

# Finsterland

## DIE RETTUNGSFAHRT

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

Zwei Vasallen des Kurfürsten Madjas sind seit dem Ende des Großen Krieges miteinander im Konflikt. Bis jetzt sind alle Vermittlungsversuche gescheitert und beide Seiten rüsten zügig auf, um die andere Seite zu besiegen. Nach einigen Vorgefechten versuchen die Verbündeten des einen Hauses, das andere zum Angriff zu zwingen, indem sie den Thronfolger der Gegenseite töten. Glücklicherweise kann der junge Mann dem Anschlag entkommen, doch wird er dabei schwer verletzt. Der Kurfürst beauftragt die Gruppe, den Verletzten nach Tarimgrad zu eskortieren. Da seine Verletzungen so schlimm sind, dass ihn nur der Einsatz von Machinae retten kann. Dem Kurfürst ist bewusst, dass er sich mit dieser Entscheidung gegen seine bisherige traditionelle Position stellt, weshalb das Ganze mit Diskretion erledigt werden muss. Er möchte nicht, dass seine konservativen Verbündeten davon Wind bekommen und sich dann vielleicht von ihm abwenden. Gleichzeitig geht er davon aus, dass die Rettung des jungen Mannes die Gemüter beruhigen kann. Tragischerweise ist das Opfer kaum transportfähig. Es befindet sich in einem portablen Eisernen Erhalter, der notfalls von zwei stämmigen Trägern oder Trägerinnen transportiert werden kann. Diesen kann er nur ganz kurz verlassen, da sonst seine Verletzungen wieder aufbrechen und er sterben würde.

Um Probleme und Erschütterungen auf der Fahrt zu vermeiden, wird der Gruppe ein Luftschiff zur Verfügung gestellt. Die Maschine hat mehrere kleinere Flugzeuge an Bord, die notfalls starten können, um Feinde abzuwehren und besitzt auch einzelne Geschütze. Aufgrund der Ausstattung der Maschine ist es unbedingt nötig, dass sich die Charaktere beeilen. Die Waffe wird dann für die Verteidigung des Fürstentums benötigt.

Auf der Fahrt muss sich die Gruppe mehreren Herausforderungen stellen: Einerseits muss sie die diplomatischen Probleme klären, die sich daraus ergeben, dass man mit einem schwer bewaffneten Luftschiff reist, andererseits müssen Treibstoff, Verpflegung und Reparaturen organisiert werden. Wahlweise kann man Luftpiloten als zusätzliche Herausforderung einbauen. Der Hauptgegner ist allerdings die Truppe des gegnerischen Fürstentums. Sie versucht die Gruppe nach Möglichkeit zu sabotieren und notfalls direkt in einen Kampf zu verwickeln. Eines der Mitglieder der Besatzung ist ein Verräter, der das Luftschiff sabotiert, Karten manipuliert und Zwietracht sät. Schließlich versucht der Verräter, den Sohn des Fürsten zu ermorden. Mit Glück gelingt es den Charakteren, ihn rechtzeitig zu entlarven.

Scheitert der Saboteur, greifen die Agenten unerbittlich an. Es kommt zu einer Luftschlacht, bei der Agenten und Söldner gemeinsam angreifen. Dabei versuchen Entertrupps, in das Luftschiff zu gelangen. Sie haben sogar eine Filmkamera dabei, um die Tat aufzuzeichnen. Sie müssen den jungen Mann vor Publikum töten, um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen. Ein einfacher Abschuss bringt ihnen nichts.

Gelingt es der Gruppe, Tarimgrad unbeschadet zu erreichen, folgt der letzte und perfideste Anschlag. Die Angreifer sabotieren die Belüftung des Operationsbereiches und versuchen so, alle Beteiligten zu betäuben. Die Charaktere müssen die Gaskanister unschädlich machen und versuchen, ein Vordringen der Angreifer bis zum Operationssaal zu verhindern. Es kommt zu einem wilden Kampf über mehrere Ebenen, der durch die Evakuierungsversuche der Sicherheitskräfte erschwert wird. Schließlich findet die finale Konfrontation an der Außenseite des gläsernen Turmes statt. Die Rückreise gestaltet sich einfacher, nicht zuletzt, da durch das Scheitern der Attentäter deren Vorgesetzte dazu gezwungen sind, friedlichere Töne anzuschlagen und die Kampfhandlungen einzustellen. Von Frieden kann keine Rede sein, aber ein Waffenstillstand ist schon mal nicht schlecht.

### AUFBAU

**Erste Szene:** Der Auftrag

**Zweite Szene:** Die Luftreise

**Dritte Szene:** Enterangriff

**Vierte Szene:** Der Eingriff

**Fünfte Szene:** Die Rückkehr

### PERSONEN

**Die Familien Tiborszeg und Svartan:** Die Kontrahenten – Weitläufige Familienclans, die einander seit Jahrhunderten bekämpfen. Die jetzigen Oberhäupter Markusz und Vlada sind sogar außergewöhnlich aggressiv.

**Mile Svartan:** Der Verletzte – Ein junger, schwächlicher Mann mit blonden Locken und grünen Augen. Er kann sich nicht aus eigener Kraft bewegen und ist daher sehr traurig und zurückgezogen. Der Schock über seine Verwundung sitzt tief.

**Marek Doros:** Der Attentäter – Ein älterer, kahler Mann mit breitem Körperbau und unbändiger Kraft. Er schreckt vor nichts zurück und ist absolut todesmutig.

**Turana Siglafsdottir:** Die Ärztin – Eine dickliche Dame mit grau-schwarzem Dutt. Sie ist eine der führenden Expertinnen für den benötigten Eingriff und beherrscht ihre Abteilung mit absoluter Autorität.

#### DIE STADT

Die Stadt des Fortschritts, eine riesige Glas- und Stahlkonstruktion, die auf dem verbliebenen Gebiet des Hauses Velom errichtet wurde. Sie liegt an der Elve, die unter riesigen tragenden Brücken hindurchgeleitet wird. Tarimgrad schläft nie, die Wolkenkratzer sind rund um die Uhr beleuchtet und es gibt immer etwas zu arbeiten. Im Herzen des Ganzen liegt die Villa der Kurfürstin. Sie ist das Oberhaupt der Stadt und das Gesicht der Zukunft.

Die Stadt ist auch das Hauptquartier der Prometheer, die von dort aus die politische Neuordnung der Welt planen. Kein Tag vergeht, an dem nicht mindestens eine neue Idee über die Zukunft der Menschheit geboren wird. Doch es ist nicht alles rosig in diesem Koloss aus Stahl. In den Höhlen tief unter der Stadt erstrecken sich gewaltige Fabrikanlagen in denen Tausende und Aber-tausende Arbeiter schufteten, um den Betrieb am Laufen zu halten und die neuesten Produkte zu erzeugen. Hier gelten die Gesetze des Marktes in Reinform und jede menschliche Regung wird zugunsten der mechanischen Perfektion verdrängt.

Das riesige Bauwerk ist über endlose Treppen und rasend schnelle Aufzüge begehbar. Rohrpost und Telegraph ermöglichen noch schnellere Kommunikation. Man erzählt sich von Menschen, die ihre Wohnungen überhaupt nicht mehr verlassen müssen und ihr gesamtes Leben über Telegraph und Telephon erledigen.