



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE



Detektive

ANDUIN 102 DETEKTIVE

IMPRESSUM

Anduin

Fanzine für phantastische Spiele

Chefredakteurin

F. Schmutzler

Stellv. Chefredakteur

NN

Anschrift

Anduin
Fritz von Wille Str. 5
54296 Trier
leserbriefe@anduin-fanzine.de
www.anduin-fanzine.de

Fleißige Helfer

Autoren

L.-H. Schilling, K.-H. Zapf, F. Schmutzler, T. Michalski, U. Pelchen

Titelbild

S. Mandel

Zeichner

T. Heinen, Indooropilly, K.-H. Zapf

Lektorat

F. Schmutzler

Hinweise

Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die meisten in dieser Ausgabe genannten Produkte sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens der Redaktion dar, auch wenn diese ohne Kennzeichnung genannt werden. Nachdruck oder Wiederveröffentlichung (digital oder analog) – auch auszugsweise – nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Ausdruck und Weitergabe für private Zwecke ausdrücklich erwünscht und erlaubt. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Die Rechte der eingesandten Artikel und Zeichnungen verbleiben beim Urheber. Die Redaktion der Anduin erhält die Erlaubnis, die Werke im Rahmen des Fanprojekts Anduin zu veröffentlichen. Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT

Abenteuer

- 4 **Das Geheimnis der Geisterpiraten †**
Sind die Deichdachse in diesem Abenteuer erfolgreich und lösen das Geheimnis im Hafen von Hoddel?
- 11 **Schüsse in Blackheath †**
In der englischen Kleinstadt Blackheath wird scharf geschossen! Die Private Eyes sind gefragt, um aufzuklären, wer den braven Constabler ins Visier genommen hat
- 29 **Das Auge des Abyssus**
Schaffst Du es, Deinen Freund Michael in diesem Solo-Abenteuer aus den Fängen des Bösen zu befreien.. oder seid ihr beide verdammt?

Lesen & Spielen

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 10 Systemvorstellung: 1W6 Freunde †
<i>Das etwas andere Detektivrollenspiel</i> | 25 Liverollenspielecke
<i>Über das Verfassen eines Plots</i> |
| 20 Systemvorstellung: Private Eye †
<i>Detektive in der viktorianischen Zeit</i> | 37 Die Kunst zu töten †
<i>Ermittlungsmethoden durch die Zeit</i> |
| 22 Detektive †
<i>Gibts dazu auch was zum Rollenspiel?</i> | |

Rezensionen

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 41 Krimi-Snack: Im Irrenhaus | 41 Einsamer Wolf: Schlucht des Schicksal |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------|

† = Artikel zum Schwerpunktthema

Die dritte Seite

Ja, liebe Leserin und lieber Leser, ihr habt richtig gesehen: Das hier ist eine neue Anduin. „Die gibts noch?“ mag jetzt manch einer fragen, und ich kann die Frage beantworten mit „Ja, NOCH.“

Jja, das klingt so, wie es gemeint ist.

Es spielte in der letzten Zeit auch eine ganze Menge „mieses Karma“ eine Rolle (zumindest kam es mir bald so vor, nachdem ständig irgendeine dumme Kleinigkeit verhindert hat, dass die Anduin im Mai erscheint, wie geplant), aber nichtsdestotrotz, die grosse alte Dame unter den Rollenspielmagazinen, inzwischen fast so alt wie die ältesten Systeme auf dem deutschen Rollenspielmarkt, braucht dringend Hilfe. So sehr ich das Hobby und seine Möglichkeiten wie eben ein Fanzine zu machen, liebe, so sehr nimmt einen so etwas auch zeitlich in Anspruch, Zeit, die ich in letzter Zeit eben nicht mehr habe, weil ich sie in meinen Brötchenerwerb und andere Projekte stecken muss und will.

Die Redaktion besteht inzwischen nur noch aus mir und zwei wackeren Mitstreitern, die mir zwar helfen, wo sie nur können,

aber natürlich können wir nicht allein Artikel schreiben, Systeme recherchieren, Rezensionen verfassen oder Zeichnungen und Bilder beisteuern, layouts, Messestände betreuen, Werbung machen und und und.

Das ist eine Aufgabe, die die Community übernehmen muss. Ich hoffe doch, dass der Name Anduin noch so viel Klang und Gewicht hat, dass die deutsche Rollenspielszene sich aufmacht, zu verhindern, dass ein Traditions-Fanzine vielleicht endgültig verschwindet.

Mal ehrlich: Rummeckern, dass keine neuen Ausgaben erscheinen, bringt keinen weiter, das baut nur unnötig Frust auf, auf beiden Seiten. Selbst aktiv werden und fragen, wo man anpacken kann, das wäre ein schöner Zug. Positives Feedback ist das Schlüsselwort. Wir beißen nicht, und wenn jemand sich sagt, „ich habe noch Material, weiß aber nicht, ob es gut genug ist,“ dann schickt es uns einfach. Übung macht den Meister, und klein angefangen haben wir doch alle mal. Groß rausgekommen sind danach auch einige. Und versprochen, ich lese die Artikel und gebe Feedback, soweit es mir neben der Ar-

beit möglich ist.

Also los, traut euch und schließt euch „Rettet die Anduin!“ an. Dann kann es auch wieder regelmässig vier Ausgaben im Jahr geben, und nicht alle Jubeljahre eine.

Read on,

Eure Friederike / Niniane

In eigener Sache:

Die Anduin ist umgezogen! Wir sind jetzt unter www.anduin-fanzine.de erreichbar und Leserbriefe schickt ihr an leserbriefe@anduin-fanzine.de.

Die 1W6 Freunde

UND DAS GEHEIMNIS DER GEISTERPIRATEN

TEXT: THOMAS MICHALSKI

ZEICHNUNGEN: THOMAS HEINEN

EINLEITUNG

Dies ist ein Fall für Die 1W6 Freunde – Das Jugenddetektive-Abenteuerspiel. Es kann als Teil einer Kampagne oder auch als ein Einzelabenteuer gespielt werden. Die Handlung ist insgesamt relativ geradlinig, allerdings gibt es im Mittelpart der Geschichte mehrere Verzweigungen, die ein nicht-lineares Spiel unterstützen. Da es nicht möglich ist, sich in dieser Geschichte in eine Sackgasse zu manövrieren, ist der Fall auch für unerfahrene Spieler sehr gut geeignet.

„Die 1W6 Freunde und die Geisterpiraten“ ist in der Millionenstadt angesiedelt, wie sie auch im Grundregelwerk des Spieles beschrieben wird. Dabei ist die Zeit, in der es spielt ist, für die Geschichte relativ egal, so dass es sowohl in der Gegenwart wie auch in den 80er Jahren, der Hauptzeit der Jugenddetektiv-Geschichten, gespielt werden kann. Eine Kenntnis des Settings durch die Spieler ist nicht weiter erforderlich.

Beispiel-Charaktere finden sich in Form der 1W6 Freunde bereits im Grundregelwerk. Eine weitere Beispiel-Bande, die Deichdachse, ist in dieser Ausgabe des Anduin zu finden.

DIE VORGESCHICHTE

Im Norden der Millionenstadt liegt auch ein Hafen. Im Stadtteil Hoddel angesiedelt, ist dieser Hafen nicht zuletzt eine Verbindung in die skandinavischen Länder und immer wieder ein Ort abenteuerliche Versuche, den Zoll zu umgehen.

Eine ganz eigenartige Methode dazu haben zwei Gauner, Ingmar Buselmeier und Götz Gödel, ersonnen. Sie stützen sich auf eine alte Legende von Piraten, die vor Jahrhunderten die Küste vor der heutigen Millionenstadt unsicher machten und tarnen ihre geplanten Schmuggelfahrten ins ferne Dänemark als gruselige Geistererscheinungen. Um dabei auch vor den lokalen Fischern sicher zu sein, schleichen sie zudem zwei Nächte vor Beginn dieses Falles auf das Hafengelände von Hoddel und sabotieren die dort liegenden Fischerbote, damit ihnen auf hoher See ja niemand begegnet.

Für die Jugenddetektive wird ein Fall daraus, als in der Nacht, bevor sie involviert werden, eine Grillfeier der Oberstufe am Deich im Norden der Stadt stattfindet. Dort werden die Schüler Zeuge eines technisch aufwendigen Spektakels, als das falsche Geisterschiff vor der Küste kreuzt. Im Kreis der Jugendlichen ist auch Rudger Guckma aus der Jahrgangsstufe 11. Dieser wendet sich zu Beginn des Abenteuers an die Detektive und so nimmt die Geschichte ihren Lauf.

KAPITEL 1 MORGENS IN DER SCHULE

Die Jugenddetektive verbringen, zusammen mit den anderen Schülern, gerade ihre große Pause auf dem Hof der Schule, als Rudger zu ihnen tritt. Er fragt, ob sie einen Moment Zeit hätten und schildert dann, was in der vergangenen Nacht passiert ist:

Sie waren mit zahlreichen Schülern der Oberstufe auf dem Deich in Hoddel im Norden der Stadt, um dort zu grillen. Kurz vor Mitternacht dann wurden sie alle gemeinsam Zeuge eines eigenartigen Schauspiels: Ein Schiff tauchte am Horizont auf und schien aus sich selbst heraus zu leuchten. Ein riesiges, schwarzes Segel habe sich vor den Wolken abgezeichnet, ein weißer Totenschädel mit gekreuzten Knochen prangte darauf. Für einige lange Minuten habe das Schiff dort vor der Küste gekreuzt, dann habe die Dunkelheit es wieder verschluckt. Er möchte, dass sie dieses Rätsel lüften.

Keine Frage, das Geheimnis der Geisterpiraten ist ein Fall für die 1W6 Freunde.

NÄCHSTE SCHRITTE

Im Grunde gibt es an diesem Punkt zwei Wege, den die Gruppe einschlagen kann. Entweder sie fahren zur Küste, um sich selbst einen Eindruck zu machen, oder aber sie möchten der Frage nachgehen, welche Vergangenheit mit Piraten die Millionenstadt wohl hat.

Nachfolgend werden beide möglichen Pfade weiter beschrieben.

SONNENSCHEN AUF DEM DEICH

Sollte die Bande den Grillplatz bei Tag untersuchen, so finden sie ihn leicht anhand von Rudgers Beschreibung. Er liegt etwas außerhalb, aber gut über eine kleine Straße zu erreichen. Die Fläche selber zeigt noch gut erkennbar die Spuren von fast 100 grillenden Jugendlichen – dunkle, rußige Flecken, einiger Müll und einige Bierflaschen in einem Gebüsch. Der Blick auf das Meer ist tadellos, die See liegt ruhig und friedlich dar.

Jenen, denen ein Wurf auf Cleverness gelingt, fällt zudem auf, dass keine Fischerboote auf dem Meer zu sehen sind, was um diese Tageszeit sehr ungewöhnlich ist. Wirkliche Spuren gibt es sonst so ohne weiteres vor Ort nicht, wohl aber besteht die Chance, eine sehr eigentümliche Bekanntschaft zu schließen.

Wenn die Bande gerade den Platz untersucht, taucht eine bullige Gestalt in gelbem Özeug auf, die unter buschigen Augenbrauen und über einen wirren, grauen Bart hinweg sehr skeptisch auf die jungen Ermittler blickt. Es handelt sich bei ihm um den Fischer Hannes Duckbert.

Duckbert fand sein Boot sabotiert vor und ist seither auf der Suche nach den Schuldigen; er ist fest davon überzeugt, dass es marodierende Jugendliche waren. Insofern ist Ärger natürlich vorprogrammiert.

Mit gut ausgespielter Höflichkeit oder einem gelungenen Wurf auf Umgang ist es allerdings möglich, ihn zu beruhigen und vernünftig mit dem Mann zu reden. Er wird ihnen dann von der Misere mit den Fischerbooten berichten und sie gerne damit beauftragen, herauszufinden, wer im Hafen von Hoddel gewütet hat. Er lädt sie ein, ihn am Hafen zu besuchen, um sich selbst ein Bild zu machen.

Alles weitere dazu findet man weiter hinten in diesem Abenteuer unter der Überschrift Ermittlungen in Hoddel.

WENN ES NACHT WIRD AN DER KÜSTE

Alternativ ist es denkbar, dass die Bande sich nachts auf die Lauer legt. Dabei können sie tatsächlich das Geisterschiff auch mit eigenen Augen sehen. Rudgers Beschreibung ist akkurat: Es leuchtet wie von selbst (was an einer Lichtenanlage liegt, mit der sie das Schiff beleuchten) und das Segel mit dem Totenschädel weht hart im Wind.

Nach wenigen Minuten verschwindet das Schiff wieder binnen Sekunden in der Dunkelheit (da sie dort die Lichtenanlage wieder ausschalten). Die Detektive können an dieser Stelle nur wenig unternehmen; mit einem Wurf auf Cleverness können sie aber ermitteln, dass das Schiff grob Kurs auf den Hafen im Stadtteil Hoddel gesetzt hat.

DAS STADTARCHIV

Wenn die Charaktere es vorziehen, ihre Ermittlungen erst mal in der sicheren Innenstadt durchzuführen, führt sie ihr Weg zwangsläufig ins Stadtarchiv. Ganz ohne Probe können sie dort herausfinden, dass es in der Tat an der Küste der Millionenstadt einst Piraten gegeben hat.

Im letzten Viertel des 14. Jahrhunderts trieben diese auf See vor der Küste ihr Unwesen und trugen in wenigen Jahren ein erstaunliches Vermögen zusammen, bevor sie dann kurz nach der Jahrhundertwende offenbar von der Hanse wieder vertrieben wurden.

Wenn die Charaktere ein wenig tief gehen der recherchieren wollen, so können sie mit einer erfolgreichen Probe auf Cleverness zudem einige alte Dokumente aus der Zeit im Archiv finden, die eine kleine, aber durchaus wichtige Informationen beinhalten: Die Piraten damals waren so genannte Höhlenpiraten, Seeräuber, die aus einem Höhlenlabyrinth entlang der Küste heraus zuschlugen.

Dies ist letztlich eine wichtige Spur, die die Bande auf das Höhlensystem aufmerksam machen kann, was weiter hinten in diesem Abenteuer unter der Überschrift Die Gänge der Piraten beschrieben wird.

KAPITEL 2 ERMITTLUNGEN IN HODDEL

In Hoddel selbst gibt es drei Plotfäden, denen die Charaktere nachgehen können. Einer der drei allerdings ist eine falsche Fährte, die mit dem Hauptplot nichts zu tun hat und nur dazu dient, die Spielwelt insgesamt etwas vielfältiger zu gestalten.

DIE VERSUNKENEN BOOTE VON HODDEL

Wenn sie sich am Hafengelände umhören, stoßen sie vermutlich sehr schnell auf Hauke Haien, den Aufseher dort. Hauke ist sehr aufgeregt. Einerseits ist sein Hund „Strubbel“ gestern Nacht entlaufen (siehe unten) und andererseits sind ausnahmslos alle Boote vor Ort Opfer eines Sabotageaktes geworden: Man hat jedem Boot offenbar ein Leck geschlagen.

Zuerst wird Hauke wie auch Hannes die Charaktere in Verdacht nehmen, doch wenn das einmal aus der Welt geräumt ist, wird er sie auch gerne gewissermaßen mit „beiden Fällen betreuen“. Der etwas grantige Mann denkt sich vor allem, dass mehr Hilfe immer besser ist als weniger Hilfe.

Leider weiß er auch nicht viel mehr zu berichten, außer dem Tatbestand, der offensichtlich ist.

Es gibt zwei mögliche Spuren und ein weiteres Kuriosum. Einerseits können die Detektive, wenn sie sich auf dem Gelände umschaun, mit einer gelungenen Probe auf Cleverness (wobei jeder Wurf etwa eine halbe Stunde Absuchen symbolisiert) Reifenspuren entdecken. Diese sind offenbar von einem großen und schweren Fahrzeug hinterlassen worden, mutmaßlich sogar schon über das hinausgehend, was im normalen Straßenverkehr zu finden ist. Wenn sie sich erkundigen, eigentlich egal bei welchem NSC, so wird dieser recht schnell auf den Namen Ingmar Buselmeier kommen. Ingmar nämlich fährt einen Unimog.

Dies ist dann ein klarer Hinweis zum Gutshof Buselmeier – dazu später mehr.

Die zweite Spur ist der Oswald Ente, genannt Dök, der auf einem Hausboot wohnt und damit am Hafen anliegt. Sein Hausboot wurde, da jemand an Bord war, bei der nächtlichen Sabotage verschont, ist aber ohnehin schon lange nicht mehr dazu geeignet, mehr zu tun, als vor Anker zu liegen.

Allerdings hat Oswald noch immer gute Ohren und wenn ihn jemand überzeugt, dass er ein guter Junge oder ein gutes Mädchen ist – im Zweifel durch einen erfolgreichen Wurf auf Umgang – berichtet er auch gerne davon.

Was er gehört hat, ist vor allem ein monströses Motorengeräusch, begleitet vom blechernen Scheppern nicht richtig vernieteter Metallplatten: Der zweite Hinweis auf Ingmars Unimog. Außerdem meint Oswald, dass stets zwei laute Schläge aufeinander gefolgt sind, bevor wieder für einen Moment Stille eingetreten sei. Das liegt daran, dass Ingmar

und Götz jeweils pro Person ein Schiff nach dem anderen abgearbeitet haben. Das können die Detektive an dieser Stelle zwar nicht wissen, aber ein solcher Rückschluss ist natürlich denkbar.

Das Kuriosum ist ein weiterer alter Herr namens Friedrich Freimund, der jeden Tag am Steg sitzt und die Möwen mit altem Brot füttert. Friedrich weiß in der Tat von nichts und hat keine konkreten Hinweise mehr, hat aber großes Geschichtswissen. Wenn die Charaktere nicht im Stadtarchiv waren, so kann er ihnen zumindest von den alten Piraten von Hoddel erzählen. Zwar weiß er nicht, dass diese aus Höhlen heraus operiert haben, aber er weiß dafür eine andere Geschichte zu erzählen: Der größte Freibeuter der Region war damals angeblich ein Mann namens Kapitän Röttschreck. Bei seiner Hinrichtung habe sein Kopf schon auf dem Richtblock gelegen, als er einen Fluch ausgestoßen habe: Er werde wiederkehren und wenn es soweit wäre, werde er persönlich dafür Sorge tragen, dass niemals wieder eine elende Landratte einen Kiel ins Wasser senken werde.

Für Friedrich ist klar: Das hier ist keine Sabotage im Hafen, sondern der Fluch des Kapitän Röttschreck. Das ist natürlich reiner Quatsch. Aber es ist eine schöne Geschichte – und einen Hinweis auf Kapitän Röttschreck ist dann später in den Höhlen sogar wirklich noch zu finden, wie im entsprechenden Abschnitt erklärt.

EINBRUCH BEI FIRMA LICHT-LEUCHTER

Wenn die Detektive sich hingegen im Stadtkern von Hoddel etwas umsehen wollen, gibt es dort für sie eine weitere Spur. Am Marktplatz von Hoddel, einem von alten Fachwerkgebäuden gesäumten, runden Platz, befindet sich auch die Filiale des Innenbeleuchtungs-Fachgeschäftes „Licht-Leuchter“. Ludwig Leuchter führt das Geschäft in vierter Generation, doch schon wenn die Detektive über das Kopfsteinpflaster des Marktplatzes schreiten, wird ihnen auffallen, dass dort heute alles andere als ein idyllischer Familienfrieden zu finden ist.

In der vorigen Nacht ist eingebrochen worden – zum nunmehr zweiten Mal. Ludwig wird den Charakteren gerne alles schildern, was er weiß, nur viel ist es nicht. In der vergangenen Nacht wurde ein zweiter Einbruch auf das Geschäft verübt, nachdem sich bereits in vor zwei Wochen jemand gewaltsam Zutritt verschafft hatte. Vor zwei Wochen waren dabei mehrere große Scheinwerfer, wie sie im Theater Verwendung finden, entwendet. Das alleine ist für Ludwig schon

verwunderlich, denn die Geräte sind sperrig, teuer im Betrieb und eigentlich kaum zu etwas abseits der Bühne zu gebrauchen. Ingmar und Götz verwenden sie natürlich, um das Geisterschiff auszuleuchten und haben sie mit dem Unimog abtransportiert – auch über diese Spur können die Detektive auf den Mann und sein sperriges Fahrzeug aufmerksam werden, wenn sie sich umhören, wer wohl ein Auto habe, mit dem man die Scheinwerfer fahren könne.

Beim zweiten Einbruch nun wurde ein „Leuchtmittel“ entwendet, in diesem Falle also das Äquivalent zu einer Glühbirne bei professionellen Lichtanlagen. Natürlich für genau den Strahlertypus, der beim vorigen Einbruch entwendet worden ist.

Weitere Hinweise sind auf diesem Weg nicht zu finden.

HAUKES ENTLAUFENER HUND

Der letzte Plotfaden, der entlaufene Terrier Strubbel des Hafenaufsehers Hauke, hat mir der eigentlichen Handlung nichts zu tun und dient als falsche Fährte, ein sogenannter „roter Hering“. Strubbel ist ausgebüchst und erfreut sich gerade im Hafenlokal „Krebsfalle“ eines glücklichen Lebens voller Fleischwurst und Schinken. Wenn die Detektive sich beispielsweise nach Hundegebell erkundigen, wird man sie schnell dorthin und an den Lokaleigner Johann Momsen, verweisen und der winzige Fall im Fall ist gelöst.

Spielleiter, die ihren Spielern das Leben etwas schwerer machen wollen, könnten natürlich zudem eine weitere Hürde einbauen, indem Hauke die Detektive erst am Hafen herumschnüffeln lässt, wenn sie sich durch die „Rettung“ Strubbels als würdig erwiesen haben.

Selbst wenn sie Strubbel vermutlich bestenfalls vor Überfettung retten können.

KAPITEL 3 NÄCHSTER HALT: GUTS- HOF BUSELMEIER

Im vorigen Abschnitt sind eine ganze Reihe Hinweise auf Ingmars Unimog zu finden: Die Reifenspuren am Hafen, die Motorengeräusche, die Oswald „Dök“ Ente gehört hat sowie die Tatsache, dass die bei Ludwig Leuchter gestohlenen Lampen Sperrgut sind, das man kaum mit einem Kleinwagen entwendet hat.

Damit sind die Charaktere der Lösung des Falles bereits ein großes Stück näher gekommen, aber noch nicht am Ziel. Ingmar ist

selbst, wenn man nicht seinen Straftaten auf der Spur ist, ein unfreundlicher Zeitgenosse und er ist Einbrechern gegenüber in etwa so aufgeschlossen wie ein Dobermann gegenüber einem Kaninchen. Dennoch führt für die Charaktere im Grunde kein Weg an seinem Hof vorbei.

Das Grundstück ist groß und umfasst neben einem Haupthaus, das sich in die Grundstücksecke schmiegt, einen verwilderten Acker und eine verfallene Scheune. Tatsächlich kann man im Haupthaus auch nichts finden außer Ärger – der arbeitslose Buselmeier ist die meiste Zeit daheim und wäre eine unliebsame Bekanntschaft, zumindest an diesem Punkt.

