

Finsterland

DIE GEHEIMVERHANDLUNGEN

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Diese Geschichte ist für eine Katzensgruppe gedacht. Sie bedient ein klassisches Thema des Rollenspiels.

Im Luxushotel Ourson in Alexandragrad finden Verhandlungen zwischen den Vertretern des Hauses Leonid und der Lahanitischen Republik statt. Ziel ist es, den nach dem Krieg geschlossenen Waffenstillstand hin zu einem echten Friedensschluss zu bringen. Um zu verhindern, dass andere Gruppierungen diese Verhandlungen stören, wurde das Hotel vollständig gebucht und abgeriegelt. Um zu verhindern, dass eine der Verhandlungsparteien zuviel Macht vor Ort aufbaut, sind nur kleine Delegationen vereinbart worden. Die Charaktere wurden in das Hotel geschickt, um sicherzugehen, dass die Verhandlungen ein positives Ergebnis liefern. Als Katzen liegt ihnen nicht viel an den menschlichen Angelegenheiten, aber die unglaubliche Brutalität und Grausamkeit des nächsten Krieges wäre so furchtbar, dass man bereit ist, sich einzumischen. Vor Ort treffen die Charaktere auf andere Katzen, die offensichtlich ebenfalls an der Angelegenheit interessiert sind.

Im Rahmen der Verhandlungen geschehen mehrere Ereignisse:

- Spione versuchen, in das Gebäude einzudringen. Sie kommen über das Dach, durch den Keller und über die Lieferanteneingänge. Die Charaktere können versuchen, sie zu entdecken und zu enttarnen. Gegebenenfalls können dann die menschlichen Wachen eingreifen.
- Eine Protestdemonstration findet statt. Die Polizei greift zwar ein, aber ein paar Demonstranten dringen bis in das Hotel vor. Im Trubel schafft es ein Attentäter, in das Gebäude zu gelangen. Die Gruppe muss ihn finden, bevor er seinen Plan durchführen kann.
- Ein Mitglied einer Delegation ist ein Doppelagent und schickt Informationen an eine äußere Kontaktperson. Es verwendet abgerichtete Nager, um die Geheimnisse nach außen zu tragen.
- Eine Gruppe von Fanatikern plant, das Gebäude durch Sabotage der Gasleitung zu sprengen. Auch hier sollte die Gruppe eingreifen, immerhin hört sie die Zeichen der Manipulation lange, bevor die Menschen draufkommen könnten.

Im Laufe der Verhandlungen stellt sich allerdings heraus, dass die beiden Fraktionen Interesse an einem Kompromiss haben, obwohl es zunächst danach aussieht, dass sie nur der guten Ordnung halber teilnehmen. Es bedarf trotzdem einiger Unterstützung durch die Charaktere. Zum Beispiel müssen ungünstige Unterlagen vernichtet werden, streitbare Personen beruhigt werden und plötzlich verlorene Materialien und Gegenstände schnell besorgt werden.

Das Endergebnis der Arbeit ist ein Rahmenabkommen, durch das weitere Schritte zu einem Friedensvertrag möglich werden. All das ist ein langer Prozess, aber man kann hoffen, dass man Gebietsstreitigkeiten und Reparationszahlungen nach und nach ausverhandeln kann.

Unmittelbar vor der Unterzeichnung kommt es allerdings zu einem letzten, möglicherweise katastrophalen Eingriff. Eine Machinatorin einer anarchistischen Gruppe hat sich einen speziellen Körper in Form einer Katze bauen lassen und dringt in dieser Gestalt in das Hotel ein. Dort will sie einen Mordanschlag auf die Leonidische Verhandlungsführerin verüben. Nur der Gruppe kann auffallen, dass diese Katze sonderbar wirkt.

AUFBAU

Erste Szene: Sicherheitsüberprüfung

Zweite Szene: Eindringlinge

Dritte Szene: Die Verhandlungen

Vierte Szene: Der Angriff

Fünfte Szene: Ein Schritt zum Frieden

PERSONEN

Mircéa Jacobini: Der Lahanitische Verhandler – Ein ernster, dicklicher Mann mit Spitz- und Schnurrbart. Er ist Brillenträger und spricht mit leiser, aber fester Stimme. Er will unbedingt verhindern, dass die Leoniden diese Verhandlungen als Sieg präsentieren.

Julia Ibrahimowna Werschewna: Die Leonidische Verhandlerin – Eine sportliche, joviale junge Dame, die der modernen Diplomatenausbildung des Kurfürstentums entstammt. Sie ist eine ausgezeichnete Pianistin und ausgesprochen lebensfroh. Ein Erfolg hier ist für ihre Karriere unverzichtbar, selbst wenn sie weiß, dass es kaum eine Chance dafür gibt.

Die Ultralahanitische Front: Die Attentäter – Diese Fanatiker lehnen einen Frieden mit den Leoniden ab. Sie sind bereit, ihr Leben zu geben, um das Abkommen zu verhindern. Ihr Symbol ist eine brennende Waage.

Ulrich Beinert: Der Doppelagent – Der schwächliche, unauffällige Mann mit schütterem Haar ist Schreiber. Er arbeitet auch für das Haus Pailias. Er wird mit seinen Spielschulden erpresst.

Abraxas: Der Intrigant – Ein schwarzer Kater mit grünen Augen, der ebenfalls ins Hotel geschickt wurde, allerdings eigene Ziele verfolgt. Er plant, den Konflikt zwischen den Menschen am Köcheln zu halten, um im ganzen Chaos an weitere okkulte Schriften zu gelangen. Immerhin ist er Magier.

Manon: Die Ruhige – Eine Glückskatze, die vom Fängerbund geschickt wurde, einer Gruppe von Katzen, die sich das Ziel gesetzt hat, die Menschen im Griff zu behalten. Sie ist diplomatisch und vermeidet unnötige Aufregung.

Dirham: Der Veteran – Ein riesiger, schwerfälliger gescheckter Kater, der von unzähligen Narben überzogen ist. Er ist da, um als Kater fürs Grobe einzugreifen.

Rosa Caponiri: Die Anarchistin – Diese Machinatorin hat sich einer ausgesprochen tiefgreifenden Operation unterzogen, um ihr Gehirn in einen nachgebildeten Katzenkörper einzusetzen. Sie plant, die Verhandler mit einer in ihrem neuen Körper eingebauten Giftwaffe zu töten. Um unter Katzen nicht aufzufallen, gibt sie sich stumm, sobald sie merkt, dass diese intelligent sind.

Verschiedene Agenten und Agentinnen

Das Hotelpersonal: Pagen, Liftboys, Rezeptionisten, Zimmermädchen, Verwalter, Köche, Kellner und viele andere.