

# Finsterland

## LEICHENDIEBE

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils nach einer Idee von Stefan Fädler

### KURZINHALT

Ein verzweifelter junger Mann aus dem Fürstentum Pilarsfreud im Bracher Land tritt an die Charaktere mit einer außergewöhnlichen Bitte heran. Seine Urgroßmutter war zeit ihres Lebens Verwaltungsbeamte und Beraterin des dortigen Herrschers. Nach ihrem Tod wurde sie ob ihrer tarasischen Abstammung ausgestopft und dekorativ als osttarasische Stammeskriegerin posiert. Der junge Mann hat von dieser Sache erfahren und möchte ihr eine würdige Bestattung verschaffen. Leider weigert sich der Fürst, dieser Bitte statt zu geben und so sieht er sich gezwungen, die Charaktere zu bitten den Leichnam seiner Urgroßmutter zu stehlen. Er ist bereit, dafür das Ersparte der Familie zu opfern.

Das erste Problem der Geschichte ist, dass der Fürst bei ihrem Treffen beschlossen hat, den jungen Mann ebenfalls ausstopfen zu lassen, um seine Präsentation zu vervollständigen. Zu diesem Zweck hat er schon seine Leibgarde ausgeschiedt. Diese besteht glücklicherweise nur aus einer Handvoll Gewalttätern, ist aber eine Bedrohung.

Das zweite Problem ist, dass der junge Mann die Zeitungen informiert hat. Das hat zwar eine gewisse Entrüstung in aufgeklärteren Kreisen verursacht, hat aber gleichzeitig zwei weitere Interessenten auf den Plan gerufen. Der eine ist ein Präparatssammler, der das wertvolle Original (also die Urgroßmutter) für seine Sammlung will. Die zweite Person ist eine Mystikerin, die die Ahnin in völliger Verkenntung der Tatsachen für eine Schamanin hält und ihren Geist beschwören will.

Wie dem auch sei, die verschiedenen Interessenten und Interessentinnen stoßen im Fürstenpalast aufeinander und es folgt gewaltiges Chaos.

Als zusätzliche Komplikation sei noch zu erwähnen, dass bei Arbeiten an der Gruft der Familie Pilar-Frigeszent einige Schutzsiegel beschädigt werden. Dadurch gelingt es Geistern aus der Ruhenden Sphäre, in die Wirklichkeit zurückzukehren und wenig überraschend die alte Dame wiederzubeleben.

### AUFBAU

**Erste Szene:** Eine Bitte

**Zweite Szene:** Ein Einbruch

**Dritte Szene:** Mystische Verwicklungen

**Vierte Szene:** Allgemeines Chaos

**Fünfte Szene:** Würdevoller Umgang

### PERSONEN

**Orhan Asrif:** Der Unglückliche – Ein schwächtiger, freundlicher Mann mit schwarzen Löckchen und wenig beeindruckender Stimme. Er ist Schreiber beim Kaiserlichen Heraldikamt.

**Fairuz Asrif:** Die Gedemütigte – Eine kleine, dunkelhäutige Frau mit schwarzen Locken. Sie wurde im Rahmen ihrer Ausstopfung in die Bandeau-Oberteil und Sarong-Kombination Osttarasiens gesteckt. Dazu hat sie einen Wurfspeer und ein Beil in den Händen.

**Peter Liebesfeld:** Der Sammler – Ein asketischer, grauhaariger Mann mittlerer Größe. Er hat ein seltsames Lächeln und eine beachtliche Sammlung von Präparaten aller Art.

**Noémie Thal:** Die Mystikerin – Eine riesige, braunhaarige Frau mit elegantem, dramatischem Auftreten und einer überraschend lauten Stimme. An ihrer Kleidung sind mystische Symbole aller Art.

**Waldemar von Pilar-Frigeszent:** Der Eigentümer – Ein großer, dicker Mann mit ausuferndem Backenbart und grauen Haaren. Er trägt meistens die Uniform seines Leibregiments, also einen grauen und smaragdgrünen Rock.

### DAS KURIOSITÄTENKABINETT

Waldemar von Pilar-Frigeszent besitzt eine recht umfangreiche Sammlung eigenartiger Dinge. Dazu gehören ein halbgeschlüpfes Ei mit Füßen und Schnabel, das grausige Geräusche von sich gibt, eine mechanische Miniatur eines Panzerläufers, der kleine Kugeln verschießt, eine andaspische Federkrone, das Bein eines Erlenvaters, ein belebter Stein, der mystische Wahrheiten auf Tarasisch von sich gibt, einen sprechenden Totenschädel, das Horn eines Narwals, ein Schwert, dessen Klinge nur in einem gewissen Licht sichtbar ist und ein mordlustiger Pfefferstreuer.