Die Scheune dagegen bietet eine heiße Spur: Wenn die Detektive sich darin umsehen, können sie schnell feststellen, dass ein großer Teil des alten und halb verfaulten Heus offenbar vor kurzem noch von großen Kisten oder Kartons platt gedrückt worden ist. Dies waren die gestohlenen Lampen. Eine gelungene Probe auf Cleverness fördert zudem das defekte, ausgebrannte Leuchtmittel hinter einem Heuballen zutage, das die Gauner mit dem zweiten Einbruch ausgetauscht haben.

Die Unimog-Spuren vor Ort sind ziemlich eindeutig jene, die sie auch bei den Booten gesehen haben. Interessant ist jedoch, dass es eine weitere Reifenspur gibt: neben der, die Richtung Hoddell führt, gibt es auch eine, die zur Steilküste führt.

Sollten die Detektive Ingmar über einen längeren Zeitraum beobachten wollen, so können sie zudem gegen Abend beobachten, wie er mit seinem lärmenden Ungetüm von Fahrzeug Kurs auf die Küste nimmt.

Zwar könnten sie an dieser Stelle elegant die Polizei auf Buselmeier ansetzen, das Geheimnis des Geisterschiffes würden sie damit aber sicherlich noch nicht gelöst bekommen.

Folgen sie den Spuren und/oder Ingmar, so stoßen sie dagegen bald auf einen Zugang zum Höhlensystem in der Steilküste im Norden Hoddells.

DIE PIRATENHÖHLEN

Abhängig von der Tageszeit finden die Charaktere vielleicht am Eingang zu den Höhlen den Unimog selber vor – ansonsten führen die Reifenspuren einfach zu einer verborgen gelegenen Höhle im Norden der Millionenstadt, direkt an der Küste.

Betreten die Detektive das Höhlensystem, gibt es verschiedene Ansätze, wie man das am Spieltisch umsetzen kann. Im Test hat es sich bewährt, die Spieler – ganz wie in einem

Dungeonszenario – mitzeichnen zu lassen, aber sie dabei zu bitten, es aus Sicht ihres Charakters heraus zu machen. Wenn dann das Klischee-Mädchen der Gruppe an dunklen, nassen Ecke „leh!“ oder so daneben schreibt, gewinnt diese Karte schnell so viel ‚Charakter‘, dass sie eine gute Chance hat, noch lange in der Mappe eines Spielers als Trophäe mitgeführt zu werden.

Wem das natürlich nicht so zusagt, der kann auch einfach die „Hotspots“ nacheinander durch die Charaktere entdecken lassen. Schöner ist allerdings zweifelsfrei die erstgenannte Variante.

DAS LAMPENLAGER

In diesem Raum lagern die restliche Teile sowie die Verpackung der bei Licht-Leuchter gestohlenen Lampen. Das ist leicht anhand der Aufkleber auf den Kartons zu erkennen. Wem zudem ein Wurf auf Cleverness gelingt, der kann erkennen, dass nicht alle Lampenelemente, die in den Kartons waren, auch hier gelagert werden.

Die fehlenden Teile sind auf dem Geisterschiff untergebracht.

DAS PSEUDOSCHIFF

Des Rätsels Lösung: Hier liegt das Schiff vor Anker. Es ist groß und beeindruckend, aber kein tolles Piratenschiff. Zwar hat es das große Segel, doch dahinter verborgen ragt ein Schornstein in die Höhe: Das vermeintliche Phantom ist offenbar ein alter Schlepper. Götz hat ihn günstig von einigen Russen erworben und einige kyrillische Symbole darauf künden noch davon.

Darauf installiert ist die beeindruckende Lichtanlage, die dem Schiff bei Nacht seinen gespenstischen Glanz gibt. In den meisten Fällen wird sich Götz auf dem Schiff aufhalten – eventuell kann es hier also zu Schleichanlagen oder einer Konfrontation kommen.

DER WASSERFALL

Entlang des Weges passieren die Jugenddetektive einen Wasserfall, der offenbar über den Durchgang zu einem weiteren Teil der Höhle fließt, den man über einen schmalen Sims erreichen könnte. Diese Ecke hat nichts mit dem eigentlichen Fall zu tun, könnte aber dennoch recht spannend sein.

Wem ein Wurf auf Mut gelingt, um sich die Überquerung zu trauen und im Anschluss eine zweite Probe auf Stärke meistert, um diese dann auch zu schaffen, findet sich danach in einer bisher unentdeckten Kammer wieder. Wer die Probe nicht schafft, kann



entweder noch von einem seiner Freunde am Hosenbund gepackt werden (Probe auf Stärke, investierter Bandenpunkt oder etwas in der Art) oder aber stürzt herab, überlebt durch großes Glück den Sturz und wird dann letztlich über einen Gang, der unter Wasser seine Bahn zieht, in die Höhle mit dem Geisterschiff gesogen.

Gelingt es hingegen, in die Kammer hinter dem vorzustoßen, wartet dort noch ein ganz besonderer Fund auf die Detektive: Der Schatz des Kapitän Rötschreck! Einige Dublonen, ein Haufen verfaulten, einstmals wertvoller Stoffe und einige weitere Beutestücke, die der alte Kapitän der Hanse abspenstig gemacht hat.

Falls dieses Abenteuer nicht nur als Einzelszenario gespielt wird, bietet es sich natürlich an, hier auch gleich etwa mit einer gefundenen Karte oder dem Tagebuch des Piraten

die Spur zu einem neuen Fall zu legen. Aber dies liegt in der Hand jedes einzelnen, individuellen Spielleiters.

DAS SCHMUGGLERGUT

Hier nun des Rätsels Lösung: Das Schmugglergut. Diese Höhle ist gefüllt mit einer bereits recht beachtlichen Zahl von Containern, allesamt dänisch beschriftet. Darin enthalten sind alle möglichen Güter, vor allem aber Elektronikgeräte, die Ingmar und Götz bereits heimlich nachts über das Meer ins Land geschafft haben.

An diesem Punkt nun sollte den Spielern spätestens der Zweck der ganzen Scharade klar werden. Damit haben sie das titelgebende Geheimnis der Geisterpiraten gelöst. Und den Fall? Den auch, fast zumindest.

DAS FINALE

Wie das Finale sich genau gestaltet, ist ein bisschen von dem abhängig, was bisher geschehen ist und in welcher Zeitepoche das Abenteuer gespielt wird. In der Gegenwart müssen sie im Prinzip mit dem Handy nur Fotos machen, die Höhlen wieder verlassen und Fotos der Container mit ihrem Smartphones via Twitter der ganzen Stadt vor Augen führen, um den Schmugglern das Geschäft zu versauen.

Doch egal ob sie diese Option haben oder einfach nur in den seligen 80ern wieder heraus aus den Gängen wollen, um sich auf ihre Drahtesel zu schwingen und die Polizei zu alarmieren: Im Idealfall findet das Finale hier in der Höhle statt.

Da stellen sich aber weitere Fragen. Ist Ingmar bereits vorher, etwa auf seinem Gutshof, auf sie aufmerksam geworden und weiß

er somit, dass „diese Rotznasen“ drohen, seinen Plan zu vereiteln? Hat Götz sie beim Herumschleichen erwischt oder haben sie umgekehrt es bereits geschafft, den Gauner beispielsweise irgendwo auf dem Schlepper in einen Raum zu locken und dort einzusperrern?

Waren sie so klug und haben das getan, was viele Jugenddetektive in neueren Hörspielen gerne tun und haben sie die Polizei angerufen, bevor sie in die Höhlengänge gegangen sind?

Klassisch wäre es, dass Ingmar sie irgendwo bei den Containern ertappt, sich dann von den Charakteren schildern lässt, wie sie auf seine Spur gekommen sind, dann seinerseits eine Pistole zieht und dann, ja, durch eine List außer Gefecht gesetzt wird.

Ein alternativer Entwurf, um Dynamik in das Finale zu bringen, läge etwa darin, dass die Detektive mitbekommen, wie Ingmar und Götz das Schiff wieder in Bewegung setzen, um zur nächsten Fahrt aufzubrechen. Sie könnten sich dann an Bord schleichen, um die Gauner auf frischer Tat zu ertappen oder, langweiliger, die Polizei holen und auf die Verbrecher warten, wenn sie mit dem Schiff heimkehren.

Das Ende eines in Einzelteilen so offen gehaltenen Szenarios ist schwer abzusehen. Eine Möglichkeit, es zu einer spannenden Konfrontation in den Höhlengängen kommen zu lassen, ist aber mit Sicherheit zu finden.

EPILOG

Wenn das Rätsel um die Geisterpiraten gelöst ist, ist die Freude sicherlich groß. Im Namen der Millionenstadt sowie der Regierung von Dänemark wird den Jugenddetektiven explizit Dank gesagt, Ingmar und Götz wandern hinter Schloss und Riegel.

Wurde der Schatz von Kapitän Röttschreck gefunden, so geht dieser in den Besitz des Museums über, wo der Fund offiziell unter dem Namen der Jugendbande („Die 1W6 Freunde-Sammlung“, „Die Deichdachs-Sammlung“ etc.) ausgestellt wird. Eventuelle Hinweise auf folgende Abenteuer können ja dann in diesen umgesetzt werden.

Rudger Guckma wird den Jugenddetektiven fortan als guter Freund zur Verfügung stehen; wenn sie mal Hilfe aus der Oberstufe brauchen, ist er zur Stelle.

Und natürlich sind die jugendlichen Ermittler ihrem nächsten Bandenpunkt wieder einen Fall näher gekommen.

DIE NICHTSPIELERCHARAKTERE IM ÜBERBLICK

Ingmar Buselmeier (grantiger Kleinverbrecher)

Ingmar ist der Sohn eines Bauern der Region gewesen, kann aber mit Landwirtschaft nichts anfangen. Er hat seine Finger immer mal wieder in krummen Geschäften gehabt, aber bisher ist dem hageren, vernarbten Mann der große Wurf nicht gelungen.

Er ist nicht intelligent, besitzt aber ein immenses Maß an Bauernschläue. So kam er auch auf die Ideen mit dem Piratenschiff, basierend auf einer Legende, die sein Vater ihm als Kind gerne erzählt hat.

Götz Gödel (muskulöse Gauner-Gehilfe)

Götz ist ein Mann fürs Grobe. Über 1,90 groß, breite Schultern, kahl rasiert und mit einer eindrucksvollen Narbe auf dem Hinterkopf, die er sich mal in einer Kneipenschlägerei mit einer abgebrochenen Bierflasche zugezogen hat. Er mag die Idee, reich zu werden und Ingmar hat ihn vor allem an Bord geholt, da er wenig Fragen stellt, skrupellos ist und viel Kraft in den Armen hat.

Rudger Guckma (Schulkamerad der Jugenddetektive; Auftraggeber)

Ein Schulkamerad der Jugenddetektive. Er ist ein eher unauffällige Erscheinung und kein besonderen Fraktion oder Subkultur zugehörig. Er findet ganz spannend, was die Bande so treibt, aber hatte bisher noch nie engeren Kontakt damit. Als er auf einer Party am Deich – und er mag Partys am Deich – das Geisterschiff sieht, ist ihm aber klar, an wen er sich zu wenden hat.

Hannes Duckbert (alter Seebär)

Ein bulliger, älterer Seefahrer, Archetypus Seebär, der meist in seinem gelben Ölzeug vor die Türe geht. Er ist bereits im Rentenalter, aber fährt nach wie vor zur See, denn das Meer ist sein Leben. Die kühle Brise im Gesicht, das Rauschen des Windes in den Segeln, das ist Glück für Hannes.

Entsprechend erobert ist der ansonsten sehr gütige Mann über die Sabotage an den Schiffen.

Hauke Haien (Hafenaufseher und Hundenarr)

Der Hafenaufseher. Mitte vierzig, insgesamt ein eher sanft erscheinender Mann, der aber durchaus auch seine Erfahrungen mit dem Meer hat. Er ist weniger der Seefahrer

als mehr der Deichfürst, verlebt aber die meiste Zeit unter dem Grundsatz „Solange niemand wem in die Quere kommt, habe ich die Augen zu.“

Ärgerlich nur, dass das diesmal nicht geht.

Schlimmer aber noch, ist die Abwesenheit seines Terriers Strubbel. Er liebt den kleinen Vierbeiner über alles und ist ehrlich verzweifelt, dass er fort ist.

Oswald „Dök“ Ente (alter Hausbootbesitzer)

Oswald Ente war lange, lange Jahre Fischer im Belt von Hoddell, hat sich aber mittlerweile zur Ruhe gesetzt. Sein Boot, der „Flinke Stör“, liegt nach wie vor im Wasser, ist aber bei weitem nicht mehr so gepflegt und in Schuss, wie es mal war. Im Grunde sind sich im Hafen alle einig, dass es kein Zufall sein kann, dass Oswald mit Nachnamen Ente heißt, denn seine großen Augen und seine vorstehende Mundpartie geben dem Mann tatsächlich etwas entenhaftes.

Er ist mittlerweile etwas wacklig auf den Beinen und auch insgesamt etwas langsamer geworden, aber senil ist er nicht.

Friedrich Freimund (seniler, alter Herr)

Friedrich ist senil. Oh, wie Friedrich senil ist. Er erfüllt alle Klischees, die damit einhergehen. Der leere Blick, das anhaltende Schmatzen rund um die dritten Zähne, das regelmäßige Verlieren des Fadens mitten im Gespräch – alles vorhanden,

Kombiniert mit einer übergroßen Hornbrille, einem Jägerhut und massiven Hosenträgern ist Friedrich eine unverkennbare Erscheinung.

Einzig das, was lange zurück liegt, ist bei Friedrich noch abrufbar. Insofern kann er natürlich zum Thema Piraten besser Auskunft geben als jeder andere.

Ludwig Leuchter (Inhaber des Ladens „Licht-Leuchter“)

Über einem monströsen Wahlrossschnurrbart schweben scheinbar zwei warme, freundliche Augen, in dem Mund darunter steckt zumeist eine große Pfeife. Ludwig Leuchter liebt sein Geschäft, er liebt Lampen und er liebt es, darüber zu erzählen.

Wenn die Jugenddetektive ihn treffen, ist dies natürlich etwas eingeschränkt, da er von den Einbrüchen nicht nur getroffen, sondern auch regelrecht seelisch betroffen ist, denn wer gegen seinen Laden vorgeht, schadet dem Traum, den er sein ganzes Leben lang gelebt hat.

Der beste Weg, ihn wieder fröhlich zu stimmen, ist vermutlich ein Gespräch über Lampen...

Johann Momsen (Wirt am Hafen von Hoddel)

Der Wirt der Krebsfalle. Ein bulliger, bärenbeißiger Kerl, mit einem großen Anker auf dem rechten Oberarm, einer Seemannsmütze und einem gestreiften Hemd. Zwar ist Johann eigentlich ein recht aufgeweckter Kerl, aber er hat schnell herausgefunden, dass dieses Image letztlich hilft, Touristen in sein Etablissement zu locken. Stellt sich die Frage, ob die Jugenddetektive hinter sein Image blicken werden.

Johann mag Tiere. Wenn sich mal eines zu ihm verirrt, dann kriegt es „ein Leckerchen“ und damit ist es gut. Dass Strubbel es sich dort gleich langfristig gemütlich machen möchte, hat er nicht vorhergesehen und ist auch nicht seine Absicht. Er wird insofern auch keine großen Schwierigkeiten machen, wenn der Hund bei ihm gefunden wird.

Auch wenn man vermutlich daran fühlen kann, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis der Terrier wieder seinen Weg zu ihm findet.

DIE DEICHDACHSE

Klaus Stör

Klaus ist der Kopf der Bande. Er hat den Deichdachsen ihren Namen gegeben, denn entlang des Scheitels seiner langen, schwarzen Haare, die er meist mit Gel nach hinten treibt, verläuft ein gefärbter, weißer Streifen von der Stirn bis in den Nacken.

Klaus ist begeisterter Fußballer und seine Welt setzt sich zu großen Teilen aus Metaphern zusammen, die sich um das runde Leder drehen. Immer wieder erstaunt er seine Freunde damit, in wie vielen Situationen er Leibwächter, Überfälle und Tatorte als Manndecker, Blutgrätschen und Strafräume definieren kann, um nur einige Beispiele zu

nennen. Noch erstaunlicher ist allerdings, dass diese verquere Weltsicht zu funktionieren scheint.

Fleißkärtchen: Drei Ecken, ein Elfer

Klaus ist ein Meister darin, unter Zuhilfenahme seines Fußball-Jargons, den Bruch mit bestehenden, festen Regeln als „Sonderregel“ zu definieren und andere Leute davon zu überzeugen, dass es in diesem Falle durchaus Sinn hätte (also „spielfördernd wäre“), es so zu handhaben.

Er erhält +1 auf Umgang, wenn er versucht, einen Regelbruch gegenüber jemandem zu rechtfertigen, ob im Voraus oder im Nachhinein.

Wilhelm Dieter Vierzig, genannt „Schrauber“

Schrauber liebt es, an Geräten zu basteln. Wenn seine Arme nicht bis zum Ellbogen voll Schmieröl sind, seine Haare nicht nach Reinigungsbenzin riechen und hinter seinen ohnehin recht ausladenden Ohren nicht wenigstens ein 10er-Schlüssel steckt, ist er nicht zufrieden. Normalerweise trägt er graue, dreckige T-Shirts und eine blaue Latzhose darüber. Seine Haare sind auf 9mm rasiert; der Mittelscheitel sogar auf 6mm, um den „Dachslook“ zu transportieren.

Schrauber kann nicht gut mit Menschen, Schrauber mag auch keine filigrane Technik in Klavierlack, aber wenn es Muttern und Nieten hat, Blech oder Stahl, dann ist das seine Welt.

Fleißkärtchen: Ach, das hält!

Es ist erstaunlich, wie viel eine Schraube halten kann, wenn nur Schrauber sie irgendwo verwendet. Mit Nägeln und etwas Spucke kriegt er alte Motoren wieder ans Laufen und mit wildem Geschrei und Schlägen mit der Rohrzange vermutlich sogar einen Panzer, wenn es sein muss.

Schrauber erhält +1 auf Cleverness wenn es darum geht, defekte (im weitesten Sinne mechanische) Technik wieder auf Vordermann zu bringen.

Nadja Uhland

Nadja wirkt manchmal bei den Deichdachsen etwas deplatziert. Sie ist ein gebildetes junges Mädchen, liest gerne Tolstoi und Molière, kann Goethe, Schiller und Walther von der Vogelweide zitieren und ist ohnehin sehr wortgewandt. Sie war mal Schulsprecherin, bis sie beschloss, ihre Zeit lieber der Verbrechensbekämpfung zu widmen.

Wie sie jetzt ausgerechnet an Klaus und Schrauber geraten ist, weiß keiner so genau und sorgt auch auf dem Schulhof immer mal wieder gerne für Verwirrung. Insgesamt ist Nadja durch diese Freundschaft ein wenig aus der Clique der coolen Mädels herausgerutscht und bei den Sportlern und vor allem den Rebellen der Schule erheblich in der Gunst gestiegen.

Wenn sie mit der Schule fertig ist, möchte sie ein Doppelstudium anstreben: Literatur und Kriminalistik.

Fleißkärtchen: Ewig jung ist nur die Phantasie

Nadja verfügt über einen gewaltigen Zitateschatz, vor allem Schiller hat es ihr sehr angetan. Sie versteht es, diese Zitate zu den passendsten und unpassendsten Gelegenheiten immer wieder rhetorisch so einzusetzen, dass sie genau im rechten Licht dasteht. Nur klappt das nicht mit allen: Die jungen Wilden schauen zu der schlauen Frau auf und Künstler-Typen finden in ihr eine Verwandte im Geiste. Die Sportler der Schule und ansonsten eher bildungsferne Gestalten sind dagegen immun gegen den Charme der Weimarer Literatur.

Nadja erhält +1 auf Umgang in Gesprächen mit Leuten, die ihren Zitateschatz würdigen können.

Die 1W6 Freunde

TEXT: THOMAS MICHALSKI

Wer in den 80ern groß geworden ist, der kennt es sicherlich: Diese paar schrillen Töne, bevor ein Chor fast ebenso schrillen Stimmen verkündete, die „Profis in Spe“ zu sein. Ob man sich jetzt den drei Fragezeichen, den Funkfüchsen oder TKKG, der urdeutschen Jugenddetektiv-Institution schlechthin, eher zugetan fühlte, irgendwie hat doch jeder mitgefiebert, wenn ein neues Hörspiel erschien.

Zwar stehen am Anfang im Grunde noch solche Namen Erich Kästner und Enid Blyton, doch die Helden jener Hörspiele folgen letztlich doch ganz eigenen Regeln. Es sind Gruppen von Jugendlichen, die sich zumeist aus einem ausgeprägten Abenteuer- oder Gerechtigkeitssinn heraus anschicken, Rätsel zu lösen, Mysterien zu lüften und Verbrecher zu stellen.

Meist sind es mehr Jungs als Mädchen, meistens sprechen sie eine recht eigenartige Form von Jugendsprache, oft operieren sie scharf nach dem Motto „Der Zweck heiligt die Mittel“ und zudem leben sie in einem Setting, das diesen generellen Umstand – Kinder helfen bei der Lösung von teilweise kapitalen Verbrechen – nicht nur toleriert, sondern oft sogar befördert.

Sie arrangieren sich dabei in einer Bande, die oftmals in irgendeiner Form einem Thema zugeordnet ist (Pizza, Funk, oder Ferien, um nur drei Beispiele zu nennen) und neigen dazu, relativ spezielle Orte wie Internate oder Schrottplätze zum Zentrum ihres Handelns zu machen.

DIE IDEE

Als wir uns das mit der Zeit aber mal so abstrakt anschauten, schrie das geradezu nach einem Rollenspiel – doch so etwas gab es einfach nicht auf dem Markt. Wir setzten uns also zusammen und überlegten, wie ein solches Spiel wohl aussehen könnte. Was müsste ein Spiel bieten, um es einer Spielgruppe zu ermöglichen, die Abenteuer ihrer Jugendhelden nach zu erleben?

Wir mussten feststellen, dass das gar nicht so einfach umzusetzen war. Einige Parallelen waren leicht zwischen all den Reihen auszumachen: Meist hat jeder Detektiv in der Gruppe sein Spezialgebiet und meist gibt es auch etwas, was er besonders gut kann. Aber

diese Spezialgebiete variierten auch noch einmal von Reihe zu Reihe und an manchen Stellen stößt man auch auf Hauptcharaktere, die im Grunde dann doch nichts können außer vielleicht eine Nische zu füllen; „das Mädchen der Gruppe“ ist ein klassisches Beispiel.

