

Finsterland

DIE VERWÜSTER

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Pékfalú erzittert vor einer herannahenden Bedrohung. Eine Bande wild gewordener Schläger ist unterwegs, um Chaos und Verwüstung zu bringen. Die Truppe besteht aus ehemaligen Soldaten, die ursprünglich aus der Stadt stammen, aber nach ihrer Niederlage im Großen Krieg als Entehrte nicht zurückkehren durften. Jetzt sind sie wieder da und wollen sich Respekt verschaffen. Die Charaktere werden angeheuert, um der Lage Herr zu werden. Ein offener Kampf gegen die Horde ist wohl kaum zu gewinnen, zumindest nicht ohne die Stadt in Schutt und Asche zu legen. Um die Situation zu klären, kann die Gruppe auf mehrere Arten vorgehen:

- Sie kann die Gegner mit Guerillataktiken schwächen und zum Aufgeben zwingen.
- Sie kann mit ihnen verhandeln.

Im ersten Fall stehen sie einer großen und gut ausgebildeten Gruppe gegenüber, die die Gegend recht gut kennt. Die städtische Miliz ist auch nicht unbedingt überzeugt, ob sie die Richtigen verteidigt.

Im zweiten Fall steht die Gruppe recht klaren Forderungen gegenüber. Die Banditen wollen eine offizielle Entschuldigung, eine Auszahlung ihrer Renten und die öffentliche Demütigung der Stadtväter, die sie damals bloßgestellt haben. Diese davon zu überzeugen, bei so etwas mitzumachen, dürfte schwer sein.

Recherchiert die Gruppe über die Hintergründe dieser Erniedrigung, stellt sich heraus, dass viele der Heimkehrer dadurch um ihr Erbe gebracht wurden und gerade die profitiert haben, die jetzt die Spielergruppe engagiert haben.

Im Idealfall gelingt es der Gruppe, einen Kompromiss zu finden. Die Sache wird allerdings dadurch verkompliziert, dass die Stadtväter, sobald klar ist, dass die Gruppe die Position der Gegenseite akzeptiert, eine weitere Söldnertruppe anwerben und darauf spekulieren, dass sie so alle Beteiligten loswerden. Es bietet sich ein Finale am Hauptplatz vor dem Tempel an, das sich langsam den Tempelturm hocharbeitet und dann vor dem dort angebrachten Kriegerdenkmal seinen Höhepunkt findet.

AUFBAU

Erste Szene: Die nahende Gefahr

Zweite Szene: Erste Zusammenstöße

Dritte Szene: Verdrängte Wahrheiten

Vierte Szene: Der Kampf

Fünfte Szene: Verwüstung

PERSONEN

Viktor Nadral: Der Anführer – Ein motorradfahrender Hüne mit langen zotteligen Haaren und den Resten einer Uniform des Hauses Madjas. Er führt ein Beil und ist ausgesprochen haarig.

Clemens Kolvits: Der Bürgermeister – Ein Mann in den besten Jahren, pechschwarzes Haar, schlank. Seine Geschäfte laufen ausgezeichnet und er möchte unbedingt verhindern, dass die Heimkehrer diese stören.

Herzeloide Hoffmann: Die Priesterin – Eine kräftige, zornige Frau, die es gerne sehen würde, wenn die vergangenen Verbrechen gesühnt würden. Sie will allerdings kein Blutvergießen. Sie hat braunes Haar und trägt die Kutte ihres Amtes.

Lydia Rassek: Die Söldnerführerin – Diese vernarbte Veteranin ist zunächst nur am Geld interessiert. Als sich abzeichnet, dass die Ortschaft im Wesentlichen wehrlos ist, überlegt sie, die Macht an sich zu reißen.

Horden von motorradfahrenden Marodeuren, Söldner, Militärs und besorgte Bürger

DIE STADT

Pékfalú ist eine ländliche Kleinstadt im Eisenfeld. Neben einem historischen Stadtkern gibt es mittlerweile einige Fabriken, vor allem für Düngemittel. Diese stehen auf den Grundstücken der Veteranen, werden aber von der Clique des Bürgermeisters verwaltet. Pékfalú gehört zum Herrschaftsgebiet der weitestgehend desinteressierten Fürstenfamilie Tirlic, die sich eigentlich nur in Alexandrad aufhält.