

Finsterland

DAS SCHLANGENNEST

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Das Haus Madjas besitzt seit vielen Generationen eine recht umfassende Sammlung von Kuriositäten. Das Museum für Mystik und Magiekunde in Eppanto möchte einige Stücke ausleihen, um sie als Teil einer Ausstellung präsentieren zu können. Die Direktorin des Museums bittet die Charaktere, die Verhandlungen zu führen und für die Sicherheit der Stücke zu garantieren.

Die fürstliche Verwaltung ist recht leicht zu überzeugen, der Fürst selbst möchte vor allem bei der Ausstellungseröffnung eingeladen werden und eine Reihe von Sonderwünschen erfüllt haben. Nach Abschluss der Besprechungen können sich die Charaktere auf die Reise machen. Weil es doch recht viele Stücke sind, bietet sich ein Transport mit dem Zug an. Der Kurfürst bittet sie jedoch, auf das Herzstück der Sammlung, drei Dracheneier, besonders aufzupassen.

Wie nicht anders zu erwarten, wird der Zug prompt überfallen. Die Banditen sind zwar darauf aus, die Kuriositäten zu stehlen, sind aber dann enttäuscht, als sie den in ihren Augen wertlosen Plunder entdecken. Um eine Katastrophe zu verhindern, taucht ein Mann auf, der sich als Agent des Hauses Madjas ausgibt. Er bietet an, die Eier in Sicherheit zu bringen, immerhin zertrümmern die Banditen die Kunstschätze. Wenn die Charaktere zustimmen, flieht er mit den Eiern. Bald darauf taucht der tatsächliche, ident aussehende Agent auf. Er konnte sich gerade befreien und wurde von einer gutaussehenden jungen Dame gefesselt. Die Spielerfiguren sollten sich auf die Jagd nach dem Betrüger machen. Wenn sie ihn stellen würden, lässt er die Eier zurück und bringt sich selbst in Sicherheit. Er lässt sich auf keinen Kampf ein.

Behalten die Charaktere die Artefakte, droht der Mann Konsequenzen an und verschwindet.

In Eppanto angekommen, führt sie ihr Weg ins Museum, wo man aufgrund des Diebstahlsversuches schon recht nervös ist. Es kommt in weiterer Folge noch zu zwei Versuchen, die Eier zu stehlen. Einmal bei einem Einbruch bei Nacht und einmal während der Ausstellung selbst. Unabhängig davon, was passiert, verschwinden die Artefakte dann tatsächlich nach der Ausstellung. Die Direktorin, eine erfahrene Magierin, plant die Eier als Pfand für einen machtvollen Dämonenpakt einzusetzen. Die Charaktere werden daraufhin von dem Dieb angesprochen, der ihnen eine Zusammenarbeit anbietet. Besser, die Schätze sind in einem Kabinett des Hauses Madjas als in den Händen von Dämonen.

ABLAUF

Erste Szene: Verhandlungen

Zweite Szene: Der Überfall

Dritte Szene: Ausstellungsvorbereitungen

Vierte Szene: Die Veranstaltung

Fünfte Szene: Der Pakt

CHARAKTERE

Lucrezia Guillermo: Die Direktorin – Eine elegante schwarzhäufige Schönheit in den besten Jahren. Erfahrene Magierin und Gesellschafterin.

Jan Kogler: Der Agent – Braunhaarig, ernsthafter Blick, buschige Augenbrauen, elegant aber unauffällig gekleidet.

Colette Zurbrücken: Die Diebin – Professionelle Einbrecherin. Kurze, schwarze Haare, burschikoses Auftreten.

Scaul Yopus: Der Drache – Durch Jahre des Lebens als Mensch geschwächt. Kann so gut wie jede Gestalt annehmen.

DIE ARTEFAKTE

Ein Haarschopf eines Heiligen, eine mumifizierte Hand, eine gewaltige Muschel mit einem Muster in Form von sieben Kronen, eine ewige Flamme in einer Glassphäre, eine Sanduhr, in der der Sand aufwärts fließt, ein ausgestopfter Kopf eines Eisenmeisters, ein geborstener Zauberstab, aus dem ein kleiner Busch wächst, das Horn eines Dämons.