

# Finsterland

## DER KUNSTSAMMLER

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

Nachdem die Charaktere nunmehr drei der sechs Schlüssel besitzen, haben sie keine Spur mehr, die sie zu den anderen drei führen könnte. Sie haben aber eine Möglichkeit, mit dem Auftraggeber der Verfolger Kontakt aufzunehmen. Wenn sie es geschickt anstellen, können sie sich mit ihm verabreden und versuchen, herauszufinden, was er weiß, welche Ziele er hat und ob er eine Ahnung hat, wo die anderen Schlüssel sein könnten.

Der Auftraggeber logiert in einem exklusiven und sehr kleinen, aber feinen Hotel in Sundheim. Étienne Brasseur ist ein öffentlichkeitsscheuer Gentleman und Dilettant, der vor einigen Jahren einen Nervenzusammenbruch hatte und seither für sich alleine lebt. Er weiß zwar nicht, wer ihm den Floh ins Ohr gesetzt hat, aber er möchte die Schlüssel unbedingt haben. Brasseur ist kein einfacher Mensch. Er kultiviert jeden einzelnen seiner Spleens mit einer Leidenschaft, die andere schnell verzweifeln lässt. Er gibt Menschen prinzipiell nicht die Hand und sieht ihnen auch nicht in die Augen. Da er reich geerbt hat, kann er es sich leisten.

Gehen die Charaktere seiner Obsession nach, stellen sie bald fest, dass er keine Ahnung hat, was er mit den Schlüsseln anfangen soll, geschweige denn, was sie aufsperrt. Es wird immer klarer, dass ihm dieser Wunsch eingegeben wurde. Zieht man einen Magier oder Psychologen hinzu, kann man erkennen, dass in ihm etwas verändert wurde. Es dürfte mit dem Nervenzusammenbruch in Verbindung stehen. Wenn die Charaktere Brasseur auf ihre Seite bringen wollen, müssen sie diese Spannung auflösen. Es bietet sich an, in dessen Geist einzusteigen, um das zu klären. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten: Man kann magische Mittel verwenden, Hypnose oder sogar eine spezielle Maschine, die es ermöglicht, diese Dinge sichtbar zu machen.

Wie dem auch sei, die Charaktere finden heraus, dass die Krise bei einer jungen Dame eintrat, die ihn und seine Freunde einlud. In seiner Erinnerung ist er in einem sonderbaren Raum in den Tiefen des Meeres und befindet sich bei einem sonderbaren, aufgequollenen Fisch- oder Lurchwesen.

Besuchen sie das Haus aus seiner Erinnerung, finden sie ein verfallenes Gebäude, das schon lange leer steht. Sie finden Spuren der Feier, aber alles scheint alt und staubig. Plötzlich bricht das Fundament des Gebäudes zusammen und es stürzt in die Gracht. Die Charaktere müssen sich und Brasseur retten. Entkommen sie, ist dieser geheilt, wenn auch schockiert. Er sagt ihnen zu, dass er ihnen seine Informationen zukommen lassen wird. Als er jedoch versucht, die Verfolger zu kontaktieren, antworten diese nicht. Nächste Woche folgt der nächste Teil!

### ABLAUF

**Erste Szene:** Kontaktaufnahme

**Zweite Szene:** Ein sonderbarer Gesprächspartner

**Dritte Szene:** Reise ins Unbewusste

**Vierte Szene:** Der Tod im Wasser

**Fünfte Szene:** Spurlos verschwunden

### PERSONEN

**Étienne Brasseur:** Der Sonderling – Ein gepflegter, aber sonderlich wirkender junger Mann. Blonde Haare, braune Augen. Er trägt immer Maßkleidung und schiebt ständig seine Brille hinauf.

**Mademoiselle Dupuis:** Seine Betreuerin – Eine Leibwächterin, die auch als Pflegerin und Haushälterin wirkt. Sie trägt eine einfache Bedienstetenkleidung und eine Augenklappe. Sie spricht wenig und hat eine erstaunlich raue Stimme.

**Ariadne van der Maas:** Die Gastgeberin – Eine schöne junge Dame mit bleicher, sehr glatter Haut und großen, dunklen Augen. Sie ist immer nach der neuesten Mode gekleidet, bevorzugt aber immer dunkle Blautöne, die ihre Blässe unterstreichen.

**Brasseurs Freunde:** Junge, nutzlose Männer mit zu viel Geld und zu wenig Manieren.

### DIE STADT

Sundheim liegt wenig überraschend am Sund. Die Stadt ist über das Wasser gebaut, sowohl auf Pfählen und Säulen als auch auf Schiffen. Sie ist von Grachten durchzogen und bekannt für ihre engen Gassen und schmalen Häuser. Man erzählt sich, dass die ältesten Familien der Stadt sonderbare Verbindungen mit den Wesen der Tiefen eingegangen sein sollen.