

Finsterland

AM SCHIENENSTRANG

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Es verschlägt die Gruppe in eine kleine Ortschaft in der Jondheimer Steppe. In Waskana endet die projektierte Eisenbahnlinie Tarimgrad-Jondheim. Das Ende ist klar erkennbar, immerhin hat ein Mob einen Teil der Eisenbahningenieure an einem der wenigen Bäume aufgehängt. Die anderen Arbeiter und Techniker haben sich im Bauhof verschanzt. An eine Fortsetzung der Bauarbeiten ist nicht zu denken. Die Charaktere werden von einem der Ingenieure angeheuert, ihnen zu helfen, am Projekt weiter zu bauen. Dazu müssen mehrere Aufgaben erledigt werden: Zunächst müssen Rohstoffe aufgetrieben werden, vor allem Kohle für die Lokomotive und Schotter für den Bahndamm. Des Weiteren müssen einige der Arbeiter befreit werden, die von den Einheimischen entführt wurden. Schließlich muss die Bevölkerung beruhigt oder überzeugt werden, dass die Eisenbahn ein Segen für sie ist. (Dabei wäre auch interessant herauszufinden, warum die Leute so wütend sind.)

Der Grund für die Animosität der Waskaner ist, dass eine Agentin der Dusterburger Postkutschengesellschaft hier im Ort gegen die Eisenbahn gehetzt hat. Sie hat einerseits davon gesprochen, dass der Ausbau der Eisenbahn die Nachfrage nach den hier in der Gegend gezüchteten Pferden senken würde, was wohl auch stimmt. Andererseits verbreitet sie auch völlig absurde Gerüchte, wie dass die Eisenbahn giftige Gase ausspuckt, die Kinder tötet und dass die Eisenbahngesellschaft die ländliche Kultur verbieten würde. Schließlich hat sie es auch geschafft, eine Kindesentführung zur selben Zeit in ihre Geschichten einfließen zu lassen. Das Kind wurde allerdings von einer Gruppe von Schamanen aus der Gegend entführt, die es in ihren Kult initiieren wollen. Gelingt es den Charakteren, diese Sache aufzuklären, kann man Einiges erreichen. Zusätzlich muss man sich überlegen, wie man mit der Skepsis der Bevölkerung umgeht.

Die Befreiung der Arbeiter ist ebenfalls umständlich. Sie wurden von den Einheimischen in ein Lagerhaus gesperrt. Danach wurde die Bewachung des Gebäudes von den Schergen der Agentin übernommen. Es ist eine ziemlich große Gruppe von recht gut bewaffneten Kämpfern. Um sie loszuwerden, ist es wohl sinnvoll, eine Ablenkung zu organisieren oder sie anhand einer List zu erledigen. Ist die Aktion erfolgreich, ist das nächste Ziel, die Befreiten zu verstecken und den suchenden Milizen der Ortschaft zu entkommen.

Die Suche nach den Rohstoffen setzt eine Vereinbarung mit einer der lokalen Händlerfamilien voraus. Viele von ihnen sind ohnehin sehr für die Eisenbahn, da sie so unabhängig von der Postkutschengesellschaft werden. Sie verlangen aber eine Absicherung, zum Beispiel in Form eines Treuebeweises, eines Einsatzes oder einer Hochzeit.

Gelingt es, diese Aufgaben zu erledigen, können die Arbeiten fortgesetzt werden. Die Agentin setzt sich ab, organisiert allerdings vorher noch einen Überfall ihrer verbliebenen Schergen und zusätzlicher, aus der Steppe rekrutierter Räuber. Erst wenn diese Attacke zurückgeschlagen ist, kann die Gruppe abreisen.

AUFBAU

Erste Szene: Das rastende Dampffross

Zweite Szene: Die öffentliche Meinung

Dritte Szene: Vereinbarungen

Vierte Szene: Befreiungsschlag

Fünfte Szene: Der letzte Angriff

PERSONEN

Danijela Wasenkowna Zarbin: Die Agentin – Eine rothaarige, listige Frau unbestimmbaren Alters, die hervorragend manipulieren und kämpfen kann. Sie ist nach der hiesigen Mode gekleidet, hat aber eine große Garderobe zur Verfügung, um sich auch völlig anders zu präsentieren.

Anita Borgesheim: Die Chefindingenieurin – Eine stämmige Frau mit kurzen schwarzen Haaren und einer Atemmachina. Sie trägt praktische Kleidung und hat eine laute und klare Stimme.

Kasan Erstner: Der Schamanenmeister – Ein grauhaariger Mann mit langen, filzigen Zöpfen und einem großen Bart. Er wird bald sterben und möchte seinen Geist in den Körper des entführten Jungen hineinzwingen.

DIE ORTSCHAFT

Waskana ist eine einsame Ortschaft in der Jondheimer Steppe. Dort gibt es einige Brunnen und Ställe, in denen Pferde gehalten und gehandelt werden. Die Ortschaft liegt auf einem Plateau, wodurch sie vor den Banditenbanden in der Gegend geschützt ist. In der Nähe gibt es einen Höhlenkomplex, der Schamanen als Versteck dient. Waskana ist auch der Sitz einiger Handelsgesellschaften, die Bodenschätze und Produkte aus der Gegend verkaufen. Schließlich hat sich der dekadente Industrielle Magnus Alfried Tondertruch einen tarasischen Palast aus Stahl, Glas und Keramik in einem in der Nähe gelegenen, vergessenen Tal errichten lassen.