



Finsterland

DER MENSCHENFRESSER DER KUPFERBERGE

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Die Charaktere werden von Stefan Kopic, einem reichen Geschäftsmann, engagiert, um herauszufinden, was es mit dem Menschenfresser der Kupferberge auf sich hat. Seit einigen Tagen sind die Zeitungen voll davon: Eine Kreatur sucht diese einsame und ärmliche Gegend heim und mehrere Leute sind bereits spurlos verschwunden. Zur selben Zeit machen sich auch andere Interessenten auf den Weg: Mechthild Auenmacher, die berühmte Zirkusdirektorin, sowie Justin de Saint-Albert, der Großwildjäger, mit seinem Luftschiff und seinen Getreuen. Erstere will die Kreatur einfangen und ausstellen, letzterer will sie erlegen.

Vor Ort in Spreising ist die Situation unklar. Die Einheimischen sind ängstlich, wollen aber auch keine Fremden, die sich in ihre Angelegenheiten einmischen. Somit ist ein erster Schritt, ihr Vertrauen zu gewinnen, oder weitere Informationen auf anderem Weg zu finden. Was kann man herausfinden?

Der Menschenfresser wurde bis jetzt nicht gesichtet, man hat nur Spuren gefunden, die nahelegen, dass er riesig und schwer ist.

Bis jetzt sind mehrere Menschen verschwunden, die miteinander nichts zu tun hatten.

Als man versuchte, das Wesen in die Enge zu treiben und zu stellen, ist es einfach verschwunden, ohne Spuren zu hinterlassen.

Dort, wo es aufgetaucht ist, sind Spuren magischer Entladungen zu erkennen.

Es gibt in den Aufzeichnungen der Ortschaft keine Hinweise, dass so etwas schon einmal vorgefallen ist, allerdings haben die Einheimischen eine sehr schlechte Meinung von den Leuten aus der Ortschaft Oberweiler, die abgeschieden in den Bergen leben und nur selten herunterkommen, um ihre Erzeugnisse, vor allem eine spezielle Sorte Eisenerz, die besonders geeignet für Klingen und Spitzen ist, gegen zivilisiertere Dinge zu tauschen. Möglicherweise sind sie ja an dem alles schuld, immerhin hat man lange nichts mehr von ihnen gehört.

Während die Charaktere ihre Nachforschungen erledigen, tauchen auch die beiden Konkurrenten auf und bringen weitere Unordnung in die Sache.

Wenn die Gruppe weiter nachfragt, werden sie auf den Türmer der Ortschaft, Emil Schwarzer, hingewiesen, der ein seltsamer Kerl ist und möglicherweise die Kreatur gesehen hat, oder zumindest behauptet, davon geträumt zu haben. Schwarzer ist ein seltsamer Kerl, der in seiner mit mystischen Zeichen übersäten Stube im Wachturm des Dorfes haust. Er scheint ein magisches Naturtalent zu sein, und spürt die Entladungen des Menschenfressers.

Kurz darauf schlägt das Monstrum wieder zu. Es attackiert eine Gruppe von Arbeitern bei einer neu angelegten Mine in den Bergen. Dabei werden diese eingeschlossen. Die Spielergruppe kann helfen, die Verschütteten zu retten, indem sie sich durch einen alten Teil des Gebirges und ein verbundenes Höhlensystem arbeiten. Bei der Rettung gelingt es ihnen, ein Stück des Menschenfressers zu finden. Es handelt sich um eine Art Metallschuppe, die vor magischer Energie nur so strotzt.

Mithilfe des Türmers kann die Gruppe herausfinden, dass die Kreatur wohl in Oberweiler haust. Der Weg dorthin ist gefährlich: Man muss einen schmalen Felsweg entlangmarschieren, teilweise gefährliche Stellen überklettern und durch eine unheimliche Höhle. Dann erreicht man das abgeschiedene Tal, in dem Oberweiler liegt. Der Wald, in den man gelangt, ist dunkel und unübersichtlich.

Vor Ort muss die Gruppe feststellen, dass Oberweiler verlassen ist und nur noch aus Ruinen besteht. Allerdings gibt es dort auch eine massive, befestigte Anlage, die offenbar für irgendwelche Forschungs- und Konstruktionsarbeiten während des Krieges genutzt wurde. Dann greift der Menschenfresser an.





