

# Finsterland

## DAS SZEPTER DER ZNAIM

Ein Abenteuer für Finsterland

von Georg Pils

### KURZINHALT

Nach einem angenehmen Abend in der Oper machen die Charaktere noch eine Runde in ein paar Lokalen. Als sie am Gebäude der kaiserlichen Schatzkammer vorbeikommen, hören sie Glas splintern und Geschrei. Ein Wachbeamter ruft um Hilfe und bittet sie, den Banditen einzuholen. Die Charaktere sollten dem Flüchtenden durch Nebengässchen und Innenhöfe folgen. Mögliche Komplikationen sind Wachhunde, Straßenräuber und Prostituierte, Betrunkene und Bettgeher, sowie Wäscheleinen, Bretterzäune und Feuerleitern. Nach einer wilden Jagd springt der Flüchtige in ein Auto. Der Fahrer gibt Gas, die Verfolgung ist wahrscheinlich atemberaubend und gefährlich. Dann fährt das Auto um eine Ecke und verschwindet.

Die Polizei kommt, nimmt die Personalien auf und die Spieler erfahren, worum es eigentlich geht. Die Diebe haben das Szepter der Znaim, der Priesterkönige der Finsterländer Antike, gestohlen. Das Szepter ist an sich wertlos, ist aber selten und hat einen gewissen symbolischen Wert. Der Gegenstand sollte unbedingt innerhalb der nächsten Woche wieder aufgetrieben werden, da er vom Kaiser für eine Zeremonie benötigt wird. Die Diebe können nicht identifiziert werden. Eine Rundfrage bei den ortsansässigen Berufsverbrechern stellt klar, dass das keine Hiesigen waren. Gegebenenfalls helfen die Gangster, die Konkurrenten zu finden. Die Polizei reagiert prompt und lässt die Zugverbindungen und die Straßen sperren. Somit kann die Stadt nur zu Fuß verlassen werden. Zunächst ist aber zu klären, wie das Auto so ohne weiteres spurlos verschwinden konnte.

Des Rätsels Lösung ergibt sich erst bei einer näheren Untersuchung des Tatortes. Offenbar wurde eine Durchfahrt mit einem geschickt bemalten Tor verschleiert. Bei Tageslicht fällt der Trick sofort auf, bei Nacht ist das weniger einleuchtend. Indizien dafür sind Reifenspuren und Befragungen der Nachbarn, sowie das Schreien eines angefahrenen Tieres in der Durchfahrt. Die Diebe sind allerdings über alle Berge. Anhand des Autotyps ist es möglich, die Wohnadresse der Diebe zu ermitteln, allerdings pasierte alles unter falschen Namen und hinter falschen Bärten. Spätestens jetzt sollte klar werden, dass man es mit operettenhaften Gegnern zu tun hat. Die Durchsuchung der Unterkunft liefert Hinweise darauf, dass die Banditen aus dem Felsengaard kommen, wahrscheinlich aus Nordgard. Hinweise darauf sind der Akzent der Leute, die von der Hausmeisterin belauscht wurden und verschiedene Verbrauchsgegenstände, wie Zigaretten, Streichhölzer, Seife und Schnaps, die aus der Gegend stammen.

Es gilt, die Diebe vor dem Erreichen ihres Zieles zu schnappen. Wurden die Ganoven der Stadt angesetzt, liefern diese einen entscheidenden Tipp. Ansonsten kann man sich durchfragen und erfahren, dass ein junger Adeliger und Znaimit in der Stadt ist und diese zügig verlässt. Bei seinen Unterlagen findet man entsprechende Karten und Routenpläne, die dieser versucht hat, zu verbrennen. Die Znaimiten sind eine politische Organisation, die die Familie Pailias als eigentliche Erben der Priesterkönige sieht. Sie wollen dem Kaiser seine Legitimität nehmen und ihn entmachten. Die Charaktere folgen den Spuren und können die Diebe im Auwald nordwestlich der Stadt stellen. Dabei geraten sie in einen Hinterhalt von geheuerten Straßenräubern, die ihnen ihre Fahrzeuge und Reittiere stehlen und sie fesseln und liegen lassen. Schlagen sie sich gut, können sie die Personen identifizieren und deren Reise verzögern.

