

Finsterland

DIE GRÜNDERIN

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

In Kaiserslust angekommen, machen sich die Charaktere auf die Suche nach Karin Perlhuber, der Begründerin der Perlhuber GmbH. Sie müsste Informationen über ihr Unternehmen haben, selbst seit die Firma von einem Konsortium übernommen wurde. Als erste Anlaufstelle bietet sich das Haus der Gründerin an. Die Gruppe findet das Haus in den Tiefen des Waldes bei Kaiserslust. Es sieht verfallen und unbewohnt aus. Offenbar wurde es durchsucht und dann den Elementen überlassen. Untersuchen sie es gründlich, finden sie einen geheimen Bereich. Darin befinden sich Bücher und Texte über die höllische Sphäre. Man findet dort auch Material für Beschwörungen und dämonische Rituale. Wenn die Charaktere hier zu lange stöbern, wecken sie einen Schutzgeist, der in diesem Raum hinterlassen wurde. Die Kreatur, ein früher einigermaßen mächtiger Dämon, ist mittlerweile sehr geschwächt und nicht mehr sehr angriffswütig, man kann also mit ihr verhandeln. Gelingt das, erfahren die Charaktere, dass die Leitung der Perlhuber GmbH zu einer hier in der Gegend hausenden Sekte von Dämonenverehrern gehört. Sie haben die Stadt im Laufe der Zeit unterwandert und wollen ihre Macht ausbreiten. Der Dämon erzählt alle diese Dinge natürlich aus seiner, ein wenig besonderen Perspektive. Vertreiben sie den Dämon, ohne mit ihm zu sprechen, erfahren sie nichts so detailliertes, sie entdecken aber Aufzeichnungen, die Aufschluss darüber geben, dass hier tatsächlich eine Verschwörung existiert. Zusätzlich findet man hier auch eine Reihe von Karten, die auf magisch mächtige Orte im Wald verweisen. Diese bieten einen Anhaltspunkt für die weitere Suche.

Nach einigem Stöbern entdecken die Charaktere eine Hütte in den Tiefen des Waldes. Sie ist geschickt getarnt und wird von einer sehr verwirrten Frau bewohnt, die offenbar Karin Perlhuber ist. Beruhigt man sie, erzählt sie von den Dämonenbeschwörungen. Irgendwann hatte sie davon genug und bekam es mit der Angst zu tun. Die anderen Mitglieder der Gruppe wollten aber weitermachen und entschieden sich, sie auszuschließen. Sie konnte gerade noch entkommen.

Unglücklicherweise sind jetzt die Dörfler unterwegs, um auf die ganze Gruppe Jagd zu machen. Die Charaktere müssen versuchen, ihre Verfolger abzuschütteln und sich in Sicherheit zu bringen. Frau Perlhuber erklärt ihnen, dass das Zentrum der Verschwörung in der Fabrik liegt. Sie kann ihnen helfen, dort hineinzukommen, wenn sie sie beschützen.

In der Fabrik angekommen, gilt es sich durch die Anlage zu schleichen und den Werkswachen auszuweichen. Schließlich findet die Gruppe das Herzstück in den Tiefen der Fabrikshallen. Offenbar haben die Verschwörer einen Dämon gebunden und ihn als Portal in die Höllische Sphäre verwendet. So holen sie fiktive, unmögliche Gegenstände in die Wirklichkeit, die sie dann verkaufen. Diese Dinge sind leider instabil und können jederzeit ein Loch in der Wirklichkeit erzeugen. Unglücklicherweise werden die Spielercharaktere in diesem Augenblick von den Verschwörern überrascht, die sie in das Portal zwingen. Durch den Sturz durch den Durchgang verlieren sie das Bewusstsein.

Nächste Woche folgt die Fortsetzung!

ABLAUF

Erste Szene: Das Haus

Zweite Szene: Spurensuche im Wald

Dritte Szene: Die Jagd

Vierte Szene: In die Fabrik

Fünfte Szene: Das Portal

PERSONEN

Karin Perlhuber: Die Chefin – Die Erfinderin des mechanischen Schneebesens und ehemalige Eigentümerin der Perlhuber GmbH. Eine ältere Dame mit wirren grauen Haaren und sonderbaren dunklen Augen. Sie ist vor einiger Zeit verschwunden.

Kapellmeister Potkarezlas: Ein Wächterdämon aus Maurerkellen, Zitronenblüten und Hirschgeweihen. Seine Stimme ist nasal und beunruhigend, wie als würde er verkehrt sprechen.

Großfürst Joteruzolaporawes: Ein Dämon aus Augen, Toren, Hämmern und Fledermäusen. Er ist im Herzen der Fabrik gebunden und wurde von den Verschwörern zu einem Tor umgeformt, aus dem ständig neue Haushaltsgeräte gespießen werden. Er gibt dabei ständig heulende Geräusche von sich.