

Finsterland

DER TROLLGOTT

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Bis jetzt wurde die Ortschaft Valsadone eigentlich von den in der Nähe hausenden Trollstämmen ignoriert. Die Bewohner und Bewohnerinnen ließen zwar zu wichtigen Feiertagen kleine Opfergaben an die Waldwesen ihrer Sagen und Legenden zurück, aber niemand dachte jemals daran, dass es tatsächlich Trolle im Wald gäbe. Jetzt sind sie allerdings da und bedrohen den Frieden in der Gegend mit ihren Überfällen und Angriffen. Die Charaktere sind eigentlich hierhergekommen, um Urlaub zu machen, müssen sich aber jetzt der Situation stellen.

Tatsächlich hat ein Archäologe, der gerade in der Ortschaft anwesend ist, ein Trollidol in einem verfallenen Schrein im Wald gefunden und mitgenommen, um es in einem Museum auszustellen. Die Trolle wollen es zurück, da es ihnen Glück bringt und eine wichtige Rolle bei ihrer Religion spielt. Ohne das Idol fürchten sie, dass sie das Wetter nicht mehr richtig vorhersagen können und keine gesunden Kinder mehr bekommen können. Daher haben ihre Anführer beschlossen, die Menschen zu bekämpfen und sie zu zwingen, die Statue zurück zu geben. Aus ihrer Perspektive sind alle Menschen sowieso gleich und miteinander im Bunde. Sie planen zuerst, die Menschen einzuschüchtern, sie dann abzuschneiden und auszuhungern und sie schließlich zu vernichten, es sei denn, sie geben das Diebesgut zurück. Die abgelegene Lage der Ortschaft im Gebirge macht diesen Plan möglich.

Nur wenn die Charaktere herausfinden, was los ist und mit den Kreaturen verhandeln, können sie das Blutvergießen verhindern. Ihnen stehen der Häuptling der Trolle und seine Schamanen gegenüber. Um den Sieg zu garantieren, sind die Schamanen sogar bereit, ihr Leben zu geben und das Riesentrollgebräu zu trinken und sich in den gefürchteten Trollgott zu verwandeln. Sie sind allerdings bereit zu verhandeln, wenn sie ernstgenommen werden. Wird das Idol rechtzeitig zurückgegeben, werde sie die Überfälle und die Belagerung beenden und den Angriff absagen. Der Archäologe hingegen sieht das alles als Firlefanz und weigert sich auf die Forderungen der Trolle einzugehen. Im Übrigen glaubt er nicht an deren Existenz und selbst wenn war der Schrein ja verlassen. Das Idol steht ihm aus seiner Sicht zu.

Gelingt es den Charakteren, den Trollen das Artefakt zurückzugeben, halten sie Wort. Wenn nicht, kommt es zum Angriff. Unglücklicherweise haben die Handlungen der Trolle die Dorfbevölkerung gegen sie aufgebracht. Die Valsadoner sinnen auf Rache und veranstalten eine Jagd auf die Trolle. So müssen die Charaktere erneut vermitteln, um das Schlimmste zu verhindern. Dieser Urlaub wird als besondere Pleite in die Geschichte eingehen.

ABLAUF

Erste Szene: Zwischenfälle

Zweite Szene: Die Ursachen

Dritte Szene: Verhandlungen

Vierte Szene: Der Archäologe

Fünfte Szene: Auflösung

PERSONEN

Oswald von Innreid: Der Archäologe – Ein recht durchschnittlich wirkender Mann in seinen Dreißigern, mit braunen Locken und grauen Augen. Er trägt Wanderkleidung und raucht Pfeife.

Eleonora Ricandianni: Die Dorfvorsteherin – Eine üppige schwarzhäarige Schönheit, die versucht, die Ortschaft touristisch zu entwickeln und so für mehr Reichtum zu sorgen. Sie will zu den Reichen und Schönen gehören.

Der Häuptling: Ein Troll – Diese Kreatur ist recht groß und für einen Troll erstaunlich kräftig gebaut. Sie trägt ihre pechschwarzen Haare zu einem Knoten gebunden und ist in eine Rüstung aus Holzlamellen gekleidet. Der Häuptling führt einen erbeuteten Kavalleriesäbel. Seine Haut ist erdbraun und mit Schmucknarben verziert.

DIE ORTSCHAFT

Valsadone liegt im Nordwesten des Grünen Sees auf einer Hochebene. Hier wechseln sich Zypressen und Pinien ab und verschlungene, ungepflasterte Straßen winden sich in Serpentinaen entlang der Hänge. Die Ortschaft besteht aus einem engen Geflecht von unverputzten Steinhäusern und Holzhütten. Im Frühjahr erblüht die ganze Gegend und es wird angenehm warm. Sie gehört zu den schönsten des Finsterlandes.