

Finsterland

AM STRAND

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Es ist Sommer. Die Charaktere werden von Freunden zu deren Strandhaus im Süden eingeladen. Das Haus befindet sich in der Nähe von Manturo in einer abgelegenen Bucht. Es soll früher einem berühmten Piraten gehört haben. Nach einigen Vorbereitungen wie Putzen, Feuerholz auftreiben, Getränke einkühlen und Wasser holen, ist die Feier fertig vorbereitet. Es sind einige andere Gäste aus der Haute Volée da, die die Abenteuer der Charaktere hören wollen und auch selbst ein paar erleben wollen. Nach dem Schwimmen und dem abendlichen Grillen lässt man den Abend mit Musik und Tanz ausklingen. In der Nacht träumen einige Gäste denselben Traum. Insbesondere Calliope beschreibt den Traum mit absoluter Präzision. Darin erscheint der Pirat Luigi Mantoni, der einen der Räume des Hauses als Schatzkarte gestalten ließ. In diesem Raum sind symbolische Gegenstände angebracht, aus denen sich das Versteck rekonstruieren lässt. Beispiele wären eine Wandmalerei der Landschaft, spezielle Dekorelemente, die an die Umgebung erinnern (wie Muscheln für das Meer, ein Modellschiff für ein in der Nähe liegendes Wrack und eine Statue, die einen Windgeist darstellt als Richtungsangabe) oder einfach ein Gemälde, das man auch als Karte verwenden kann.

Er hat seinen Goldschatz in den Tiefen der nahegelegenen Grünen Höhle, einer teilweise unter Wasser befindlichen Grotte, versteckt. Man beschließt, am nächsten Tag nach dem Schatz zu suchen. Die Suche ist schwieriger als erwartet. Mantoni hat Fallen aufgestellt und einige seiner Crewmitglieder als Lebende Tote hinterlassen. Gerne kann man als Spielleiter auch das eine oder andere Rätsel einbauen. Am Ende der Suche stößt die Gruppe auf das Versteck des Schatzes. Mantonis Geist ergreift von Calliope Besitz und greift die Gruppe an. Selbstverständlich sollten die Charaktere verhindern, dass sie verletzt wird, gleichzeitig sollten sie vermeiden, von dem sehr echten Säbel und den durchaus realen Pistolen verletzt zu werden.

Gelingt es ihnen, die junge Dame zu beruhigen und von dem Geist zu befreien, können sie den Schatz bergen. Wenn sie wollen, können sie das Geld vor Ort anlegen, immerhin ist die Bevölkerung der Gegend ziemlich arm.

ABLAUF

Erste Szene: Vorbereitung

Zweite Szene: Der Traum

Dritte Szene: Auf Schatzsuche

Vierte Szene: Die Grüne Höhle

Fünfte Szene: Die Bergung

PERSONEN

Luigi Mantoni: Der Pirat – Ein recht kleiner aber nicht weniger beeindruckender schwarzhaariger Mann mit einem wilden Bart. Da er ein Geist ist, trägt er traditionelle Kleidung, die genau wie sein Körper leicht durchsichtig ist. Er trägt einen Säbel und mehrere Pistolen.

Ronja Ferstinger: Die Gastgeberin – Eine junge Wilde mit braunen Zöpfen und einem frechen Gesichtsausdruck. Sie arbeitet als Journalistin für den Ludwigsstädter Boten. Sie ist eine ausgezeichnete Schwimmerin.

Calliope Obermüller: Die Seherin – Eine hochgewachsene, dürre, dunkelhäutige Dame mit schwarzen Locken. Sie ist leicht esoterisch angehaucht und trägt immer Reformkleider. Sie behauptet, Geister sehen zu können und hat ausnahmsweise Recht.

Samuel Jabotinski: Der Gitarrenspieler – Ein junger Gentleman mit halblangen schwarzen Haaren und einem freundlich-souveränen Auftreten. Jabotinski tut nichts, aber das gerne.

Cansu Paulsen: Die Enthusiastin – Die Tochter einer reichen Geschäftsfrau aus Tarasien, die sich jeden Unsinn leisten kann. Sie hat dunkle Haut und lange, blonde Haare, auf die sie sehr stolz ist. Sie hat sich vor einigen Wochen ein Endokorsett einsetzen lassen und präsentiert jetzt gerne ihre extrem schmale Taille.

Marcel Illy: Der Automobilist – Marcel ist ein junger Mann, der seine roten Haare kurz trägt und seine Automobilistenbrille nie abnimmt. Er mag Geschwindigkeit und schöne Frauen.

Zsolt Kun: Der Aktivist – Zsolt steht den Feuerbrüdern nahe und tritt lauthals für Gleichberechtigung, Freiheit und Fortschritt ein. Obwohl er kein Adonis ist, schafft er es, mit seinem Feuer zu beeindrucken.