

Finsterland

MACHINAE

Eine Übersicht
von Georg Pils

Kaum eine Technologie des Finsterlandes ist so revolutionär wie Machinae. Sie ist die Rettung tausender Kriegsversehrter und Unfallopfer. Die Prothesen ersetzen verlorene Gliedmaßen und Sinnesorgane. Im Gegensatz zu früheren Modellen sind die Machinae jedoch lebensecht und erlauben es ihren Trägern, zu fühlen wie vor ihrem Verlust. Sie können so ein eigenständiges Leben führen und sind nicht auf fremde Hilfe angewiesen.

Gleichzeitig sind Machinae kontrovers. Sie eröffnen ihren Trägern Möglichkeiten, die zunächst nicht im Sinne des Erfinders waren. Mit ihnen ist es möglich, die Grenzen der Menschheit zu durchbrechen und zu übertreffen. Folglich wird diskutiert, ob eine Beschränkung der Geräte oder sogar ein Verbot sinnvoll wäre. Immerhin gibt es schon jetzt Menschen, die sich Machinae einbauen lassen, um sich selbst zu verbessern. Niemand weiß, welche langfristigen Folgen diese Technologie für ihre Träger und die Gesellschaft haben wird.

ERFINDER

Das Grundprinzip der Machinae ergibt sich aus der Idee der Prothese, diese wurde jedoch sehr stark verfeinert. Es gibt ein sehr frühes, durch Federn und Muskelspannung betriebenes Modell aus der Spätzeit des Kaiserreichs, das von einem Feldherrn als Handprothese genutzt wurde. Es ist heute im historischen Museum von Alexandragrad zu bestaunen. Moderne Machinae gehen jedoch auf die grundlegende Arbeit von Ottokar Josipovic zurück, der für seinen Sohn ein künstliches Bein konstruierte. Der junge Mann verlor seine ursprüngliche Gliedmaße bei einem Kutschenunfall. Josipovic entwickelte die Prothese als selbsterhaltendes Gerät, das richtiggehend Teil des Trägers wurde. Er verwendete dazu eine Paste aus der Frucht des Kahesterstrauchs, die die Übertragung des Willens auf unbelebte Materie ermöglicht. Bis dahin war dieses Mittel in erster Linie dazu verwendet worden, Stein und Metall für die Bearbeitung geschmeidig zu machen. Die Idee, einen menschlichen Körper permanent mit Metall zu verschmelzen, erschien den meisten Alchemisten als gefährlich und sinnlos.

An den durch die Paste verbundenen Metallteil fügte Josipovic eine funktionale Beinprothese an, die er zunächst mit Federn betrieb. Später wurde das Verfahren verbessert und so die modernen Machinae ermöglicht. Der medizinische Fortschritt während und nach dem Krieg brachte endgültig lebensnahe Systeme hervor, die ihre Träger in keiner Weise benachteiligen. Zusätzlich verhindert die Wirkung des Kahesterstrauchs, dass Phantomschmerzen auftreten. Heute werden die Prothesen mit Kügelchen aus Feuerampferkondensat betrieben. Bei normalem Gebrauch muss ein Kügelchen alle zwei bis drei Tage nachgefüllt werden, um die Machina mit Energie zu versorgen. Neueste Versuche mit Thaumonium als permanenten, lebenslang haltenden Treibstoff sind recht vielversprechend, bis jetzt gibt es aber noch keine sicheren, serienreifen Systeme.

AUSSEHEN

Die meisten Menschen, die dazu gezwungen sind, eine Machina zu tragen, tarnen diese so gut es geht. Man trägt dann normalerweise Handschuhe in der Öffentlichkeit und überspielt die ein wenig künstlich wirkenden Bewegungen der Prothese. In vielen traditionelleren Gegenden gelten Machinae als schockierend und unpassend, daher wird darüber auch nicht gesprochen. In ländlichen Gegenden kann es durchaus passieren, dass jemand, der eine Machina trägt, darauf angesprochen wird, da sie außerhalb der großen Städte kaum verbreitet sind. Oft wird die Prothese Verwirrung, Bestürzung oder sogar Ekel hervorrufen. Es gibt auch Leute, die sich weigern, Menschen mit Armprothesen die Hand zu geben oder jenen mit Ersatzaugen ins Gesicht zu sehen.

Auf der anderen Seite dieses Spektrums befinden sich die Prometheer, die ihre Apparaturen gar nicht genug zur Schau stellen können. Sie betonen ihre Ergänzungen, indem sie das Metall auf Hochglanz polieren und die entsprechenden Körperstellen unbedeckt lassen, was einen weiteren Bruch der Etikette darstellt.