DIE REGELN

Wir kochten letztlich all das auf vier Attribute herunter, die das Arbeitsfeld der Charaktere umschreiben können: Stärke, Cleverness, Mut und Umgang. Das sind im Grunde die vier Dinge, in denen Jugenddetektive unterschiedlich gut sind. Auf einen Wert wie „Entdecken“ verzichteten wir explizit, da zwar das Verwerten von Hinweisen via Cleverness ein Faktor für typische Jugenddetektive ist, der reine Informationserwerb hingegen eigentlich nie. Wir verzichteten auch bewusst auf ein eher auf Ressourcen-Management ausgelegten Ansatz, wie ihn einige moderne Genre-Systeme besitzen, da wir ein schnelles, einfaches und im weitesten Sinne auch traditionelles Rollenspiel schreiben wollten. Interaktion zwischen Spielercharakteren und Nichtspielercharakteren erfolgt am Spieltisch vor allem durch die Interaktion der Spieler mit dem Spielleiter.

Um zudem den ganz besonderen Begabungen der Charaktere Rechnung zu zollen, fügten wir das „Fleißkärtchen“ hinzu – das ist gewissermaßen ein einzelner, sehr spezialisierter Vorteil, der einem Charakter hilft, eben in dem, was er gut kann, auch wirklich gut zu sein.

Wer „Die 1W6 Freunde“ aber vor sich hat, wird zudem bemerken, dass die Regeln nur einen sehr geringen Umfang in dem Spiel einnehmen. Denn noch wichtiger als die Mechanismen war es uns, mit dem Spiel auch den Flair der Geschichten einzufangen, mit all ihren Macken und Eigenarten.

DIE MILLIONENSTADT

Um eine Möglichkeit zu haben, all die unterschiedlichen Trends bedienen zu können, die innerhalb des Jugenddetektiv-Genres existieren, wählten wir den selben Kniff, der auch schon für TKKG gut funktioniert hat: Ähnlich wie das Springfield der Simpsons ist die Millionenstadt, in der „Die 1W6 Freunde“

angesiedelt ist, eine Stadt mit allem, was man sich wünschen kann. Braucht man einen Flughafen, so hat die Stadt einen Flughafen. Braucht man ein großes Stadion? Die Stadt hat sicher eines.

Dabei gilt es, den Vorbildern zu folgen und aus dem zwangsläufig mit der Zeit entstehenden Makel eine Tugend zu machen und etwa die geografische Lage nie genau festzulegen. Die Stadt liegt in der Nähe der Alpen, es gibt Kohletage- und Tiefbau in der Region genauso wie die alljährliche Segel-Regatta und einen lebendigen Tourismus-Zweig im Bereich Wintersport.

Das Abenteuer in dieser Ausgabe des Anduin spielt dabei sehr die hanseatische Seite der Millionenstadt aus und suggeriert, dass sie wohl irgendwo im Norden des Landes, vielleicht in Schleswig-Holstein, liege. Es wäre ein Fehler, diesem Eindruck glauben zu schenken.

DIE GESCHICHTEN

Was wir schnell feststellen mussten, war, dass es gar nicht so trivial war, ausgefuchste Fälle für die Detektive zu konzipieren. Die Dramaturgie der Hörspiele ist nur mit großen Abstrichen auf ein interaktives Medium übertragbar und fordernde, zugleich aber archetypische Geschichten zu entwerfen war nicht ganz ohne. Ein Resultat davon ist unter anderem der Abenteurgenerator, der im Grundregelwerk zu finden ist und der mit wenigen Würfelwürfen relativ schematische, aber gut zu leitende Fälle für den Einstieg generieren kann. Aber wir wollen uns auch bemühen, den Spielleitern da draußen möglichst viele spiefertige Fälle zu präsentieren; sei es wie hier im Anduin, bei uns auf der DORP oder vielleicht auch in Druckform.

Interessant ist übrigens auch, wie viele potentielle Aspekte der Geschichten um jugendliche Helden im Jugenddetektiv-Genre generell eher ausblendet werden. Der ganze Handlungsbereich etwa, der den Übergang von der Kindheit ins Erwachsenenleben behandelt, hat traditionell keinen Platz in den Fällen der ewig-jungen Detektive. Wer natürlich gerne auch damit im Rahmen der Jugenddetektive spielen möchte, kann dies natürlich ohne Schwierigkeiten tun.

Aber insgesamt sind die Geschichten unserer Vorbilder so spezialisiert wie viele ihrer Helden: Es gibt Detektive im Schulkinderalter, es gibt einen Fall und der wird gelöst. Auf jeden Fall.

DAS SPIEL

Die erste Fassung des Spieles war sehr, sehr dünn und erschien vor einigen Jahren als PDF auf unserer Webseite. Dies wiederum erzeugte einige Aufmerksamkeit und brachte uns letztlich auch mit Prometheus in Kontakt, die Interesse bekundeten, das Spiel zu verlegen.

Wir nahmen daher unseren im Grunde fertigen Ergänzungsband, der „Ein Fall für alle Fälle“ heißen sollte, fusionierten es mit dem bisherigen Grundregelwerk und so entstand „Die 1W6 Freunde – Das Jugenddetektive-Abenteuerspiel“ in der Form, die auch als Buch im Laden und als kostenlose PDF-Datei auf der Prometheus-Webseite verfügbar ist.

Wer Seite an Seite mit TKKG, den drei ??? und den Funkfüchsen groß geworden ist, wer vielleicht gerne über die Ferienbande lacht, gerne auch mal die „Insel der Abenteuer“ besuchen oder mit fünf Freunden Geisterzüge jagen möchte, oder aber, wer einfach ein

gewaltfreies Rollenspiel sucht, dass er auch mal mit seinen Kindern oder anderen jungen Verwandten spielen möchte, der sollte definitiv mal einen Blick riskieren und vielleicht einer der „1W6 Freunde“ werden.

###

Die 1W6 Freunde bei Prometheus herunterladen:

<http://www.prometheusgames.de/index.php/downloads/52-downloads-1w6f>

###

Schüsse in Blackheath

EIN ABENTEUER FÜR PRIVATE EYE

TEXT: ULRIKE PELCHEN

BILDER: ULRIKE PELCHEN

Times – 11.10.1878

Schüsse auf einen Bobby!

Verroht die Unterwelt immer mehr? Müssen die Bobbys bewaffnet werden?

Gestern erlebte die bereits seit Monaten anhaltende Einbruchserie im Londoner Osten und Süden einen neuen und höchst dramatischen Höhepunkt!

Constabler Edward Robinson entdeckte auf seinem nächtlichen Rundgang durch Blackheath einen verdächtigen Lichtschein in einem Haus in Lewisham Hill. Mutig schlich der Constabler näher an das Haus und beobachtete durch das Fenster eine dunkle Gestalt, die sich in verdächtiger Weise dort zu schaffen machte. Das konnte nur das so genannte Blackheath-Phantom sein! Im Stadtteil Blackheath sind zur Zeit wegen der Einbrüche die Bobbys verstärkt auf Streife. Und schon bald eilte ein Kollege, Constabler Thadeus Girling, zu Hilfe. Die beiden wollten den vermeintlichen Einbrecher, das Blackheath-Phantom, in die Zange nehmen: Robinson von hinten, Girling an der Vordertür. Letzterer klopfte an die Tür. Davon aufgeschreckt riss der Unbekannte eines der hinteren Fenster auf, schrie: „Zurück oder ich schieße!“, und sprang in den Garten. Robinson wollte ihm den Weg abschneiden. Da schoss der Unbekannte! Der Bobby warf sich zu Boden, stürzte sich dann aber tapfer auf den Schützen. Der feuerte

erneut und traf den Polizisten in den Arm.

Schmerzen und Blutverlust hielten Constabler Robinson nicht davon ab, das dreiste Subjekt festhalten. Doch schließlich konnte sich der Verbrecher losreißen und entkommen, kurz bevor sein Kollege ihm helfen konnte.

Innenminister Richard Assheton Cross ist aufs Höchste aufgebracht über den unglaublichen Vorfall und hat Scotland Yard eingeschaltet. Bisher haben sogar die Gauner unsere Bobbys respektiert. Ist das nun vorbei? Müssen die Bobbys nun mit Pistolen bewaffnet und damit ein typisches Kennzeichen unserer britischen Nation zunichte gemacht werden?

EINFÜHRUNG DER DETEKTIVE

Diese Meldung der Times, die mit ähnlichem Inhalt, wenn auch reißerischerem Wortlaut so in mehreren Zeitungen am 11. Oktober des Jahres 1878 erscheint, wird unseren Detektiven zweifellos ins Auge springen. Und sie sicher genauso empören wie die Verfasser (s. Anmerkungen).

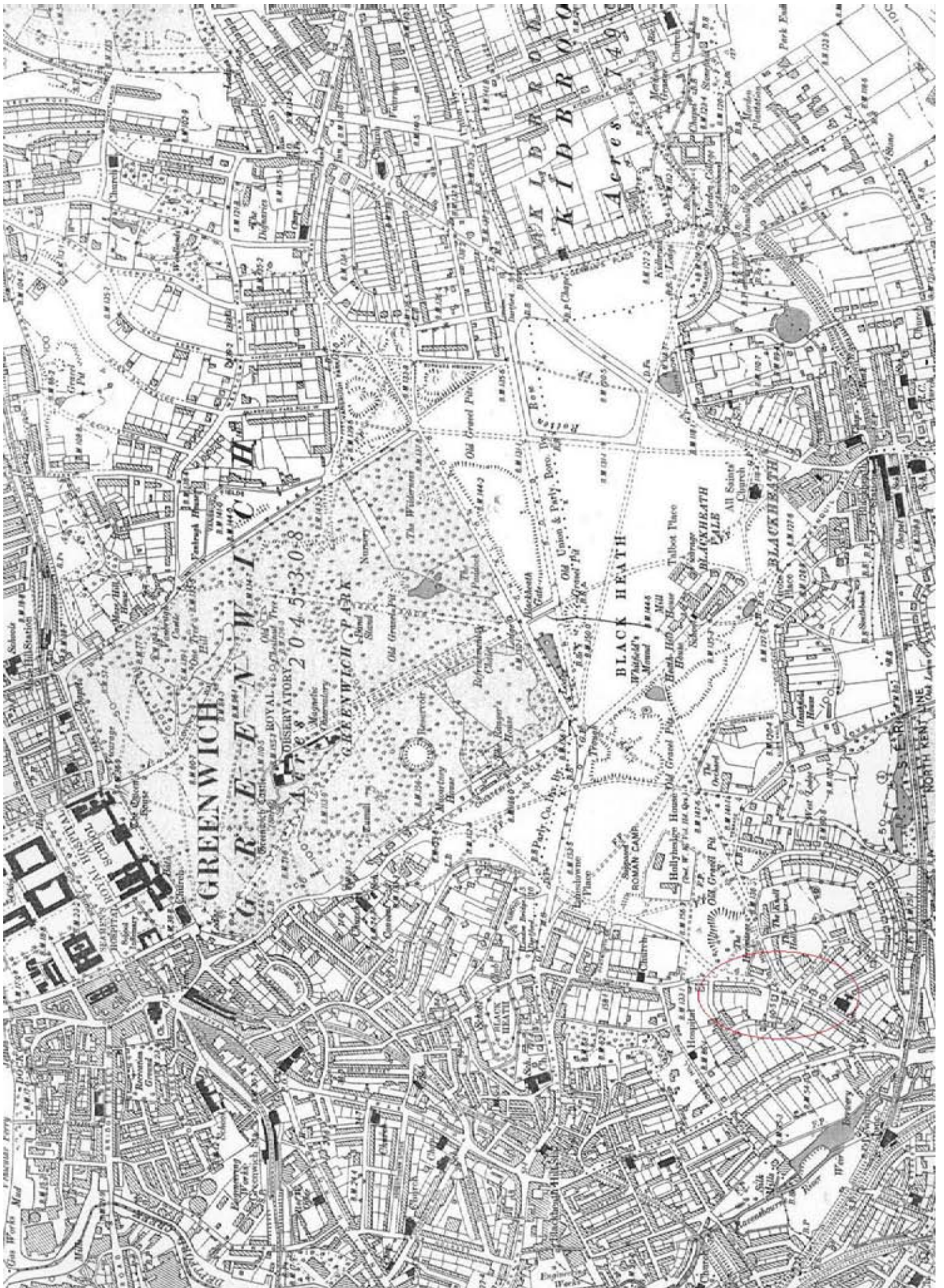
Vielleicht haben die Detektive ja bereits in den letzten Monaten immer mal wieder eine Meldung über einen erneuten Einbruch des „Blackheath-Phantoms“ gelesen. Möchte der Spielleiter das Abenteuer von langer

Hand vorbereiten, kann er sie bereits vorher mit passenden Zeitungsartikeln einstimmen. Ansonsten werden sich zumindest die in London lebenden und eifrig die Zeitung lesenden Detektive einfach an entsprechende Artikel erinnern.

Sind sie als Polizisten, Kriminologen oder Geheimpolizisten bei der Detektivabteilung von Scotland Yard (s. Anmerkungen) angestellt, sind sie automatisch in den Fall involviert, da ihre Abteilung diesen untersuchen soll. Zudem muss sich diese nach der Neuorganisation bewähren. Der Leiter von Scotland Yard, Commissioner Sir Edmund Henderson, lädt die Detektive persönlich in sein Büro, um ihnen die Wichtigkeit des Falles deutlich zu machen. Für den Gerichtsmediziner gibt es mangels Leiche eigentlich noch nichts zu tun, aber hier findet der Spielleiter sicher eine Erklärung. Der Journalist will natürlich an dieser wichtigen Story dranbleiben, Berufsdetektiv oder Anwalt werden von der bestohlenen Familie eingeschaltet, ersterer, um ein Familienerbstück wieder zu beschaffen (s. Die Beute), letzterer, weil die zahlreichen Polizisten und Schaulustigen den Vorgarten zertrampelt haben und zudem ständig diverse Reporter zu den unmöglichsten Zeiten vorsprechen.

Anmerkungen

1. Traditionell tragen die Streifenpolizisten, die Bobbys, keine Schusswaffen. Sie sind nur



mit einem Schlagstock und einer Trillerpfeife ausgestattet. Bei der Gründung der Metropolitan Police (Scotland Yard) 1829 war dies ein Kompromiss, da die Bürger in der Einrichtung einer Polizeitruppe einen Angriff auf ihre bürgerliche Freiheit sahen. Deshalb wird ein Angriff mit Schusswaffen auf einen Bobby besonders streng bestraft. Im Gegenzug ist dies aber auch in Gaunerkreisen weitgehend verpönt – was deren Job aber nicht ungefährlicher macht.

2. Die Detektivabteilung ist eine spezielle Abteilung bei Scotland Yard und ausschließlich für die Untersuchung von Kriminalfällen zuständig. Ihre Angehörigen tragen keine Uniform wie normale Polizisten – und sind im Gegensatz zu diesen bewaffnet. Ihre aktuelle Form ist für die Charaktere noch neu, denn 1878 reorganisierte der Rechtsanwalt Howard Vincent das vorherige Detective Department unter der neuen Bezeichnung Criminal Investigation Department (CID), das am 8. April seine Arbeit aufnahm.

WAS IST PASSIERT?

Die Bobbys

Der Artikel in der Times enthält bereits die wichtigsten Fakten. Doch die Detektive wollen sicher die beiden Bobbys nach weiteren Details befragen.

Constabler Edward Robinson

Er ist klein und eher drahtig, mit kurzen braunen Haaren und einem glatt rasierten Gesicht. Der Enddreißiger ist bereits seit 14 Jahren Bobby. Im Stadtteil Blackheath arbeitet er seit sechs Jahren. Momentan liegt er im Guy's Hospital, um seine Schussverletzung auszukurieren. Die Kugel hat seinen linken Arm durchschlagen. Robinson ist schon wieder recht munter, wenn ihm auch die große Aufmerksamkeit, die ihm neuerdings gezollt wird, etwas unangenehm ist. Dennoch freut er sich über die positiven Seiten. Schließlich war sogar der Innenminister zusammen mit dem Commissioner zu Besuch und er ist befördert worden.

Aussage: Er patrouillierte kurz vor der Morgendämmerung des 9. Oktobers in Lewisham Hill. Er wurde aufmerksam, weil der Lichtschein im Erdgeschoss des Hauses Nr. 23 immer wieder hin- und herhuschte, als ob jemand dort umherginge. Wegen der Einbruchserie hatte man in seiner Polizeistation Greenwich verfügt, dass jeweils zwei Bobbys nahe beieinander patrouillieren sollten. Deshalb wusste er, dass sein Kollege in der Nähe sein musste. Als Constabler Girling eintraf, gingen sie wie in der Zeitung beschrieben vor. Der Einbrecher nutzte ein Fenster nur

wenige Schritte von seiner eigenen Position entfernt zur Flucht. Robinson wollte ihm den Weg abschneiden, doch da schoss der Unbekannte. Der Bobby warf sich zu Boden. Der Verbrecher gab einen zweiten Schuss ab, vermutlich weil er Constabler Girlings herannahende Schritte hörte. Diese Ablenkung nutzte Robinson, sich auf den Schützen zu werfen. Doch der feuerte erneut und traf den Polizisten in den Arm. Er versuchte dennoch, den Gauner festzuhalten, aber der wehrte sich heftig, und schließlich verließen Robinson die Kräfte, was er sich immer noch vorwirft. So kam Girling zu spät.

Immerhin konnte er seinem Gegner die Waffe entwenden. Sein Kollege verfolgte ihn, doch der Unbekannte konnte deutlich schneller rennen als er selbst.

Robinson ist beim Bericht deutlich erschüttert. Er ist sich sicher, dass der Einbrecher ihn hatte erschießen wollen. Trotz manch brenzlicher Situation in seinen Dienstjahren hat er eine solch massive Bedrohung noch nicht erlebt. Den Grund kennt er nicht. Der Unbekannte hatte nur eine nicht einmal besonders prall gefüllte Umhängetasche dabei, also keine großen Beutestücke. Seine Körperstatur war der des Bobbys ähnlich. Weil es noch ziemlich dunkel war, hat er von seinem Gesicht kaum etwas erkennen können. Auffallen sind ihm nur die abstehenden Ohren und der dicke Schnurrbart.

Constabler Thadeus Girling

Ihn treffen die Detektive in der Polizeistation Greenwich an. Er ist das genaue Gegenteil von Constabler Robinson, groß, blond, mit blauen Augen und von kräftiger, wohlgenährter Statur.

Aussage: Girling berichtet im Wesentlichen

das Gleiche wie Robinson. Er hatte durch die Fenster die schattenhafte Gestalt des Einbrechers gesehen, wie dieser mit einer abgeblendeten Laterne durch die Räume huschte. Deshalb kann auch er zum Aussehen desselben nicht viel mehr als sein Kollege aussagen. Als er an die Vordertür klopfte, rannte der Einbrecher sofort in die hinteren Räume. Weil er aus dem Garten Stimmen hörte, lief er sofort um das Haus herum. Leider versperrte ein niedriger Zaun den direkten Zutritt zum Garten, dessen Tor verschlossen war, so dass er den Zaun erst überklettern musste. Kaum auf der anderen Seite, peitschte ein Schuss auf und er duckte sich, bis er einen dritten Schuss hörte. Erst nach einigen Augenblicken wagte er sich aus der Deckung, auch weil er Kampfgeräusche hörte. Auf dem Rasen rangen zwei Männer miteinander, doch als er hinrannte, riss sich einer los und rannte blitzschnell davon. Er trug nur eine Umhängetasche. Als er sah, dass sein Kollege noch lebte und ihm aufmunternd mit der erbeuteten Pistole zuwinkte, machte er sich an die Verfolgung, doch der Unbekannte war deutlich schneller als er selbst.

Auch Girling ist betroffen von dem Verhalten des Ganoven. Dass jemand auf einen Bobby schießt, wertet er als besondere Schuld. Er hofft, dass der Täter bald verhaftet wird.

Der Tatort

Blackheath ist ein kleiner, etwas verträumt wirkender Stadtteil, der teils zum Stadtbezirk Lewisham gehört, teils zu Greenwich. Er grenzt direkt an den südlichen Teil des großen Greenwich Parks. Namengebend ist der Blackheath Hill, eine großes Areal offenes Grasland, das quasi den nördlichen Teil des Greenwich Parks mit dem berühmten





Observatorium bildet. Weil das Gras dunkler scheint als üblich, wurde es als „Schwarze Heide“ (Blackheath) bezeichnet. Das so genannte Village – mit der Blackheath Railway Station auch das Zentrum – südlich des Heath gehört zu Lewisham, die nördlich und östlich gelegenen Häuser zu Greenwich. Das markanteste Bauwerk ist die 1857 errichtete All Saints Church mitten auf dem Heath. In Blackheath wohnen vor allem Angehörige der Mittel- und Oberschicht, aber auch Bedienstete und andere Menschen, die für die Infrastruktur wie für zahlreiche kleine Geschäfte sorgen.

Die Straße Lewisham Hill liegt am westlichen Rand des Heath und zweigt von der Hauptstraße Lewisham Road ab. Die Nr. 23 ist ein typisches englisches Reihenhaus mit einem winzigen Vorgarten, einer schmalen Front und einem kleinen Garten hinter dem einstöckigen Haus. Das kleine Haus ist aus rötlichem Stein gebaut. Haus und Garten machen einen gepflegten Eindruck. Während den Vorgarten einige Blumen verschönern, beinhaltet der hintere Garten außer einem kleinen Rasen und ein paar Blumenrabatten auch Gemüse- und Kräuterbeete. Die Spuren des Geschehens sind noch vorhanden: Während sich der Rasen inzwischen wieder aufgerichtet hat, sind einige Blumen arg zertrampelt. Dort ist auch die Erde etwas zerwühlt und mit Blutflecken gesprenkelt. Eine Spur beginnt unter einem der Fenster. Die Abdrücke stammen Schuhen ohne besondere Kennzeichen. Die Größe deutet auf einen höchstens mittelgroßen Mann mit schmalen Füßen. Die anderen beiden Spuren können als die der beiden Bobbys identifiziert werden.

An der Stelle des Kampfes kann im Boden eine Pistolenkugel Kaliber .44 gefunden wer-

den. Die beiden anderen sind erst nach längerer Suche in einem Busch und dem Stamm eines Baumes zu entdecken. Beide stehen in Richtung des Weges, den man am Haus entlang gehen muss, um von vorne in den hinteren Garten zu gelangen.

Diese Spuren können die Detektive nur finden, wenn sie sich umgehend auf den Weg machen. Ansonsten haben vor allem die zahlreichen Journalisten zumindest die Fußabdrücke zertrampelt.

Die Beute

Das Ehepaar Simco war einige Tage nach Bath gereist und kehrt nach einem Telegramm von Scotland Yard am 12. Oktober zurück. Sie sind weder über den Einbruch noch über den Aufruhr, den der Fall verursacht, erfreut, zumal nun ständig Reporter an ihre Tür klopfen. Das Ehepaar zeigt bereitwillig alle Räume und den Garten und beschreibt eingehend die gestohlenen Stücke.