Als nächstes muss sich die Gruppe befreien und Hilfe holen, immerhin brauchen sie ein Fahrzeug und wahrscheinlich Kleidung und Ausrüstung. Die lokale Gendarmerie ist hilfsbereit und bietet an, die Gruppe zur nächsten Stadt mitzunehmen, um im Namen des Kaisers eine große Suchtruppe aufzustellen. Stattdessen werden die Spielercharaktere allerdings verraten. Der lokale Fürst lässt sie festnehmen und plant, sie hinrichten zu lassen. Offenbar steht er mit den Verschwörern im Bunde. Nachdem sie es geschafft haben, zu entkommen, müssen sie die nunmehr motorisierten Gegner bis nach Nordgard verfolgen.

Sollten sie die kaiserlichen Behörden kontaktieren, werden sie feststellen müssen, dass die zuständigen Beamten offensichtlich ebenfalls Znaimiten sind, denn sie verraten sie an die Gendarmerie und hetzen ihnen noch weitere Beamte an den Hals. In Nordgard angekommen, muss die Gruppe Ausrüstung auftreiben und eine Möglichkeit finden, die Sache zu klären. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

Sie können versuchen, den Kaiser direkt zu kontaktieren. Das ist nur möglich, wenn sie schon vorher Kontakt hatten.

Sie können das Szepter zurückstehlen. Dabei sind etliche Sicherheitsvorkehrungen zu überwinden.

Sie können das Kurfürstenpaar selbst verständigen. Dieses ist mit den Vorstellungen ihres Kindes nicht einverstanden und würde ihn zurechtweisen.

Wie sie sich auch entscheiden, die Operation ist gefährlich und benötigt viel Vertrauen. Gelangen sie in Besitz des Szepters oder in die Unterlagen des Auftraggebers, können sie die Details des Plans erfahren. Angeblich funktioniert das Szepter als Schlüssel für die geheime Grabkammer Zadok ben Znaims in einem im Sumpf versunkenen Tempel. Dort soll sich das „Testament“ des Priesterkönigs befinden.

Gelingt es nicht, das Szepter in ihren Besitz zu bringen und es zurückzugeben, müssen sie die Diebe bis zum Tempel verfolgen.

Der Weg dorthin ist gefährlich, da reichlich Wachen dabei sind und die Wege im Sumpf verschlungen und voll von Bedrohungen sind. Der Tempel selbst ist um nichts besser: Fallen, wilde Tiere, Untote und magische Flüche machen die Erkundung zum Alptraum. Zusätzlich besitzt die Anlage zwei Eingänge, wodurch jede erforschende Gruppe anders vorgehen muss. Wenn man möchte, kann man dann inmitten von Dörrleichen und antiken Gemäuern das finale Gefecht inszenieren. Sollten die Charaktere übrigens das „Testament“ entdecken und lesen können, erfahren sie, dass Zadok das Land den Bauern und ehemaligen Sklaven zurückgeben wollte. Was sie damit anfangen, ist ihre Sache.

#### AUFBAU

**Erste Szene:** Ein ausklingender Abend

**Zweite Szene:** Der verschwundene Wagen

**Dritte Szene:** Verraten und verkauft

**Vierte Szene:** Die Täter

**Fünfte Szene:** Der Sumpftempel

#### PERSONEN

**Mads-Erik Pailias:** Der Prätendent – Ein gutaussehender junger Mann, sportlich, intelligent und charmant. Er ist immer in Uniform und wird von seinen Ambitionen zerfressen.

**Gret Ragnarsdottir:** Die Diebin – Eine kleine, stämmige Frau mit athletischem Körperbau. Sie ist eher hässlich, strahlt aber eine enthusiastische Professionalität aus.

**Olrík van Tuur:** Der Verräter – Der Fürst, der die Gruppe festnehmen lässt. Ein älterer, militärisch straffer Mann mit zernarbtem Gesicht, der seinen Augenblick gekommen sieht.

**Daniel Schneijr:** Der Obergendarm – Ein massiger und böswilliger Kerl mit einer Handmachina. Er genießt es, zu foltern und zu quälen.