

# Finsterland

## DIE KÄLTESTE ZEIT

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

Ein frühzeitiger Wintereinbruch hat die Truke bei Ludwigsstadt über die Ufer treten lassen. Dabei wurde das Elendsviertel der Stadt überschwemmt. Die Bevölkerung floh, ist aber jetzt obdachlos. Die Gruppe wird von einer stadtbekanntem Wohltäterin um Unterstützung gebeten. Sie möchte die Wohlhabenden der Stadt dazu bringen, beim Aufbau neuer, sicherer Häuser zu helfen. Der erste Teil der Geschichte besteht aus ein paar kürzeren Momenten, in denen Spenden bei der besseren Gesellschaft gesammelt werden. Dann geschieht etwas Ungewöhnliches: Augustus Brenneis, der Chef der Unterwelt der Stadt, bietet an, die gesammelte Summe zu verdoppeln, wenn man seine Tochter freilässt. Diese verbüßt eine zehnjährige Haftstrafe wegen einer ganzen Reihe von Einbrüchen und Diebstählen. Irgendwann konnte ihr Vater sie nicht mehr aus dem Gefängnis halten. Sie wird auch von der Stadtverwaltung als Druckmittel eingesetzt, um das organisierte Verbrechen in Zaum zu halten. Während diskutiert wird, verschlimmert sich die Situation laufend. Die Bürger und Bürgerinnen helfen, wo sie können, doch das zusätzliche Geld wäre wirklich nützlich. Schließlich bittet die Wohltäterin die Charaktere, die Dame zu befreien.

Die Operation gestaltet sich als schwierig, immerhin wurden die Wachen verdoppelt. Gleichzeitig hat eine andere Bande beschlossen, die Einbrecherin zu entführen, um alle Seiten zu erpressen. Die Gruppe muss also mit einer Vielzahl von Gegnern fertig werden. Wenn man möchte, kann man noch ein paar konkurrierende Banditen einfügen, die von der Diebin wissen wollen, wo sie ihre Beute versteckt hat.

Für die Befreiung gibt es mehrere Möglichkeiten: Man kann in das Gefängnis unter einem Vorwand eindringen, es ist höchst wahrscheinlich, dass das Gefängnis als nächstes überflutet wird, weshalb es evakuiert werden wird oder man nutzt die Gelegenheit und befreit die Einbrecherin bei einer Anhörung im Zusammenhang mit ihrem Gnadengesuch. Selbstverständlich sollte dabei niemand zu Schaden kommen, schließlich würde das die ganze Arbeit zunichtemachen.

Gelingt die Operation, können die Charaktere die Diebin bei ihrem Vater abliefern. Hier gibt es zwei finale Möglichkeiten: Im positiven Ende tut Brenneis, was vereinbart war und die Lage in der Stadt entspannt sich. Beim negativen Ende kommt heraus, dass die Auftraggeberin die Charaktere nur benutzt hat und in Brenneis Auftrag gehandelt hat. In diesem Fall muss die Gruppe dafür sorgen, dass die Katastrophe verhindert werden kann. Hier kann man an die Menschlichkeit der Akteure appellieren, immerhin ist Brenneis selbst aus dem nunmehr verwüsteten Viertel.

### AUFBAU

**Erste Szene:** Die Unterstützer

**Zweite Szene:** Die Gefangene

**Dritte Szene:** Der Ausbruch

**Vierte Szene:** Die Flucht

**Fünfte Szene:** Der Abschluss

### PERSONEN

**Franziska von Primt:** Die Wohltäterin – Mitte Vierzig, einfach, aber elegant gekleidet, schwarze Locken. Förmlich, aber bestimmt in ihrem Auftreten.

**Augustus Brenneis:** Der Verbrecher – Ein aufgequollener, vom exzessiven Leben gezeichneter älterer Mann. Breit, schwer, kurze, graublond Haare.

**Ahida Brenneis:** Die Diebin – Eine nicht mehr ganz junge Frau mit weißen Haaren, flinken Fingern und einem klugen Blick. Sie ist gerissen und manipulativ.

### DIE ORTSCHAFT

Ludwigstadt ist die alte Hauptstadt des Kurfürsten Thome. Die Stadt liegt an der Truke in der Nähe des Zusammenflusses von Truke und Arke im Südwesten des Finsterlandes. Das Gebiet gehört zu den ältesten Siedlungsräumen des ganzen Kontinents. Man findet dort sogar Spuren einer Zivilisation, die lange vor den Eisenmeistern hier gelebt haben dürfte. Was aus ihr geworden ist, ist unbekannt und unerforscht, fest steht aber, dass die Menschen der Gegend in den Resten dieser Kultur ihre ersten Unterstände errichteten. Noch heute ist der Kern von Ludwigstadt gut daran erkennbar, dass die neueren Häuser teilweise aus den Resten älterer Bauwerke bestehen. Man findet auf Ziegeln und Steinquadern oft alte Inschriften und sonderbare Reliefs, die irgendwelche ertümlichen Geister und Dämonen zeigen.