Dieser ist eine Maschine, die durch ein Thaumonium-Experiment angetrieben wird. Eine Forschungsgruppe hat während des Großen Krieges hier geheimerweise das Eisenerz abbauen wollen, hat aber dann die Anweisung bekommen, diese zusätzliche Untersuchung durchzuführen. Dabei wurde die Bevölkerung von Oberweiler zur Gewinnung des Thaumoniums getötet. Damit wurde die Maschine beladen. Sie wird seither damit mit Energie versorgt, wird aber laufend schwächer. Daher greift sie jetzt andere Leute an. Der Apparat ist ausgesprochen stark und kann sich begrenzt teleportieren. Zusätzlich handelt er zumindest grundsätzlich strategisch. Er kann auch mit der Außenwelt kommunizieren, indem er Erinnerungen in die Hirne von Menschen in der Nähe einspeist. Dadurch kann er sich auch vergessen lassen.

Es ist für die Gruppe möglich, dieses schreckliche Hybridwesen zu beruhigen und wohl auch abzuschalten. Es zu zerstören könnte das Thaumonium freisetzen und ein Loch in der Wirklichkeit, hinunter in die Höllische Sphäre, reißen. Das sollte man wohl verhindern.

Die Situation wird natürlich verkompliziert, wenn Mechthild Auenmacher und Justin de Saint-Albert auftauchen.

Gelingt es der Gruppe, der Angelegenheit Herr zu werden, kann sie ein geheimes Dokument finden, das nahelegt, dass die ursprüngliche Forschungsgruppe gar nicht von ihrem Oberkommando angewiesen wurde, sondern, dass sich eine verschwörerische Gruppe, die Aethyr (siehe Handbuch der Technologie), in ihre Kommunikation eingeschlichen hat und so das Experiment ausgelöst hat.

Wird die Sache gelöst, wird sie von Stefan Kotic natürlich gerne belohnt.

AUFBAU

Erste Szene: Reise in die Kupferberge

Zweite Szene: Nachforschungen

Dritte Szene: Der Einsturz

Vierte Szene: Nach Oberweiler

Fünfte Szene: Der Menschenfresser

PERSONEN

Stefan Kotic: Der Geldgeber – Kotic kam als armer Tagelöhner in die Hauptstadt und hat sich dort ein Vermögen aufgebaut. Jetzt will er seiner Heimatstadt helfen. Er ist ein älterer Mann mit krummem Rücken und Stock. Sein Haar ist immer noch dicht und schwarz, aber er wirkt erschöpft.

Mechthild Auenmacher: Die Zirkusdirektorin – Eine walkürenhafte Dame mit lauter Stimme und bombastischem Auftreten. Sie trägt oft ein Bühnengewand, das entweder dem einer antiken Kriegerin oder einer überkandidelten Generalin entspricht.

Justin de Saint-Albert: Der Großwildjäger – Ein schmaler Mann mit hungrigen Augen und dünnem Schnurrbart. Er strahlt Energie und Tatendrang aus, kann aber gleichzeitig eine unglaubliche Ruhe vermitteln, wenn er auf der Pirsch ist. Er trägt ein klassisches Jagdgewand, passend zur Umgebung.

Der Menschenfresser: Die Maschine – Eine aus schwarzem Metall gefertigte Apparatur, die im Wesentlichen kastenförmig ist und sich auf unzähligen Füßen fortbewegt. Sie produziert ein beunruhigendes Leuchten knapp jenseits der Wahrnehmung und gibt eine Art Brummen von sich.

DIE ORTSCHAFT

Spreising liegt im abgelegenen Teil der Kupferberge, der nicht von der relativen Unabhängigkeit der Gegend profitieren konnte. Die Ortschaft ist eher arm, wenn auch sauber und gut geführt. Fachwerkhäuser reihen sich aneinander, es gibt einen Dorfplatz, zwei Wirten und einen Bahnhof, sowie ein Postamt und Gemeindehaus. Die Einheimischen regeln ihre Angelegenheiten selber und achten darauf, sich nicht dreinreden zu lassen. Der Dialekt ist teilweise allerdings schwer zu verstehen.