Sind sie unbedeckt, werden Machinae entsprechend der Mode messingfarben, schwarz oder dunkelsilber gehalten. Es gibt auch verglaste Modelle, wenn man die dahinterstehende Mechanik betonen möchte. Machinae sind normalerweise wasserdicht gefertigt, wobei üblicherweise mit Gummi abgedichtet wird, der unter großer Hitzeeinwirkung brüchig werden kann. Obwohl diese Konstruktionen sehr robust angelegt sind und normalerweise von ihren Benutzern gewartet werden können, empfiehlt es sich, sie regelmäßig überprüfen zu lassen und sich auch selbst mit der Instandhaltung auszukennen.

Schließlich benötigen Machinae mit Feuerampferantrieb einen freien Lufteinlass und -ausstoß, da ansonsten der Motor abstirbt. Zur Überbrückung kurzer Unterversorgungen haben die Geräte üblicherweise Schwungräder und Federn eingebaut. Eine gut gewartete Machina ist ein mechanisches Wunderwerk, das eine gewisse Ästhetik besitzt.

HERSTELLER

Trotz der großen Nachfrage aufgrund der Brutalität des Krieges gibt es nur wenige Anbieter von Machinae. Jedes Gerät ist ein individuelles Werkstück, das in mühevoller Feinarbeit auf die Ansprüche und die Physiologie des Trägers abgestimmt werden muss. Die Beziehung zwischen Mechaniker und Träger sind ähnlich wie die zwischen Arzt und Patient. Es ist so gut wie unmöglich, die Arbeit zu delegieren und jeder Benutzer ist auf die individuelle Betreuung angewiesen. Folglich sind Machinae sehr kostspielig.

Glücklicherweise gibt es karitative Organisationen und Veteranenverbände, die sie Personen, die ohne Prothese kein eigenständiges Leben mehr führen könnten, zur Verfügung stellen. Üblicherweise sind damit aber gewisse Erwartungen verbunden, es wird zum Beispiel ein untadeliges Leben oder eine gewisse politische Einstellung verlangt. Trotz solcher Forderungen sind die meisten Personen überglücklich, wieder eine gewisse Vollständigkeit zu erlangen. Zusätzlich ist es auch für besonders berühmte Hersteller üblich, einige Exemplare für einen guten Zweck einzubauen und zu erhalten.

Bekannte Hersteller sind:

Jourand Frères: Eine Feuertaler Machinaschmiede, die sich auf Beinprothesen spezialisiert hat. Ihre Geräte sind verlässlich, leicht und schnell. Sie sind ausgesprochen grazil und sehr formschön, sodass viele Träger und Trägerinnen durchaus mehr Bein zeigen als sie sollten. Aufgrund der Konstruktion sind die Dazu kommt noch, dass Jourand Frères-Prothesen geländegängig und sparsam sind, was sie im täglichen Leben sehr angenehm macht. Der Preis dieser Geräte ist allerdings nicht ohne.

Allgemeine Machina-Konstruktionsgemeinschaft: Diese Organisation ist kein Unternehmen im klassischen Sinn sondern ein Teil der Tarimgrader Ingenieursschule. Die AMK entwickelt serienreife Machinae im Dienste der Kurfürstin. Die dabei konstruierten Prototypen werden zu Testzwecken gratis zur Verfügung gestellt. Wer sich freiwillig meldet, erhält lebenslange Betreuung zugesagt. Damit ist die Konstruktionsgemeinschaft die Anlaufstelle für viele Hoffnungslose, die so die Möglichkeit haben, ihr Leben in den Griff zu bekommen. Leider sind viele der Entwicklungen nicht völlig ausgereift und man muss gegebenenfalls nachjustieren.

Schultes & Schultes: Dieses Familienunternehmen aus Falting erzeugt Machinae, die Sinnesorgane ersetzen sollen. Das Firmengebäude ist voll von Ohren, Augen, Nasen und Zungen. Aus diesem Grund nennen die Anrainer das Werk auch das „Augenhaus“. Der Durchbruch des Unternehmens war die Züchtung einer speziellen Sorte des Kahesterstrauchs, der die Übertragung von Sinnesreizen ermöglichte. Obwohl mittlerweile einige Exemplare der Pflanze in Umlauf gekommen sind, sind Schultes & Schultes immer noch Marktführer. Derzeit arbeiten die Ingenieure an der Entwicklung von Ersatzhaut.

Ateş S.A.: Eine vor kurzem gegründete Aktiengesellschaft aus Felsengaard, die den Ideen der Feuerbrüder nahestehen und mit den Prometheern sympathisieren. ASA stellt Machinae aller Art her und bevorzugt verlässliche, einfache Geräte, die man sich recht einfach leisten kann. Ihre Besonderheit besteht darin, dass sie Systeme strikt auf Wunsch herstellen, nach den Spezifikationen des Kunden. Sie sind damit für radikale Prometheer interessant, die diese Machinae als Schritt zur Selbstvervollkommnung sehen. Moralische Fragen interessieren die Ingenieure und Konstrukteure der ASA herzlich wenig. Sie gelten als Bezugsquelle der beunruhigendsten Machinatoren des ganzen Finsterlandes.



