

Finsterland

DER AMTSDIEB

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Ein ein wenig schnöseliger Freund der Charaktere ist entsetzt. Eines Tages traf er im Amt in dem er arbeitet auf einen Menschen, der ihm exakt ähnelt. Dieser saß an seinem Platz und ließ ihn unter einigem Bahöl aus dem Gebäude entfernen. Jetzt möchte er dieses Missverständnis aufklären und wieder auf seinen Posten zurückkehren. Die Gruppe soll ihm helfen, dieses Chaos aufzuklären. Gleichzeitig will er kein Aufsehen darum machen.

Die Charaktere können also die Kopie beobachten. Offensichtlich handelt es sich dabei nicht um einen Automaten. Der andere Mann ist ein echter Mensch, er ist auch der festen Überzeugung, echt zu sein. Folgt man ihm, begibt er sich zielstrebig in den gleichen Teil der Stadt, in der auch der Freund wohnt. Er wohnt offensichtlich in derselben Wohnung, allerdings ist es nicht möglich, den Freund dort anzutreffen. Nach und nach stellt sich heraus, dass der Ort doppelt ist. Das Amt, in dem der Freund arbeitet, scheint zwei parallele Wirklichkeiten zu verbinden. In ihm laufen die beiden Welten zusammen. Der Andere ist so versehentlich an diese Stelle geraten und wandert manchmal in die Wirklichkeit der Gruppe. Versucht sie, den Freund zu informieren, muss sie mit Schrecken feststellen, dass dieser verschwunden ist. Er ist in die andere Welt gezogen, um dort seine Kopie zu töten.

Wenn sich die Charaktere ins Amt begeben, treffen sie dort auf eine Amtsmagierin, die gerade das Phänomen untersucht. Sie teilt den Charakteren mit, dass die Tötung eines Doppelten zum Weltenkollaps führen kann. Sie bittet die Gruppe, ihr beim Auffinden des Freundes zu helfen. In der anderen Welt angekommen, krachen die Charaktere allerdings bald mit ihren eigenen Kopien zusammen, die von der anderen Seite aus am Phänomen arbeiten.

Dem Spielleiter wird empfohlen, den Spielern jeweils einen anderen Charakter als zweite Figur zuzuweisen. Klarerweise kann man die Persönlichkeit des Charakters anders oder intensiver darstellen.

Jetzt geht es darum, im Amt nach der Ursache zu suchen. Der Freund erinnert sich, vor dem Auftauchen seines Konkurrenten eine Zusendung per Rohrpost bekommen zu haben. Diese kam aus einem von ihm bisher nicht bemerkten Rohr hinter einem Kasten. Untersucht man das Rohr, bemerkt man daneben einen Zugang zu einem Wartungsschacht. Er führt ins mysteriöse Innere des Gebäudes. Dort findet man eine Reihe sonderbarer Apparate. Sie werden von einem Myriadon attackiert. (Den Myriadon findet man im Handbuch der Technologie auf S. 139.)

Bald stellt sich heraus, dass das Gebäude offensichtlich von Eisenmeistern als Falle gestaltet wurde, dann aber aufgegeben wurde. Die Systeme sind im Laufe der Zeit beschädigt worden und haben diesen Zugang in die andere Welt geöffnet. Die Eisenmeister wurden allerdings durch Spitzel innerhalb der Amtshierarchie informiert und versuchen jetzt, von beiden Welten aus anzugreifen. Sie wollen die außergewöhnliche Technologie zurückgewinnen. Es kommt zu einem wilden Kampf in den engen Gängen des Amtshauses.

AUFBAU

Erste Szene: Die Kopie

Zweite Szene: Beschattung

Dritte Szene: Die andere Welt

Vierte Szene: Im Amt

Fünfte Szene: Der Angriff der Eisenmeister

PERSONEN

Karl Friedrich Nowacek: Der Freund – Ein eher einfach gestrickter, nicht unattraktiver braunhaariger Mann. Nowacek ist freundlich, unauffällig und meistens recht lustig. Er ist immer einfach, aber ordentlich gekleidet.

Karl Friedrich Nowacek: Der andere Freund – Ein eher einfach gestrickter, nicht unattraktiver braunhaariger Mann. Nowacek ist freundlich, unauffällig und meistens recht lustig. Er ist immer einfach, aber ordentlich gekleidet. Wenn man ihn näher beobachtet, stellt man fest, dass er spiegelverkehrt ist.

Magistra Mireille Amertu: Die Amtsmagierin – Die Magistra ist eine kleine, dickliche Frau, die älter wirkt, als sie ist. Sie trägt einen ausufernden Hut und eine robuste schwarze Ledertasche, die sie auch als Waffe verwendet.

Isgara: Der Obereisenmeister – Ein grauhäutiges Männchen mit blauem, dreiteiligem Gesichtsschmuck. Es trägt eine geschmückte Rüstung aus lebendigem Metall. Der Obereisenmeister führt eine Art Dreizack.

DIE ANDERE WELT

Dieses Universum ähnelt dem Finsterland in den meisten Punkten. Es ist allerdings spiegelverkehrt und hat eine Reihe von kleinen Eigenheiten. Dazu gehört zum Beispiel, dass manche Worte anders ausgesprochen werden und andere Speisen konsumiert werden. Manche Menschen haben auf der anderen Seite andere Leben, Ziele und Rollen. Alles ist ein wenig fremd. Am Ende der Geschichte geht der Übergang in die andere Welt wahrscheinlich kaputt. Wenn nicht, kann die Gruppe auch weiterhin auf die andere Seite gehen und sie erforschen.