Die Beschreibung zeigt, dass der Dieb weniger auf wertvolle, aber schwer zu verkaufende Einzelstücke aus war als vielmehr auf Beute, die zwar insgesamt nicht so viel Geld einbringt, aber eher von den Hehlern angenommen wird, weil sie leichter verkäuflich ist (s. Das Ehepaar Simco – Aussage). Das passt zu den bisherigen Raubzügen des Blackheath-Phantoms. Gleichzeitig sollten sich die Detektive aber auch darüber wundern, dass der Einbrecher für diese geringe Beute mit seinen Schüssen auf den Bobby die Todesstrafe riskierte. Denn sonst wäre er mit wenigen Jahren Gefängnis davongekommen.

Anmerkung

Die Suche nach Fingerabdrücken ist 1878 noch kein Thema – auch nicht für die Detektive.

Das Ehepaar Simco

Beide sind Mitte fünfzig und bewohnen das Häuschen allein. Die einzige Tochter ist vor einigen Jahren nach ihrer Heirat ausgezogen und wohnt nun in Surrey. Mr. Vincent Simco, schmal, mit Bauchansatz und deutlichem Haarrückgang auf dem Kopf, arbeitet in der Verwaltung der Royal Albert Hall. Mrs. Elsbeth Simco, etwas fülliger, die grauen Haare hochgesteckt, ist Hausfrau und besorgt das Familienbudget mit dem Klöppeln von Spitzendeckchen auf. Das Paar verfügt erkennbar über keine besonderen Reichtümer, das Haus muss Mr. Simco von seinem kleinen Gehalt noch einige Jahre abbezahlen. Für die Reise haben beide lange gespart, weshalb diese Unterbrechung besonders unerfreulich ist.

Aussage: Zum Hergang der Tat können beide keine Angaben machen. Gestohlen wurde nur wenig und nichts wirklich Wertvolles: eine einfache, momentan kaputte Taschenuhr aus Messing (Mr. Simco war noch nicht dazu gekommen, sie zum Uhrmacher zu bringen), ein Scheckbuch mit einer wegen der Reise verbliebenen Summe von £15 und einige kleine Schmuckstücke. Das einzige auffällige Stück ist ein silberner Anhänger mit einem Bernstein, den Mrs. Simco von ihrer Mutter zur Hochzeit bekam. Dieses Erbstück bedeutet ihr sehr viel. Der ideelle Wert übertrifft den tatsächlichen bei weitem.

DIE SUCHE NACH DEM TÄTER

Die Detektive stehen deutlich unter Druck, möglichst bald den Täter zu präsentieren. Sind sie bei Scotland Yard beschäftigt, so heizt ihnen Superintendent Williamson auf Druck des Commissioners und des Innenministers kräftig ein, sich zu beeilen. Den anderen sitzen Mrs. Simco, die Presse bzw. öffentliche Meinung und natürlich die Konkurrenz der Polizei im Nacken.

Die Detektive haben nicht viele Möglichkeiten. Der Einbrecher wird sicher versuchen, seine Beute zu verkaufen. Sie können also versuchen, verschiedene Hehler nach dem auffälligen Anhänger zu befragen. Entweder kann einer der polizeibekanntesten Hehler weiterhelfen oder, wenn der Spielleiter es den Detektiven nicht zu einfach machen oder ein Bonbon für den Geheimpolizisten präsentieren möchte, verweist dieser Hehler auf einen bisher unbekanntesten „Kollegen“, der dem Hörensagen nach einen solchen Anhänger gerade zum Verkauf anbietet (s. Der Hehler). Der Spielleiter kann den Hintergrund des Hehlers variabel an seine Bedürfnisse anpassen. Je nachdem, wie viel er

der Gruppe zutraut, kann der Spielleiter den Anhänger direkt im Schaufenster platzieren, sonst zeigt ihn der Hehler erst, wenn man gezielt nach einem Schmuckstück mit Bernstein fragt („ein besonderes Stück“).

Die Detektive könnten anhand der genauen Beschreibung des Anhängers von Mrs. Simco auch auf die Idee kommen, eine Zeichnung in der Zeitung zu veröffentlichen. Sind sie weder auf den Hehler noch über die Waffe auf die Stammkneipe gestoßen (s. The Golden Barrel), meldet sich zwei Tage nach dem Einbruch Miss Halcut,



eine junge Frau aus einfachen Verhältnissen, die den Anhänger an diesem Morgen in einem kleinen Schmuckgeschäft in Deptford gekauft hat. Sie fürchtet zwar, verhaftet zu werden, möchte aber auch kein Diebesgut behalten. Miss Halcut führt die Detektive zu dem Geschäft von Mr. Stranton.

Alternativ kann der Spielleiter sie auf andere Weise zum Goldenen Fass führen. Vielleicht meldet sich ein Informant beim Geheimpolizisten (oder einem anderen, der dies wiederum dem CID meldet), dass ein Gast betrunken damit prahlte, einen Bobby „fertiggemacht und zu Tode erschreckt“ zu haben.

Deptford

Trotz seiner großen Geschichte ist Deptford inzwischen ein trostloser, heruntergekommener Stadtteil direkt an der Themse. Einst lag an diesem Abschnitt des Flusses die erste königliche, von Heinrich VIII. 1513 gegründete Werft (King's Yard), wo mehrere historische Ereignisse stattfanden, u. a. arbeitete hier Zar Peter der Große inkognito als Schiffsbauer. Doch die guten Zeiten für den Stadtteil änderten sich, der Schiffsbau wanderte zu anderen Werften ab, z. B. den großen Surrey Commercial Docks im nahen Rotherhithe, und die Werft schloss 1869 endgültig ihre Pforten. Nur ein wenig Industrie blieb. Auch der große Foreign Cattle Market, wo importiertes Vieh verkauft und geschlachtet wird, ändert nichts an der Armut, die große Teile des Stadtteils beherrscht.

Die Häuser stehen dicht an dicht und sind recht heruntergekommen, in den düsteren

Hinterhöfen und an den Wänden der schmalen Straßen stapeln sich immer wieder stinkende Müllberge. Dazwischen sitzen und stehen Bettler, kleine Straßenhändler mit Bauchläden oder Karren und oft abgehärmt

wirkende Männer und Frauen in einfachen Kleidern. Zwischen all dem spielen schmutzige Kinder und streunen Hunde, Katzen und Ratten umher.

Die Detektive werden hier möglicherweise unangenehm auffallen. Vor allem wenn sie sich eleganter kleiden, müssen sie sich auf provokante Sprüche und Gesten gefasst machen. Allerdings wird man sie nur angreifen, wenn sie gleichermaßen provozierend reagieren. Trotzdem sollten die Detektive möglichst auf Alleingänge in den finsternen Gassen verzichten, wenn sie ihr Abenteuer nicht um eine handgreifliche Komponente vertiefen möchten. Weibliche Mitglieder der Detektivgruppe werden zudem mit Pfiffen und anzüglichen Blicken bedacht – falls sie nicht um ihres guten Rufes willen darauf verzichten, diese Gegend aufzusuchen.

Eine ortsübliche Verkleidung wirkt nur echt, wenn die Detektive auch Verhalten und Sprache erfolgreich imitieren (gute Würfe auf Schauspielern).

Der Hehler

Will Stranton betreibt in der Florence Road nach außen ein kleines Schmuckgeschäft. Er hat sich entsprechend der Gegend auf weniger zahlungskräftige Kunden spezialisiert, verkauft also Schmuckstücke aus nicht allzu kostspieligen Materialien, die nichtsdestotrotz teilweise recht hübsch sind. Zusätzlich handelt er mit allerlei „Kleinkram“ wie verzierten Schachteln, Dosen und Kästchen, Vasen, Geschirr, Spitzendecken usw. Das vielfältige Sortiment eignet sich hervorragend dazu, gerade die Beutestücke von Kleingano-

ven unterzubringen. Diesem Erwerbszweig geht der etwas gebückt gehende Mann in mittleren Jahren schon seit längerer Zeit nach. Dabei war er immer vorsichtig, so dass bisher kaum etwas nach außen gedrungen ist.

Robert Stranton

Er wirkt stets etwas verkniffen, das Gesicht ist vorzeitig gealtert und in die dünner werdenden braunen Haare mischt sich ein starker Grauanteil. Den Anhänger hat er angeblich von einer alten Frau gekauft. Natürlich kennt er sie nicht. Die Detektive müssen ihn schon gehörig unter Druck setzen, bevor er redet. Erklären sie ihm dagegen, dass der Anhänger aus der Beute von dem Einbrecher stammt, der auf den Bobby geschossen hat, wird Mr. Stranton aschfahl und berichtet freiwillig, was er weiß. Mit einer solch heißen Beute will er nichts mehr zu tun haben.

Eigenschafts- und Fertigkeitwerte:

Stufe: 3, Reputation 3

STA 42, GES 64, KON 52, INT 81, AUS 50, BIL 65

LP 10

Fertigkeiten: Fälschen 60, Schauspielern 45, Stadtkennntnis 50, Wahrnehmung 64

Aussage: Ward nennt sich der Mann, der im Mai erstmals bei ihm auftauchte und ihm ein paar kleinere Gegenstände zum Verkauf anbot. Seitdem versorgt er ihn regelmäßig etwa alle zwei Wochen mit Nachschub. Da es sich stets um einfachere Stücke handelt, die sich gut verkaufen lassen, hat er ihm immer alles abgenommen. Wo Ward wohnt, weiß er nicht. Schließlich ist es nicht seine Aufgabe, das Privatleben seiner Kunden zu kennen. Aber er weiß von anderen „Freischaffenden“, dass er oft im Goldenen Fass in der Watergate Street nahe dem Foreign Cattle Market anzutreffen ist. Der Hehler beschreibt Ward: klein, vielleicht 1,65 m groß, eher drahtig, irgendwo Ende dreißig, braune kurze Haare, oben auf dem Kopf schon etwas dünn, ein ungewöhnlich dichter Schnurrbart und abstehende Ohren.

Ob die Detektive Mr. Stranton irgendwie belangen oder ihn als zukünftigen Informanten straffrei lassen, bleibt ihnen überlassen.

Die Spur des Peacemakers

Der Revolver ist ein auffälliges Stück. Die beiden Constabler haben eine solche Waffe noch nie gesehen. Erst ein entsprechend vorgebildeter Detektiv oder ein Experte bei Scotland Yard erkennt, dass es sich um einen amerikanischen Colt Single Action Army, genannt Peacemaker, handelt, der zwar erstmals 1873 hergestellt wurde, aber im so

genannten Wilden Westen bereits seinen Siegeszug begonnen hat. Der sechsschüssige Colt hat ein Kaliber von .44, misst insgesamt 33 cm und wiegt 1 Kilo. Der Griff ist aus edlem Mahagoni gefertigt und mit einer schönen Schnitzerei, die ein sich aufbäumendes Pferd zeigt, versehen.

Wenn den Detektiven nicht von selbst klar wird, dass ein Revolver dieser Sorte und noch dazu in dieser besonderen Ausführung ungewöhnlich ist für einen britischen Einbrecher, wird der die Ermittlungen leitende Inspector darauf kommen – oder ein anderer Polizeiangehöriger.

Man kann also davon ausgehen, dass der Flüchtige die Waffe gestohlen hat. Doch woher? Zudem könnte ihn vielleicht jemand bei der Tat beobachtet oder irgendwo mit der Waffe gesehen haben. Der Revolver könnte also zum Einbrecher führen.

Die Detektive können nun verschiedene Waffenhändler in London aufsuchen oder ein Bild des Colts in einer oder mehreren Zeitungen veröffentlichen. Die Händler erweisen sich als Fehlanzeige. Zwar bestätigt jeder die Einzigartigkeit des Revolvers und mehr als einer würde ihn gerne erwerben, doch hat keiner ihn vorher gesehen.

Suchen die Detektive nicht den Hehler auf, der sie auf der Spur von Wards Stammkneipe bringt, so erhält z. B. aufgrund der Zeitungsbilder der Geheimpolizist der Gruppe (oder einer der Polizei, der dies dann den Detektiven mitteilt) einen Tipp: Ein Mann, der erst seit ungefähr einem halben Jahr in der bewussten Kneipe öfter auftaucht, hat diese Waffe mehrmals herumgezeigt.

Doch gerade die Zeitungsbilder ergeben – aber erst nach einiger Zeit – eine weitere Spur (s. Ein Colt geht nach Norden).

The Golden Barrel (Das Goldene Fass)

Die Kneipe liegt mitten in der Watergate Street. Die Fenster erlauben schon lange keinen klaren Durchblick mehr, die abblätternde Fassade ist von unbestimmbarer Farbe. Man muss schon sehr nahe an das Pubschild herangehen, um zu erkennen, dass das Fass irgendwann einmal mit goldener Farbe bestrichen worden ist. Innen ist das Fass genauso schmierig wie außen. Die Möbel sind roh zusammengezimmert und das schummrige Licht der Gaslaternen kann sich nur mühsam durch die Rauchschwaden kämpfen. Boden, Tische und Gläser hätten dringend eine gründliche Reinigung nötig und sind von einem schmierigen Film überzogen. Das Angebot umfasst einige Sorten Bier und billigen Fusel. Das tut der lärmenden Stimmung

aber keinen Abbruch – oder ist wohl eher dafür verantwortlich. Die Gäste sind einfache Arbeiter, Tagelöhner, Straßenhändler oder Bettler, die hier versuchen, den tristen Alltag zu vergessen. Die wenigen anwesenden Frauen gehören offensichtlich zum horizontalen Gewerbe.

Hier müssen die Detektive mit Fingerspitzengefühl vorgehen. Provokantes Auftreten kann das Goldene schnell in ein Pulverfass verwandeln, auch eine Dienstmarke von Scotland Yard zählt hier nicht allzu viel, vor allem dann, wenn der Detektiv allein ist.

Herr im Haus ist Douglas Croft, von allen nur „Doug“ genannt. Er kennt trotz des scheinbaren Chaos seine Gäste gut. Allerdings besitzt er die von diesen sehr geschätzte Eigenschaft, strikt neutral zu bleiben und niemals Informationen von und über diese an andere preiszugeben. Das ist auch der Grund, warum hier gerade Kleinganoven und die örtlichen Straßenbanden gerne ihre „Geschäfte“ regeln. Doug macht nur sehr selten eine Ausnahme von seiner Regel. Das werden die Detektive schnell feststellen. Eine Polizeimarke lässt Doug kalt. Er weiß, dass man ihm nichts vorwerfen kann. Sogar seine Bücher sind ordentlich geführt, das Bier und der übrige Alkohol zwar vom billigsten, aber nicht gepanscht. Erwähnen die Detektive aber, dass sie in dem Fall des angeschossenen Bobbys ermitteln, sieht die Sache anders aus. Das geht Doug gegen die „Ehre“. Sich mit einem Bobby zu prügeln, mag ja angehen. Aber schießen? Erklären die Detektive, den Täter unter seinen Gästen zu vermuten, wird Doug ihnen helfen. So einen Nestbeschmutzer will er nicht unter seinem Dach haben.

Wie viel Arbeit vor den Detektiven liegt, hängt stark von ihren Erkenntnissen ab. Die dürre Beschreibung der Constabler passt auf neun Männer, die hier regelmäßig verkehren. Bringen die Detektive die zeitliche Komponente ins Spiel, nämlich den Beginn der Einbruchserie seit März, fallen sofort fünf Männer heraus. Diese kamen schon vorher hierher. Die übrigen müssten die Detektive einzeln ermitteln. Da sie aber hoffentlich die genauere Beschreibung vom Hehler Mr. Stranton haben (s. Der Hehler) oder den Colt vorzeigen (s. Die Spur des Peacemakers), kann ihnen Doug sofort den passenden Mann nennen: John Ward.

Wie die Detektive nun vorgehen, um dem Gesuchten eine Falle zu stellen, ist ihnen überlassen. Doug wird sie nicht daran hindern, ihn zu verhaften, und auch seine Gäste entsprechend instruieren, falls diese die Verhaftung mitbekommen sollten.

Douglas Croft

Besitzer des Goldenen Fasses, genannt „Doug“, ein bulliger glatzköpfiger Mittfünziger, der immer noch beeindruckende Muskeln und riesige Fäuste vorweisen kann. In beiden Ohren trägt er goldene Ringe, die nackten Arme sind mit diversen Tätowierungen übersät. Die Motive können so manchem viktorianischen Herrn (und vor allem die Damen) empört Luft holen lassen.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe: 5, Reputation 3

STA 82, GES 74, KON 72, INT 61, AUS 46, BIL 42

LP 14

Fertigkeiten: Faustkampf 75 (AW 45, VW 30), Nahkampfaffen (Stuhlbein; Messer) 63 (AW 33, VW 30), Stadtkennntnis 50, Wahrnehmung 50, Werfen (Messer) 40 (= AW)

Aussage: Ward tauchte im Februar zum ersten Mal auf. Auffällig an ihm waren seine etwas steifen Bewegungen, was sich aber später gab, und sein abschwellendes blaues Auge und die geschwollene Lippe. Doug tippt auf eine vorangegangene Schlägerei, vielleicht ein bis zwei Wochen vorher. Wo Ward wohnt und wie er sein Geld verdient, weiß Doug nicht – will es auch nicht –, aber da er mindestens vier Mal in der Woche kommt, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass die Detektive ihn bald antreffen werden. Ward hat den Colt ein oder zwei Mal herumgezeigt, als er sehr tief ins Glas geschaut hat.

Typischer Schläger in Deptford bzw. im Golden Barrel

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte:

Stufe: 2, Reputation 1

STA 74, GES 66, KON 77, INT 60, AUS 45, BIL 39

LP 15

Fertigkeiten: Faustkampf 70 (AW 40, VW 30), Nahkampfaffen (Stein; Knüppel; Messer) 53 (AW 30, VW 23), Wahrnehmung 50, Werfen (Stein; Messer) 35 (= AW)

EIN MANN SCHWEIGT

John Ward erweist sich selbst für den versiertesten Verhörexperten als harte Nuss. Die Tat bestreitet er, den Colt will er nie gesehen haben. Er bezichtigt Douglas Croft der Lüge. Immerhin kann ihm mit geschickten Verhörtechniken (gute Würfe auf Verhören) einer der Detektive seine Adresse entlocken.

Die winzige Wohnung in der Hamilton Street in Deptford macht den Eindruck eines Notquartiers. Die wenigen Möbel sind bunt zusammengewürfelt und in schlechtem Zu-



stand, persönliche Dinge sucht man vergebens. Immerhin finden die Detektive neben einer Umhängetasche, einem Brecheisen und einem Satz Dietriche das auf Mr. Simcos Namen ausgestellte Scheckbuch, ein paar Schmuckstücke, die von den Simcos, aber auch anderen Bestohlenen stammen, und ein prächtiges Lederholster, in das der Colt haargenau passt. Aber nichts hier rechtfertigt die Schüsse auf die Bobbys.

Jetzt gibt Ward zwar zu, dass ihm der Colt gehört, aber er will ihn bei einem ihm unbekanntem Straßenhändler gekauft haben. Mehr ist aus dem Mann nicht herauszukriegen.

Spätestens jetzt sollten sich die Detektive für den Colt interessieren (s. Die Spur des Peacemakers). Haben sie bereits Photos in der Zeitung veröffentlicht oder an verschiedene Polizeistationen geschickt, so bekommen sie einige Tage nach dem Einbruch eine interessante Meldung aus Sheffield. Wie viele Tage das sind, sollte der Spielleiter je nach dem Vorankommen der Gruppe entscheiden.

John Ward

Dieser ist Ende dreißig, sehr schlank, eher drahtig, ungefähr 1,65 m groß, mit braunen kurzen Haaren, die sich auf dem Kopf

schon deutlich zu lichten beginnen. In seinem hageren Gesicht haben sich bereits einige Falten eingegraben. Auffällig sind der große dicke Schnurrbart und die Segelohren.

Eigenschafts- und Fertigkeitwerte:

Stufe: 3, Reputation 2

STA 62, GES 84, KON 73, INT 67, AUS 48, BIL 44

LP 15

Fertigkeiten: Faustkampf 45 (AW 25, VW 20), Klettern 65, Schauspielern 40, Schleichen 53, Schlösser öffnen 62, Schusswaffen (Colt) 30 (AW/VW 15), Stadtkennntnis 30, Wahrnehmung 60, Verstecken 52

EIN COLT GEHT NACH NORDEN

Die Detektive erhalten aus der nordenglischen Stadt Sheffield einen entscheidenden Hinweis: Der Colt gehörte einem pensionierten Major, dem der am 3. Februar gestohlen wurde. Wichtiger aber noch ist in diesem Zusammenhang, dass bei diesem Diebstahl ein Polizist ermordet wurde. Die Tat gilt aber als aufgeklärt, der Täter sitzt im Zuchthaus.

Irgendetwas passt hier nicht zusammen!

Fällt das den Detektiven nicht auf, so erteilt ihnen ihr Vorgesetzter Superintendent Williamson den Auftrag, nach Sheffield zu reisen und dort genaue Informationen einzuholen. Den Colt dürfen sie mitnehmen.

Am besten geeignet ist ein Zug der Great Northern Railway, Startpunkt ist die King's Cross Station. Sheffield ist von London gut 175 Meilen bzw. 281 km entfernt. Die Detektive sollten für die Reise mindestens vier, eher fünf Stunden einplanen.

Sheffield

Diese Stadt liegt im südlichen Teil der Grafschaft Yorkshire direkt am Fluss Sheaf und ist das Zentrum der britischen Stahlindustrie. Gleichzeitig ist es aber auch bekannt für die schlechten Arbeitsbedingungen in den Fabriken, auf welche die Arbeiter immer wieder mit Streiks und – auch gewalttätigen – Protesten reagieren. Dennoch wächst die Bevölkerung (z. Z. ca. 300.000) massiv, denn Arbeitskräfte sind ständig gesucht. Die Oberschicht ist winzig, die meisten Einwohner sind Arbeiter, daneben gibt es aber noch zahlreiche Handwerker. Schon vor dem Stahlboom war Sheffield ein bedeutender Standort der Messer- und Besteckindustrie.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Städten bildet Sheffield keinen konzentrierten Ballungsraum, sondern verteilt sich auf mehrere Hügel, so dass mehrere Grüngürtel zwischen den einzelnen Stadtteilen liegen.

SHEFFIELDER OFFENBARUNGEN

Sobald die Detektive ihr Hotel bezogen haben, führt sie ihr Weg zweifellos zur Polizeistation, von der das CID informiert worden ist. Inspector Delham begrüßt die Detektive freundlich und erzählt ihnen alles über die damaligen Ereignisse, während er den früheren Besitzer des Colts holen lässt.

Im Sommer 1877 begann in der Stadt eine Serie von Einbrüchen. Mindestens zwei Mal im Monat schlug der Täter zu. Er stahl vornehmlich weniger auffällige Schmuck- und Dekorationsstücke und natürlich auch Bargeld. Dabei ging er sehr geschickt zu Werke, so dass die Polizei kaum jemals eine Spur fand – und selbst die waren wenig aussagekräftig. Es blieb auch unbekannt, wohin er die Beute schaffte. Die ortsbekanntem Hehler erwiesen sich zumindest in diesem Fall als unschuldig.

