

# Finsterland

## DIE SALAMANDER - 1. TEIL: RUFMORD

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.*

Die Spielergruppe wird vom Assistenten des bekannten, aber gerade verstorbenen Wissenschaftlers Max Rostislawski angesprochen, der sie bittet, ihm beim Reinwaschen des Rufs des Forschers zu helfen. Dieser hatte sich umgebracht, nachdem herauskam, dass seine Forschung an der Intelligenz von Salamandern in Zweifel gezogen wurde, seine Methoden als unsinnig und seine Ergebnisse als gefälscht dargestellt wurden. Seit dem Selbstmord ist das danach von Unbekannten verwüstete Labor gesperrt und die Polizei lässt niemanden hinein, wodurch es unmöglich ist, Manipulationen nachzuweisen.

Die Charaktere können sich auf verschiedene Arten Zutritt zum Labor verschaffen und dort feststellen, dass Rostislawski offenbar mit verschiedenen Salamanderarten gearbeitet hat, die er mit speziellen Verfahren zu mehr Intelligenz erziehen konnte. Seine These war, dass jede folgende Generation die gesteigerte Klugheit der vorigen erhalten würde. Bei der Untersuchung des Forschungsaufbaus stellt sich allerdings heraus, dass die Geräte allesamt unwirksam sind und keine sinnvollen Ergebnisse liefern können. Der Assistent beteuert, dass Rostislawski nie so plump vorgehen würde. Bei einer Durchsuchung des Labors findet die Gruppe allerdings ein paar Spuren, die auf fremde Gäste schließen lassen: Einer der getesteten Salamander würgt einen verschluckten Jackenknopf hervor, der ein Abzeichen einer Studentenverbindung der Alexandria zeigt. Man findet im Garten auch Spuren von Stiefeln und einen ziemlich großen Fleck von Erbrochenem.

Zusätzlich findet man auch nur wenige Aufzeichnungen, die allerdings alle trivial sind und kaum auf die Forschung eingehen. Die Handschrift scheint zu stimmen, doch der Assistent betont, dass da viel mehr war. Mit dem jetzigen Stand der Informationen ist es nicht einmal möglich, die Experimente so wie sie gedacht waren zu wiederholen.

Nachforschungen an der Universität werden von den Korpsstudenten zurückgewiesen, sie waren zwar im Labor von Doktor Rostislawski, wollten ihn aber nur provozieren und seine Arbeit verspotten. Immerhin ist er ein großer Konkurrent ihres Lehrers, Professor Archibald von Svodernik. Dieser gehört zu einer wissenschaftlichen Schule, die behauptet, dass sich Eigenschaften nur zufällig entwickeln, durch den Einfluss der magischen Sphäre und so viele verschiedene Varianten von Lebewesen entwickeln. Von diesen setzen sich dann nur die Angepasstesten durch. Obwohl es ziemlich naheliegend ist, dass sie das Chaos verursacht haben, ist es nahezu unmöglich ihnen mehr als den Vandalismus nachzuweisen.

Ziehen die Charaktere die Daumenschrauben an, erfahren sie, dass die Studenten indirekt von ihrem Professor angestachelt wurden.

Professor von Svodernik lässt sich auf kein Gespräch ein und hat seinen Studenten auch sicher keine Anweisung gegeben, das Gesetz zu brechen. Vielmehr betrübt es ihn, dass sich Rostislawski weiter in seinen Irrglauben hineingesteigert hat und schließlich an der Wirklichkeit zerbrochen ist. Der Professor hat für jede Tatzeit ein passendes Alibi, da er sehr beschäftigt ist und sich ständig mit Dienern und Dienstboten umgibt. Er sieht keinen Anlass, die Theorien Rostislawskis zu überprüfen, da die gefundenen Dokumente und Aufbauten offensichtlich Unsinn sind. Er empfiehlt den Charakteren, die Finger davon zu lassen und ihre Zeit nicht zu verschwenden.

Konfrontieren ihn die Charaktere mit den Aussagen der Studenten, droht er ihnen unverhohlen mit seinen Beziehungen und macht ihnen klar, dass sie die Situation durch weitere Nachforschungen nur verschlimmern und den Schaden am Ansehen des Doktors nur vergrößern.

Beschatten die Charaktere den Professor, zeigt sich, dass dieser einen streng durchgeregelten Tagesablauf hat und sehr beschäftigt ist. Der für die Spielercharaktere interessante Höhepunkt ist wahrscheinlich ein Besuch in seinem Privatclub, in den selbst Dilettanten nur schwer eindringen können.

Der Club ist ein typischer Treffpunkt für ältere Männer in wichtiger Position und dient als Netzwerk und Ort der Entspannung. Gäste sind unerwünscht und neue Mitglieder müssen alle Arten von erniedrigenden und mystischen Prozeduren über sich ergehen lassen. Die anderen Mitglieder wissen nichts von Rostislawskis Schicksal und sind auch am Streit zwischen ihm und von Svodernik nicht interessiert. Es könnte allerdings interessant sein, dass der Philosoph Reinhard von Krötenfels Mitglied war. Zu ihm mehr weiter unten.

Durchsuchen die Charaktere das Haus des Professors, finden sie kaum Interessantes. Die wichtigsten Punkte sind eine außergewöhnlich große Badewanne aus Naturstein und eine exquisit ausgestattete Bibliothek. Es wird recht bald klar, dass das Haus zwar viele interessante Dinge beinhaltet, aber dass der Professor seine Geheimnisse wohl an einem anderen Ort verbirgt.

