

Finsterland

DER VERBLENDETE

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Seit einigen Wochen steigen die Spannungen in Feuchtlung, einem Elendsviertel von Kanalfeste. Die Stadtgarde hat eine Gruppe von Straßenkindern mit einem Mannschaftswagen überfahren, angeblich beim Versuch, einen gesuchten Mörder zu verhaften. Die Leute auf der Straße sehen das anders und unterstellen der Polizei, Jagd auf die Kinder gemacht zu haben. Jetzt sind einige Vertreter des Eigenwerks in der Stadt aufgetaucht, die Erklärungen zum Selberbauen von Waffen und Befestigungen verbreiten. Die Stadtverwaltung hat beschlossen, Madjas'sche Truppen anzufordern, um das Chaos zu beenden.

Die Charaktere sind zu diesem Zeitpunkt in der Stadt und sollen den Mörder im Auftrag einer Versicherung, Zeitungsredaktion oder Detektivagentur ausforschen. Da sich die Polizei nur noch mit der Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung beschäftigt, haben sie freie Hand. Der Täter ist insofern bedrohlich, als dass er offenbar durch Wände gehen kann, was einen Renegatenmagier erwarten ließe. Tatsächlich ist er ein Erdmagier, der durch den Kontakt mit einem Dämon, der sich als Erdgeist ausgibt, auf die falsche Bahn gelenkt wurde. Der Dämon lässt ihn Leute ermorden, von denen er behauptet, dass sie in der Zukunft für den Untergang des Finsterlandes verantwortlich sein werden. In Wirklichkeit sucht er sie beliebig aus.

Um den Täter zu fassen, gibt es mehrere Anhaltspunkte:

Man kann die Tatorte genau unter die Lupe nehmen und feststellen, dass Magie im Spiel ist, dass der Täter rothaarig ist und dass er Erdmagier ist. Man erkennt Letzteres an Veränderungen in der Struktur der Wände, durch die er gekommen ist. Die Mordwaffe ist in jedem Fall ein einfaches Messer, das man nicht zurückverfolgen kann.

Fragen die Charaktere bei den lokalen Magiern nach, erfahren sie, dass Gustave Bernier der einzige rothaarige Zauberer in der Stadt ist. Er ist schon vor mehreren Monaten nach Kanalfeste gekommen, um sich seinen Studien zu widmen und alternative Beschwörungsformeln zu testen. Sein Atelier ist schon seit einiger Zeit verlassen, sein Verschwinden fällt mit dem Beginn der Mordserie zusammen. Seine Unterlagen sind verschlüsselt. Dekodiert sie die Gruppe, kann sie seine Gedankengänge nachvollziehen. Unter Umständen können sie auch auf die Idee kommen, dass er Recht hat. Bei einer genauen Prüfung sollte es aber möglich sein, festzustellen, dass die Ideen offenbar nicht von einem Erdgeist stammen, sondern von etwas anderem ausgehen.

Bernier zu stellen, ist schwierig. Er hält sich in Feuchtlung versteckt und die Einwohner sind aus gutem Grund gegenüber Außenstehenden skeptisch. Nur durch geschicktes Knüpfen von Kontakten ist es möglich, näheres über ihn zu erfahren. Zusätzlich hat sich Bernier dazu bereit erklärt, den Einheimischen bei der Verteidigung gegen die Polizeigewalt zu helfen, während er weiter mordet. Trotzdem sollte es den Charakteren gelingen, sein Versteck zu finden und seine Pläne aufzudecken. Zu diesem Zeitpunkt steht der finale Anschlag bereits an: Der Dämon will den Magier dazu bringen, die Polizeichefin zu ermorden. Gelingt ihm das, kann er die Opfer dazu nutzen, um durch Bernier in die Wirklichkeit durchzubrechen und permanent hier zu existieren. Die Bestie würde dann sein Lager in der Stadt aufschlagen und seinen Einfluss ausbauen, um schließlich alles zu vernichten, während sie im Bürgerkrieg versinkt. Um an den Polizeichef heranzukommen, stellt sich der Magier. Obwohl er mit Zertenium gefesselt würde, hilft ihm der Dämon beim Versuch sich zu befreien und seine Bluttat zu begehen.

Gelingt es den Charakteren, die Einheimischen und die Mitglieder des Eigenwerkes auf ihre Seite zu bringen, können sie den Anschlag verhindern und vielleicht wieder für Ruhe sorgen, bevor die Kurfürstlichen Truppen ankommen und Feuchtlung dem Erdboden gleichmachen. Das sie dabei in die Stadtwachenzentrale hineinkommen müssen, ist ein kleineres Problem im Vergleich zu dem, das sie haben, wenn der Dämon auftritt.

AUFBAU

Erste Szene: Spannungen

Zweite Szene: Ermittlungen

Dritte Szene: Das Elendsviertel

Vierte Szene: Hastige Allianzen

Fünfte Szene: Die Stadtwache

PERSONEN

Magister Gustave Bernier – Der Mörder: Ein ausgezehrer, an sich sympathisch wirkender rothaariger Mann mit leicht irrem Blick. Er trägt einfache, abgetragene Kleidung und hat sich erst kürzlich seinen Bart rasiert.

Kommandantin Ilona Mischek – Die Polizeichefin: Eine stiernackige Macherin mit kurzgeschorenen Haaren und dunklen Augen. Sie trägt immer Uniform und hat eine handfeste Art.

Elias Mossvic – Der Eigenwerker: Ein nicht mehr ganz junger, bärtiger Mann mit freundlichen Augen und flinken Fingern. Er wirkt intellektuell und braucht eine Brille beim Lesen.

Doktor Ildiko Hargitay – Die Armenärztin: Eine junge Frau, die in Feuchtlung im Dienste der Allgemeinheit arbeitet. Ihr Wort hat großes Gewicht. Sie hat geflochtene blonde Haare, ist üppig gebaut und wirkt durch ihre Ernsthaftigkeit älter, als sie tatsächlich ist.

Spektabilität Buggasbügphy, Wahrer der Erhabenheit des Firmaments der Tiefen – Der Dämon: Obwohl er sich als Erdgeist ausgibt, ist seine tatsächliche Form die eines verkrümmten Baumes, aus dessen Rinde Borsten wachsen und von dessen Ästen Senkbleie nach oben hängen. Um den Stamm sind Ringe aus schreienden Gesichtern geflochten. Jeder Ring trägt das Antlitz eines Ermordeten.

DIE STADT

Kanalfeste ist eine hässliche Stadt im Eisenfeld. Sie wurde billig und schnell errichtet, um einen Kanal zum Nabachsee zu errichten und die Arbeiter unterzubringen. Das Projekt scheiterte und so ist eine Art Wrack einer Stadt geblieben. Mittlerweile hat sich das Leben dort eingespielt und einige Industrieunternehmen haben sich angesiedelt, aber die Ortschaft ist immer noch am Rande der Katastrophe.