

Finsterland

EIN GROßARTIGER FUND

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Eine Mitarbeiterin des Kaiserlichen Auskunftsdienstes wendet sich an die Spielercharaktere, um um ihre Hilfe in einer heiklen Angelegenheit zu bitten. Eine Gruppe von Banditen und Straßenräubern hat vor einigen Tagen einen Hochsicherheitstransport der Armee gekapert und es irgendwie geschafft, die Wachen auszuschalten. Sie sind mit sehr spezieller Beute entkommen: Einem Behälter eines speziellen, höchst instabilen Elements, das erst vor kurzem von Wissenschaftlern an der Technischen Universität in Marusch entdeckt wurde. Man weiß zwar noch nicht, wozu dieses Element vielleicht einmal gut sein wird, es ist aber klar, dass man es nicht zu lange unbeaufsichtigt lassen sollte. Oder nein, genau anders herum: Es wurde festgestellt, dass es spontan explodiert, wenn man es mit bloßem Auge betrachtet. Das Material ist in einem hermetisch verriegelten Behälter untergebracht, doch ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Banditen diesen aufbrechen werden. Sollte es dann zur Explosion kommen, wäre das aus der Sicht des Geheimdienstes zunächst nicht weiter schlimm, ein paar Banditen weniger, leider hat einer der Wissenschaftler herausgefunden, dass das Element sich dann mit anderer Materie verbindet und diese auch wiederum bei Betrachtung explodiert. Daher bitten sie die Charaktere, den Behälter zu beschaffen. Es stehen nämlich derzeit keine anderen Agenten zur Verfügung, um die Sache zu richten.

Um das Problem zu lösen, gibt es mehrere Möglichkeiten: Die Banditen haben sich in der Nähe von Marusch in der kleinen Ortschaft Sanpient-sur-Barre verschanzt. Man kann versuchen, den Ort zu infiltrieren, ihr Vertrauen zu gewinnen oder einfach frontal angreifen. Vor Ort müssen sie allerdings feststellen, dass der Chef der Banditen, Simon Thebalt, von einer wesentlich intelligenteren Assistentin unterstützt wird. Paulette Hubert ist eine verkrachte Magierin, die die Macht des Elements erahnt. Sie plant, es als Waffe zu verwenden. Dazu will sie es testen. Wenn die Charaktere also nicht überzeugend oder schnell genug sind, kann der Prozess vielleicht schon im Kleinen in Gang gesetzt worden sein.

Betrüblicherweise sieht der Geheimdienst die ganze Situation recht neutral: Wird das Element geborgen, gut, wenn nicht, dann hat man gleich einen Feldtest. Wenn die Charaktere übrigens siegen, könnten sie den Namen des Elements aussuchen.

ABLAUF

Erste Szene: Der Auftrag

Zweite Szene: Aufklärungsarbeit

Dritte Szene: Der Plan

Vierte Szene: Katastrophe

Fünfte Szene: Das Element

CHARAKTERE

Aurélie Rothmann: Die Geheimagentin – hochgewachsen und schlank, kurze blonde Haare und Männerkleidung. Harte Stimme und ernstes Auftreten.

Simon Thebalt: Der Banditenchef – kurz und stämmig, mit einem wilden braunen Bart und einer Glatze. Bäuerlich gekleidet und jovial.

Paulette Hubert: Die Renegatenmagierin – unscheinbar und mittelgroß, lange, geflochtene braune Haare und einen zornigen Gesichtsausdruck. Eine Feuermagierin, die wegen unehrenhaften Verhaltens ausgestoßen wurde.

DIE ORTSCHAFT

Sanpient-sur-Barre ist ein recht kleines Dorf mit rund zehn Häusern am Flüsschen Barre. Die Siedlung liegt im Schatten einiger Hügel, die sie leicht zu verteidigen macht. Es gibt einen kleinen Tempel mit einem Turm, einige Gasthöfe und den Unterschlupf der Banditen, ein befestigtes Haus, das mit dem Fluss verbunden ist und über einige Höhlen erreichbar ist. Im Ort gibt es auch ein Wirtshaus, in dem man übernachten kann. Die Bewohner und Bewohnerinnen sind sich der Banditen bewusst, wollen aber nichts gegen sie unternehmen, da sie sie in Ruhe lassen und dem Dorf Geld bringen.