

Finsterland

DER SCHLÜSSEL DER SEE

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Nach einer langen und mühsamen Fahrt erreichen die Charaktere Heisengard. Ein wenig Recherche vor Ort zeigt ihnen, dass die Insel aus dem Tagebuch ein wenig vor der Küste liegt und dass darauf eine Seefestung gebaut wurde, die mittlerweile zur Ruine verfallen ist. Die Einheimischen sind offenbar abergläubisch, sie behaupten nämlich steif und fest, dass es auf der Insel spuke. Aus diesem Grund findet man auch niemanden, der mutig genug wäre, sie zur Insel zu fahren. Erst wenn sich die Charaktere in den Küstendörfern umhören, stoßen sie auf einen verrückt wirkenden Einheimischen, der ihnen für eine stattliche Summe anbietet, sie zur Festung zu fahren.

Auf der Insel angekommen, müssen die Charaktere feststellen, dass dort tatsächlich einige unheimliche Dinge geschehen. In den Tiefen der Festung scheint eine riesige, monströse Kreatur ihr Unwesen zu treiben. Erst wenn sie sich trauen, den Ort zu erforschen, finden sie heraus, dass die Bestie ein zahmer Tarasischer Hornlöwe ist, der von Schmugglern benutzt wird, um Neugierige loszuwerden. Der verrückte Seemann ist einer der Schmuggler. Er möchte an ihnen ein Exempel statuieren. Es kommt zum Kampf in den verfallenen Ruinen der Seefestung. Während des Gefechts können die Charaktere natürlich nach dem Schlüssel suchen.

Auf der Suche werden sie natürlich von den Schmugglern angegriffen, die recht gut bewaffnet sind und die Festung ziemlich gut kennen. Zusätzlich haben sie noch den Tarasischen Hornlöwen. Beim Durchsuchen der Anlage entdecken sie ein Versteck, in dem sich der Schlüssel befindet. Offenbar wurde er hier von einem ehemaligen Verbündeten von Albine Rienz versteckt, der Angst hatte, dass sie Škodas Erfindung missbrauchen würde. Die Formulierung ist aber nicht eindeutig: Es könnte auch bedeuten, dass er sie von den Vorteilen seiner Erfindung fernhalten wollte. Auf jeden Fall wird klar, dass die Fürstin vorhatte, den Schlüssel zurückzuholen, aber vorher verstorben ist. Zum Höhepunkt des Kampfes, aber nachdem die Charaktere den Schlüssel gefunden haben, taucht einer der Verfolger auf und macht mit seinen Schergen kurzen Prozess mit den Schmugglern. Zeit zu fliehen.

Nächste Woche folgt der nächste Teil!

ABLAUF

Erste Szene: Tag am Meer

Zweite Szene: Der irre Seemann

Dritte Szene: Die Bestie in den Ruinen

Vierte Szene: Das Gefecht

Fünfte Szene: Der Schlüssel

CHARAKTERE

Ulfgar Janson: Der verrückte Seemann – Blond, wettergegerbtes Gesicht, braune Augen. Irre Lache und exzentrisches Benehmen.

Der Tarasische Hornlöwe: Die Bestie – Eine große Kreatur, eine Kreuzung zwischen einem Stier, einem Löwen und einem Gorilla.

Hartmut Olofsen: Der Erbauer der Festung – Auf einem Gemälde sichtbar. Graue Haare, buschige Augenbrauen, ernster, besorgter Blick.

Der Verfolger: Der Walfänger – Ein hochgewachsener Gentleman mit einer Harpune und einem Revolver. Sein schwarzes Haar trägt er lang, er ist immer ernst und würdig gekleidet. Seine Stimme ist rau und unheimlich.

Verschiedene Schmuggler und Schergen.

DIE STADT

Heisengard ist der große Kriegshafen des Finsterlandes, der das Kaiserreich gegen die Tarasische Bedrohung schützt. Die Stadt ist voll von Seeleuten, Schmugglern und Marinesoldaten. Zusätzlich gibt es mittlerweile ein wachsendes Tarasisches Viertel. Obwohl die Stadt insgesamt erstaunlich friedlich ist, ist der Umgangston rau und es kommt immer wieder zu bedauerlichen Zwischenfällen. Insbesondere um die traditionellen Tarasischen Feiertage herum gibt es immer wieder Schlägereien.