

Finsterland

DER FLUCH DER TARASISCHEN HÖLLENURNE

Ein Abenteuer für Finsterland
von Gregor Eisenwort

KURZINHALT

Die Spielercharaktere sind auf der Eröffnung einer Ausstellung über tarasische Kunst- und Kultgegenstände im Museum von Alexanderstadt eingeladen. Während der Ausstellung kommt es plötzlich zu einem Ausfall der Elektrizität und eine alte hässliche Urne wird gestohlen. Der Dieb muss sich noch irgendwo im Gebäude aufhalten! Die Spuren führen auf den Dachboden und von dort über die Dächer Alexanderstadts. Nach einer rasanten Verfolgungsjagd finden die Spielercharaktere den Dieb in einer Seitengasse, tot und ohne das Diebesgut. Nachforschungen zur Person des Diebes ergeben, dass es sich um Hernando Schiavone, einen mittelmäßig erfolgreichen Kunsträuber handelt, in dessen ehemaliger Wohnung die Spielercharaktere Hinweise auf seinen Auftraggeber finden. Die Spur führt an die geisteswissenschaftliche Universität Alexanderstadts, die Alexandria, zu einem gewissen Bernard Courtefruit, seines Zeichens Professor für Archäologie. Die Spieler müssen sich Zugang zu Courtefruits Studienräumen verschaffen, wo sie den Professor tot auffinden. In seinen Unterlagen finden sich Texte über eine verfluchte tarasische Urne, die einen böswilligen Geist beherbergen soll. Die Urne selbst ist in den Studienräumen nicht aufzufinden, Courtefruits Laborant hat sie nämlich bereits in der Annahme, es handle sich um einen Lehrgegenstand, in den Hörsaal gebracht. Die Spieler müssen nun eine Gruppe von erstsemestrigen Archäologiestudenten vor dem Geist retten, der sich im Hörsaal manifestiert hat.

ABLAUF

Erste Szene: Die Ausstellungseröffnung

Zweite Szene: Verfolgungsjagd über die Dächer

Dritte Szene: Hausdurchsuchung bei Schiavone

Vierte Szene: Einschleichen in die Alexandria

Fünfte Szene: Showdown im Hörsaal

CHARAKTERE

Eckart Mittelbach: Der Museumsdirektor und Verantwortliche für die Ausstellung. Er ist ein gepflegter älterer Herr, der sehr nervös wegen des Erfolgs der Veranstaltung ist.

Hernando Schiavone: Bei der Ausstellung macht Schiavone den Eindruck eines interessierten Gentleman. Bei der Verfolgungsjagd hat er seinen Mantel abgelegt und man erkennt, dass er eigentlich ein Machinator ist.

Bernard Courtefruit: Professor Courtefruit ist ein spitzbärtiger Mann mittleren Alters, der den Spieler auch schon auf der Ausstellung begegnet. Er wirkt schleimig und sensationsgeil, außerdem ist er ein fürchterlicher Besserwisser.

Franz Capek: Der Laborant von Professor Courtefruit ist bemüht, immer alles richtig zu machen. Er ist ein dicklicher Mann von etwa 50 Jahren, der insgesamt ein wenig unbedarft wirkt.

DIE STADT

Alexanderstadt ist die Hauptstadt des Finsterlandes und Sitz des Kaisers. Die Stadt ist in drei Ringen aufgebaut, wobei jeder dieser Ringe durch eine Stadtmauer von den anderen getrennt wird. Die Stadt ist das administrative Zentrum des Kaiserreiches, wodurch viele Einwohner Beamte sind. Gleichzeitig verfügt die Stadt über eine wilde und dramatische Kunst- und Kulturszene.

ZUSÄTZLICHE PLOTIDEEN:

- Bei der Ausstellung flieht Schiavone nicht sofort, es müssen zuerst einige Gäste befragt werden, bis der Schuldige ermittelt wird. Erst wenn er ertappt wird zündet Schiavone eine Rauchbombe und flieht in Richtung Dach.
- Bei den Nachforschungen über Schiavone nach seinem Tod stoßen die Spieler auf ein paar Schlagetods, die mit Schiavone befreundet waren. Die Schläger halten die Spieler für Polizisten und es kommt zum Kampf.
- Nachdem der Geist der Urne besiegt wurde, muss er durch ein Ritual für immer gebannt werden.