

# Finsterland

## DIE NACHT DER SPIONE

Ein Abenteuer für Finsterland  
von Georg Pils

### KURZINHALT

Ein ehemaliger Mitstreiter eines der Charaktere bittet die Gruppe um einen recht besonderen Gefallen. Er arbeitet für eine Forschungsgruppe des kaiserlichen Militärs und es sind Pläne für eine neue Art von Luftschiffantrieb gestohlen worden. Die Pläne sind von unschätzbarem Wert und wer auch immer sie hat, hat im derzeit aufgeheizten politischen Klima einen klaren Vorteil. Der Dieb ist bekannt, doch kennt er die Leute, die für die militärische Sicherheit zuständig sind, daher benötigt man Hilfe von außen. Die Pläne dürfen unter keinen Umständen in falsche Hände geraten, sie sind nämlich Unikate.

Die Charaktere sollen also den Dieb beschatten und seine Wohnung durchsuchen, um die Pläne wieder zu finden und die Auftraggeber zu enttarnen. Im Rahmen der Untersuchung ergeben sich folgende Informationen: Der Dieb ist von einer Dame, bei der er Spielschulden hat, erpresst worden, die Pläne zu nehmen. Sie selbst arbeitet im Auftrag eines Konzerns, der die Technologie für sich nutzen möchte. Gleichzeitig sucht auch eine Gruppe von Agenten des Hauses Leonid nach den Plänen. Diese überraschen die Gruppe beim Durchsuchen der Wohnung. Ein Kampf ist vermeidbar, wenn man schnell genug erklärt, wer was will.

Ein Besuch bei dem Konzern bedeutet, dass man das Firmengelände betreten muss und dort nach dem Auftraggeber des Diebstahles Ausschau hält. Dieser befindet sich gerade auf dem Weg zu seinem Luftschiff, um nach Alexanderstadt zu fliegen und mit seinen Investoren über die neue Technologie zu verhandeln. Es kommt zum Showdown im Luftschiff.

Es kann sich aber herausstellen, dass der Chef des Konzerns von dem ursprünglichen Auftraggeber angestiftet worden ist, der durch den Auftrag an die Gruppe gut dastehen wollte, gleichzeitig aber ihr Scheitern eingeplant hatte um sich dann die Erträge der Pläne zu behalten. Er hätte also entweder den Ruhm oder das Geld bekommen. Das herauszufinden, bedarf aber einer gütlichen Regelung mit dem Konzernchef.

### ABLAUF

**Erste Szene:** Die Beschattung

**Zweite Szene:** Die Wohnung des Verdächtigen

**Dritte Szene:** Ein Besuch bei der Erpresserin

**Vierte Szene:** Das Firmengelände

**Fünfte Szene:** Kampf im Luftschiff

### CHARAKTERE

**Major Jonas Zurbrüggen:** Auftraggeber der Charaktere – braunhaarig, braune Augen, gegerbte Haut, sportlich, Vollbart, freundlicher Umgangston.

**Leutnant Stanislas Obischewski:** Erpresster Dieb – blond, blass, hoch gewachsen, grüne Augen, kleiner Schnurrbart, nervös.

**Marlene Underberg:** Gesellschaftsdame – Schwarze, glatte Haare, dunkle Haut, schwarze Augen, groß und kurvig, verführerisch und sinnlich. Immer nach der neuesten Mode gekleidet.

**Felix Grünwang:** Chef von Grünwang & Cie AG – braunhaarig, grüne Augen, Brille, helle Haut, schlank, sachlich und ernst. Meist in Hemdsärmeln.

**Cassiopeia Pawlowna Rosenowa:** Agentin des Hauses Leonid – Rote, kurz geschnittene Haare, blaue Augen, Sommersprossen, sportliche Figur, undamenhafte Bekleidung, ruppiger Ton. Eine Hand und einige ihrer inneren Organe mussten durch Machinae ersetzt werden.

### DIE STADT

Rechsfeld ist eine Industriestadt an der Dester, einige Dutzend Meilen von der Hauptstadt Alexanderstadt entfernt. Die Stadt ist in den letzten dreißig Jahren doppelt so groß geworden, weswegen viele Leute in Slums und Elendsvierteln wohnen. Dazu kommt noch, dass der historische Stadtkern während des Krieges ziemlich verwüstet wurde. Es wurde zwar viel neu gebaut, doch der ursprüngliche Flair ist dabei verloren gegangen. Die Rechsfelder sind sehr aktive Menschen, die ständig versuchen, ihre Situation zu verbessern und wenig Geduld für das Gesudere der Alexanderstädter aufbringen können.