

# Finsterland

## DAS WEITE LAND

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

Der letzte Schlüssel soll in Scheinenfeld sein. Diese knapp gehaltene Nachricht erhalten die Charaktere von Brasseur. Diese Stadt liegt am Ende der Welt, weit im Osten, im Schatten des Giebels. Hier ist das Finsterland zu Ende und Tarasien beginnt. Der Eigentümer ist Leopold Sowaniec, ein Fernhändler, der gerade seinen Sohn mit der Tochter seines Geschäftspartners Mansur Amir Tanarian verheiratet. Der Schlüssel ist Teil der Mitgift, da es als Glücksbringer gilt, Schlüssel und ähnliche Symbole der Sicherheit zu schenken. Es sollte für die Charaktere nicht allzu schwer sein, zur Feier eingeladen zu werden, zumal sowieso jeder Bewohner eingeladen ist. Die Feier ist bombastisch und laut, immerhin sind beide Familien ausgesprochen wohlhabend. Das Problem, vor dem die Spielercharaktere stehen, ist, dass die Tarasier nicht vorhaben, ein Brautgeschenk herzugeben. Das wäre unhöflich und unpassend. Die Familie ist aber bereit, sich von den Charakteren begleiten zu lassen, sobald die Feier vorbei ist, insbesondere, wenn sie nützliche Talente mitbringen. Die Familie Tanarian plant eine Durchquerung des Giebels mit der gesamten Karawane und benötigt jeden fähigen Kämpfer und erfahrenen Soldaten. Zusätzlich sind auch technisch und diplomatisch erfahrene Personen willkommen, immerhin geht es darum, dieses wilde und unübersichtliche Gebiet zu durchqueren, in dem Unholde und Söldnerführer ebenso ihr Unwesen treiben, wie lokale Tyrannen und verstoßene Fürstlinge. Weitere Gefahren sind Steinschläge, Trolle, Räuber, Diebe, betrügerische Händler, Söldner und vielleicht sogar ein wilder Drache. Vor allem aber müssen sich die Charaktere bewusst werden, dass ihnen eine Verfolgerin auf den Fersen ist, die es in sich hat.

Gelingt es den Charakteren, die Tarasier sicher durch das Gebiet zurück in ihre Heimat zu eskortieren, können sie sich etwas wünschen. Mansur Amir Tanarian wird natürlich versuchen, besonders geschickte Charaktere an sich zu binden, beispielsweise durch Heirat oder großzügiges Geld. Sollte das nicht gelingen, kann es durchaus sein, dass er andere Mittel ansetzt.

Auf jeden Fall müssen die Spielercharaktere über die Rückreise nachdenken, die sinnvollste Lösung ist wohl eine Schiffsreise. Insgesamt wird die gesamte Fahrt mehrere Wochen, vielleicht sogar Monate dauern.

Nächste Woche folgt der nächste Teil!

### ABLAUF

**Erste Szene:** Eine Hochzeit

**Zweite Szene:** Eine gemeinsame Reise

**Dritte Szene:** Die Gefahren des Giebels

**Vierte Szene:** Schwierigkeiten

**Fünfte Szene:** Die Rückfahrt

### PERSONEN

**Leopold Sowaniec:** Ein Kaufmann – Sowaniec ist ein dickbäuchiger Geschäftsmann mit grauen Haaren und einer lauten Lache. Er ist unerträglich jovial und erzählt bei der geringsten Gelegenheit Schwänke aus seinem Leben.

**Miriam Sowaniec:** Seine Tochter – Eine recht kleine junge Dame mit langen schwarzen Haaren und einem ernsten Gesicht. Sie ist meistens sehr still und scheint ihren zukünftigen Gemahl recht nett zu finden.

**Mansur Amir Tanarian:** Ein anderer Kaufmann – Ein hochgewachsener Gentleman aus Tarasien, mit einem prachtvollen schwarzen Schnurrbart und einer langen Mähne. Er ist bei bester Laune und in spendabler Stimmung.

**Jihane Tanarian:** Seine Frau – Eine ernste Dame in eleganter Kleidung, die einen recht prunkvollen Kopfputz trägt. Sie ist von Miriam noch nicht vollends überzeugt und hofft, dass sie eine gute Ehefrau sein wird.

**Umar Yasser Tanarian:** Ihr Sohn – Der Bräutigam ist ein recht gutaussehender junger Mann, der den schöngestigen Dingen mehr zugetan ist, als den Geschäften. Es gibt daher immer wieder Streit mit dem Vater.

**Die Verfolgerin:** Die Reiterin – Eine durchtrainierte Frau undefinierbaren Alters mit Augen- und Armmachina. Sie trägt robuste, erdfarbene Kleidung und verwendet ein Lasso sowie einen Sechsschüsser. Sie spricht akzentfrei tarasisch und ist in der Lage, als Tarasierin durchzugehen, Es kann also durchaus sein, dass Leute auf die Charaktere wütend sind, weil sie von ihr aufgehetzt wurden.

### DIE STADT

Scheinenfeld ist eine winzige Grenzstadt. Sie hat so gut wie keine Sehenswürdigkeiten und rund die Hälfte der Ortschaft besteht aus Jurten, die die Tarasier gerade aufgestellt haben. Die Häuser sind aus Lehm gebaut und durchaus kunstvoll gearbeitet, es ist aber sehr staubig. In der ganzen Stadt gibt es ein einziges Automobil, das auch schon bessere Zeiten gesehen hat. Der Großteil des Verkehrs findet auf dem Rücken von sehr kleinen, wendigen Pferden statt.