

# Finsterland

## DER VERGESSENE SUMPF

Ein Abenteuer für Finsterland

von Georg Pils

### KURZINHALT

Im gesamten Finsterland kam es in den letzten Wochen zu mysteriösen Entführungen. Die Polizei ist ratlos. Offenbar werden die Opfer am helllichten Tag in Autos gezwungen und verschwinden auf Nimmerwiedersehen. Es gibt keine Erpresserbriefe und keine Lösegeldforderungen. Schließlich wendet man sich an die Gruppe, um diesen Fall zu klären. Das Problem ist nicht nur, dass die Täter sich große Mühe geben, keine Spuren zu hinterlassen, sondern, dass die Polizeidienste nicht vernetzt sind. So kann die Gruppe recht schnell herausfinden, dass alle Entführten in der theoretischen Magieforschung gearbeitet haben. Mit dieser Information können die Charaktere auf die nächsten potentiellen Entführten schließen. Die Polizeibehörden erklären sich dazu bereit, die Personen zu überwachen, aber die Charaktere übernehmen sicher eine der Personen. Klarerweise wird versucht, diese zu entführen. Die Angreifer schlagen bevorzugt nachts zu. Beispiele wären: Zuhause, beim Verlassen einer Vorlesung, des Labors oder der Oper oder einfach auf offener Straße.

Je nachdem, wie sich die Charaktere anstellen, gelingt die Entführung und sie müssen die Täter ermitteln, oder sie scheitert und man kann eine Verfolgungsjagd inszenieren. Scheitert der Angriff, zögern die Kriminellen nicht und versuchen, den Wissenschaftler umzubringen. Schlussendlich sollte es der Gruppe gelingen, herauszufinden, dass die Täter aus dem Schwarzhalm stammen. Weitere Recherchen legen nahe, dass es dort ein von Sundheim bezahltes Forschungszentrum für Thaumaturgie gab. Die große Lebenskraft der Gegend eignete sich, um schnell und einfach Thaumonium zu extrahieren und damit Experimente zu machen. Gegen Ende des Krieges wurde die Anlage aufgegeben und im Wesentlichen zerstört. Ein Teil der Ehrenwerten Vereinigung der Torfstecher hat die Anlage wieder aufgebaut und begonnen, dort Experimente durchführen zu lassen. Die Forscher werden dazu gezwungen, dort zu arbeiten. Man erwartet sich entweder eine Waffe, die den eigenen Zielen mehr Gewicht gibt oder eine Technologie, die man verkaufen kann.

Die Reise in den Schwarzhalm wird schwierig. Die Torfmeister versuchen die Charaktere zu eliminieren, sobald diese Verdacht schöpfen und schrecken vor nichts zurück. Vor Ort ist man dann zurückhaltend, man möchte die eigene Grundlage nicht gefährden, aber sobald es Nacht geworden ist, folgt der Angriff. Unterliegt die Gruppe, wird sie in den Sumpf gebracht und an Pfählen angebunden. Sie sollen entweder verdursten oder von den Wesen des Sumpfes verschlungen werden. Schaffen es die Charaktere, die Angreifer aufzuhalten, müssen sie sich wahrscheinlich zurückziehen.

Auf jeden Fall ist das nächste Ziel der Gruppe wohl das Labor. Der Weg in den Sumpf ist gefährlich und sie müssen mit Bedrohungen wie Treibsand, aggressiver Fauna und Flora, Überfällen oder gefährlichen Strömungen fertigwerden.

Das Labor ist gut bewacht. Ein Frontalangriff wird scheitern, aber es ist möglich, diskret einzudringen, da Teile der Anlage noch nicht wieder instandgesetzt sind. Die Forscher arbeiten an den Grundlagen der Thaumspaltung und es gibt erste, zögerliche Erfolge. Wie und ob die Charaktere es schaffen, die Angelegenheit zu lösen, hängt ganz davon ab, wie sie sich anstellen. Eine diplomatische Lösung ist wohl am klügsten, aber ein wilder Kampf im Sumpf ist ebenfalls denkbar, zumal die Forscher möglicherweise eine geeignete Waffe konstruieren können. Wenn die Gruppe übrigens in diese Richtung nachforscht, stellt sich heraus, dass die Pläne nicht von der Ehrenwerten Vereinigung der Torfstecher ausgingen. Diese Organisation wurde von Kontaktleuten seitens der Aethir angestiftet. Mit dieser Geschichte kann diese Gegnergruppe eingeführt werden.

### AUFBAU

**Erste Szene:** Mysteriöse Entführungen

**Zweite Szene:** Der Überfall

**Dritte Szene:** Im Schwarzhalm

**Vierte Szene:** Der Sumpf

**Fünfte Szene:** Im Labor

## PERSONEN

**Linde von Mauertal:** Die Polizistin – Sie arbeitet für die Polizei und hat die Aufgabe, die Entführungen zügig aufzuklären. Kapitän von Mauertal ist schon älter und hat nicht mehr lange zur Pensionierung.

**Antonin Badenow:** Der Forscher – Ein kleiner, dicklicher Mann mit dicken Brillen. Er mag die Oper, singt selbst nicht schlecht und ist ein führender Experte für magische Theorie.

**Dörte Hamer:** Die Entführerin – Sie ist eine große, verquollene Gestalt mit vorstehenden Augen, wie es bei den Schwarzhalmern üblich ist. Beim Angriff trägt sie Männerkleidung inklusive einer Melone.

**Paul Hoeve:** Der Rädelsführer – Hoeve ist ein angesehenes Mitglied der Ehrenwerten Vereinigung der Torfstecher. Er ist reich, massig und dekadent. Das neue Geschäft gefällt ihm gut und er freut sich auf Macht und Geld.