

Finsterland

DER WETTBEWERB

Ein Abenteuer für Finsterland
von Gregor Eisenwort

KURZINHALT

Beim abendlichen Aufeinandertreffen von Studenten der Magie und des Ingenieurwesens von der Helenia und Alexandria, den beiden großen Universitäten Alexanderstadts, kommt es zu einer Schlägerei, in die auch die Spielercharaktere verwickelt werden. Anlass dafür ist der Streit, ob aktuelle Technologie bereits mächtiger als Magie sei. Bernhard Eicher, Professor für Ingenieurwesen an der Alexandria, schlägt daraufhin vor, die Frage durch einen offiziellen Wettbewerb zu klären. Die anwesenden Spielercharaktere sollen im Hintergrund ein Auge darauf haben, dass alles mit rechten Dingen zugeht.

Während des Wettbewerbs häufen sich jedoch seltsame Unfälle auf Seiten der Ingenieure. Bei der Kraftprobe Golem gegen Maschine explodiert plötzlich die Maschine und beim Rennen eines Automobils gegen ein magisch beschleunigtes Pferd gerät das Automobil außer Kontrolle und droht, in die Zuschauermenge zu rasen. Der dritte Bewerb ist ein Wettschießen zwischen einem automatischen Geschütz und einem Feuermagier. Das automatische Geschütz macht sich dabei selbstständig und greift wahllos irgendwelche Ziele an. Es liegt an den Spielercharakteren, die schlimmsten Katastrophen zu verhindern. Wenn sie aber die defekten Maschinen überprüfen, weist einiges auf Sabotage hin.

Trotz der Unfälle soll der Wettbewerb auf Druck der Veranstalter und Sponsoren am zweiten Tag fortgeführt werden. Die Ingenieure bitten die Spielercharaktere, ihre Werkstatt zu bewachen, damit die Maschinen für den zweiten Tag nicht auch sabotiert werden. In der Nacht kommen tatsächlich einige Gestalten zur Werkstatt, um dort einzubrechen. Es handelt sich allerdings nicht um Magier, sondern um einfache Fabrikarbeiter. Ihr Anführer, Edgar Brenz, ist zugleich einer der Schiedsrichter beim Wettbewerb und politischer Fürsprecher der Arbeiter. Er wollte Maschinen als unkontrollierbar und gefährlich wirken lassen, damit er und seine Kollegen auf lange Sicht keine Arbeitsplätze verlieren. Es liegt nun an den Spielercharakteren, wie sie die Situation lösen: Alles aufklären oder Brenz gewähren lassen.

ABLAUF

Erste Szene: Die übliche Beislschlägerei

Zweite Szene: Kraftprobe Golem gegen Maschine

Dritte Szene: Rennen magisches Pferd gegen Automobil

Vierte Szene: Wettschießen Feuermagier gegen automatisches Geschütz

Fünfte Szene: Die Werkstatt bei Nacht

CHARAKTERE

Bernhard Eicher: Professor für Ingenieurwesen und einer der beiden Veranstalter. Ein hagerer kleiner Mann mit Brille und wenigen grauen Haaren. Zusammen mit del Avio und Brenz außerdem Schiedsrichter des Wettbewerbs.

Ernesto del Avio: Der andere Veranstalter, Professor für Erdmagische Grundlagen. Ein großer dicker Mann mit einem Dauergrinser.

Edgar Brenz: Ein muskulöser junger Mann, der in einer Fabrik arbeitet. Ist im Gegensatz zu den anderen Schiedsrichtern einfach gekleidet und äußert sich während des Wettbewerbs wiederholt über die Gefahr, die von den Maschinen ausgeht.

Mira Berek: Eine Geschäftsfrau aus Leuing, deren Unternehmen den Wettbewerb sponsert. Sie will die Veranstaltung um jeden Preis zu Ende bringen.

DIE STADT

Alexanderstadt ist die Hauptstadt des Kaiserreiches. Sie ist immer für eine einzigartige Veranstaltung gut und es passiert immer etwas Außergewöhnliches. Der Wettbewerb findet in Sandgruben statt, einem noch wenig bebauten Bezirk der Stadt, in dem vor allem Fabriken und Lagerhäuser stehen. Es gibt aber auch einige malerische Plätze, an denen man den Wein der Umgebung verkosten kann und traditioneller Musik lauschen kann. Der nahegelegene Sandnersee lädt zum Baden ein, man kann ihn aber im bevorstehenden Wettbewerb auch zum Löschen verwenden.