Am 3. Februar aber kam es zu einem tragischen Ereignis: In den frühen Abendstunden erappte offensichtlich Constabler Hugh Cock den Einbrecher auf frischer Tat im Hause vom Major Stockwood. Dabei wurde der Polizist erschossen, vielleicht sogar mit dem Colt des Majors, der zusammen mit einigen anderen Dingen gestohlen wurde. Vorher musste es zu einem Kampf gekommen sein, bei dem wahrscheinlich auch der Täter verletzt wurde, denn im Esszimmer des Hauses gab es entsprechende Kampfspuren wie umgeworfene Möbel und eine zerbrochene Vase, außerdem führte ein dünne Spur von Blutropfen nach draußen.

Nach fieberhafter Suche verhaftete man schließlich am 10. Februar William Habron. Natürlich leugnete er die Tat. Aber er war in seinem Beruf als Handwerker für Kleinreparaturen in der ganzen Stadt unterwegs und hatte nachweislich einen Großteil der ausgeraubten Wohnungen und Häuser vorher besucht – auch das Haus des Majors. Außerdem hatte er in seiner Jugend bereits einmal einen Diebstahl begangen (Zwiebeln auf dem Markt). Das letzte Indiz aber war, dass er leicht verletzt war, sicher von dem Kampf mit dem Polizisten. Zwar behauptete Mr. Habron, einen Unfall mit seinem Fahrrad gehabt zu haben und dabei aufs Gesicht gefallen zu sein, doch dieses hatte er bestimmt nachträglich demoliert. Jedenfalls hörten die Einbrüche nach seiner Verhaftung auf, weshalb man davon ausging, den Richtigen erwischt zu haben.

Major a. D. Arthur Hubert Stockwood

Der alte Soldat ist trotz seiner 76 Jahre noch sehr rüstig, schlank, weißhaarig, mit einem gewaltigen Backenbart und einem leichten Bauchansatz, den auch seine aufrechte Haltung nicht ganz verbergen kann. Der glühende Patriot hat sich nach seiner Pensionierung in seiner Geburtsstadt zur Ruhe gesetzt. Obwohl er in der Armee in Indien und Afrika war, wollte er doch einmal die „abtrünnigen Kolonien“ in Amerika besuchen, was er 1876 mit seiner Frau auch tat. Von dieser Reise brachte er den Colt als Souvenir mit.

Aussage: Mr. Stockwood erkennt den Peacemaker sofort als denjenigen, der ihm gestohlen wurde. Er und seine Frau waren an dem bewussten Abend bei Freunden zum Kartenspiel eingeladen. Als sie zurückkehrten, fand das entsetzte Ehepaar im Esszimmer, in dem es ein paar Kampfspuren gab, den toten Polizisten. Übrigens hatte dort der Colt in seinem Holster zur Zierde an der Wand gehangen. Außer der Waffe waren ein paar Schmuckstücke, eine Taschenuhr und das in der Teedose aufbewahrte Bargeld von £24 verschwunden. Der Major hofft, den Colt

bald wieder an die Wand hängen zu dürfen.

Irrungen und Wirrungen

Den Detektiven wird sicherlich klar, dass der Fall des Blackheath-Phantoms plötzlich größere Ausmaße annimmt. Ward scheint etwas mit dem Cock-Fall zu tun zu haben. Zudem ähnelt die Beschreibung der Einbrüche in Sheffield auffällig denen von Blackheath. Hinzu kommt, dass die Sheffielder Einbrüche Anfang Februar mit dem Polizistenmord endeten, Ward aber erstmals Mitte Februar in London zweifelsfrei gesehen wurde und dort Anfang März die Einbruchserie begann.

Zeigen die Detektive ein Photo Wards oder geben eine genaue Beschreibung ab (diese fordert der Inspector ggf. ein), nimmt der Fall noch eine neue Wendung: Inspector Delham erkennt in ihm einen Mann, der vor einigen Monaten als vermisst gemeldet wurde. Nach einigem Suchen präsentiert er den Detektiven ein Hochzeitsphoto, datiert vom 4. April 1874. Der Mann des nur einfach geschmückten Paares ist eindeutig John Ward!

Nun wird offenbar, dass er einen falschen Namen benutzt. Eigentlich heißt er Charles Pearce und wurde am 14. Februar diesen Jahres von seiner Frau offiziell als vermisst gemeldet!

Die verlassene Ehefrau

Mrs. Pearce wohnt in einer kleinen Wohnung in einem vierstöckigen Haus in einer Arbeitersiedlung in Burngreave, einem Stadtteil nördlich des Zentrums. Sie arbeitet in einer Fabrik, die Bestecke herstellt, und ist daher nur abends zu Hause anzutreffen. Natürlich können die Detektive die Frau auch an ihrem Arbeitsplatz aufsuchen. Sobald der Vorarbeiter hört, dass seine Arbeiterin von der Polizei besucht wird, will er genau wissen, ob sie sich etwas zuschulden kommen ließ. In diesem Fall würde sie sofort entlassen werden.

Cynthia Pearce

ist eine unscheinbare Frau Ende zwanzig, einfach, aber sauber gekleidet, mit zu einem Zopf gebundenen blonden Haaren. Sie ist angesichts des hohen Besuchs aus London ein wenig eingeschüchtert, beantwortet aber offen alle Fragen.

Aussage: Sie lernte ihren Mann in ihrer Fabrik kennen. Doch vor etwa zwei Jahren kündigte er, um „etwas Besseres zu machen“. Sie wusste nie genau darüber Bescheid, aber er brachte mal mehr, mal weniger Geld nach Hause. Ab und zu verschwand er für zwei oder drei Tage, hatte dann aber immer genug Geld dabei, dass sich die beiden auch mal eine kleine Anschaffung wie ein neues Kleid oder ein Möbelstück leisten konnten.

Deshalb machte sie sich auch erst keine Sorgen, als er am 3. Februar abends nicht nach Hause kam. Am 8. Februar ging sie aber dann doch zur Polizei, wo man ihr riet, noch ein paar Tage zu warten. Am 14. Februar wurde er dann offiziell als vermisst gemeldet.

Mrs. Pearce erkennt nach der Beschreibung und natürlich auf dem Photo ihren Mann sofort wieder. Sie wirkt nicht sehr unglücklich. Sie mochte Charles, die große Liebe war es aber nicht. Warum ihr Mann sie verlassen hat, weiß sie nicht. Sie hatten keinen Streit, aber sie vermutet ihre bisherige Kinderlosigkeit als Grund. Keiner der Nachbarn hatte Charles an diesem Tag gesehen. Einzige Ausnahme war Mr. Peabody, der örtliche Wirt, wo Charles mittags eine Hafergrütze zum Essen kaufte.

Weitere Aussagen

Mr. Peabody wird dies den Detektiven bestätigen. Mehr weiß er nicht. Beschreibt man ihm das Blackheath-Phantom oder zeigt ihm ein Photo, erkennt er darauf sofort Charles Pearce. Auch der Vorarbeiter der Fabrik, in der Mrs. Pearce arbeitet, wird dessen Identität bestätigen und dass er bis vor etwa zwei Jahren dort gearbeitet hat.

Varianten – Auch andere Wege führen nach Sheffield

Falls die Detektive nicht wie beschrieben über den Colt die Spur nach Sheffield finden, gibt es noch andere Möglichkeiten. Haben sie statt von der Waffe vom verhafteten Mr. Ward ein Photo veröffentlicht, wird sich ebenfalls die Sheffielder Polizei melden, diesmal natürlich mit der Mitteilung, dass es sich um den seit Februar vermissten Charles Pearce handelt. Alles weitere ergibt sich dann in Sheffield.

Etwas schwieriger wird die Sache des Spielleiters, wenn die Detektive von sich aus kein Photo in die Zeitung bringen. Dann kann dies immer noch ein eifriger Journalist getan haben. Oder ein vor kurzem aus Sheffield nach London versetzter Kollege erinnert sich an die dortige Einbruchserie ... Ein weiteres Indiz kann für sprachlich versierte Detektive Mr. Wards Aussprache sein, die zeigt, dass er keinesfalls aus London stammt, sondern aus Yorkshire.

EIN JUSTIZIRRTUM?

Sicher möchten die Detektive den vermeintlichen Täter William Habron aufsuchen. Der sitzt im Zuchthaus in Wakefield. Angesichts der neuen Beweislage erhalten die Detektive eine Besuchserlaubnis.

Das wuchtige Gebäude mit den dicken

hohen Mauern wirkt außen genauso düster und abweisend wie innen. Sämtliche Fenster und Türen sind vergittert – und es sind viele Türen, durch die die Detektive von den Wachmännern geleitet werden. Der Direktor überprüft penibel ihre Besuchserlaubnis. Weiblichen Detektiven verwehrt er den Besuch kategorisch. Überhaupt ist er deutlich schlecht auf Habron zu sprechen. Fragt man ihn nach dem Grund, sagt er nur: „Polizistenmörder!“ Habron wurde zu lebenslänglicher Haft verurteilt, in seinen Augen ein zu mildes Urteil. Grund war die Tatsache, dass er allein nach Indizien gerichtet wurde, denn ein Geständnis hat er nicht abgelegt. Die Detektive treffen Habron in einem speziellen Besuchsraum, der bis auf einen Tisch mit zwei Stühlen leer ist. Der Häftling wird mit Handschellen gefesselt hereingeführt. Es ist ständig ein Wärter anwesend.

Wakefield

Die mit gut 20.000 Einwohnern erheblich kleinere Stadt liegt gute 30 Meilen bzw. 48 km nördlich von Sheffield. Sie ist von dort aus gut mit dem Zug erreichbar. Kornhandel, Textilindustrie und Kohlebergbau sind die Säulen ihrer Wirtschaft. Die Detektive werden wahrscheinlich von der Stadt selbst kaum etwas zu sehen bekommen.

William Habron

Er ist Anfang vierzig mit kurz geschorenen schwarzen Haaren, einigermaßen glatt rasiert, hochgewachsen und kräftig, wenn auch inzwischen etwas mager und abgehärtet.

Mr. Habron ist eine Art „Allround“-Handwerker, der für allerlei Kleinreparaturen oder Hilfsarbeiten in Haus und Garten stunden- oder tageweise engagiert wird.

Aussage: Der bedrückt wirkende Mann kann kaum glauben, dass die Detektive in seinem Fall noch einmal ermitteln oder gar etwas Positives für ihn erreichen könnten. Er berichtet ihnen quasi dasselbe wie Inspector Delham. Habron beteuert seine Unschuld an den Einbrüchen und vor allem am Tod von Constabler Cock. Nur von Berufs wegen habe er viele Häuser besucht. Erst im Gerichtssaal sei ihm aufgefallen, dass vor allem seit dem Herbst immer öfter gerade in die Häuser eingebrochen wurde, die er einige Tage vorher aufgesucht hatte. Und er sei tatsächlich zwei Tage vor dem Mord mit dem Fahrrad gestürzt und habe sich dabei einige Verletzungen im Gesicht zugezogen.

Beim Gespräch mit Habron stellen die Detektive schnell fest, dass er entgegen seiner äußeren Erscheinung ein eher schüchterner, zurückhaltender Mensch von geringer Bildung ist. Er schaut oft zu Boden und spricht nur wenig. Dazu mag ein leichtes Stottern beitragen. Seine „Jugendsünde“, der Zwiebeldiebstahl auf dem Sheffielder Markt, wurmt ihn noch heute. Er war damals 16 Jahre alt und erhielt als Strafe fünf Peitschenhiebe und musste für ein Jahr in ein Arbeitshaus. Er schwört, seitdem nichts Ungesetzliches mehr getan zu haben, was die Polizei bestätigen kann.

Zeigen ihm die Detektive ein Photo von Pearce oder beschreiben diesen genau, meint er sich erinnern zu können, einen solchen Mann ein- oder zweimal bemerkt zu haben, wenn er in einem Haus eine Reparatur ausgeführt hat. Er hat sich aber nie etwas dabei gedacht.

Möchte der Spielleiter diesen Beweis für die Gruppe sicherer machen, so ist Habron fest überzeugt, Pearce gesehen zu haben.

GESTEHEN SIE!

Wenn die Detektive nach London zurückkehren, haben sie hoffentlich eine Menge Beweise gegen Charles Pearce alias John Ward im Gepäck. Der leugnet noch eine Weile, doch spätestens, wenn sie ihm Inspector Delham gegenüberstellen, gesteht er alles. Schon in der Zeit, als er noch in der Fabrik beschäftigt war, besserte er seinen Lohn mit kleineren Diebstählen auf. Doch er fühlte sich zu mehr berufen und startete eine „Karriere“ als Einbrecher. Dabei stieß er nach einer Weile auf William Habron, dessen Aufträgen er in unregelmäßiger Folge einen Einbruch folgen ließ. Er wollte den Verdacht nicht zu sehr auf ihn lenken, um noch möglichst lange in Sheffield „arbeiten“ zu können. Erst wenn Habron verhaftet würde, würde er sein Tätigkeitsfeld wechseln. Seine Frau war ihm egal, sie diente nur als Tarnung. Doch dann ertappte ihn der Constabler auf frischer Tat im Haus von Major Stockwood. Er kämpfte mit ihm, bekam zufällig den Colt in die Finger – und schoss. Ward schwört, dass es ein Unfall war. Panisch verließ er Sheffield noch in der Nacht und tauchte in London unter. Kaum war er wieder einigermaßen auf den Beinen, war auch das Geld aus dem Verkauf der Beu-

te aufgebraucht. Also startete er eine neue Einbruchserie. Und als ihn die beiden Bobbys bei den Simcos überraschten, verlor er die Nerven ...

Nach dem Verbleib der Beute aus seinen Sheffielder Raubzügen befragt, nennt Pearce einen Hehler in Manchester. Inwiefern die Detektive hier tätig werden, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Damit ist der Fall gelöst und Charles Pearce wird in Old Bailey bald der Prozess gemacht. Während ihn der Strick erwartet, gibt es noch ein kleines Problem zu lösen: William Habron. Eine Revision ist nach dem Gesetz nicht möglich. Hier erwartet die Detektive eine letzte Mission: Sie werden mit einem Schreiben des Innenministers zum Zuchthaus geschickt. Der überglückliche William Habron wird in aller Stille entlassen und erhält eine Entschädigung von £800. Er nimmt einen neuen Namen an und beginnt in Manchester ein neues Leben. Über diesen letzten Akt muss allerdings Stillschweigen gewahrt werden – auch vom Journalisten.

ZEITLEISTE

Sommer 1877: Charles Pearce verlegt sich von verschiedenen Gaunereien auf Einbrüche, Beginn der Einbruchserie in Sheffield

3. Februar 1878: Constabler Cock überrascht Pearce im Haus von Major Stockwood und wird von diesem erschossen

4. Februar 1878: Pearce flieht überstürzt nach London und nennt sich fortan John Ward

10. Februar 1878: William Habron wird verhaftet

14. Februar 1878: Cynthia Pearce meldet ihren Mann als vermisst

Anfang März 1878: Pearce/Ward beginnt seine Einbruchserie in London

9. Oktober: Pearce/Ward wird im Haus der Simcos von den beiden Bobbys überrascht

11. Oktober: das Abenteuer beginnt

Anmerkung

Das Abenteuer basiert auf einem tatsächlichen Kriminalfall in London und Sheffield des Jahres 1878, den ich für diesen Zweck eigens ausgestaltet habe (beschrieben in Der Würger von Notting Hill von Christian Heermann)

Private Eye

TEXT: ULRIKE PELCHEN

Private Eye (engl. Privatdetektiv) ist ein Rollenspiel für Krimifans, für Leute, die Detektivabenteuer spielen möchten – und zwar „richtige“ Detektivabenteuer, kein Intermezzo zwischen der Monsterjagd und dem Dungeoncrawl. Ihr Schwerpunkt liegt auf dem lustvollen Kombinieren. Aus verschiedenen Indizien und Aussagen sind diejenigen herausfiltern, die der Wahrheit entsprechen, und diese müssen dann wie ein Puzzle zusammengesetzt werden, damit sich am Ende das komplette Bild des Verbrechens ergibt – und dieses somit aufgeklärt werden kann.

Auch wenn Private Eye dieselben Spielmechanismen wie ein Fantasy-Rollenspiel verwendet, muss man die Fantasy weitgehend streichen. Hintergrund ist unsere reale Erde Ende des 19. Jahrhunderts. Egal wie unheimlich der Fall auch beginnt, wie seltsam manche Erscheinungen auch sein mögen, so hat doch am Ende alles eine natürliche Erklärung. Es gibt keine Magie, keine Monster, keinen Mythos. Man kann Private Eye auch als ein historisches Rollenspiel bezeichnen, denn einen Gutteil seiner Atmosphäre bezieht es aus dem Erleben einer Zeit, die noch gar nicht so lange vergangen scheint. Deshalb kommt einem einerseits vieles vertraut vor und scheint dann doch andererseits wieder unendlich weit weg zu sein, fast wie eine andere Welt.

GESCHICHTE

Private Eye ist trotz des englischen Namens eine deutsche Eigenentwicklung. Thilo Bayer, Frank Bezner und Jan Christoph Steines, alle in der Fanszene aktiv, entwickelten das Rollenspiel, das 1988 auf der Spielmesse in Essen das Licht der Welt erblickte. Das dünne kopierte Heft im braunen Einband fand schnell eine Fangemeinde, denn es betrat mit seiner Ausrichtung auf Detektivabenteuer und die reale viktorianische Zeit in doppeltem Sinne Neuland. Beflügelt durch den Erfolg gründete Thilo Bayer den Verlag B&B-Productions. Das Regel- und gleichzeitig Hintergrundwerk erlebte noch zwei Auflagen, die letzte 1993, wobei es jedes Mal erheblich an Umfang gewann. Zudem erschienen fünf „offizielle“ Abenteuer, z. T. mehrfach neu aufgelegt: Eine tödliche Wette (nur in der 1. Auflage des Regelwerks), Der Schrecken von Randall Castle, Der Millionencoup, Der

doppelte Biber und Auge um Auge. Weiteres Material erschien in den Fanzines Adventure Master und Trodox.

Seit der Mitte der 90er-Jahre wurde es still im Private Eye, berufsbedingt hatten die drei Entwickler immer weniger Zeit für ihr System. Abenteuer und Regelwerk wurden zu gesuchten Sammlerstücken und nur der Trodox brachte ab und an noch ein Abenteuer.

Zur Jahrtausendwende stieß die Redaktion Phantastik, bisher durch den Phantastik-Kalender und die Master's Survival Packs bekannt, auf das Rollenspiel. Seitdem veröffentlicht der kleine Zweifrauenverlag sowohl die alten Abenteuer in optisch und inhaltlich aufgearbeiteter Form als auch neues Material. Auch das Grundregelwerk ist – passend zum 20-jährigen Jubiläum – 2008 in einer Hardcoverversion neu erschienen.

HINTERGRUND

Für die stimmige Umgebung bietet das Rollenspiel einen besonderen Hintergrund an: unsere reale Erde in der viktorianischen Zeit. Genauer gesagt liegt das Augenmerk etwa auf den Jahren 1875-1895, also der Zeit des berühmtesten aller Detektive: Sherlock Holmes. Die Spieler agieren in der klassischen Zeit der Detektivgeschichten, der so genannten Gaslight-Epoche.

Dafür bietet das Regelwerk, das zum größten Teil aus Hintergrundmaterial besteht, umfangreiche Informationen. Zum einen allgemeine zu Themen wie Verkehr, Technik, Mode, Postwesen usw., aber auch spezielle zu den Methoden kriminalistischer Untersuchungen, die in dieser Zeit bekannt und möglich sind. Da müssen sich die Spieler schnell von ausgefeilten Methoden à la CSI verabschieden. Fingerabdrücke? Erst gegen Ende des Jahrhunderts bekannt. Blutspuren? Auf jeden Fall nachweisbar, allerdings kann Blut nicht nach Mensch oder Tier unterschieden werden, von einer individuellen Zuordnung ganz zu schweigen.

Traditionell ist Private Eye in England angesiedelt. Nicht umsonst besteht ein großer Teil des Regelwerkes aus Hintergrundinformationen zum viktorianischen England im allgemeinen und London im besonderen. So ist auch Scotland Yard, speziell dessen Detektivabteilung, diejenige Behörde, mit der

die Charaktere besonders häufig zu tun bekommen.

REGELN

Charakterschaffung, Eigenschaften und Fertigkeiten

Man kann Private Eye als Old-School-System bezeichnen. Die Regeln – sie machen 26 Seiten im 256 Seiten starken Regelwerk aus – sind bewusst einfach gehalten. Sie sind als Grundgerüst gedacht, damit grundsätzliche Abläufe wie Proben auf Eigenschaften und Fertigkeiten und Kämpfe abgewickelt werden können. Das tatsächliche Spiel, die Ermittlungen und dabei das Ausspielen der eigenen Rolle, soll dagegen frei ablaufen. Eine Grundlage dafür ist die sorgsame Charaktererschaffung, auf die sich ein Großteil der Regeln bezieht. Es kann auf das Würfeln auch weitgehend verzichtet werden. Dann spiegeln die Werte wider, wie gut man bestimmte Dinge beherrscht, und man wickelt das Spielgeschehen vor allem über das Erzählen ab.

Der Charakter verfügt über sechs Grundeigenschaften: Stärke (STA), Geschicklichkeit (GES), Konstitution (KON), Intelligenz (INT), Ausstrahlung (AUS) und Bildung (BIL). Durch sechs Würfe mit dem W100 ermittelt der Spieler eine Anzahl von Punkten, die er nach seinen Wünschen auf diese Eigenschaften verteilt. Die Werte sollen zwischen 10 (Minimum) und 97 (Maximum) liegen.

Dann erfolgt die Entwicklung der Fertigkeiten. Es stehen 22 Fertigkeiten zur Auswahl. Auch hier gilt es wieder, die Punkte frei zu verteilen. Wie viele das sind, hängt nicht nur von der Höhe, sondern auch von der Anzahl der Würfelwürfe ab, die man machen kann. Besondere Bildung, Intelligenz und Geld können diese erhöhen. Aus dem ermittelten Punktepool verteilt der Spieler seine Punkte, sollte dabei aber bereits einen Schwerpunkt auf die Fertigkeiten legen, die seinem gewählten Beruf entsprechen. Hier liegen die Werte zwischen 05 und 97. Einige Fertigkeiten sind nur als Gruppe angelegt, z. B. Fremdsprachen oder Wissenschaft. Darin kann der Spieler auch mehrere Fertigkeiten getrennt erlernen, z. B. mehrere Sprachen wie Französisch oder Spanisch oder unterschiedliche wissenschaftliche Gebiete wie

Medizin oder Chemie. Außerdem ermuntert das Regelwerk ausdrücklich zur Kreierung neuer Fertigkeiten.

