

Finsterland

DAMPFSCHROTT
Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Nach einem furchtbaren Zwischenfall in Nordgard ist die ganze Stadt in Aufregung. Ein Machinator hat, von plötzlichen Halluzinationen gequält, vier Leute getötet. Der Mann wurde von der Polizei erschossen. Er war ein Veteran des Großen Krieges und hatte dabei beide Arme und Teile seiner Brust und seines Kopfes verloren. Der Mann war schon öfter durch sonderbares Verhalten aufgefallen, schien aber insgesamt normal zu sein.

Jetzt fordert der Verein für Demut und Menschlichkeit, eine Organisation, die gegen Machinae auftritt, dass sämtliche Machinaeträger registriert werden. Die Bevölkerung der Stadt ist schnell dafür und so beginnt ein Programm, um sämtliche Betroffenen einzusammeln.

Die Charaktere werden von einer jungen Prometheerin um Hilfe gebeten. Sie hat zwar ihre erste Machina aus medizinischen Gründen erhalten, ist aber seither zur Enthusiastin geworden und möchte nicht kriminalisiert werden. Die Gruppe soll helfen, die Machinatoren der Stadt, die sich im Kohlenhausviertel, dem Armenviertel der Stadt verstecken, zu beschützen und ihre Harmlosigkeit zeigen. Sie befürchtet, dass der Verein für Demut und Menschlichkeit plant, Machinae zu verbieten und sie entweder den Machinatoren wegnehmen oder sie vertreiben will. Die Registrierung ist dabei der erste Schritt.

Um ihre Aufgabe zu erledigen, muss sich die Gruppe um zwei Bereiche kümmern. Einerseits sollten sie die Machinatoren beschützen. Dabei gehen die Mitglieder des Vereins gemeinsam mit der Polizei vor. Es gilt, bewaffneten, oder noch besser unbewaffneten Widerstand zu organisieren. Mögliche Szenen sind das Aufspüren einer anrückenden Gruppe und das Warnen der Versteckten, der Kampf um ein besetztes Wohnhaus oder das Evakuieren in die Tiefen der Kanalisation.

Andererseits gilt es, die öffentliche Meinung zu ändern. Auch hier gibt es mehrere Möglichkeiten. Man kann versuchen, die Zeitungen zu beeinflussen, Plakate aufzuhängen oder mit den Vertretern des Vereins für Demut und Menschlichkeit zu diskutieren. Beispielsweise könnte eine öffentliche Debatte organisiert werden.

Schlussendlich ist allerdings eine viel tiefgreifendere Frage zu klären: Warum hat der Mann seinen Anfall gehabt und steht so etwas auch anderen Machinatoren bevor? Recherchen in seinen Hintergrund und seine persönlichen Informationen sind schwierig, da die Polizei viele Dinge konfisziert hat und mittlerweile verwahrt. Dennoch sind einige Dinge ermittelbar: Der junge Mann wurde schwer verletzt und kam nie wirklich aus dem Krieg zurück. Er litt seit seiner Verletzung an schweren psychischen Problemen und war oft betrunken, krank und hatte Halluzinationen. Er führte Tagebuch, wodurch die Gruppe ein Gefühl für seinen Gemütszustand entwickeln kann. Sein einziger überlebender Freund ist ein Machinator wie er, der mit ähnlichen Problemen zu kämpfen hat. Er lebt zurückgezogen und ihm steht ein ähnlicher Anfall unmittelbar bevor. Ihn rechtzeitig zu finden und weitere Tote zu verhindern, wäre unbedingt wichtig.

Gelingt es der Gruppe, die Katastrophe zu verhindern, können sie eine Diskussion über die Behandlung der psychischen Spätfolgen des Krieges beginnen. Der Verein für Demut und Menschlichkeit könnte ihnen dabei helfen, wenn sie nicht zu aggressiv in ihren Aktionen waren. Schlussendlich sollte es möglich sein, die Registrierung wieder zurückzunehmen und eine gewisse öffentliche Anerkennung für Machinatoren in Nordgard zu erreichen. Gleichzeitig bildet sich aber auch eine Gruppe von Prometheern, die dieses halbherzige Akzeptieren als eigentliches Zeichen der Verachtung interpretieren und vorhaben, sich gegen die „Rückständigen“ zu wehren.

AUFBAU

Erste Szene: Die Registrierung

Zweite Szene: Widerstand

Dritte Szene: Debatten

Vierte Szene: Der Kranke

Fünfte Szene: Vereinbarungen

PERSONEN

Iris Gudrunsdottir: Die Machinatorin – Eine schmächtige junge Frau mit kurzen schwarzen Haaren und Machinae-Beinen. Sie trägt zusätzlich ein Endokorsett, künstliche Lungen und Organe, sowie Augen. Sie ist enthusiastisch und lebensfroh.

Dragan Fedorevic: Der Vereinssprecher – Ein ernster, schmaler Mann mit besorgter Miene. Er ist Optimist und hofft, durch Argumente überzeugen zu können. Er trägt immer elegante Anzüge und hat eine Hand im Krieg verloren.

Michael Svenson: Der Tote – Ein ehemaliger Soldat des Hauses Pailias. Er hatte beide Arme und Teile seiner Brust und seines

Kopfes verloren und versuchte, sein Leben mit Alkohol und Beruhigungsmitteln im Griff zu behalten. Sein Schädel war rasiert, sein verbliebenes Auge milchig blau.

Tomas Regner: Der Versehrte – Ebenfalls ein ehemaliger Pailias-Soldat. Er hat seine Arme und Beine verloren, bekam aber Machinae, um sie zu ersetzen. Er ist ebenso psychisch zerstört wie Svenson. Auch er hat sich die Haare abrasiert. Seine Augen sind grau.

DIE STADT

Diese Stadt ist eine der ältesten Siedlungen des Finsterlandes. Sie wurde noch vor der Erschaffung des Kaiserreiches gegründet. Obwohl die Stadt immer wieder abgebrannt ist, durch Tarasische Invasoren verwüstet wurde und von Hungersnöten gequält wurde, wurde sie immer wieder neu aufgebaut. Die jetzige Inkarnation ist besonders prachtvoll. Ihre Häuser sind niedrig aber elegant, mit freundlichen, verzierten Fassaden und kleinen, liebenswerten Plätzen. In der Stadt gibt es unzählige Gärten und Parks. Die Nordgarder sind wie viele andere Einwohner und Einwohnerinnen des Felsengaards rau und ernst, aber hier finden sie ihre Ruhe. Die sonst so bärbeißigen Felsengaarder können sich hier entspannen.

Nordgard ist der Sitz des Hauses Pailias und eine der wichtigsten Städte der Gegend. Die Stadt liegt an der Dester-Mündung, direkt am Sund. Dort gibt es neben einer blühenden Fischerei auch eine wachsende Elektroindustrie.