

# Finsterland

## DAS VERMÄCHTNIS DES HEXERS, TEIL 2

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Gregor Eisenwort

### KURZINHALT

Der Ingenieur Erwin Kronenberg bittet die Spielercharaktere um einen weiteren Gefallen: Bei ihm wurde eingebrochen, aber nichts gestohlen. Die Wohnung wurde durchsucht, aber nichts fehlt. Die Polizei weigert sich, der Sache ernsthaft nachzugehen, deswegen sollen die Spielercharaktere herausfinden, was hinter dem Einbruch steckt. Eine Befragung der Nachbarn ergibt rasch ein Täterprofil, da eine ältere Nachbarin die Einbrecher aus ihrem Fenster beobachtet hat: Die beiden Einbrecher waren grobschlächtige Gestalten mit einer Wolfstätowierung am Oberarm. Nachfrage bei der Polizei oder in Tätowiersalons offenbart, dass die Wolfstätowierung die Einbrecher als Mitglieder der Wilden Wölfe ausweist, einer Diebesbande, die Einbrüche gegen Bezahlung unternimmt. Die Lage ihres Hauptquartiers ist der Polizei nicht bekannt. Die Spielercharaktere können aber entweder über Kontakte zur Unterwelt oder einen gefälschten Auftrag Kontakt zu den Wölfen aufnehmen. Wenn Mitglieder der Bande unauffällig verfolgt werden, lässt sich auch ihr Stützpunkt ausfindig machen: Ein altes Lagerhaus am Hafen der Stadt. Die Spieler müssen sich nun entweder einschleichen, oder mit einigen Einbrechern kämpfen, um im Lagerhaus an die gewünschten Informationen zu kommen: Der Einbruch bei Kronenberg wurde von einem gewissen Fridolin Nemeč in Auftrag gegeben, ein kleiner Stein hätte gestohlen werden sollen. Durch einen Organisationsfehler wurde der Einbruch aber zwei Tage zu früh durchgeführt, und der Stein wurde in Kronenbergs Wohnung nicht gefunden. Wenn die Spielercharaktere Fridolin Nemeč suchen, finden sie ihn ohne Probleme. Es handelt sich bei Nemeč um einen freischaffenden Magier. Wird Nemeč von den Spielercharakteren konfrontiert, leugnet er jegliche Verbindung zu den Wilden Wölfen oder Erwin Kronenberg. Wenn die Spielercharaktere aber Beweise von ihrem Besuch bei den Wilden Wölfen mit haben, versucht Nemeč zu fliehen. Nach einer Verfolgungsjagd über die Dächer können die Spielercharaktere den Magier stellen, der schließlich seinen Plan offenbart: Er hat ein heimliches Verhältnis mit Victoria Meisler, der Verlobten Kronenbergs. Um Kronenberg los zu werden, beschloss das Paar, ihn mit Hilfe einer alten Karte in das Laboratorium von Nemečs Vorfahr Jiroslav im Ebnitzer Wald zu locken. Auf der gefährlichen Reise hätte Kronenberg verunglücken sollen. Als Nemeč aber durch eine Beschwörung herausfand, dass Kronenberg das Laboratorium nicht nur finden konnte, sondern auch zwei mächtige Artefakte bergen, wollte er diese an sich bringen, wozu er den Einbruch bei Kronenberg organisiert hat – nur dass dieser zum Zeitpunkt des Einbruches noch gar nicht mit den Artefakten zurück gekehrt war. Die Spielercharaktere können Nemeč nun der Polizei übergeben und Kronenberg die Wahrheit sagen und erhalten zum Dank von ihm die Dämonenmaske und einen Thaumoniumstein.

### ABLAUF

**Erste Szene:** Am Tatort

**Zweite Szene:** Wo sind die Wilden Wölfe?

**Dritte Szene:** Im Lagerhaus am Hafen

**Vierte Szene:** Besuch und Verfolgungsjagd bei Nemeč

**Fünfte Szene:** Das Geständnis

### PERSONEN

**Erwin Kronenberg:** Ein junger gutaussehender Ingenieur, dessen Karriere gerade vor dem Aufstieg steht. Sein Leben wäre perfekt, wenn er nicht unglücklich verliebt wäre.

**Sieglinde Eichelmeier:** Kronenbergs Nachbarin, steinalt. Sie verbringt viel Zeit an ihrem Fenster und traut niemandem. Sie lässt sich aber von Charme und Manieren der alten Schule beeindrucken.

**Gustav Brock:** Anführer der Wilden Wölfe. Er ist kein herausragender Kämpfer oder Einbrecher, aber ein Organisationskünstler. Wird immer von Leibwächtern bewacht.

**Fridolin Nemeč:** Ein Erdmagier, braunhaarig und in den besten Jahren. So lange freundlich, bis er konfrontiert wird.