenmeister. Auch deren Waffen und Ausrüstung sind im Vergleich zu ihrem heutigen Rüstzeug nahezu primitiv, auch sind ihre Kriegsmaschinen längst nicht so selbstständig, wie sie es heute sind, aber dennoch ist klar, dass ihre Gegner in der Überzahl sind. Die Armee der Eisenmeister ist gewaltig und gut gerüstet. Die Menschen sind zwar ebenfalls mit Waffen und Rüstungen ausgestattet, aber diese Schlacht kann nicht gut ausgehen.

Die Charaktere werden zu einem der Anführer gerufen. Zunächst soll jeder von ihnen tun, was er kann, um die Chancen auf dem Schlachtfeld zu verbessern. Das kann bedeuten, dass die Feinde ausgekundschaftet werden, dass Reden geschwungen werden oder dass Fallen gestellt werden. Auch die Meuchelung eines Eisenmeisteranführers ist möglich.

Nach dieser Sequenz kündigt sich die Schlacht an. Die Eisenmeister warten ab. Erst langsam setzen sie sich in Bewegung. Als die Einheit mit den Charakteren losmarschieren will, werden sie plötzlich noch einmal weggerufen. Während Zadok und seine Getreuen losmarschieren und sich bereit machen, den Gegner zu bekämpfen, wird die Gruppe von Vertretern der Pailiassippe zur Seite gebeten. Diese erklären, dass der Kampf aussichtslos ist, dass sie aber eine Alternative wissen. Scheinbar wurden sie von Priesteringenieuren kontaktiert, die befürchten, die Kontrolle über ihr Idol, Ku'um den Schlachter, zu verlieren. Die Clans und Familien wollen ihnen die Macht entreißen, um selbst durch den Maschinengott zu herrschen.

Aus diesem Grund muss er zerstört werden. Wenn die Menschen den Eisenmeistern einen sauberen Rückzug erlauben, wird diese Schlacht verloren und der Priesterkönig kann die Herrschaft übernehmen. Die Menschen verpflichten sich wiederum, die Eisenmeister zu vergessen.

Sind die Charaktere einverstanden, ist es an ihnen, den Maschinenriesen mit einer speziellen Vorrichtung mitten im Schlachtgetümmel im richtigen Zeitpunkt abzuschalten. Sind sie es nicht, findet die Schlacht statt wie geplant. Die Menschen verlieren, wenn es den Charakteren nicht gelingt, einzugreifen. Auch wenn sie verlieren, ist klar, dass die Tage der Eisenmeister gezählt sind. Egal wie grausam sie zurückschlagen, ab diesem Zeitpunkt werden sie langsam aber sicher von den Menschenhorden aufgerieben.

Am Ende der Schlacht erwachen die Charaktere wie aus einer Trance vor einer gewaltigen Steinstatue, die einen sprechenden Kopf darstellt. Die, die es interessiert, mögen einen tarasischen Speicherstein erkennen. Wenn sie allerdings blinzeln, sehen sie kurz eine ganze Serie von sonderbaren, unklaren Symbolen vor ihren geistigen Augen.

Zusätzlich sind sie von ihren Feinden umstellt. Die Eisenmeister geben sich zu erkennen und nehmen sie gefangen. Sie werden verschleppt.

AUFBAU

Erste Szene: Der Morgen der Schlacht

Zweite Szene: Vorbereitungen

Dritte Szene: Eine Verschwörung

Vierte Szene: Im Schlachtengetümmel

Fünfte Szene: Gefangen

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.)