

# Finsterland

## DIE GLOCKE UND DER ELEFANT

Ein Abenteuer für Finsterland

von Georg Pils

### KURZINHALT

Auf einer Reise landet die Gruppe in einer winzigen Ortschaft, Sirtenbach, die überraschenderweise zwei Wirtshäuser besitzt. Das eine ist das Wirtshaus zur Glocke, das andere der Gasthof zum Elefanten. Sehr schnell wird klar, dass sich die beiden Wirte gegenseitig hassen und alles daran setzen, die andere Seite zu ruinieren. Durch ihren Konflikt haben sie die Stimmung im Dorf gründlich vermiest und so gut wie jeden Bewohner und jede Bewohnerin dazu gezwungen, eine Seite zu ergreifen. Zu den Taktiken, die die Streithähne einsetzen, gehören Verleumdungen, Schlägereien, sogar Brandstiftung, Diebstahl und Vergiftung von Getränken. Egal für welches Lokal die Spieler sich entscheiden, die Nacht wird von Lärm und Chaos überschattet. Gleichzeitig wird ihnen erzählt, dass die andere Seite daran schuld ist und durchwegs aus Verbrechern besteht. Dabei werden ihnen wilde Geschichten über Kannibalismus während des Großen Krieges und über Schmuggel und Sklavenhandel untergeschoben. Man bittet sie, einzugreifen und die Verbrechen der anderen Seite zu ahnden.

Sollte sich die Gruppe dafür entscheiden, die Geschichte der anderen Seite hören zu wollen, bekommt sie eine ähnliche Erzählung zu hören: Die Betreiber des anderen Lokals haben kaiserliche Soldaten an Banditen in der Nähe verraten, die sie getötet und zu Gulasch verarbeitet haben. Sie haben den alten Priester ermordet, um ihre Verbrechen zu tarnen und finanzieren sich durch Waffenschmuggel.

Wenn die Spieler eingreifen wollen, müssen sie feststellen, dass beide Seiten mittlerweile erfahrene Kämpfer sind und ein offener Kampf wenig Siegeschancen hat. Stattdessen müssen sie sich eine Lösung einfallen lassen, durch die die Seiten entweder voneinander ablassen oder getrennt werden. Verbündet sich die Gruppe mit einer Fraktion, ist es möglich, die andere zu vertreiben.

Unglücklicherweise ist ein Detail zu bedenken: Die Vorwürfe beider Seiten sind wahr. Das Wirtshaus wird von Totmachern betrieben, die davon leben, versklavte Menschen weiterzuverkaufen, der Gasthof ist mit einer Bande von mörderischen Gesetzlosen verbündet, die Waffen an Verbrecher und Söldnertruppen schmuggeln und jede Einmischung von außen bekämpfen. Aus diesen Gründen werden die Charaktere sehr bald in einen mörderischen Konflikt hineingezogen. Ignorieren die Charaktere übrigens den Konflikt, kann es durchaus vorkommen, dass sie in der Nacht entweder von den Totmachern oder den Banditen überrascht werden. Zusätzlich breitet sich schnell das Gerücht aus, dass die Gruppe geschickt wurde, um dem Treiben ein Ende zu bereiten, was sogar dazu führen könnte, dass sich die beiden Konfliktparteien gegen diese neue Bedrohung verbünden.

Schließlich ist zu erwähnen, dass die „normalen“ Bewohner und Bewohnerinnen der Ortschaft sehr glücklich wären, wenn endlich wieder ruhige Zustände herrschen würden.

### AUFBAU

**Erste Szene:** Abendruhe

**Zweite Szene:** Streitigkeiten

**Dritte Szene:** Konflikte

**Vierte Szene:** Wahrheiten

**Fünfte Szene:** Frieden

### PERSONEN

**Martin Gruber:** Der Wirt zur Glocke – Ein enormer Mann und Totmacher, der vor Publikum ein Muster der Freundlichkeit ist. Sein Mittelscheitel und sein Bärtchen machen ihn zum Sinnbild des Biedermannes.

**Annemarie Gruber:** Seine Frau – Eine ebenso massive Frau und Totmacherin, die köstliche Wurst zu fabrizieren weiß. Sie ist blond, charmant und lustig.

**Dieter Rossmann:** Der Wirt zum Elefanten – Ein kleiner, gewitzter Kerl mit Glasauge. Er hat eine künstlerische Ader und eine schöne Singstimme. Er ist ein gesuchter Sträfling.

**Norbert Reutner:** Sein Kompagnon – Ein vierschrotiger Kerl mit derbem Humor und großem Geschick beim Kartenspielen und Schnapsbrennen. Er trägt sein braunes gelocktes Haar als Wuschelkopf und hat einen prachtvollen Vollbart.

**Die Freischar vom Eichenwald:** Die Banditen – Eine Gruppe von ehemaligen Soldaten, die sich in der Gegend verstecken und ihr Unwesen treiben. Die meisten wurden wegen Leichenfledderei und Diebstahls verurteilt, einige tragen die Narben des Henkersstricks am Hals. Ihre Anführerin ist eine böswillige ehemalige Rittmeisterin namens Lotte Fichtenschnitzer. Sie trägt noch Reste ihrer Uniform und hat nur noch ein Ohr.