Weitere Untersuchungen führen die Charaktere wahrscheinlich zur Wohnung des Forschers. Diese ist für das schmächtige Gehalt eines Akademikers sehr luxuriös und geräumig und verfügt über Unmengen an Aufzeichnungen über das Leben und die Entwicklung der Salamander. Fragen die Spieler die Haushälterin aus und gewinnen sie ihr Vertrauen, erzählt sie ihnen, dass der Doktor von seiner Geliebten, der bekannten Dilettantin Margarethe Rostenheim-Kulm unterstützt wurde. Sie ist auch die Eigentümerin der Wohnung. Zusätzlich hat die Haushälterin das Haustier des Doktors nach dessen Selbstmord adoptiert und niemandem davon erzählt. Der Salamander lebt seither bei ihr und ist sozusagen der Höhepunkt seiner Zuchtversuche. Er ist ausgesprochen intelligent und zutraulich. Wenn die Spieler daran denken, kann der Salamander die Ereignisse des Abends des Selbstmordes erzählen, allerdings nur mit den Mitteln eines Tieres. Wenn ihnen irgendein Schlüssel einfällt, den sie dem sehr intelligenten Tier vermitteln können, kann er ihnen erzählen, was geschah.

Der Salamander berichtet, dass Gestalten in die Wohnung gekommen sind und mit dem Doktor geredet haben. Am Anfang war er aufgeregt, aber sie haben ihm zu trinken gegeben und er wurde dämmrig. Dann wurde er von ihnen mitgenommen und im Schlafzimmer an der Decke befestigt. Er starb danach.

Durchsuchen die Charaktere die Wohnung, finden Sie keine Spur der Unterlagen des Doktors. Auch hier gibt es keine Hinweise auf seine tatsächliche Forschung.

Eine weitere Möglichkeit für die Charaktere ist, bei Margarethe Rostenheim-Kulm vorzusprechen und sie nach ihrer Sicht der Dinge zu fragen. Frau Rostenheim-Kulm ist entweder gerade mit der Morgentoilette beschäftigt, mit einem ihrer Verehrer essen, beim Tee, im Theater oder bei einer Soirée. Mit ihr Kontakt aufzunehmen ist schwierig. Sie trägt ob des Todes ihres Liebhabers Trauerkleidung, ist aber ansonsten bester Laune. Wenn die Charaktere sie auf die Salamander oder Rostislawskis Tod ansprechen, tut sie zuerst so, als würde ihr das alles nicht besonders nahe gehen und als wären ihr die Salamander zuwider. Man kann aber mit Gespür herausfinden, dass sie sich dabei verstellt. Schaffen es die Charaktere, mit ihr privat zu sprechen, erzählt sie ihnen, dass sie ihrer Mutter auf dem Sterbebett versprochen hat, die Geheimnisse der Salamander zu ergründen. Lange Zeit war ihr nicht klar, was diese Anweisung sollte, aber nach der Begegnung mit Rostislawski wurde ihr bewusst, dass diese Tiere tatsächlich beeindruckend sind. Sie bedauert es, dass nunmehr aus den Forschungen nichts mehr wird und ist sehr durch den Selbstmord betrübt. Sie ist allerdings bereit, die Charaktere zu unterstützen, wenn sie den Fall weiter untersuchen wollen. Gefragt nach dem Verbleib der Forschungsergebnisse, erklärt sie, dass der Doktor seine wichtigsten Daten in einem Safe in seiner Wohnung aufbewahrte. Dieser ist allerdings ausgesprochen geschickt versteckt und nahezu unknackbar. Der Code ist Frau Rostenheim-Kulms Geburtstag.

Im Safe finden die Spielercharaktere die Unterlagen Rostislawskis, aus denen hervorgeht, dass man anhand der Salamanderexperimente nachweisen kann, dass diese Wesen zu dem Menschen überlegener Intelligenz fähig sind, wenn man sie nur richtig fördert und diese Veränderungen weitergibt. Es ist naheliegend, dass von Svodernik die Forschung behindern möchte, um seine eigene Theorie nicht zu gefährden. Es fällt allerdings schwer, diesem ehrenwerten Mann einen Mord zuzutrauen. Erzählen sie Frau Rostenheim-Kulm von Rostislawskis Unterlagen, bittet sie die Charaktere, die Experimente des Doktors zu reproduzieren, um seinen Ruf reinzuwaschen. Laut Unterlagen benötigt man dafür allerdings eine spezielle Salamanderart, die es nur in einer sumpfigen Gegend an der Elve gibt. Die bisherigen Salamander können nicht verwendet werden, da hier eine Manipulation im Raum steht.

Recherchen im Zusammenhang mit Frau Rostenheim-Kulms Mutter zeigen, dass diese Künstlerin war und in Folge eines Nervenzusammenbruchs in geistiger Umnachtung starb. Sie war mit dem Philosophen Reinhard von Krötenfels liiert, der wohl durch sein exzentrisches Verhalten an ihren Problemen schuld war. Die Philosophie von Krötenfels' liest sich als extrem unübersichtliche Sammlung von obskuren Anspielungen. Im Wesentlichen ist es eine Sammlung von Theorien, die nahelegen, dass die Menschheit unfähig ist, ihre Umwelt zu begreifen oder zu beeinflussen. Von Krötenfels verschwand vor Jahrzehnten nach dem Tod der Mutter spurlos.

Nach all diesen Nachforschungen ist der erste Teil der Geschichte beendet. Im nächsten Abschnitt geht es um die Suche nach den Salamandern.

## 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.