

Finsterland

DAS WUNDERWERK

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Bei einem Besuch in der Hauptstadt werden die Charaktere auf ein neues Kaufhaus aufmerksam, das außergewöhnliche Ware verkauft. Das Unternehmen mit dem präpotenten Namen „Wunderwerk“ verkauft Produkte, die unglaublich praktisch sind. Von Haushaltsgeräten, die alleine arbeiten und keine äußere Energie benötigen bis zu Kleidung, die perfekt passt und nicht schmutzig wird, ist alles zu haben. Klarerweise stürmen die Kunden das Geschäft. Die Dinge sind zwar ein wenig teurer, aber so außergewöhnlich, dass man kaum darauf verzichten mag. Werfen sie einen näheren Blick, werden die Charaktere von einem Konkurrenten angesprochen (am besten einen Freund), für den es dort offenbar nicht mit rechten Dingen zugeht. Er bittet sie, herauszufinden, wie das Unternehmen seine Produkte herstellt. Je nachdem, wie es die Charaktere anstellen, können sie in die Verwaltungsbüros des Kaufhauses eindringen oder die Lieferungen zurückverfolgen. Auch ein Gespräch mit der Geschäftsleitung ist möglich. Dabei können folgende Informationen herausgefunden werden: Erstens, die Betreiber des Kaufhauses sind sehr glücklich über die neuen Produkte und verdienen an ihnen sehr gut. Sie haben keine Ahnung, wie die Geräte funktionieren und es wurde ihnen vom Lieferanten untersagt, nachzuforschen. Die Waren erhalten sie von der Firma Perlhuber GmbH aus Kaiserslust, einer Ortschaft in der Nähe von Merting. Aufgrund der Rechtslage im dortigen Fürstentum ist es so gut wie unmöglich in Alexandragrad Informationen über die Perlhuber GmbH zu finden. Versucht man, die Lieferung zurück zu verfolgen, landet man am Bahnhof von Kaiserslust. Von dort findet man einen Weg zu dem schwerbewachten Firmensitz. Ein Eindringen erscheint zunächst unmöglich. Recherchiert man vor Ort, wird schnell klar, dass die Perlhuber GmbH ursprünglich ein kleines Familienunternehmen für Haushaltsgeräte war, aber vor einiger Zeit von einem Konsortium aufgekauft wurde und dann begann die neuen Produkte herzustellen. Seither herrscht Funkstille. Die Arbeiter des Unternehmens leben auf dem Firmengelände und dürfen es nur in Begleitung des Wachpersonals verlassen. Versuche, mit der Geschäftsleitung zu sprechen, werden abgeblockt. Die einzige Person, die Informationen bereitstellen könnte, ist Karin Perlhuber, die Gründerin des Unternehmens. Diese ist jedoch schon seit Monaten verschwunden. Vielleicht kann man in ihrem Haus Spuren finden.

Nächste Woche folgt die Fortsetzung!

ABLAUF

Erste Szene: Warenvielfalt

Zweite Szene: Informationssuche

Dritte Szene: Kaiserslust

Vierte Szene: Die Festung

Fünfte Szene: Die Gründerin

PERSONEN

Josepha Kepes: Die Direktorin – Eine ernste, mittelgroße Dame mit Drahtbrille und grauem Dutt. Sie leitet das Wunderwerk und ist stolz darauf, das Gesicht des Unternehmens zu sein.

Emil Widmer: Der Konkurrent – Ein kleiner, quirliger Mann, der das Familienunternehmen Widmer und Söhne betreibt und für Haushaltswaren lebt. Er ist laut und anstrengend, aber der geborene Verkäufer.

Ivica Obradovic: Der Einkäufer – Ein hochgewachsener, schwarzhaariger Gentleman, der für die Beschaffung des Wunderwerks zuständig ist. Er flirtet gerne und genießt die Gegenwart schöner Frauen.

Karin Perlhuber: Die Chefin – Die Erfinderin des mechanischen Schneebesens und ehemalige Eigentümerin der Perlhuber GmbH. Eine ältere Dame mit schwarzen Haaren und dunklen Augen. Sie ist vor einiger Zeit verschwunden.

DIE ORTSCHAFT

Kaiserslust trägt seinen Namen, weil es früher ein Jagdschloss des Kaisers Mathatias IV. beherbergte. Jetzt ist das Schloss zwar verfallen, aber die romantische Ruine kann immer noch besichtigt werden. Auch das Jagdgebiet mit seinen versteckten Schlupfwinkeln und seinen leicht obszönen Statuen kann besucht werden. Die Bevölkerung der Ortschaft hat jedoch mit diesen Angelegenheiten wenig zu tun und ist auch für das ländliche Umfeld eher konservativ. Die Idee, Touristen hierher zu bringen, finden sie eher sonderbar.