Bild: Agnes Wieninger

NEUE MACHINAE

Die hier vorgestellten Machinae sind noch ungewöhnlicher als die im Grundbuch beschriebenen. Sie sind ausgesprochen selten und werden nur von wenigen Ingenieuren installiert. Bei Personen, die keine Prometheer sind, würden solche Geräte als schockierend oder bizarr wirken. Von Prometheern erwartet man ohnehin nichts anderes.

Dehnbare Arme

Der Machinator ist in der Lage, seine Arme um das Doppelte zu verlängern, was ihm eine zutiefst beunruhigende Silhouette gibt und die meisten Menschen mit Abscheu und Ekel erfüllt. Immerhin erhöht das seine Reichweite gewaltig.

Machina	EP	Wirkung
Dehnbare Arme	12	Die Nahkampfangriffe des Charakters haben ein Feld Reichweite. Er erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern.

Künstliche Organe

Erleiden Menschen Verletzungen an den inneren Organen oder schwere Vergiftungen, ist es möglich, die zerstörten Körperteile zu ersetzen. Während früher Systeme extern angebracht wurden und nur im Krankenhaus eingesetzt werden konnten, sind die heute in Finsterland gebräuchlichen im Körper untergebracht.

Machina	EP	Wirkung
Künstliche Organe	6	Die Machinae bieten Immunität gegen eingenommene Gifte. Sämtliche Proben um der Wirkung von Alkohol und Drogen zu widerstehen werden mit zwei Extrawürfeln durchgeführt. Man kann keine Alkoholvergiftung erleiden. Sie schützen nicht gegen das Storygift. Zusätzlich verhindern sie das Verhungern und Verdursten, solange die Machinae genug Energie haben. Der Charakter erhält vier zusätzliche Lebenspunkte.

Mechanischer Speicher

Diese Machinae dient dazu, große Mengen an Energie zu speichern und sie ruckartig zu entladen, um kurzfristig außergewöhnliche Kräfte zu entfesseln. Machinatoren verwenden sie bei tarasischen Meditationstechniken als Fokus. Sie scheinen einer der Gründe für deren außergewöhnliche Schlagkraft zu sein.

Machina	EP	Wirkung
Mechanischer Speicher	6	Einmal pro Szene kann der Besitzer dieser Machina seine Reaktion aufgeben, um mit dem nächsten Angriff drei Würfel Schaden zu machen. Diese Würfel ersetzen die regulären Schadenswürfel des Angriffs. Boni werden wie normal hinzugezählt. Trifft der Angriff nicht, ist der Speicher leer und der Effekt verpufft.

Stabilisator

Sollte das Gehör des Charakters zerstört worden sein, kann es mit dieser Machina wiederhergestellt werden. Das System verbessert gleichzeitig das Balancegefühl des Trägers.

Machina	EP	Wirkung
Stabilisator	3	Der Träger verfügt über zwei Zusatzwürfel beim Bemerkens von Geräuschen, beim Lauschen und beim Balancieren.

NEUE GEGNER - Prometheer

Die politischen Ziele der Prometheer sind ebenso extrem wie ihr Auftreten. Um sie durchzusetzen, wird so gut wie alles in Kauf genommen. Gleichzeitig führt der strikte Drang zur Selbstverbesserung zu einer gewissen Arroganz. Wer nicht von ihren Idealen überzeugt ist, wird verachtet und verspottet. Gerade für konservativere Charaktere sind Prometheer gute Gegner.

Radikale

Diese Vertreter des prometheischen Credos sind von ihrer Ideologie zutiefst überzeugt. Sie leben ein strenges, geordnetes Leben und engagieren sich im Rahmen ihrer Gruppe für das Ziel der Befreiung der Menschheit von allen Zwängen. Sie sind jedoch bereit, den Wunsch ihrer Umgebung, zurückzubleiben, zu respektieren. Man sollte ihnen aber nicht im Weg stehen.

Radikaler – Werte		Bedrohung: 45	
Kämpfer 3			
ST: 7	effektiv: 3	Athletik:	2
GE: 5	effektiv: 2	Aufmerksamkeit:	2
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	2
WA: 6	effektiv: 2	Koordination:	3
CH: 4	effektiv: 0	Überzeugen:	1
WK: 6	effektiv: 2	Verstecken:	2
Lebenspunkte: 27		Initiative: 8	
Magiepunkte: 14		Angriff: Krallen – 7K Würfel: Schaden – 1W6+4	
		Parade: -	
		Ausweichen: 5K Würfel	
		Rüstung: 4 Punkte	
		Magieresistenz: 0 Punkte	

Besondere Regeln:

Der Radikale kann einmal pro Kampf als Reaktion 10 Lebenspunkte regenerieren. Er zählt als wäre er aus Metall.

