

Finsterland

DER KÖNIG DER NARREN

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

KURZINHALT

Ein Trickbetrüger hält derzeit Kastills in Atem. Von einfachen Betrügereien mit gefälschten Diamanten und fabrizierten Testamenten bis zu Amtsanmaßung reichen seine Tricks und Späße. Die Presse ist natürlich von der Sache hingerissen und druckt jede seiner Aktionen genüsslich ab. Eine seit Kurzem reich gewordene Freundin der Charaktere wurde zu seinem Opfer, da er ihr ein gefälschtes Gemälde verkauft hat. Weil die Polizei auf der Stelle tritt, bittet sie die Charaktere, ihr beizustehen.

Um den Banditen zu stellen, bieten sich selbstverständlich mehrere Möglichkeiten an.

Versuchen die Charaktere aus seinen bisherigen Aktivitäten auf seine nächsten Opfer zu schließen, müssen sie vor allem versuchen, das Vertrauen der Opfer zu gewinnen, denen die Sache natürlich ausgesprochen peinlich ist. Schaffen sie es, sie zum Reden zu bringen, stellt sich heraus, dass die meisten der Opfer Neureiche sind, die ihr Geld mit einem Pyramidenspiel gemacht haben. Dieses ist noch am Laufen und breitet sich sehr schnell in Kastills aus. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis es zusammenbricht.

Wenn die Charaktere den Trickbetrüger anlocken wollen, sollten sie ihm einen passenden Lockvogel präsentieren. Je nach ihrer eigenen Idee wird der Betrüger ihnen entweder ein todsicheres Geschäft vorschlagen, ihnen anbieten, für sie etwas in der Verwaltung arrangieren oder einen von ihnen gesuchten Gegenstand auftreiben. Sie können dann versuchen, ihn zu stellen, wobei der Täter normalerweise Mittelsmänner benutzt.

Die Helden können auch versuchen, seine Motivation zu ergründen. Beschäftigt man sich mit seinem Verhalten genauer, stellt man nämlich fest, dass er eher nicht gierig auftritt und eher die Herausforderung auskostet und den Leuten eine Lektion erteilen möchte.

Tatsächlich ist der Bandit nämlich ein vorheriges Opfer des Organisators des Pyramidenspiels, der seine Tricks schon in einer anderen Stadt angewandt hat und dann die gesamte Verantwortung dafür auf ihn abgewälzt hat. Leider hat er es noch nicht geschafft, die Identität des Organisators herauszufinden und so versucht er derzeit vor allem, die Skepsis der Leute zu schulen, damit sie vielleicht den Fehler im System bemerken. Schaffen es die Charaktere, mit ihm Kontakt aufzunehmen, können sie ihm helfen, den Organisator zu finden oder ihn stellen. Dazu müssen sie das gesamte Spiel aufrollen. Haben sie vorher das Vertrauen der anderen Opfer gewonnen, können sie ihn finden.

ABLAUF

Erste Szene: Eine Stadt in Aufruhr

Zweite Szene: Recherchen

Dritte Szene: Der Betrüger

Vierte Szene: Das Spiel im Hintergrund

Fünfte Szene: Der Organisator

CHARAKTERE

Laure-Élodie Bertrand: Die Auftraggeberin. Niedlich, braune Locken, derzeit zu viel Geld und zu wenig Geschmack.

Nicolas Dicos: Der Organisator. Ein honoriger Gentleman mit grauen Haaren und elegantem Auftreten. Wirkt vertrauenswürdig und wohlhabend.

Aristide Poulin, Fernand de Bois-Norand, Herwig von Goldenburg, Matteo Frangone: Der Trickbetrüger. Ein Mann mit tausend Gesichtern und Meister der Verkleidung. Von Natur aus eher unscheinbar und klein. Schwarze Haare und dunkle Augen.

Inspektorin Françoise Engelhard: Die zuständige Polizistin. Eine schwarzhaarige, ernste Beamtin mit erstaunlich wenig Humor.

DIE PYRAMIDENSPIELER

Die Bürgermeistersgattin, die Metropolitin der Stadt, ein lokaler Baumeister, eine Schauspielerin, der Chefsingenieur eines lokalen Industriebetriebes, Der Stadtrat für Finanzen, ein bekannter Maler, die Betreiberin eines großen karitativen Vereines.