Deshalb gibt es sogar ein zweites Charakterblatt, auf dem keine Fertigkeiten aufgelistet sind. Dieses kann als Ergänzung zum ersten verwendet werden von diejenigen, denen dieses nicht ausreicht, aber auch als einziges Charakterblatt für Spieler, die ihren Charakter lieber möglichst frei entwickeln möchten.

Um den Charakter abzurunden, werden noch die Lebenspunkte ermittelt und verschiedene persönliche und soziale Eigenschaften wie Ausbildung, Herkunft, Vermögen und die Reputation (das Ansehen) festgelegt. In der hierarchischen Gesellschaft der viktorianischen Zeit beeinflussen diese Dinge das Auftreten und die Möglichkeiten eines Charakters stark.

Private Eye ist ein stufenbasiertes System. Hat man ausreichend Erfahrungspunkte für die nächste Stufe gesammelt, wird wieder ein Punktepool ermittelt und die neuen Punkte nach den bekannten Prinzipien verteilt. Natürlich können sich in Absprache mit dem Spielleiter auch bei den persönlichen und sozialen Eigenschaften Änderungen ergeben.

Proben und Kämpfe

Für Private Eye benötigt man den W100. Alle Würfe werden damit durchgeführt. Es gilt immer das Prinzip kleiner/gleich dem Wert, dann ist die Probe gelungen. Natürlich können entsprechend der Situation Boni oder Mali zum Einsatz kommen.

Für den Kampf gibt es vier Fertigkeiten: Faustkampf für alle Arten von Nahkämpfen ohne Waffen; Nahkampfwaffen, egal welcher Art, für den Nahkampf; Schusswaffen für den Fernkampf, und Werfen für den Fernkampf mit Wurfaffen, egal ob Stein oder Bola.

Der jeweilige Fertigkeitwert wird aufgeteilt in Angriffswert und Verteidigungswert. Sie spiegeln die offensiven bzw. defensiven Fähigkeiten des Charakters wider. Die Höhe legt der Spieler selbst fest, entweder dauerhaft für die Stufe oder frei in jeder Sitzung oder sogar je nach Situation. Beispiel: Mr. Smith, Hafenarbeiter, ist mit einem Wert von 60 gut im Faustkampf. Da er mehr ein offensiver Typ ist, hat er einen Angriffswert von 40

und einen Verteidigungswert von 20. Auch hier gilt wieder die Regel, dass für die erfolgreiche Probe kleiner bzw. gleich des Wertes gewürfelt werden muss. Bei einem Erfolg wird der Schaden ermittelt, wobei nach stumpfen und spitzen Waffen bzw. Schusswaffen unterschieden wird. Es gibt noch die Möglichkeit, gezielte Angriffe durchzuführen. Sie sind schwieriger, verursachen aber auch höheren Schaden.

Überhaupt können Kämpfe bei Private Eye schnell übel enden. Ganz nach den Gegebenheiten der Zeit kann eine Pistolenkugel sofort tödlich wirken, Wunden heilen langsam und können einen Charakter für Monate aus dem Verkehr ziehen. Es gibt also weder lange Kampforgien noch durch Heiltränke blitzschnell wiederhergestellte Charaktere.

Berufe

In Private Eye heißen die Charaktere Detektive. Damit ist nicht gemeint, dass sie alle von Berufs wegen Detektive sind. Es gibt neun Hauptberufe – in anderen Systemen z. B. Charakterklassen genannt: Berufsdetektiv, Polizist (verschiedene Ränge möglich), Anwalt, Versicherungsdetektiv, Journalist, Geheimpolizist, Gerichtsmediziner, Kriminologe und Coroner (eine Art ziviler Beamter, der Ermittlungen leitet). Diese werden ausführlich vorgestellt. Gemäß der historischen Ausrichtung gibt es besondere Tipps für Spielerinnen. Natürlich bleibt es jeder Gruppe selbst überlassen, wie stark sie sich an den historischen Gegebenheiten orientiert oder eben doch ein Stück Fantasy einfließen lässt.

Daneben gibt es aber auch weitere Möglichkeiten, z. B. kann ein Spieler auch einen reichen Adligen spielen, der gerne auf Verbrecherjagd geht, oder eine Gesellschafterin, die im Zweitberuf als Detektivin arbeitet.

PUBLIKATIONEN

Die „alten“ Publikationen von B&B-Productions sind höchstens noch bei Ebay oder im Antiquariat zu bekommen. Aktuell (Januar 2011) sind folgende Veröffentlichungen:

Redaktion Phantastik (www.redaktion-phantastik.de)

Regelwerk (mit Einführungsabenteuer Familienglück)

1: Eine tödliche Wette (überarbeitete Neuauflage), dazu Quellenmaterial: Die Weltausstellung in Chicago 1893

2: Der Schrecken von Randall Castle (überarbeitete Neuauflage), dazu das Abenteuer: Eine Studie in Scharlachrot

3: Tod und andere Unannehmlichkeiten (Abenteuer)

4: Der Millionencoup (überarbeitete Neuauflage), dazu Quellenmaterial: Der Hyde Park

Spielleiterschirm, Beilagen: Corbridge (Schauplatz mit zwei Abenteuervorschlägen), Detektivabenteuer spielen und leiten (Spielhilfe)

Master's Survival Pack VII – Grundrisse für Gaslight (inkl. 7 Abenteuervorschläge)

Das Londoner Halstuch (Abenteuer; Flyer)

Ein seltsamer Selbstmord (Abenteuer; Homepage)

Tödliche Diplomatie (Abenteuervorschlag; Homepage)

Kurzschocker 9: Die Frau im Koffer (Abenteuer; www.rollenspiel-almanach.de)

Zunftblatt 4/2009: Die Tragödie von Birsstone (Abenteuer)

Trodox

26: Der Sturm (Abenteuer)

28: Kleine Fische (Abenteuer)

31: Der Mord in der Rue Morgue, Der Beilmörder aus Altona (Abenteuer)

32/33: Stolz und Gerechtigkeit (Abenteuer)

Diese Abenteuer sind auch auf der Fanpage zu finden.

Private-Eye-Fanpage: <http://www.privateeye-fanpage.de>

Detektive

TEXT: LARS - HENDRIK SCHILLING

„System does matter.“

- Ron Edwards

Das System ist wichtig. Die Eigenschaften des Rollenspielsystems haben einen großen Einfluss auf das Spielgefühl und Rollenspielgeschehen am Spieltisch. Ron Edwards, der vielen Rollenspielern vielleicht als Vater des GNS-Modells bekannt ist, richtete sich mit seinem Ausspruch aber nicht nur an Spieler bei der Auswahl des Systems. Er meinte damit auch, dass man Systeme bewusst so schreiben sollte, dass sie ein gewisses Spielerlebnis zum Ziel haben. Mittlerweile gibt es viele Rollenspiele, die auf ein solches Ziel zugeschnitten sind. Sie bilden beispielsweise vor allem Moralische Dilemmata ab, versuchen eine Fernsehserie nachzuempfinden oder möchten packenden Horror erzeugen. Und ebenso – wen sollte es wundern? – gibt es Rollenspiele, die nicht nur von der Spielwelt her, sondern auch durch die Regeln spezifisch auf investigative Abenteuer zugeschnitten sind.

Diesem Thema soll sich dieser Text widmen. Es soll die Vorteile und Schwächen von Rollenspielen erläutern, die nicht nur in ihrer Spielwelt, sondern auch in ihrem System über kriminalistische Nachforschungselemente verfügen. Als Grundlage zu diesem Vergleich sollen hier H. P. Lovecrafts Cthulhu (kurz: CoC, vom englischen Call of Cthulhu) und Trail of Cthulhu (kurz: ToC) verwendet werden. Beide spielen in der bizarren Horrorwelt, die H. P. Lovecraft in seinen Romanen schilderte. Während die Spielwelt also bei beiden gleich ist, lässt sich der Einfluss des Systems gut nachvollziehen. CoC ist ein klassisches Rollenspielsystem ohne Mechanismen, die investigatives Spiel fördern, ToC dagegen hat spezielle Regeln, um den Spielercharakteren bei ihren Nachforschungen zu helfen. Welches System bietet sich für welche Gruppe an? Ist gar eines klar besser als das andere? Das soll hier näher beleuchtet werden.

Die Vorstellung der Kontrahenten

Die Heimmannschaft in diesem Wettstreit ist ohne Frage H. P. Lovecrafts Cthulhu (CoC). Mit mittlerweile neunundzwanzig Jahren auf dem Buckel kann es auf eine breite Produk-

palette zurückblicken. Im amerikanischen Original erscheint es bei Chaosium, während die deutschen Produkte von Pegasus Press stammen. Da Pegasus eigenes Material produzieren darf und von diesem Recht auch fleißig Gebrauch macht, hat sich über die Jahre die deutsche CoC-Linie deutlich anders entwickelt als die amerikanische (dazu später mehr).

CoC basiert auf dem System Basic Roleplaying, einem Universalsystem der alten Schule. Es handelt sich um ein einfaches System mit Attributen und Fertigkeiten. Proben werden mit W100 abgelegt und wie in den meisten Rollenspielen entscheidet nur der Würfel über Erfolg und Misserfolg. Haben die Spieler Würfelpech bei der Suche nach Hinweisen, muss der Spielleiter improvisieren, damit die Charaktere die wichtigen Fakten des Abenteurers dennoch herausfinden.

Das Basic Roleplaying hat sich für Cthulhu gut etabliert, weil es sehr einfach ist und damit viel Raum für Handlung und Horror bietet. Dennoch merkt man dem Spiel sein Alter durchaus an. Es trägt nämlich einige Altlasten mit sich herum. So findet sich solch unterschiedliches körperliches und geistiges Können unter den Fertigkeiten wie Bibliotheksnutzung, Physik, Springen und Verborgenes erkennen. Die Höhe dieser Werte hängt jedoch nur von Intelligenz und Bildung ab, die bestimmen, wie viele Punkte man auf seine Fertigkeiten verteilen darf.

Gegen solche möglicherweise veralteten Ideen steigt nun ein junger Spund in den Ring: Trail of Cthulhu. Es basiert auf dem GUMSHOE-System von Robin D. Laws, der manchen Rollenspielern vielleicht durch die von ihm eingeführte Spielertypenklassifizierung bekannt sein könnte. Das System basiert auf einem einfachen W6-Mechanismus und verwendet einen Satz Fähigkeiten anstatt jeweils einen Satzes Attributen und speziellen Fertigkeiten. Das besondere am GUMSHOE-System ist jedoch die Unterteilung der Fähigkeiten in allgemeine und investigative Fähigkeiten. Erstere werden in gewöhnlichen Situationen verwendet (Athletik, Fahren usw.) und arbeiten mit einer normalen Probe.

Die investigativen Fähigkeiten funktionieren dagegen anders. Hier verfügt der Cha-

rakter über Punkte, die der Spieler einsetzen kann, um einen passenden Hinweis auf jeden Fall zu finden. Hat der SC beispielsweise den Wert Verhören, kann der Spieler einen Punkt darin ausgeben, wenn er jemanden verhört. Dann bekommt er den entsprechenden Hinweis vom Spielleiter, weil sein Charakter den Zeugen erfolgreich verhört hat. Die Idee dahinter ist, dass keine Probe nötig ist, durch deren Scheitern die Spieler das entscheidende Indiz vielleicht nicht finden können. Daran kann das Abenteuer also nicht mehr scheitern. Dennoch verlangt es Einsatz von den Spielern und garantiert nicht von Anfang an den Erfolg der Untersuchungen. Da die Zahl der Punkte in investigativen Fähigkeiten begrenzt ist, müssen die Spieler damit haushalten und versuchen, so viel wie möglich durch eigene Raffinesse ohne die Hilfe dieser Punkte herauszufinden.

Das sind also die beiden Widersacher, die hier exemplarisch für klassische Systeme (CoC) und speziell investigative Systeme (ToC) um die Gunst der Spieler buhlen sollen. Wie wirken sich die Systeme auf das Spiel aus? In welchen Situationen entsteht welches Spielerlebnis? Fangen wir an mit diesen Fragen.

Achtung! Bitte an den Lektor, die nachher gelöscht werden sollte!

Ich bin mir nicht sicher, wie ich das hier eintippen soll, aber folgende zwei Abschnitte sollten am besten als Boxen in den Text eingebettet werden:

H. P. Lovecrafts Cthulhu

System: Basic Roleplaying

Spielerhandbuch (ISBN-10: 3937826947): 24,95 €

Spielleiterhandbuch (ISBN-10: 3937826955): 39,95 €

Kostenlose Textversion: <http://www.pegasus.de/951.html>

Trail of Cthulhu

System: GUMSHOE-System

Regelwerk (gedruckt): 39,95 \$

Regelwerk (pdf): 20,95 €

Wir hätten da ein paar Fragen an Sie...

Am deutlichsten wird der Unterschied zwischen CoC und ToC natürlich in Spielsituationen, in denen die Spielercharaktere Nachforschungen anstellen. Hier entsteht ein deutlich anderes Spielgefühl.

Im Falle des klassischen Systems kann die Untersuchung scheitern, wenn die Spieler etwas übersehen oder eine Probe fehlschlägt. Das kann sehr frustrierend sein. Aber es liefert auch eine eigene Form von Spannung. Wer H. P. Lovecrafts Cthulhu spielt, der kann sich nie sicher sein, dass sein Spielercharakter Erfolg hat. Das unbarmherzige Schicksal kann sich gegen Einen wenden.

Es kann sich aber auch für Einen entscheiden und den Erfolg des Abenteuer ungeahnt leicht erreichbar machen. Für viele Spieler stellt diese Möglichkeit auch eine Absicherung gegen Spielleiterwillkür dar. Der Spielleiter mag entscheiden, was für Hinweise er einem geben möchte, aber gegen den Würfel Erfolg kann er nicht angehen.

In gewisser Weise macht diese Regelung es aber auch dem Spielleiter leichter. Er muss nicht alle Spannung über die Handlung herbeiführen. Der Nervenkitzel der schwierigen Probe liefert ihm eine gewisse Form von Dramatik frei Haus.

Außerdem muss der Spielleiter weniger falsche Fährten vorbereiten. Da die Spieler korrekte Indizien im Zweifelsfall nicht einfach einfordern können, denken sie oft von selbst in die falsche Richtung.

Bei Trail of Cthulhu verläuft das Spiel deutlich anders. Hier können bei den Nachforschungen Proben nicht fehlschlagen. Selbst wenn der Spieler etwas übersieht, kann er sich nötige Informationen mit seinen Punkten in investigativen Fähigkeiten einkaufen. Es ist also sehr unwahrscheinlich, dass die Untersuchungen und damit das Abenteuer scheitern.

In einem solchen Spiel entsteht die Spannung nicht über die Frage, ob die Spielercharaktere Erfolg haben werden, sondern im Rätseln darüber, was hinter all dem stecken mag, das man da untersucht. Es ist fühlt sich dadurch wirklich wie ein Krimi an. Jeder Zuschauer einer Krimiserie weiß, dass der Mörder gefasst werden wird. Die packende Frage ist doch eher, um wen es sich handelt und welches Motiv oder welche Intrige dahinter stecken.

Solche Abenteuer sind fordernder für den Spielleiter. Tatsächlich sind sie bei weitem anstrengender als die meisten Spielleiter glauben, die solches Spiel noch nicht auspro-

biert haben. Er muss eine interessante und packende Handlung zusammenstellen und sich dabei gut überlegen, welche Indizien er den Spielern wann zur Verfügung stellt, damit der Spannungsbogen gehalten wird. Da die Spieler durch die garantierten Hinweise seltener von selbst ins Nirwana denken, muss der Spielleiter des Weiteren bei ToC mehr Verwirrendes und falsche Fährten auf Lager haben als im klassischen CoC.

Und sonst so?

Auch auf das Spielgeschehen, in dem gerade nichts erforscht wird, hat die Wahl des Systems einen klaren Einfluss. Man sollte es vielleicht nicht erwarten, aber die bloße Existenz von speziellen Regeln für kriminalistische Untersuchung beeinflussen auch Szenen, die mit solcher Untersuchung nicht zu tun haben. Es tritt nämlich so eine Art Monkey Island-Syndrom ein: man klickt alles noch mal an. Die Spieler versuchen sozusagen in jedem Bild jede Handlungsoption mit jeder Person und jedem Objekt durchzuprobieren, weil sie einfach erwarten, dass sie früher oder später einen Hinweis finden sollen. Ist die Szene jedoch nur dazu gedacht, der Spielwelt etwas Farbe zu verleihen oder jenseits der eigentlichen Handlung Charakterspiel zu durchleben, muss der Spielleiter die Spieler teilweise mit der Nase auf diesen Hintergedanken stoßen, damit durch falsche Erwartungen das Spiel nicht abflaut oder langweilig wird.

Das mag sehr negativ klingen, hat aber auch seinen Vorteil: Die Spieler bleiben bei der Sache und verzetteln sich nicht. ToC eignet sich somit zwar nicht gut, um das Lebensgefühl vergangener Epoche nachzuempfinden, aber wenn das gar nicht gewünscht ist, kann es das Spiel gut auf das eigentliche Abenteuer fokussieren.

Auch in diesem Bereich behält Ron Edwards Recht und das System ist von Bedeutung für das Spielerlebnis. Je nachdem, wie viel Beiwerk man möchte, sollte man also das System wählen. CoC erlaubt viel Nebenhandlung, die das Abenteuer bereichern, in der man sich aber auch verzetteln oder gar scheitern kann, während ToC das Spiel deutlich auf die eigentlichen Ermittlungen des grauenhaften Geschehens fokussiert.

Was darfs sein?

Wie die Darstellung oben vermutlich schon erkennen lässt, sind die beiden Ansätze vom Spielgefühl her so unterschiedlich, dass man kein klares Fazit ziehen kann, welches davon besser sein sollte. Es ist einfach Geschmacksache, wie man kriminalistische Abenteuer erleben möchte.

Der Spielleiter und die Spieler sollten sich gemeinsam entscheiden, auf welche Weise sie spielen wollen. Der Spielleiter sollte sich dabei auch vor Augen halten, dass ein System wie das GUMSHOE-System ihm mehr abverlangen wird als ein klassisches Würfelsystem, dass ihm Spannung und Irrwege sozusagen als angenehmen Nebeneffekt kostenlos mitliefert.

Und was ist jetzt mit Cthulhu?

Das war also das Fazit für Kriminalabenteuer im Allgemeinen. Schön und gut, aber wie sieht es mit dem Spezialfall CoC gegenüber ToC aus? Was davon sollte ich für meine Cthulhu-Runde wählen?

Wenn die Spielgruppe möchte, kann sie Trail of Cthulhu gut nutzen. Das Regelwerk enthält einfache Konvertierungsregeln, so dass man auch das gesamte Material zum klassischen H. P. Lovecrafts Cthulhu nutzen kann. ToC liefert außerdem weitere Ansätze dazu, wie man den Wahnsinn des Mythos und seine Geheimnisse einsetzen und präsentieren kann. Diese sind durchaus anregend und innovativ, weshalb auch jeder CoC-Spielleiter darüber nachdenken sollte, ob er sich das Werk nicht zumindest als pdf zulegt.

Wie dem auch sei, ich persönlich würde niemals ToC spielen. Trotz der nützlichen Ideen im Regelwerk, die dieses durchaus lesenswert machen, halte ich das GUMSHOE-System für Lovecrafts Welt für vollkommen ungeeignet. Das ist nur meine Meinung – Andere mögen das ganz anders sehen – ich möchte meine Gedanken dazu aber kurz darlegen:

Ich halte das GUMSHOE-System aus zwei Gründen für völlig unpassend für den Cthulhu-Hintergrund. Der erste ist recht einfach: Ich sehe Cthulhu nicht als rein investigatives Rollenspiel. Das liegt vor allem daran, dass sich die deutsche Cthulhu-Linie deutlich von der amerikanischen unterscheidet. Wer die amerikanischen Bücher kennt, kann leicht verstehen, warum man es in die Sparte gruseliges Krimirollenspiel einordnen mag. Nicht umsonst heißen die Spielercharaktere dort Investigators.

Da Pegasus Press jedoch eigene Produkte veröffentlichen darf, hat sich über die Jahre in Deutschland eine deutlich andere Cthulhu-Kultur entwickelt. Darin spielen persönlicher Horror und die Verlorenheit in der modernen Gesellschaft eine große Rolle. (Letzteres vor allem bei Cthulhu Now) Dafür wäre das GUMSHOE-System nicht nur unnützlich, wegen des klaren Fokus auf Nachforschungen wäre es sogar hinderlich. Und da ich diese Aspekte sehr schätze, fällt für mich bereits hier die

Wahl auf das klassische CoC; trotz seiner offensichtlichen Mängel.

Es gibt aber noch einen zweiten Grund, warum ich dem alten System den Vorrang zuspreche. Dieser hat nichts mit spezifischen Abenteuerformen zu tun, sondern betrifft den gesamten Cthulhu-Hintergrund. Die zentrale Idee und auch die Quelle des Grauens von H. P. Lovecrafts Romanen ist die Unwichtigkeit des Menschen. Der Mensch kann die wahre Natur des Universums nicht begreifen, ohne dem Wahnsinn zu verfallen. Er ist dieser wahren Natur auch völlig egal. Geboren in ein gnadenloses Universum, in dem menschliche Vorstellungen, Ziele und Wünsche bedeutungslos sind, wird er zum Spielball höherer Mächte und kann nur hoffen, gegen diese be-

stehen zu können. Das ist die zentrale Idee hinter allen cthuloiden Geschichten. Nicht nur hat Lovecraft es immer so begründet, es wird dem Leser seiner Texte auch nach etwas Reflexion darüber rasch klar.

Sowohl als Spieler als auch als Spielleiter empfinde ich dieses Prinzip als von ToC völlig untergraben. Es kommt mir so vor, als könnte ich mir mit den Punkten in den investigativen Fähigkeiten vom Universum einen Hinweis wünschen. Ich möchte vorankommen und die Welt beugt sich diesem Willen, wenn ich einen Punkt ausbeute. Aber für mich persönlich ist es für das packende Spielgefühl von Cthulhu absolut unabdingbar, dass die Wünsche und Hoffnungen meines Charakters dem All vollkommen gleichgültig sind.

Er mag noch so sehr herausfinden möchten, was hinter einem Rätsel steckt, ob er es wirklich herausfindet, hängt nur daran, ob die Umstände glücklicherweise so beschaffen sind, dass die gnadenlosen Naturgesetze des Universums dafür sorgen, dass er es erfährt. Dieses gefühllose Wechselspiel von Zufall und Notwendigkeit scheint mir persönlich nur ein klassisches System vernünftig erfahrbar zu machen. So sehr ich die Lektüre von Trail of Cthulhu genossen habe (noch einmal: als reine Anregung kann ich es wirklich empfehlen), würde ich es doch niemals spielen.

Man kann das alles aber auch ganz anders sehen...