Extremisten

Geht die Saat des Glaubens an den Fortschritt voll auf, bilden sich Gruppen von Menschen, die bereit sind, für die Ziele ihrer Organisation alles zu tun. Sie sind sogar dazu bereit, in den Tod zu gehen. Extremisten sind aus den verschiedensten Gründen an diesem Punkt angelangt, doch jetzt ist es für sie ausgesprochen schwer, den Weg zurück überhaupt anzudenken.

Extremist – Werte		Bedrohung: 85	
Kämpfer 6			
ST: 8	effektiv: 4	Athletik:	3
GE: 5	effektiv: 1	Aufmerksamkeit:	2
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	1
WA: 8	effektiv: 4	Koordination:	4
CH: 4	effektiv: 0	Überzeugen:	1
WK: 8	effektiv: 4	Verstecken:	2
Lebenspunkte: 29□		Initiative: 10	
Magiepunkte: 16		Angriff: Krallen – 10K Würfel: Schaden – 1W6 +8	
		Speicher – 10K Würfel: Schaden – 3W6 +8	
		Parade: -	
		Ausweichen: 8K Würfel	
		Rüstung: 6 Punkte	
		Magieresistenz: 0 Punkte	

Besondere Regeln:

Der Angriff "Speicher" kann nur einmal pro Szene durchgeführt werden. Der Extremist kann einmal pro Kampf als Reaktion 10 Lebenspunkte regenerieren. Er zählt als wäre er aus Metall.

Phönixmachinatoren

Diese Wesen sind kaum noch Menschen. Ein Machinator, der sich in seinem Fanatismus verirrt und immer mehr seiner Menschlichkeit aufgibt, sieht sich eines Tages als Menschmaschine wiedergeboren. Wie es soweit kommen kann, ist unklar, zumal es glücklicherweise nur sehr weniger Exemplare gibt und diese im Untergrund leben. Ihre Erscheinung ist jedoch bizarr und verstörend. Phönixmachinatoren sind zumindest aus der Perspektive der Menschheit völlig irr.

Phönixmachinator – Werte

Bedrohung: 120

Monster 1

ST: 10	effektiv: 6	Athletik:	4			
GE: 5	effektiv: 1	Aufmerksamkeit:	3	Initiative:	12K	
IN: 6	effektiv: 2	Einschätzen:	0	Angriff:	Krallen – 12Kx2 Würfel:	Schaden – 1W6 +8
WA: 8	effektiv: 4	Koordination:	4		Wirbelhieb – 10Kx2 Würfel:	Schaden – 1W6+8
CH: 2	effektiv: -2	Überzeugen:	1	Parade:	-	
WK: 10	effektiv: 6	Verstecken:	4	Ausweichen:	10Kx2 Würfel	
Lebenspunkte: 33□□				Rüstung:	6 Punkte	
Magiepunkte: 16				Magieresistenz:	0 Punkte	

Besondere Regeln:

Der Phönixmachinator kann zweimal pro Kampf als Reaktion 15 Lebenspunkte regenerieren. Er zählt als wäre er aus Metall und ist immun gegen Angst oder K.O. Er hat Nachtsicht. Seine Angriffe haben ein Feld Reichweite. Der Wirbelhieb benötigt eine Aktion und eine Reaktion, um durchgeführt zu werden. Er betrifft alle Gegner in Reichweite.

ABENTEUERIDEEN

- Ein Lokalpolitiker führt eine Kampagne, Machinae zu verbieten, da sie ein Risiko für die öffentliche Sicherheit darstellen. Damit erzürnt er nicht nur die Prometheer, sondern auch den Veteranenverein. Es kommt zu einem Anschlag, den die Charaktere aufdecken sollen. Es stellt sich allerdings heraus, dass die Motive längst nicht so einfach sind.
- Eine bekannte Opernsängerin bittet die Charaktere, ihr diskret einen Termin bei einem Machina-Ingenieur zu verschaffen. Ihre Atemwege haben an einer Krankheit gelitten, doch sie möchte ihre Karriere zu diesem Zeitpunkt nicht aufgeben. Bald müssen sie sie vor Erpressung schützen.
- Ein Alchemist erschafft eine Kreatur aus genügend Machinae, um einen vollständigen Menschen zu ergeben, setzt aber als Kernstück eine Wurzel des Kahesterstrauches ein. Es kommt zur Katastrophe.



Bild: Georg Pils