

Finsterland

WITWEN UND WAISEN

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Die Gruppe ist bei einer guten Freundin eingeladen. Es wird schnell klar, dass sie in Schwierigkeiten steckt und Hilfe braucht. Die Sache ist ihr allerdings unangenehm. Ein Ganove hat die Hypothek für ihr Haus erworben und möchte sie vor die Tür setzen, da sie das Geld nicht zur Verfügung hat. Das Problem ist, dass der Bandit zunächst sehr charmant war und ihr eigentlich den Hof gemacht hat. Aus Treue zu ihrem verstorbenen Mann hat sie sich geweigert, es schien ihr auch unschicklich. Ihre Kinder waren auch dagegen. Schließlich war sie auch skeptisch, zumal er sich sehr für den Dachboden des Hauses interessierte, was ihr komisch vorkam. Jetzt weiß sie nicht was sie tun soll. Geld möchte sie keines annehmen, aber das Interesse des Gauners möchte sie schon verstehen. Durchsuchen die Charaktere den Dachboden, finden sie ein Versteck mit einer Schatzkarte, die vom Urgroßvater der Freundin dort hinterlegt wurde. Die Karte führt zu einem Schatz, den er mit seinen Gefährten entdeckte, sie waren jedoch nicht in der Lage, ihn zu bergen. Er nahm das Geheimnis aus ungeklärten Gründen mit in sein Grab. Jetzt ist klar, woher das Interesse des Banditen kam. Die Charaktere sollten sich auf die Suche nach dem Schatz machen, um die Freundin zu retten und dem Verbrecher ein Schnippchen zu schlagen. Es kommt zu einer dramatischen Verfolgungsjagd, immerhin liegt der Schatz in der Jondheimer Steppe in einer unerforschten Schlucht versteckt. Mit Hilfe einer Führerin gelangen sie bis zum Ziel. Dort müssen die Charaktere feststellen, dass der Ort ein Grabmal tarasischer Fürsten ist, das von Fallen und untoten Wächtern geschützt wird. Zusätzlich engagiert der Gauner die Hilfe des lokalen Fürsten um den Schatz zu bergen.

ABLAUF

Erste Szene: Der Auftrag

Zweite Szene: Untersuchung des Hauses

Dritte Szene: Wettrennen nach Jondheim

Vierte Szene: Das Grabmal

Fünfte Szene: Rettung in letzter Minute

CHARAKTERE

Therese Zurbrücken: Die Auftraggeberin. In ihren Sechzigern, graue Haare, blaue Augen. Trägt meistens dunkle, bescheidene Kleidung.

Simon Hortner: Der Ganove. Gut aussehender, schwarzhaariger Gentleman mit dunklen Augen. Gut gekleidet, feiner Schnurrbart. Sanfte, freundliche Stimme.

Otto Katzberger: Der Schläger. Kräftiger, kahlgeschorener Gewalttäter. Dunkle Augen, Tätowierungen aus dem Gefängnis. Roh und ordinär.

Tamina Orhan: Die Führerin. Lange schwarze Haare, dunkle Augen und Haut. Hennabemalung an den Händen. Sie hilft den Charakteren beim Durchqueren der Steppe und dem Suchen nach dem Grabmal.

Haakon Leifson: Der Fürst. Lange braune Haare, graue Augen, kräftig gebaut, Vollbart. Militärisch gekleidet.

DIE STADT

Jondheim ist eine staubige Siedlung am Ende der Welt. Es gibt eine große tarasische Minderheit und die Stadt lebt im Großen und Ganzen vom Handel mit Tarasiern. Ein großer Teil der Stadt besteht aus prachtvollen Sandsteinbauten mit wunderschönen Steinmetzarbeiten und sobald man einmal im Inneren eines solchen Gebäudes ist, ist man vom Komfort und der Eleganz durchaus überwältigt. Gleichzeitig leben viele Nomaden der Steppe einfach in Zelten, auch in der Stadt.

HERAUSFORDERUNGEN

Auf der Reise: Steinschlag, Sandsturm, Wassermangel, Treibstoffmangel

Im Grabmal: Fallgruben, Untote Wächter, Einstürze, Pfeilfallen, Rollende Steine, Rätsel