

Finsterland

DAS VERMÄCHTNIS DES HEXERS, TEIL 1

Ein Abenteuer für Finsterland
von Gregor Eisenwort

KURZINHALT

Der junge Ingenieur Erwin Kronenberg bittet die Spielercharaktere um Hilfe. Seit er eine Stelle in einem Forschungslabor der Kaiserlichen Inspektion Magischer Angelegenheiten angenommen hat, redet seine Lebensgefährtin, die Magiestudentin Victoria Meisler, nicht mehr mit ihm. Über dubiose Kontaktpersonen ist er aber nun an eine Karte gekommen, die den Weg zu einem verlassenem magischen Laboratorium irgendwo in den Weiten des Ebnetzer Waldes zeigt. Dort will er für Victoria ein Versöhnungs-geschenk besorgen, wagt sich aber nicht allein hin. Die Spielercharaktere müssen mit dem Zug nach Weilersbach, einer kleinen Ortschaft am Rande des Waldes fahren und sich von dort anhand der Karte in den Wald wagen. Nach einem Zusammentreffen mit einer lebenden Hütte findet die Gruppe tatsächlich den Ort auf der Karte, dieser ist jedoch leer. Erwin Kronenberg verwendet daraufhin eine seiner Erfindungen, den Zerteniumversprüher, um das unsichtbare Laboratorium zu enttarnen. In seinem Inneren finden die Spielercharaktere neben einigen beschworenen Geistern und Artefakten auch die Aufzeichnungen des Magiers Jiroslov Nemec, der einst hier gewirkt hat. In diesem ist von einem versteckten Raum im Labor die Rede, der durch einen magischen Mechanismus geschützt ist und die wirklich wertvollen Artefakte enthält. Um ihn zu öffnen, muss ein Rätsel gelöst werden (Beispiele für Rätsel finden Sie im Finsterland Grundbuch). Ist der Raum gefunden, entdeckt die Gruppe dort Nemecs größten Schatz: eine Dämonenmaske. Außerdem beinhaltet der Raum einen seltsamen Stein, der eine beunruhigende Anziehungskraft auf Magier ausübt. Schließlich kann man noch Nemecs Geist selbst dort antreffen. Kronenberg stellt den Stein und die Maske sicher und alle fahren zurück nach Alexanderstadt, um Victoria Meisler mit der Dämonenmaske zu beglücken. Allerdings muss die Gruppe feststellen, dass in Kronenbergs Wohnung in seiner Abwesenheit eingebrochen wurde...Fortsetzung folgt!

ABLAUF

Erste Szene: Gestatten, Erwin Kronberg, unglücklich verliebt

Zweite Szene: Eine harmlose Zugfahrt in ein winziges Dorf

Dritte Szene: Angriff der lebenden Hütten

Vierte Szene: In Nemecs Laboratorium

Fünfte Szene: Die Rückkehr nach Alexanderstadt

CHARAKTERE

Erwin Kronenberg: Ein junger gutaussehender Ingenieur, dessen Karriere gerade vor dem Aufstieg steht. Sein Leben wäre perfekt, wenn er nicht unglücklich verliebt wäre.

Victoria Meisler: Kronenbergs Lebensgefährtin. Die Magiestudentin ist belesen und von unauffälligem Charakter, kann aber sehr wütend werden, wenn die Kaiserliche Inspektion Magischer Angelegenheiten involviert ist.

Der Geist von Jiroslov Nemec: Der Magier Jiroslov Nemec ist vor 400 Jahren verstorben, deswegen ist der Geist entsetzt vom Wandel der Zeit. Er neigt dazu, mit weiblichen Spielercharakteren zu flirten.

DAS VERSTECK

Das verwüstet wirkende Gebäude liegt in den Tiefen des Waldes. Es ist in einem ziemlich verfallenen Bau untergebracht, der wohl früher einmal ein befestigtes Haus war. Neben einem überwucherten Burggraben und einigen eingestürzten Türmen verfügt das Gebäude über ein Observatorium, ein Kuriositätenkabinett, einen Operationsraum, eine Bibliothek und ein Laboratorium. Daneben kann man gerne auch eine Waffenkammer, eine Menagerie und eine Schatzkammer einbauen, wenn man das möchte. Geister und Untote passen hier natürlich prächtig.