

Finsterland

DAS FLAMMENHAUPT

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Laut Brasseur befindet sich der fünfte Schlüssel in Kastills, der Hauptstadt des Feuertals. Der Schlüssel ist im Eigentum der Ignaz zu Pyren Universität für Feuermagie und ist Teil einer Reliquiensammlung, die Jahr für Jahr von einer anderen Universitätsverbindung verwaltet wird. Die Gegenstände gehörten der Magierin Minette Latournaille, die sie eigenhändig zusammenstellte. Den Charakteren wird bald klar, dass sie den Schlüssel nur bekommen, wenn sie es schaffen, einer befreundeten Verbindung zum Sieg zu verhelfen. Auch dann müssen sie versprechen, ihn nachher wieder zurück zu bringen. Sollte einer der Charaktere Feuermagier sein, kann die Gruppe auch im Namen von dessen Verbindung antreten. Die Veranstaltung besteht aus drei Schritten: Der erste Teil ist ein Wettessen und-saufen. Der zweite Teil besteht aus einigen Zauberduellen, bei denen die bei Feuermagiern üblichen wilden Improvisationen zum Einsatz kommen. Der letzte Teil ist der beunruhigendste. Die Reliquiensammlung wird von den Vorjahressiegern in der Stadt versteckt. Schafft es keine Verbindung, alle Elemente in ihren Besitz zu bringen, bis die Sonne am nächsten Tag aufgeht, gewinnt die vorige Verbindung. Dabei ist alles erlaubt. Die Stadtgarde versucht dabei, das Schlimmste zu verhindern. Jede Verbindung heuert zusätzlich noch Gehilfen und Söldner an. Dementsprechend explodiert die Stadt an diesem Tag in völligem Chaos. Leute, die reich genug sind, machen an diesem Tag einen Ausflug und lassen ihre Wertsachen von angeheuerten Schlägern bewachen. Die Situation verschlimmert sich weiters dadurch, dass ein Verfolger aufgetaucht ist, der wesentlich weniger Skrupel als die Charaktere hat. Er tötet die Magier, die ihm im Weg stehen einfach und versucht so, den Schlüssel in die Hände zu bekommen. Tragischerweise hat die ganze Angelegenheit noch einen wesentlich düsteren Hintergrund. Magistra Latournaille stellte diese Sammlung an Gegenständen nicht einfach beliebig zusammen. Gemeinsam bilden sie einen wirksamen Schutz gegen ein Dämonenportal, das sich in der Stadt befindet. Der Sinn der Veranstaltung ist, den Kreaturen zu zeigen, wie effektiv und mächtig die Magier sind und sie so abzuschrecken. Wenn der Verfolger diese jetzt genüsslich abschlachtet und droht, das Siegel am Portal zu zerstören, brechen die Kreaturen durch. Den folgenden Kampf werden weder die Charaktere, noch die Bürger und Bürgerinnen der Stadt jemals vergessen. Nächste Woche folgt der nächste Teil!

ABLAUF

Erste Szene: Der Wettbewerb

Zweite Szene: Saufen und Duellieren

Dritte Szene: Die Suche

Vierte Szene: Der Verfolger

Fünfte Szene: Dämonenangriff!

PERSONEN

Minette Latournaille: Die Magierin – Sie stiftete den Wettbewerb und den Preis. Magistra Latournaille war eine erfahrene Feuermagierin, die sich mit Dämonologie beschäftigte. Sie verschwand unter mysteriösen Umständen und hinterließ nur ihr Testament, indem sie die Regeln der Veranstaltung festlegte.

Der Verfolger: Der Hexer – Ein faszinierender, ausgesprochen hochgewachsener schlanker Mann mit Spitzbart und elegantem Anzug. Er ist ein ausgezeichnete Zauberer und offenbar ein ehemaliger Amtsmagier. Er trägt eine Glatze und funkelt seine Feinde böse mit seinen grauen Augen an.

Commissaire Skatarsolt: Der Dämon – Die erste Kreatur, die durch das Portal durchbricht. Eine Mischung aus Tausendfüßlern, Nachtscherben und Hirschgeweihen.

DIE VERBINDUNGEN

Die **Enragés** sind Magier, die sich zum Ziel gemacht haben, die Ideale der Lahanitischen Revolution unter Magiern zu verbreiten. Sie haben großen Rückhalt in der lokalen Bevölkerung und sind auch ohne Zauberei gute Kämpfer. Die **Quêteurs** wollen die Prinzipien der Magie unter Leuten mit Talent verbreiten, selbst wenn sie sich kein Universitätsstudium leisten können. Sie haben einige Leute auf ihrer Seite, die ein wenig zaubern können. Die **Goupils** sehen sich als Magier der Stadt an. Sie kennen sie wie ihre Westentasche und wollen sich nicht den Regeln der Universität unterwerfen. Die Stadt ist ihre Lehrmeisterin. Die **Montagnards** sind eine sehr radikale Verbindung, die die Lehren Ignaz' zu Pyren sehr extrem auslegen. Ihr Ziel ist eine völlige Öffnung der Magie abseits sämtlicher Regeln. Die **Unifiés** stehen für eine Verbindung von fortschrittlicher Technologie und Magie. Sie werden von den anderen skeptisch beobachtet, haben aber letztes Jahr gewonnen.