

Finsterland

DAS HALSBAND DER KATZE

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Diese Geschichte kann zweimal parallel gespielt werden. In der ersten Version sind die Charaktere auf der Suche nach einer Katze, deren Halsband der Schlüssel zu einer großen Erbschaft ist. In der zweiten Version sind die Charaktere Katzen, die ihresgleichen vor dem Zugriff der Menschen beschützen. Man kann die Geschichten entweder nacheinander oder Szene für Szene versetzt spielen.

Die Menschengeschichte

Pauline de Treizeporte, eine reiche Künstlerin und Erfinderin ist tot. Sie hinterlässt eine prachtvolle Rassekatze, die sie die letzten Jahre begleitet hat. Die Charaktere, die entweder mit Madame de Treizeporte befreundet waren oder in ihrem Testament bedacht wurden, sollen auf Bitte des Notars die richtige Verteilung des Erbes organisieren. Die Erblasserin wünscht sich, dass von ihrem Geld eine Stiftung zur Förderung des Ingenieursnachwuchses eingerichtet wird. Leider wurde sie in den letzten Monaten ihres Lebens von ihrem Butler, Robert, mit einem schwer nachzuweisenden Gift in die Gedankenlosigkeit gezwungen und so konnte sie dieses Ziel nicht mehr selbst umsetzen. Jetzt ist die Katze verschwunden und muss wiedergefunden werden.

Der Grund ist einleuchtend. Das Halsband der Katze ist der Schlüssel zum Geheimtresor, in dem das Geld der Erfinderin untergebracht ist. Allerdings hat sie noch eine zusätzliche Sicherung eingebaut. Es werden sowohl der Pfotenabdruck der Katze als auch eine Aufnahme ihres Maunzens benötigt, um das Schloss zu entriegeln.

Als der Butler das Halsband an sich nehmen wollte, floh die Katze. Er setzte daraufhin ein paar Gangster auf sie an. Jetzt ist es an den Charakteren, das Tier zu finden und den letzten Wunsch ihrer Freundin zu erfüllen.

Die Katze ist bei ihrer Flucht in die Tiefen der Elendsviertel gerannt und zwingt die Gruppe dazu, sich bei der Bevölkerung durchzufragen. Die Banditen sind auch auf der Jagd und so kann es zur einen oder anderen Konfrontation kommen. Schließlich finden die Charaktere das verängstigte Tier in einem verfallenen Haus, wo es von anderen Katzen bewacht wird. Die finale Konfrontation mit dem Butler und seinen Schergen führt zu einem Brand, also muss unter Zeitdruck und Lebensgefahr entschieden werden.

Ist die Katze gerettet, kann die Gruppe den Tresor öffnen und das Geld in Besitz nehmen. Dabei kann der Spielleiter noch einige Rätsel einbauen. Es kann auch sein, dass der Butler weitere Komplizen vorgesehen hat. Im Idealfall sollte das schließlich erhaltene Geld nach den Vorgaben der Verstorbenen verwendet werden.

Die Katzensgeschichte

Die Gruppe erhält die Nachricht von Aimée der Katzenweisen, dass nach ihrem Leben getrachtet wird. Die Charaktere müssen den Ausbruch aus dem versperrten Haus organisieren und den Butler ausmanövrieren, der das Tier töten und die Halskette rauben will. Er weiß nichts von den weiteren Verschlussmechanismen. Die Gruppe kann Aimée dann in die Stadt bringen und bei ihren Gefährten aus ihrem früheren Abenteuerdasein unterbringen. Dabei muss man mit den üblichen Gefahren, dem Verkehr, den Tierfängern und den hungrigen Massen zurechtkommen.

Leider wird das Versteck bald entdeckt und die Gruppe muss Aimée verteidigen. Sie wird im Chaos des ausbrechenden Brandes von bis jetzt unbekanntem Agenten entführt. Die Gruppe kehrt daher voraussichtlich zum Haus der Erfinderin zurück. Dort wird der geheime Tresor geöffnet. Während die Menschen das Geld und Gold sichten, taucht der Notar auf, um die Sache zu bestätigen. Der Mann ist in Gesellschaft seines Katers Louis. Die Menschen gehen und es kommt im Tresorraum zum blutigen Finale.

Louis stürzt sich auf einen unbeachteten experimentellen Apparat und will ihn stehlen. Wenn das den Charakteren auffällt und sie ihn stellen, erkennen sie, dass es sich eigentlich bei Louis um Griffe Rouge handelt, das machiavellistische Katzengenie. Dieser hat den Notar hypnotisiert und plant, die Erfindung, einen mesmeristischen Verstärker, zu nutzen, um die Kontrolle über die Menschheit zu erlangen. Das Monster hat die Situation manipuliert, um den gierigen Butler auszuschalten und Zugang zur Erfindung zu erhalten.

Die Gruppe muss sich Griffe Rouge stellen und ihm und seinem Menschen die Stirn bieten. Der Gegenspieler hat allerdings auch seine Vertrauten, die Blutigen Narben, auf seiner Seite.

AUFBAU

Erste Szene: Das Testament

Zweite Szene: Die Suche nach der Katze

Dritte Szene: Die Schergen des Butlers

Vierte Szene: Der Tresor

Fünfte Szene: Erfüllung des Wunsches

Erste Szene: Ein Hilferuf

Zweite Szene: Der Ausbruch

Dritte Szene: Schlacht im brennenden Haus

Vierte Szene: Die Offenbarung

Fünfte Szene: Friedliche Trauer

PERSONEN

Pauline de Treizeporte: Die Erfinderin – Eine wahre Dame, Zeit ihres Lebens elegant und edel. Sie trug ihr weißes Haar kunstvoll geflochten und war immer ruhig und konzentriert. Ihre Kleidung war immer perfekt. Das Fachgebiet der Ingenieurin war die psychologische Forschung und die Analyse der Gedankenwelt.

Robert Curien: Der Butler – Ein graugesichtiger, kahler Mann. Eigentlich anständig, doch durch Spielschulden und Frust zum Verbrechen getrieben. Er hat Madame de Treizeporte über Jahrzehnte unterstützt und fühlt sich jetzt übergangen.

Maitre Ludovic Azanotoff: Der Notar – Ein gebeugter, älterer Gentleman in altertümlicher Kleidung. Er spricht mit einer hohen, dünnen Stimme und lächelt viel. Nach monatelanger Bearbeitung steht er unter der Kontrolle von Griffe Rouge.

Aimée: Die Katzenweise – Eine ältere, grau-weiß gescheckte Katze von großer Eleganz und Klugheit. Sie kann sich an ihre früheren Leben erinnern und besitzt daher große Weisheit und Erfahrung.

Griffe Rouge: Das böse Genie – Der rote Kater ist massig und brutal. Er kann ausgezeichnet kämpfen und kann Menschen hypnotisieren, wenn er sie einige Monate lang täglich bearbeiten kann. Dann müssen sie seinem Willen gehorchen. Er wird von den blutigen Narben begleitet, die sein Zeichen im Gesicht tragen.

Lambert, La Tâche, Sel und Brise-Dent: Die wilden Katzen – Sie leben im Elendsviertel der Stadt und sind eigentümlich und stolz. Lambert ist senfgelb, La Tâche hat einen schwarzen Fleck über seinem rechten Auge und ist ansonsten braun, Sel ist weiß und Brise-Dent ist ein schwarzes, haariges Monstrum. Sie haben einen brutalen Sinn für Humor.