

Finsterland

MORD IN DER MANEGE

Ein Abenteuer für Finsterland
von Gregor Eisenwort

KURZINHALT

Die Spielercharaktere haben von ihrem Freund Fabio Pandino, der Zirkusdirektor ist, Freikarten für eine Vorstellung seines Zirkus Faboloso erhalten. Die Vorstellung ist beeindruckend, doch während der Hochseilnummer stürzt einer der Artisten plötzlich ab. In seiner Brust steckt ein Messer! Pandino verständigt die Polizei, bittet die Spielercharaktere jedoch, ebenfalls Nachforschungen anzustellen, da er Polizisten nicht traut. Der ermordete Artist, Erik Wolf, ist erst vor kurzem zu dem Zirkus gekommen. Niemand weiß von seiner Vergangenheit, doch in seinem Wagon finden die Spielercharaktere einen Ausweis, der erst vor wenigen Wochen vom Oberkommissariat Kastills ausgestellt wurde, sowie ein paar alte Zeitungsausschnitte über den berühmten Bergsteiger Albert de la Croix, der bei einem Absturz ums Leben gekommen ist. Nachforschungen bei der Witwe von de la Croix in Kastills ergeben, dass ihr Mann eines Tages einfach nicht mehr heimgekommen ist. Von seinem Absturz hat sie nur von der Polizei und aus der Zeitung erfahren, die Leiche hat sie nie gesehen. Die Fotografien in ihrer Wohnung zeigen ihren Mann, der verblüffende Ähnlichkeit mit Erik Wolf hat. Wenn die Spielercharaktere sich an die Polizei in Kastills wenden, erfahren sie, dass er Kronzeuge im Prozess gegen einen Menschenschmuggler war. Ihm wurde zu seinem Schutz eine neue Identität zugewiesen, sein Tod war nur vorgetäuscht. Um den Hintergrund seines echten Todes herauszufinden, müssen die Spielercharaktere mit dem inhaftierten Kopf des Schmugglerrings, Arnauld Lescaux, reden. Er hat die Ermordung über Mittelsmänner aus dem Gefängnis veranlasst. In seiner Zelle finden sich außerdem Hinweise auf seine Kontakteleute und das Versteck, in dem die letzten Mitglieder und Opfer des Schmugglerrings versteckt sind. Damit lässt sich Lescaux überführen und das Finsterland ist wieder ein etwas sicherer Ort.

ABLAUF

Erste Szene: Die fatale Vorstellung

Zweite Szene: Nachforschungen am Zirkusgelände

Dritte Szene: Bei Witwe de la Croix

Vierte Szene: Gespräch mit Lescaux

Fünfte Szene: Das Schmugglerversteck

CHARAKTERE

Fabio Pandino: Ein skurriler dicker Mann aus Manturo, mit furchtbarem Akzent. Ein herzenguter Kerl, der aber gegenüber Polizisten sehr unwirsch wird.

Erik Wolf alias Albert de la Croix: Ein athletischer Mann mittleren Alters. Recht attraktiv, aber tot.

Flavie de la Croix: Witwe von Albert. Sie ist eine verbitterte Dame, die den vermeintlichen Tod ihres Mannes nicht verarbeiten kann und nicht versteht, warum die Polizei solch eine Geheimniskrämerei darum betreibt.

Oberkommissar Yves Beauregard: Oberkommissar von Kastills, betraut mit dem Fall Lescaux. Ein meist übel gelaunter Kettenraucher, der den Spielercharakteren nur nach längerem Überreden hilft.

Arnauld Lescaux: Ein höchst unsympathischer Gauner. Verweigert jegliche Kooperation, beruft sich auf die Unschuldsvermutung und will dann auch noch mit den Spielercharakteren paktieren, auf dass sie ihn aus dem Gefängnis befreien. Lescaux ist durchaus gutaussehend und war lange Zeit als beehrter Schwiegersohn bekannt.

DIE STADT

Kastills: Eine chaotisch wirkende Stadt, voll mit Straßenkünstlern, Flusschiffen und kleinen Häusern, die scheinbar irgendwie in der Gegend herum stehen. Nur die äußeren Bezirke lassen ein geordnetes Stadtbild erkennen. Die Stadt ist bekannt für ihre rebellische und unkooperative Bevölkerung.