Lars-Hendrik Schilling (the_lightbringer@web.de)

NSC - Ecke

TEXT: LARS · HENDRIK SCHILLING

Mr. Poisson, der Mann im Hintergrund

Genre: Detektivabenteuer, am besten zwischen 1850 und 1950

Name: John Henry Poisson

Alter: 51 Jahre

Größe: 1,74 m

Statur: eher schmal mit leichtem Fettabauch

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: grün

Beschreibung: John Henry Poisson ist ein perfekte Kavalier der alten Schule. Das muss er für seinen Beruf auch sein. Seit seine Vorfahren von Frankreich nach England umsiedelten (Er behauptet gerne scherzhaft, von Madame de Pompadour abzustammen.), waren sie Händler und Fachleute für Schmuck und Kunstwerke. John hat seine guten Verbindungen zu vielen adeligen und reichen Familien quasi geerbt und dieses Erbe sehr würdevoll ausgefüllt. Von der Südspitze der britischen Inseln bis nach Edinburgh ist Mr. Poisson dafür bekannt, wertvolle Objekte einzuschätzen und zu handeln. Auch sein Wissen über Geschichte und Musik werden sehr geschätzt. So verkehrt der Kunsthändler beruflich und privat mit Reichen und Mächtigen der gesamten britischen Insel und Nordirland. Nach Irland selbst unterhält das

sehr fromme Mitglied der Anglikanischen Kirche so gut wie keine Kontakte.

Neben seinen geschäftlichen Kontakt, ist Mr. Poisson auch sehr interessiert an Geschichte, Ahnenforschung und Beziehungen innerhalb der Oberschicht generell. Das macht ihn praktisch zum idealen Zeugen. John Henry Poisson kennt fast alle Intrigen und Feindschaften, kleine Geheimnissen und Ausbrüche von Neid und Missgunst. Mit diesem Wissen konnte Poisson schon mehrfach Detektiven und Polizei helfen, Kunstdiebstahl aufzuklären. Insofern ist er in den entsprechenden Kreisen als verlässlicher Informant bekannt und könnte bei anderen Verbrechen in der Oberschicht als Hilfe hinzugezogen werden – beispielsweise bei einem Mordfall. Dabei könnte der Kunsthändler den forschenden Detektiven durchaus hilfreich sein.

Zumindest, wenn es sich bei dem Täter um einen Mann handelt. Den wenigsten Leuten ist klar, was für eine Schwäche John Poisson für die Weiblichkeit hat. Das bezieht sich nicht nur auf romantisches Interesse, auch wenn er diese natürlich ebenfalls hat. Mr. Poisson hatte schon immer ein sehr ausgeprägtes Gerechtigkeitsempfinden. Hineingeboren in eine Welt, in der Frauen als Bürger zweiter Klasse gelten, ist er mit diesem Umstand schon immer unzufrieden gewesen. Die Tatsache, dass seine vier Kinder allesamt

Töchter sind, die John innig liebt, unterstützte diese Einstellung noch weiter. Seit dem Tode seiner Frau vor sieben Jahre hat sich Poissons Einstellung gegenüber Frauen noch weiter verstärkt.

Er ist gegenüber Mädchen, Frauen und alten Damen sehr höflich und zuvorkommend und neigt stark dazu, im Zweifelsfall deren Seite einzunehmen.

Wenn er beispielsweise zu einem Fall befragt werden würde, bei dem er weiß, dass ein Mann von seiner Frau ermordet wurde, so wird sich Poisson daraus höchstwahrscheinlich schließen, dass das Opfer seine Frau schlecht behandelt und es daher nicht anders verdient hatte. Er wird daher durch geschickte Falschaussage und falsche Fährte versuchen, die Investigatoren in die Irre zu führen. Da er sowohl ein kreativer und geschickter Lügner ist, als auch sehr begabt darin, Andeutungen und Vermutungen zu machen, die die Detektive auf den falschen Weg bringen, ohne dass es ihm als absichtliche Täuschung ausgelegt werden könnte.

Bekanntheitsgrad: Unter den Reichen und Adeligen ist John Henry Poisson überall bekannt. Sein Ruf als fachkundiger Kunsthändler und Ahnenforscher wird vermutlich nur vom seinem Ruf als interessanter und gut informierter Gesprächspartner in den Schatten gestellt.

Motivation: Neben seinem Geschäftssinn und seiner Fürsorge für seine Töchter treiben vor allem seine Neugier und sein Gerechtigkeitsinn John an.

Verhalten: Als wohl erzogener Gentleman und Kavalier zeigt er jederzeit vorbildliches Betragen. Seine Sprache ist ebenfalls sehr gewählt und häufig sehr abschweifend. Poisson beherrscht neben Englisch, Französisch, Spanisch und Deutsch auch Latein, Griechisch und Gälisch in Grundzügen.

Magie oder Psi: Poisson ist für Welten gedacht, in denen Magie und Psi entweder nicht vorkommen oder sehr selten sind. Er beherrscht weder das eine, noch das andere.

Gerüchte: „Angeblich stammt er von einer französischen Adelligen ab.“ – „Ich schätze seinen Sachverstand, aber wie viel ihm meine Frau anvertraut, scheint mir unangebracht zu sein.“

Zitate: „Ich fürchte, dieses Werk sollten Sie besser restaurieren lassen, bevor Sie es zum

Verkauf anbieten, Sir.“ – „Es handelt sich eindeutig um ein Gemälde im typischen Barockstil. Doch leider ist es offensichtlich eine Fälschung.“

Abenteuervorschläge: Poisson sollte vor allem als zentraler Zeuge eingesetzt werden. Ob er die Detektive dabei in die richtige Richtung weist oder sie ablenkt, das hängt vom Fall und dem Gerechtigkeitsempfinden des Kunstfachmanns ab.

„Haste mal 'n bißchen Plot?“

DENKANSTÖSSE, TIPS UND TRICKS ZUM UMGANG MIT LARP-PLOTS

TEXT: KARL - HEINZ ZAPF

BILDER: KARL - HEINZ ZAPF

Seien wir doch mal ehrlich: Wer von uns findet es nicht klasse, wenn er bei einem Live-Rollenspiel eine tolle, spannende und gut durchdachte Handlung vorfindet? Jedem macht es doch Spaß, zu rätseln, Mysterien zu entschlüsseln, bohrende Fragen zu beantworten und auf (möglichst viele und schön vorbereitete) Questen zu gehen...

Aber wer denkt sich denn so was überhaupt erst mal aus? Und benötigt man hierfür wirklich unbedingt so etwas wie eine Plotübersicht, bei der dies alles festgehalten wird?

Ich selbst habe mit gut durchdachten und in sich schlüssigen Handlungsnotizen jedenfalls die besten Erfahrungen gemacht und möchte daher an dieser Stelle etwas näher auf dieses für Live-Organisatoren nützliche (und meiner Ansicht nach fast schon überlebensnotwendige) Werkzeug eingehen...

Natürlich verlangen die verschiedenen Arten von Live-Rollenspiel eventuell auch verschiedene Arten von Plotübersichten. Selbst bei einem Diplomatielive, bei dem im Normalfall alle Spieler(innen) ihre ureigenen Geschichten und Ideen sehr stark mit einbringen können, sollten zumindest diverse feste Nebenplots dafür sorgen, dass nicht irgendwann gähnende Langeweile beim zigsten Gespräch mit dem ständig selben Thema aufkommt.

Auch die sogenannten Schlachtenlives brauchen zumindest kleinere Aktionen, welche die Spielleitung immer dann einstreuen kann, wenn die Teilnehmer (innen) dann nach soundsovielen Stunden des aufeinander Eindrings sich davon auch mal erholen wollen – nicht nur die Muskeln, auch das Gehirn will da mal angesprochen werden...

Und Turnier-Veranstaltungen benötigen auch bei einem oft engen Zeitplan aus dem selben Grund diverse Abwechslungen für die Spieler(innen), wenn auch anderer Natur...

Leider habe ich bereits auch schon die Erfahrung machen müssen, dass gerade bei den oben angeführten Live-Rollenspiel-Arten viele Veranstalter der Auffassung sind, Plot sei kaum oder gar nicht nötig – weit gefehlt! Natürlich gibt es unzählige Arten von Live-Rollenspieler(innen) und dementsprechend viele Einstellungen zum Thema Plot: Ich kann nur für mich sprechen, würde aber gerne meine Erfahrungen in dieser Hinsicht teilen...

Zunächst einmal: Wozu benötigt man denn eigentlich Plot?

Wenn die Handlung eines Lives richtig ausgearbeitet worden ist, kann diese z.B. als hervorragende Möglichkeit dazu dienen, den Hintergrund des bespielten Landes ganz nebenbei den Spieler(innen) nahezubringen.

Ich persönlich finde es immer extrem öde, mit meinem Charakter von Live zu Live zu reisen und dabei oft so gut wie nichts über den Background mitzubekommen. Der vermutlich wichtigste Grund für Plot ist es aber natürlich, den Teilnehmer(innen) ganz einfach etwas zu bieten – und das in jeder nur erdenklichen Hinsicht!

Ohne „richtigen“ Plot gibt es keine eigens dafür angefertigten Kostüme, keine Handouts wie Bücher oder Pergamente, keine überraschenden oder grusligen Ereignisse, keine interessanten und wichtigen NSCs, keine außergewöhnlichen Kreaturen oder Monster – für mich also alles eben genau die Dinge, die ein gutes Live wirklich ausmachen.

Wenn man sich also dazu entschieden hat, ein Live mit Handlung anzubieten, dann sollte man diesen Weg auch konsequent zu Ende weiter verfolgen.

Allerdings ist der Weg zur fertigen Plotübersicht nicht unbedingt immer ganz einfach, denn auch hierbei gilt der gute alte Leitsatz: „Zu viele Köche verderben den Brei!“ Und als Veranstalter sollte man niemals unterschätzen, wie viel Arbeit eine schlüssige, in sich stimmige und für alle Spielleiter und auch NSCs verständliche Plotübersicht machen kann...

Zu Beginn einer jeden Veranstaltung steht ja bekanntlich erst einmal eine Idee, und re-



regelmäßige Treffen der Organisatoren sind in jedem Fall sehr empfehlenswert, alleine schon deswegen, weil der Meinungsaustausch und damit die kreativen Vorschläge aller Beteiligten das Live nach und nach fast wie von selbst zum Leben erwecken. Allerdings sollte man am Anfang nicht den Fehler machen, sich allzu sehr auf eine Handlung zu versteifen, denn sehr oft fallen einem erst nach einiger Zeit und vielem Überlegen wirklich gute Geschichten ein und dann muss man eventuell noch einmal alles umarbeiten, was man bisher niedergeschrieben hat.

Daher ist es praktisch, zuerst einige Orgasitzungen zu besuchen, um einfach ein gutes Brainstorming zu machen und sich sozusagen die grobe Basis der ganzen Handlung zu vergegenwärtigen.

Wichtig ist hierbei, dass es immer jemanden gibt, der die Ergebnisse dieser Treffen auch schriftlich festhält, denn sonst beginnen jedesmal wieder die Diskussionen, wer

denn nun was gesagt hat bzw. welche Idee nun akzeptiert und welche verworfen wurde!

Dabei ist es besonders nützlich, wenn diese Notizen z.B. per email auch regelmäßig ausgetauscht werden, damit alle Personen immer auf dem neuesten Stand sind (zumindest kann dann auch niemand behaupten, er hätte von nichts gewusst).

Obendrein kann durch solche auf den ersten Blick zeitaufwändigen Aufzeichnungen so manche Meinungsverschiedenheit und unnötige Diskussion vermieden werden, die letzten Endes dann doch alle nur mehr Zeit und Nerven kosten würde...

Sobald man sich dann eventuell auf einen Basis-Handlungsstrang entschieden hat und auch weiß, in welchem Live-Rollenspiel-Land und dort welcher Gegend es stattfinden wird (was für eine sinnvolle Plotübersicht eine entscheidende Rolle spielen kann), kann man sich den Luxus erlauben, weiter ins De-

tail zu gehen.

Ich habe gute Erfahrungen damit gemacht, einen nicht zu komplexen Handlungsstrang als Hintergrund für alle Teilnehmer(innen) zu erstellen und davon ausgehend damit verwobene und davon unabhängige große und kleinere Nebenplots zu entwickeln. Dies hat den nicht zu unterschätzenden Vorteil, dass weniger wichtige Nebenplots auch jederzeit bei Zeitmangel einfach gestrichen und andere stärker als anfangs geplant hervorgehoben werden können, ohne dass hierunter eventuell die eigentlich wichtige Haupthandlung zu leiden hat.

Wichtig ist dabei unter anderem, dass man sich vor Augen hält, in welcher fiktiven Gegend sich die Abenteuer(innen) befinden werden...

Denn hiervon ist es auch teilweise abhängig, was an Plot gebracht werden sollte und was nicht. Befinden wir uns in einem großen Waldgebiet, dann könnte man so lebendige Baumwesen, Feenvolk oder Orks einbauen, in einer Burganlage wäre es passend, einen (oder mehrere) umherspukende Geister und diverse Geheimgänge und verborgene Kammern einzuplanen. In einer Wüste könnte es bizarre Echsenwesen geben, die einem fremdartigen Götzen huldigen und in den Bergen darf auch mal ein unfreundlicher Troll oder ein Lindwurm sein Unwesen treiben...

Natürlich sind dies nur einige wenige Beispiele, aber wenn man mit seinen Plotideen erst einmal soweit ist, dass man weiß, was für Kreaturen auftauchen sollen, was an Ambientegegenständen oder Handouts benötigt werden und natürlich ebenfalls, welche wichtigen Personen oder Orte denn dargestellt werden müssen, dann kann man wirklich damit beginnen, Nägel mit Köpfen zu machen.

Ausgehend von den bisherigen Notizen und Besprechungen zum Plot sollte man nun die Aufgaben verteilen und diese unbedingt möglichst terminlich festlegen, denn was nützt einem schon die tollste Plotidee, wenn z.B. das hierfür dringend benötigte Kostüm einfach nicht fertig wird?

Gibt es viele wissenswerte Informationen über das bespielte Land und eine gut ausgearbeitete Geschichte hierzu, dann spricht wirklich gar nichts dagegen, die Spieler(innen) möglichst oft mit diesem Wissen zu konfrontieren, denn dadurch wird die Veranstaltung

auch in sich logisch und jeder kann sich mehr darauf einlassen. Für meine Begriffe kann es übrigens gar nicht genügend Background eines Landes geben...

Aber auch dies will bei der Plotübersicht mit eingeplant sein, denn vielleicht will man ja diverse Pergamentrollen ausgeben, auf denen es z.B. Legenden oder Tagebuchaufzeichnungen zu finden gibt – man sollte es dann nicht dem Zufall überlassen, welcher NSC diese Handouts bei sich hat bzw. an welchem Ort sie gefunden werden.

Allerdings sollte man sich im Zusammenhang mit Plotübersichten immer einen extrem wichtigen Gesichtspunkt vor Augen halten: Nichts, was dort geschrieben steht ist wirklich in Stein gemeißelt! Wir alle wissen zur Genüge, dass es den Spielleitern immer noch ein hohes Maß an Flexibilität abfordert, die Geschichte eines Lives selbst bei einer noch so guten Plot-Vorbereitung zu erzählen...

Dennoch kann sie einem ungemein helfen, unter anderem dadurch, dass dort für alle lesbar und jederzeit zugänglich alle jene Informationen zu finden sind, die das Live betreffen. So kann jeder Spielleiter oder NSC jederzeit und überall nachvollziehen, wie er denn in einer Situation am besten agieren oder reagieren sollte – nicht immer ist jemand nämlich wirklich ansprechbar, der den ganzen Plot verinnerlicht hat!

Da es nun vermutlich hinreichend klar sein dürfte, warum eine schriftliche und übersichtlich gegliederte Plotübersicht für alle Beteiligten eine große Erleichterung darstellt, kommen wir zu einer ganz anderen Frage: Was soll da denn sinnvollerweise eigentlich alles reingeschrieben werden?

Viele Informationen sind natürlich meistens gut, aber zu viele Informationen führen gerne mal in die Irre und lenken oft auch ein-

fach nur ab... Zuerst ist es einmal wichtig, den gesamten Handlungsablauf des Hauptplots zusammenzufassen, wie er eventuell ablaufen könnte (und es auch sollte, wenn die Vorarbeit funktioniert hat). Natürlich wird es mehr oder weniger viele Abweichungen geben, je besser der Plot aber durchdacht ist, desto minimaler wird dann der Aufwand vor Ort sein!

Neben diesem Abriss des Ablaufs sollte außerdem eine ungefähre Zeitvorgabe festgehalten werden, wann welches Ereignis stattfindet – allerdings sollte diese zeitliche Fixierung wirklich nur als völlig lose Richtlinie gelten, denn wir wissen ja, dass Spieler(innen) sich nicht wirklich in einen Zeitplan pressen lassen. Schließlich kann kein Veranstalter vorhersagen, wann denn genau plötzlich persönliche Gesichtspunkte der Charaktere zu Tage treten und einen Plot eventuell hemmen oder vorantreiben...

Dennoch dient ein erfasster Zeitablauf allen Spielleitern dazu, stets vor Augen zu haben, wie weit die Veranstaltung fortgeschritten ist und vor allem, was in welcher Zeitspanne denn überhaupt noch machbar sein dürfte.

Übrigens bricht sich niemand – auch nicht

der noch so abgebrühte Plotschreiberling – einen Zacken aus der Krone, wenn er gewisse kleine „Tricks“ benutzt, um den Plotablauf gegebenenfalls zu hemmen oder zu beschleunigen. Es ist eben immer frustrierend, wenn die Spieler(innen) mal wieder nicht das machen, was im Plot steht und entweder bereits am Freitag alles gelöst oder aber am Sonntag Mittag immer noch an der ersten Rätselnuss zu knabbern haben!

Daher sollte man bereits in die Plotübersicht gewisse Elemente mit einbeziehen, die später während des laufenden

Lives dieses besser kontrollierbar machen (so gut das eben möglich ist). Hierzu könnte zum Beispiel gehören, dass gewisse Informationen erst zu einem späteren Zeitpunkt durch einen ganz bestimmten NSC zugänglich gemacht werden (der genaue Ort der letzten Schlacht des Raubritters, dessen Gebeine gefunden werden sollen) oder aber der im Gegensatz dazu stehende frühere Beginn eines Nebenplots, der die Handlung durch ganz bestimmte Aktionen wieder vorantreibt (der Tod eines Kaufmanns, der von der Hand des schon lange gesuchten Meuchelmörders starb, der just dabei ertappt wird). Aber wie gesagt, das sind nur ganz einfache



Beispiele – dennoch sollte man sich diesen Gesichtspunkt wirklich zu Herzen nehmen, denn ein gut und flüssig laufender Plot wird auch durch solche kleinen Kniffe niemanden verärgern, ganz im Gegenteil zum lapidaren Satz: „Ähm, das könnt ihr jetzt aber noch gar nicht finden!“...

Die gesammelten Nebenplots sollten übrigens – unabhängig von der zeitlichen und schriftlichen Erfassung des Hauptplots – nach dem gleichen Schema wie der Hauptplot erstellt werden und je nach Wichtigkeit und Personenbedarf mit einem zugehörigen klaren Stichwort aufgelistet werden. Was unbedingt in der Plotübersicht stehen sollte sind Informationen und Werte der wichtigsten Personen und Monster, die den Teilnehmer(innen) begegnen können!

Es ist oft einfach lästig, wenn nur wenige Spielleiter oder NSCs wirklich zur Genüge Bescheid wissen und diese vielleicht im entscheidenden Moment – nämlich dann, wenn ein wichtiger NSC plötzlich einspringen muss – nicht greifbar sind.

Ein persönliches Briefing vor allem von Festrollen-NSCs können diese Infos in der Plotübersicht natürlich nie wirklich ersetzen, aber zumindest werden viele Fragen und Missverständnisse durch eine schriftliche Zusammenfassung deutlich vermindert und Unklarheiten treten so meistens erst gar nicht auf. Auch bei Monstern ist es ratsam, zumindest die Werte und Fähigkeiten nach dem verwendeten Live-Rollenspiel-Regelwerk anzugeben, denn so gibt es keine unangenehmen Überraschungen, wenn der nächste Zombie, der um die Ecke kommt, so urplötzlich sehr viel stärker, schneller und widerstandsfähiger ist als der Untote, der gerade eben noch niedergemacht worden ist!

Vor allem bei Zauberkundigen bietet es sich an, eine kurze Liste an Auswahlprüchen anzugeben, so muss ein NSC auch nicht das ganze Regelwerk kennen, was ohnehin oft genug nicht der Fall ist...

Gerade Spezialfähigkeiten von nicht so häufigen Kreaturen wie z.B. Riesenspinnen oder Lindwürmern sollten in der Plotübersicht auf alle Fälle erwähnt werden! So wird wenigstens weitgehend ausgeschlossen, dass vor Ort anwesende Spielleiter(innen) plötzlich völlig bizarre und überzogene Ideen verwirklichen möchten bzw. der ach-so-schreckliche Oberdämon so rein gar nichts auf dem Kasten hat...

Außerdem kommen mir z.B. bei der Niederschrift eines Plots oft die besten Ideen für spezielle Eigenschaften und beim Durchlesen fallen mir obendrein dann auch gewisse

Denkfehler leichter auf, die sonst eventuell erst auf der Veranstaltung selbst zu Tage treten. Und da ist es dann oft zu spät bzw. es muss extra eine eventuell zeitraubende SL-Sitzung anberaumt werden, wenn die Handlung eigentlich bereits voll im Gange ist.

Wenn eine gewisse Kontinuität gewahrt wird, dann werden somit auch die Orks auf den Veranstaltungen der gleichen Organisatoren und im gleichen Land auch immer die gleiche Stärke bzw. Fähigkeiten aufweisen (okay, sieht man vielleicht man von den Stammesführern oder Schamanen ab), was einem die Spieler(innen) sicherlich auf lange Sicht durchaus danken werden. Denn nichts nervt mehr als die Tatsache, dass wirklich kein Ork von Live zu Live einigermaßen einschätzbar ist...

Bei Festrollen-NSCs sollte obendrein die Motivation, das Hintergrundwissen und persönliche Dinge festgehalten werden, damit der NSC nicht völlig über das Ziel hinauschießt und eventuell Informationen preisgibt, die er eigentlich (zumindest zu diesem Zeitpunkt) gar nicht haben kann! Auch nicht schaden kann es, wenn bei den Angaben zu den NSCs aufgelistet ist, was sie an persönlichen Habseligkeiten besitzen (unter anderem vielleicht wichtige Dinge, die den Plot voranbringen können).

Nachfolgend ein einfaches Beispiel der möglichen Beschreibung eines auf einem „Löwentor“-Live aufgetauchten NSCs (auf Basis des verwendeten Regelwerks „That’s Live“ 10):

Der Zyklop Mabronn: Im Gegensatz zum freundlichen und weisen Zyklopen Zalazaar, der in der Nähe des Kulter Forstes lebt, ist Mabronn ein typischer Vertreter seiner Art: Brutal, grausam und allzeit streitlustig! Als die Fee Amathys verflucht worden ist, schloss er sich ihr an, da er sich erhoffte, dadurch noch mehr Leid und Elend über diese Gegend bringen zu können...

