

Finsterland

DIE SALAMANDER - 3. TEIL: DAS EXPERIMENT

Ein Abenteuer für Finsterland
von Stefan Fädler

Das Abenteuer ist ein wenig komplexer als die anderen und geht genauer auf die verschiedenen Elemente ein. Es ist also sinnvoll, die Spieler und Spielerinnen recht frei daran arbeiten zu lassen.

KURZINHALT

Diese Geschichte orientiert sich vage am Schicksal des Wissenschaftlers Paul Kammerer, der Anfang des 20. Jahrhunderts in einen wissenschaftlichen Skandal verstrickt war. Wer möchte, kann Motive der tatsächlichen Ereignisse übernehmen.

Der dritte und letzte Teil der Minikampagne „Die Salamander“ führt die Charaktere wieder zurück in die Heimat. Dort können sie Rostislawskis Experiment wiederholen und seinen Namen reinwaschen. Gleichzeitig finden sie vielleicht auch eine ungeheuerliche Wahrheit über eine prominente Person der Stadt heraus.

Am Anfang der Episode steht die wichtige Frage, wie man in die Zivilisation zurückkehren kann. Sind die Charaktere gefangen, müssen sie natürlich zunächst ausbrechen. Auch wenn nicht steht ihnen ein langer und beschwerlicher Weg zurück in die Zivilisation bevor. Sie werden dabei von den Sumpfmenschen gejagt und müssen sich erneut mit allen möglichen Gefahren der Umgebung herumschlagen. Unter Umständen hilft ihnen Hatice Şen aus der Patsche. Vielleicht können sie auch einen Blick auf den Anführer der Sumpfmenschen erhaschen. In diesem Fall erspähen sie einen Salamandermenschen. Diese Kreatur sollte man allerdings als schockierende Erkenntnis präsentieren. Unter keinen Umständen sollten sich die Charaktere hier auf eine Konfrontation einlassen. Zuhause angekommen, können die Charaktere gemeinsam mit Daniel Svoboda an die Arbeit gehen. Dabei sollten sie ihre Arbeit permanent überwachen lassen und sicher gehen, dass kein weiterer Zweifel an ihrer Ernsthaftigkeit besteht. Wie sie das genau anstellen, obliegt ihnen. Eine Möglichkeit wäre, Archibald von Svodernik zu bitten, die Studie zu begleiten, wenn die Charaktere ihm noch trauen. Andere Lösungen wären, eine honorige Person zu finden, die den Ehrenschatz übernimmt oder eine technische Form der Überwachung. Zusätzlich sollten die Charaktere sehr auf der Hut vor Saboteuren sein.

Jetzt kann sich der Spielleiter entscheiden, was wirklich hinter der Geschichte steckt:

Variante 1: Von Svodernik ist ein Salamandermensch, der die Wahrheit über seine Natur verbergen möchte. Er will auch verhindern, dass Menschen das Geheimnis der intelligenzerhöhenden Salamanderzucht entdecken, da dies der Weg war, wie die Salamandermenschen ursprünglich entstanden. In diesem Fall wird er versuchen, das Experiment schnell und gewaltsam zu sabotieren. Er wird nicht wieder auf die Studenten zurückgreifen, sondern gleich mit voller Wucht und einigen Berufsverbrechern zuschlagen.

