

Finsterland

DIE VERWERTER

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

In der Stadt verschwinden Wanderarbeiter spurlos. Die Charaktere sollen sie aufspüren, zum Beispiel im Auftrag ihrer Arbeitgeber. Die Spur führt zum Gasthaus, in dem sie abgestiegen sind. Dieses ist allerdings spurlos verschwunden, als die Charaktere dort hinkommen. Die Anwohner erzählen, dass es von einem Tag auf den anderen aufgetaucht und nun wieder verschwunden ist. Das Gasthaus selbst hat irgendwie unheimlich gewirkt oder zumindest irgendwie komisch. Drinnen war keiner von ihnen und Belegschaft haben sie auch keine gesehen. In der Nacht, in der das Haus verschwunden ist, war es sehr laut und nebelig. Am nächsten Tag war überall Schotter verstreut. Die Sicherheitsleute haben nichts mitbekommen (sie interessieren sich nicht für das Viertel) und auch keine Spur.

In Wirklichkeit ist das Haus eine grausame Maschine und Falle. Das Gebäude kann tatsächlich laufen. Es bewegt sich auf riesigen metallischen Beinen und zieht von Ort zu Ort. Dort stellt es sich auf und nimmt ahnungslose Menschen auf. Unterwegs versprüht es künstlichen Nebel, um getarnt zu sein und verteilt Schotter, um seine Schritte zu tarnen. Im Inneren ist das Gebäude ein Labyrinth mit brutalen Todesfallen: Fallgruben, Beile, Gift, Spieße und sich senkende Decken gehören dazu. Sobald man im Inneren ist, ist es sehr schwierig, wieder heraus zu finden, weil einige der Innenwände ihre Position verändern können und es auch Geheimgänge gibt.

Die ganze Falle wurde von einer Gruppe von Machinatoren konstruiert, die sich als das Personal des Gasthofes betätigen. Sie sind allerdings vorsichtig und vermeiden es, in der Öffentlichkeit Aufmerksamkeit zu erregen. Ihr Ziel ist, an ihren Opfern neue Machinae auszuprobieren. Eine davon ist eine Apparatur, die das Gehirn ersetzt und die Menschen zu Automaten macht. Diese werden dann in der nächsten Stadt ausgesetzt und bleiben als Vertreter und Agenten. Nutzlose Menschen werden zu medizinischen Präparaten verarbeitet. Das Ziel der Sekte ist, in jeder Stadt automatisierte Agenten zu hinterlassen und sich selbst zu perfektionieren. Schlussendlich wollen sie das ganze Land übernehmen, umwandeln und in einem Bewusstsein vereinen.

Es ist durchaus möglich, dass die Charaktere zuerst als Gäste in das Haus gelangen und dann aus dem Schlaf gerissen werden, wenn der Angriff losgeht. Es kann auch mehrere Versuche brauchen, bis die Charaktere endlich die Täter stellen können.

AUFBAU

Erste Szene: Die Verschollenen

Zweite Szene: Die Suche nach dem Gasthof

Dritte Szene: Im Inneren der Maschine

Vierte Szene: Automatisierung

Fünfte Szene: Klaustrophobische Gefechte

PERSONEN

Walter Rossmann: Der Wanderarbeiter – Ein kleiner, stämmiger Mann mit braunem Haar und Schnurrbart. Er war ursprünglich Tischler, weswegen ihm auch ein Fingerglied an der rechten Hand fehlt.

David Kovar: Der Sektenführer – Kovar ist ein hochgewachsener, schlanker Machinator, dessen Körper weitestgehend ersetzt wurde. Nur sein Kopf ist noch vollständig original. Er hat einen langen, gepflegten blonden Vollbart und durchdringende Augen. Er ist kahl.

Heinrich Miletic: Der Vollstrecker – Kovars rechte Hand. Er hat ebenfalls einen fast völlig maschinellen Körper und hat beunruhigenderweise vier Beine, die ihn wie einen Zentaur tragen. Auch er ist kahl. Aus seinem Schädel steht eine Steuereinrichtung wie die der Entführten heraus.

Liliane Rotenfels: Die Ingenieurin – Sie ist die Hauptentwicklerin all dieser Machinae. Sie hat ebenfalls einen Maschinenkörper und bedient sich Dutzender mit ihr verbundener Automaten. Auch sie ist kahlgeschoren und trägt eine Steuereinrichtung.

Oxana Lein: Die Empfangsdame – Diese Machinatorin hat sich ihr menschliches Aussehen im Wesentlichen bewahrt, da sie die Gäste im Haus begrüßt und das Gesicht der Sekte ist. Sie trägt allerdings auch einige versteckte Machinae, sowie eine Steuereinrichtung, die sie unter einer Perücke versteckt.

Karl Nowacek: Der Initiat – Dieser junge Mann möchte sich gerne der Sekte anschließen und muss sich erst um sie verdient machen. Er ist noch nicht völlig in ihren Bann geraten.