Variante 2: Von Svodernik ist ein normaler Akademiker, dem die Idee, dass Rostislawskis Theorien seine eigenen zunichtemachen würden, nicht schmeckt. Er hat die Studenten dazu angestiftet, das Laboratorium zu überfallen, glaubt aber im eigenen Interesse zu handeln. Der tatsächliche Salamandermensch ist Reinhard von Krötenfels, der von Svodernik über seinen Privatclub kontrolliert. Dort zieht er aus dem Hintergrund die Fäden und gibt sich als Butler aus. Er hat seinen Tod nur vorgetäuscht und seine Unsterblichkeit und ewige Jugend genutzt, um seine Tochter, Margarethe Rostenheim-Kulm, zu schützen. Obwohl er weit entfernt von menschlichen Regungen ist, fasziniert ihn das Experiment, ein Kind zu haben. Diese Situation gibt den Charakteren unter Umständen einen mächtigen Hebel in die Hand. Von Krötenfels nutzt sein Netzwerk, um die Charaktere in Schwierigkeiten zu bringen. Er schreckt nicht davor zurück, neben administrativen Schikanen auch die Ordnungskräfte oder gar Söldner zu mobilisieren, die das Labor angreifen. Im Endeffekt schiebt er alles von Svodernik in die Schuhe.

Man kann die Geschichte zusätzlich komplizierter gestalten, indem man offenbart, dass Hatice Şen auch ein Salamandermensch ist und die Kreaturen in die Stadt begleitet hat, um über sie zu wachen und den vermuteten Salamandermenschen zu stellen und zu kontrollieren. Sie würde dann die Charaktere unterstützen, solange es für sie Vorteile bringt und sie sich nicht verrät.

Während des Ablaufs des Experimentes können die Charaktere selbstverständlich recherchieren. Anhand der gefundenen Informationen sollte es möglich sein, auf die Salamandermenschen zu schließen.

Die Situation wird allerdings nochmal verkompliziert, da ja noch die Doppelgänger unterwegs sind. Diese Kreaturen versuchen, die Charaktere in Misskredit zu bringen und ihnen Probleme zu machen. Schlimmstenfalls greifen sie direkt an. Dabei unterstützen sie den Salamandermenschen. Gelingt es ihnen, einen der Charaktere gefangen zu nehmen oder zu töten, ersetzen sie ihn und führen sein Leben weiter.

Gelingen die Experimente, wird klar, dass die Salamander eine Vorstufe zu einer hochintelligenten Lebensform sind und nach einer gewissen Zeit in der Lage sind, ihre Form zu wechseln. Spätestens jetzt starten die Kontrahenten der Charaktere einen Großangriff und unternehmen alles, um dieses Geheimnis zu schützen. Nur wenn es der Gruppe gelingt, diese Kombination aus Gewalt, öffentlicher Bloßstellung und Verleumdung zu überstehen und der Schuldigen habhaft zu werden, können sie mit ihren Gegnern verhandeln. Von ihrem Geschick hängt es ab, ob sie es schaffen, Rostislawskis Ruf wiederherzustellen und diese durchaus übermächtigen Feinde zu besiegen.

PERSONEN

Daniel Svoboda: Der Assistent – Ein schwächlicher junger Mann mit eingefallenen Wangen und bereits schütterem Haar. Er lispelt ein wenig und ist eher schüchtern.

Max Rostislawski: Der Forscher – Ein gutaussehender, athletischer Wissenschaftler mit schwarzen Haaren und grünen Augen. Leider tot.

Margarethe Rostenheim-Kulm: Die Dame der Gesellschaft – Dunkelhaarig, geheimnisvoll, hochintelligent und neckisch. Sie ist immer perfekt gekleidet, hat eine warme und melodische Stimme und ist einfach hinreißend.

Archibald von Svodernik: Der Professor – Ein ernster Mann in seinen besten Jahren, braune, glatte Haare und stechende graue Augen. Er wirkt kleiner und schwächer als er eigentlich ist. Erst wenn man ihn näher betrachtet, stellt man fest, dass er ziemlich kräftig und eigentlich recht groß ist. Er hat eine tiefe, durchdringende Stimme.

Hatice Şen: Die Tarasierin – Eine ausgesprochen gut aussehende, dunkelhaarige Schönheit mit tiefer, sinnlicher Stimme und für diese Gegend ungewöhnlich zivilisiertem Verhalten. Sie scheint mehr zu wissen, als sie zugibt.