LP: 6; MP: 0

Vorteile: Ogerkraft (+1 SP), Schmerzunempfindlichkeit, Schnelle Heilung

Nachteile: Einäugig

Fähigkeiten: Bewusstlos schlagen, Feuer machen, Giftkunde (alle Gifte der Stufen 1-3), Magieresistenz (Angst, Verwirrung, Schlaf), Meucheln, Orientierung, Pflanzenkunde

Waffenfähigkeiten: Nach Belieben (Einhandwaffen).

Zaubersprüche: –

Besondere Eigenschaften: –

Fundus-Bedarf: Waldläufer-Kleidung (mit

Gugel), Umhang, Zyklopen-Maske.

Je nach Wichtigkeit des NSCs sollten diesem in der Plotübersicht dementsprechend mehr oder weniger Informationen zugeordnet sein...

Ein einfacher Kultist nimmt daher natürlich weniger Raum ein als der Nekromant, der gerade nebenan mal wieder die ganze Welt unterjochen möchte und bis obenhin vollgestopft ist mit magischen Gegenständen! Sehr wichtig in diesem Zusammenhang ist es auch anzugeben, was die NSCs eventuell an Fundusgegenständen (wie z.B. Masken oder Wappenröcken) benötigen bzw. in welcher Anzahl sie auftauchen sollen. Neben der Beschreibung der NSCs und dem Handlungsablauf ebenfalls von großer Bedeutung ist eine Auflistung der Handlungsorte. Das klingt nun vielleicht etwas seltsam, aber oft ist vor Ort nicht wirklich viel Zeit da und wenn jeder Spielleiter einen Schauplatz herrichten kann, weil er ganz einfach auch ohne große Besprechung weiß, was an Ambientegegenständen aus dem Fundus bereitgestellt und aufgebaut werden muss, dann kann das viel Zeit und vor allem Nerven sparen (und erspart demjenigen, der die Auflistung erstellt hat vielleicht auch einen durchaus unnötigen Herzinfarkt!)

Außerdem wissen dadurch alle SLs und NSCs, was denn wo zu finden sein wird und vor allem, welche wichtigen Orte es denn eigentlich auf der Veranstaltung zu finden gibt. Auch dies kann manche lange Besprechung zumindest deutlich vereinfachen oder gar ersparen, wofür wohl jeder dankbar sein wird, der schon mal ein Live unter Zeitdruck organisieren musste...

Nicht vergessen sollte man bei der Plotübersicht eventuell auch die Auflistung des gesamten Teams, damit auch jeder weiß, wer wofür im Einzelfall zuständig sein wird – dieser Punkt kann aber natürlich bei kleineren Veranstaltungen eventuell entfallen, wo ohnehin jeder jeden kennt. Für manche eher weniger zart besaiteten Zeitgenossen, die unter Umständen den Fundusraum und auch den Fundus in völliges Chaos oder totale Zerstörung stürzen, ist auch ein kurzer Hinweis zur Fundus-Benutzung angeraten: Natürlich kann dies auch auf einer kurzen Ansprache geklärt werden (und dies sollte auch unabhängig von der etwaigen Erwähnung in der Plotübersicht gemacht werden), aber wenn wirklich jeder NSC und Spielleiter die schriftliche Übersicht erhält, dann kann sich zumindest niemand mehr damit rausreden, dass er angeblich bei der Besprechung nicht dabei war (nicht zugehört hat, seine Zehennägel maniküren musste, Mastix im Ohr hatte etc.

– man kennt die Problematik ja)!

Es ist ja traurig genug, dass man überhaupt erwähnen muss, dass u.a. die Fundusgegenstände pfleglich behandelt und wieder ordentlich zurückgebracht sowie verräumt werden sollten. Aber wer so wie ich schon miterleben „durfte“ wie manche Leute mit Kostümen oder Ambientegegenständen umgesprungen sind, in denen viel Zeit, Mühe und Geld steckt, weiß bestimmt, wovon ich hier schreibe...

Da es durchaus nach wie vor nicht unüblich ist, dass viele NSCs sich erst kurzfristig anmelden oder vor Ort für andere einspringen, kann es übrigens auch nicht schaden, zumindest einige wichtige Hintergrundinfos allgemeiner Natur in der Plotübersicht festzuhalten. Dabei sollte man sich vor Augen führen, wonach denn eine Person, die ja angeblich aus dem bespielten Land stammt, wohl von den Teilnehmer(innen) gefragt werden könnte: Zumindest ein Basiswissen über die unmittelbare Umgebung des Handlungsschauplatzes, aber auch Informationen z.B. zu den jeweils wichtigen Göttern und einflussreichen Personen der jeweiligen Live-Welt, üblichen Gepflogenheiten wie typischen Festen oder aber den normalen

Umgang mit anderen Fantasy-Völkern sollte einem jeden NSC an die Hand gegeben werden. Je nach Interesse wird die jeweilige Person sich dann ohnehin mehr oder weniger in seine Rolle hineinversetzen. Wenn dann aber die Spieler(innen) merken, dass der Hintergrund stimmig ist und sie nicht von jedem zweiten NSC, den sie über etwas befragen eine völlig unsinnige und anderslautende Antwort bekommen, dann trägt dies natürlich auch wieder zur allgemeinen Stimmung und dem Flair der Veranstaltung deutlich mit bei. Ich persönlich finde es durchaus angenehm, auch eine kleine Auswahl an „typischen“ magischen Gegenständen und deren Wirkung mit aufzuführen: So werden Ausrutscher vermieden („Okay, du hast jetzt Gronzo Giganto, das Schwert der Apokalypse in diesem Dunghaufen gefunden!“) und man kann obendrein wieder einmal den einmaligen Hintergrund des jeweiligen Landes darstellen. So wurden z.B. bei einem unserer „Löwentor“-Lives, bei dem die Teilnehmer(innen) Kontakt zu Feenwesen hatten, magische Spruchrollen und Edelsteine mit Feenrunen gefunden – ein sehr einfacher, aber schöner Weg, den Hintergrund der Veranstaltung zu vermitteln...

Wie ich bereits eingangs erwähnt habe, dient eine gut durchdachte Plotübersicht in erster Linie dazu, allen Personen auf einem Live-Rollenspiel viel Ärger und Arbeit zu ersparen – natürlich muss hierfür im Vorfeld mehr Aufwand betrieben und vielleicht das eine oder andere öfter überdacht werden, aber am Ende wird wirklich jeder davon profitieren! Übrigens kann ich abschließend nur jedem ans Herz legen, einen ganz, ganz schlimmen Denkfehler nicht zu begehen: Es gibt nämlich niemals genügend Plot, auch wenn manche Veranstalter diese Meinung vielleicht vertreten! Gerade Nebenplots sollten wirklich möglichst viele „vorrätig“ sein, denn diese können ja erst dann gelesen und vorbereitet werden, wenn man sich vor Ort dazu entschieden hat, sie auch wirklich einzubauen – und wenn sie auf dieser Veranstaltung dann doch nicht verwertet werden, dann eben beim nächsten Mal. Wie erwähnt, durch eine gut gemachte Plotübersicht wird vieles sehr viel leichter.

Es gibt dabei eigentlich nur noch ein klitzekleines Problem: Das eigentliche Lesen und Verstehen der Plotübersicht kann der jeweiligen Person nämlich niemand abnehmen...

Das Auge des Abyssus

.. MANCHE TÜREN SOLLTEN BESSER VERSCHLOSSEN BLEIBEN!

EIN SOLO - ABENTEUER IN DEN WELTEN DES GRAUENS

TEXT: KARL - HEINZ ZAPF

FOTO: HAUNTED HOUSE VON INDOOROPILLY UNTER CC / FLICKR.COM

Wie lange war es nun eigentlich schon her, seit du deinen alten Schulkameraden und späteren Freund Michael Singer zum letzten Male gesehen hast? Mit einem leisen Schmunzeln erinnerst du dich an die langen Abende, die ihr bei einer guten Tasse Tee und mit überaus interessanten Gesprächen zugebracht habt.

In diesen Gesprächen habt ihr beide immer wieder die Themen Theologie, Esoterik und Okkultismus gestreift. Michael schien schon seit frühester Jugend an von diesen Dingen und vor allem dem Aberglauben der Menschen fasziniert zu sein und während du dich für einen soliden Beruf entschieden hast, wählte er das Studium, um sein Wissen in dieser Hinsicht noch weiter zu vergrößern.

Bei manchen der späteren Diskussionen erschien er dir fast schon unheimlich, wenn er mit fanatischer Begeisterung und einem unirdischen Leuchten in den Augen von seinen Fortschritten erzählte und den privaten Forschungen, die er obendrein betrieb. Aber trotz dieser seltsamen Marotten und Launen blieb er natürlich dein treuer Freund und Weggefährte Michael Singer, und es schien fast, als könne nichts eure Freundschaft zerstören. Doch das Unglück erschien schließlich in Gestalt einer jungen Frau, einer Mitstudentin namens Sylvia Lanz; sie schien ihn vom ersten Tage ihrer Bekanntschaft an in ihren Bann zu ziehen und da auch sie einen starken Hang zum Okkultismus verspürte, wurde Michaels Interesse an ihr nur noch

weiter entfacht. Dies wäre ja an sich nicht weiter schlimm gewesen, denn dir war schon seit langem klar geworden, dass dein Freund jemanden an seiner Seite brauchte, der wirkliches Interesse für sein Studium und gleichzeitig ausgefallenes Hobby aufbrachte.

Sylvia schien genau die richtige Partnerin für ihn zu sein. In der Tat war sie ein durchaus attraktives Mädchen von einnehmendem, intelligentem Wesen, aber von Anfang an erschien sie dir auf unerklärliche Weise mehr als einfach nur exzentrisch. Sie hatte eine merkwürdige, fast überhebliche Art an sich und ein so seltsames, wissendes und spöttisches Lächeln...

Die Besuche Michaels wurden jedenfalls immer seltener und bei diesen Gelegenheiten

ten erschien er dir kaum mehr als ein junger Mann, sondern eher so, als wäre er um Jahre gealtert und von Sorgen niedergedrückt, über die er aber immer nur sehr vage Andeutungen machte. Sylvia musste allerdings etwas mit seinem Zustand zu tun haben und jedesmal, wenn du bei den immer seltener werdenden Gesprächen ihren Namen erwähntest, zuckte er zusammen und sah sich unbehaglich und misstrauisch um...

Schließlich hörten seine Besuche ganz auf und obwohl du dir einige Gedanken gemacht hast, bist du beim besten Willen nicht dazu gekommen, dich bei ihm zu melden. Aber als du dann heute von deinem Büro nach Hause gekommen bist, fiel dir sofort der unfrankierte Umschlag im Briefkasten auf, der an dich adressiert war und als Absender Michaels Namen trug: Er enthielt eine kurze, mit zitteriger Hand geschriebene Notiz, die deine schlimmsten Ahnungen und Vorstellungen bei weitem übertraf...

Mein lieber Freund!

Ich habe kaum Zeit, diese wenigen Zeilen zu schreiben, denn bald schon wird sie kommen, um mich abzuholen. Um unserer alten Freundschaft willen flehe ich dich an: Komm rasch hierher und hilf mir! Sylvia und ich sind zu weit gegangen und nun kann sie nichts mehr aufhalten – mein Freund, ich habe Angst vor ihr...

Diese Notiz wird ein Nachbarjunge bei dir einwerfen, denn sie lässt mich nicht mehr aus dem Haus, nicht mehr aus den Augen! Und schon gar nicht heute, meiner vielleicht letzten Nacht auf dieser Welt! Bitte komm bald, denn ich fürchte um meinen Verstand und um mein Leben!

Dein alter Freund Michael

Nun gab es kein Zögern mehr für dich: Nach der langen Zeit voller Ungewissheit und der Zweifel wusstest du endlich, was zu tun war (0) ...

0

Die Dunkelheit des Winterabends empfängt dich mit offenen, begierigen Armen auf deinem von düsteren Vorahnungen geprägten Weg zu Michaels Haus, das am Stadtrand nahe dem Walde lag. Er hatte es von seinen Eltern geerbt, ehemals wohlhabenden und einflussreichen Leuten. Bei diesem Gedanken fällt dir urplötzlich auf, wie lange du schon nicht mehr dort gewesen bist und ein eigentümliches Gefühl beschleicht dich.

Schließlich aber kommst du am Ende der Straße an und erschrickst leicht, als sich die

Umriss des dunkel und abweisend wirkenden Hauses deines Freundes aus dem Nebel herauschälen. Es ist absolut dunkel, nirgendwo ein Licht zu entdecken und die Läden der Vorderfront sind offensichtlich alle geschlossen und verriegelt. Du erinnerst dich mit einem Frösteln an den Brief und überlegst, ob du erst einmal zu Michaels nebenan wohnenden Nachbarn (4), oder zur Haustür gehen und sofort läuten sollst (6); du kannst aber auch versuchen, die Türe zu öffnen, um so ins Haus einzudringen (9) oder aber nach einem unverschlossenen Fenster im Erdgeschoss suchen (11)...

1

Du erreichst die Tür zu Michaels Zimmer, öffnest sie und trittst ein. Im Gegensatz zu dem sonst überall herrschenden Eindruck von Unbewohntheit sieht dieses Zimmer ganz gewöhnlich aus. Eilig durchsuchst du die Schränke, Regale und den Schreibtisch, aber du findest lediglich das Tagebuch deines Freundes!

Nach einigem Zögern entschließt du dich, es zu lesen, um so vielleicht einen wichtigen Hinweis zu finden. Hastig überfliegst du die in dem Buch niedergeschriebenen Zeilen...

10. Januar: Habe heute mein neues Tagebuch begonnen, muss die gravierenderen Ereignisse festhalten. Sylvia hat mir von ihren okkulten Erfahrungen erzählt – selbst ich bin entsetzt über ihre Vorstellungen vom Wert des menschlichen Lebens...

22. Januar: Am heutigen Tage hat Sylvia ihr okkultes Laboratorium im Keller fertiggestellt. Mich schaudert bei dem bloßen Gedanken an die Beschwörungen, die sie dort vollführen will!

2. Februar: Ich bin völlig von ihr abhängig! Als ich heute zu meinem alten Freund gehen und ihm von schändlichen Treiben Sylvias erzählen wollte, fand ich mich plötzlich in meinem Zimmer wieder – völlig angezogen und die Kleider bereits abgekühlt von den winterlichen Temperaturen draußen. Sie hat es gelernt, meinen Geist zu kontrollieren! Was soll ich nur tun?

4. Februar: In dieser Nacht führte Sylvia ihre erste Evokation durch – doch sie misslang! Als ich am Morgen danach ihr Gesicht sah, guter Gott, sie erschien mir mindestens um zehn Jahre gealtert! Die Beschwörung kostete sie viel Kraft und als sie sich davon erholte, konnte ich meinen Plan entwerfen...

6. Februar: Während sich Syl-

via von der gewaltigen Anstrengung ausruht, habe ich mit dem in der Bibliothek stehenden Buch »Mysterien der druidischen Alraunenzauberei« ein Stoffamulett aus verschiedensten Zutaten erstellt, das mich vor ihren Kräften schützen soll. Mittels des Werkes »Amulette, Fetische und Talismane« belegte ich es dann mit einem Zauber, der hoffentlich auch wirksam genug ist gegen ihre dunklen Künste...

7. Februar: Das Amulett bewahrte mich leider doch nicht vor Sylvias diabolischen Gedankenmanipulationen und sie hat es entdeckt und in ihr Zimmer gebracht, um es dort genauer zu untersuchen. Jetzt darf ich mein Zimmer und Gefängnis überhaupt nicht mehr verlassen!

10. Februar: Nun weiß ich also endlich, was sie vorhat! In drei Tagen, wenn die Sternkonstellationen günstig sind, wird sie Aalsirroth beschwören, den Dämon und Gott der Achten Sphäre! Möge Gott der Welt und uns Menschen beistehen, wenn ihr dieses Unterfangen wirklich gelingen sollte...

12. Februar: Mit einigen ihrer unseeligen Gefährten vom Bund der neuen Dämmerung versuchte sie in der heutigen Nacht wieder eine Beschwörungszereemonie. Nach den Geräuschen, die seither aus dem Keller dringen, diesmal offenbar mit Erfolg! Was soll nur aus mir werden? Aus Sylvias vagen und spöttischen Andeutungen entnehme ich, dass sie mich als Opfer für die Evokation vorgesehen hat – danach wird sie wohl mittels ihrer neu gewonnenen Macht erst einmal untertauchen und warten, bis die Zeit wieder reif ist...

13. Februar: In der allgemeinen Aufregung ließen ihre Kontrollen heute ein wenig nach und ich konnte den Nachbarjungen den Brief und somit meine letzte Hoffnung durch das Fenster zuwerfen. Voller Hohn offenbarte Sylvia mir später, dass mein Amulett in der Tat ein voller Erfolg war und mir gegen ihren Herrn und Meister, den sie mit meiner unfreiwilligen Hilfe herbei holen will, gut hätte beistehen können!

Spottend über meine Hilflosigkeit erzählte sie mir sogar, dass das Amulett in ihrem Zimmer unter dem steinernen Briefbeschwerer gut aufgehoben wäre, wo es sicher außerhalb meiner Reichweite wäre! Wie habe ich mich nur so in ihr täuschen können?

Später...

Bald werden sie kommen, um mich abzuholen! Sie werden mich in die alte Kapelle im Wald bringen, die sich schon lange in Besitz von einem der fanatischen Anhänger des Kults befindet und wohl auch ebenso lange ertweilt ist. Dort soll die Beschwörung erfolgen. Ich hoffe, dass Rettung naht, aber...

Hier bricht das Tagebuch abrupt ab und du wischt dir den kalten Angstschweiß von der Stirn. Gehst du nun in die Bibliothek (5), den Keller (3), zu Sylvias Zimmer (12) oder verlässt du rasch das Haus (42)?

2

Du rennst angsterfüllt zurück zum schwach erkennbaren Eingang, die drohende Atmosphäre des Hauses war wohl einfach zuviel für deine angespannten Nerven! In der kühlen Winterluft besinnst du dich jedoch schließlich, denn immerhin steht das Wohl und das Leben deines Freundes auf dem Spiel (7), oder aber du gehst tatsächlich niedergeschlagen nach Hause zurück (14).

3

Du öffnest die Tür, die in den Keller führt, und ein Schwall widerlich süßlich riechender Luft schlägt dir entgegen und raubt dir fast den Atem! Ein seltsames, irgendwie schmatzendes und schlürfendes Geräusch ist von irgendwo aus der Dunkelheit zu hören und du nimmst an, dass Ratten im Keller hausen – sehr große Ratten! Andererseits...? Steigst du ins Ungewisse hinab (16) oder kehrst du um und entscheidest dich kurzentschlossen anders (25)?

4

Mit einem mulmigen Gefühl im Magen klingelst du an der Haustür der Nachbarn. Es ist schließlich nicht gerade eine normale Frage, die du diesen fremden Leuten stellen möchtest... Eine ältere Frau öffnet und sieht dich misstrauisch und fragend an. Wirst du sie nach ihrem Sohn fragen (10) oder erst ein ganz unverfängliches Gespräch beginnen (13)?

5

Du öffnest die schwere Tür, welche in die Bibliothek führt und der im Halbdunkel erscheinende Anblick fasziniert dich trotz der unheimlichen Atmosphäre wie jedesmal, wenn du dieses große Zimmer betrittst. In dem Raum stehen Hunderte von Büchern in Regalen, die bis an die Decke reichen und kaum noch Platz für die beiden Fenster lassen! Diese Sammlung von Büchern aller Art, von den Eltern und Großeltern deines Freundes zusammengetragen, wäre wohl auch ei-

nes Museums würdig...

Plötzlich fällt dein Blick auf ein neues Regal, das unüblicherweise mitten im Zimmer steht und dir völlig unbekannt ist. Deine Neugier bewegt dich dazu, näher heranzugehen und mit einem unbehaglichen Gefühl überfliegst du die Titel der dort aufbewahrten Folianten: „Mysterien der druidischen Alraunenzauberei“, „Amulette, Fetische und Talismane“, „Das dunkle Arkanum der 666 Geheimnisse“, „Fragmentedtes Pentagramms“, „Apokalyptische Offenbarungen“, »Der Schlüssel Salomons“ und ähnliche uralte und längst vergessene Bücher lagern hier. Unwillkürlich und wie unter Zwang nimmst du eines mit dem seltsamen Titel „Die neue Dämmerung“ und beginnst darin zu lesen:

Ihr sollt nun wissen, dass die Äonenalten das Leben nur zu ihrer Belustigung erschaffen haben. Denn auf diese Art und Weise laben sie sich an uns und unseresgleichen und nie wird es ihnen daher an Speisung mangeln! Denn sie, die schon die Welten zwischen den Galaxien durchreißt haben, bevor das Licht die ewige Finsternis schändete und besudelte, sie nähren sich und zehren von den Kräften, welche durch Verzweiflung, Wahnsinn, Qual und Tod hervorgerufen werden! Und wo auch immer die armselige und unwissende Menschheit in Zukunft ihr Dasein tristen mag – diese Kräfte werden ewiglich um sie sein...

Angewidert und doch auch fasziniert greifst du dir ein weiteres Buch mit dem bezeichnenden Titel „Homunkulus“ und liest dort:

Die Relikte aber, die von den vergangenen, großen Zeiten auch noch heute Kunde tun und das Leid der Menschen zu den dunklen Göttern leiten, diese Relikte können nicht vernichtet werden durch müden Menschengestalt oder zitterige Menschenhand...

Schnell wendest du dich von dem Regal ab, denn von draußen ertönt plötzlich ganz aus der Nähe das typische Geräusch einer Autotür, die zugeschlagen wird! Du verharrst und glaubst dann zu hören, wie unten im Haus Schritte ertönen, langsam und hallend, heimlich und darauf bedacht, nicht vernommen zu werden...

Gehst du nach unten, um dem Eindringling zu begegnen (18), versteckst du dich (28) oder kletterst du lieber schnell zum Fenster hinaus (32)?

6

Auf deine Betätigung der Türglocke reagiert niemand und grübelnd blickst du an der trutzig emporragenden Hausfassade hoch. Entweder du gehst nun doch zu den Nachbarn deines Freundes (4), versuchst die Tür zu öffnen (9) oder steigst heimlich durch

ein Fenster ein (11)...

7

Wieder trittst du ein, tief durchatmend und dir selbst Mut machend, so weit dies nur möglich ist. Du findest einen Lichtschalter, doch als du ihn betätigst, flammt kein beruhigendes Licht auf! Mit einem leisen Fluch auf den Lippen suchst du nach Kerzen und findest schließlich einen Leuchter, dessen Kerzen du mit Hilfe deines Feuerzeugs entzündest. Im eher spärlichen Licht entdeckst du einen Schemel, über den du in der Dunkelheit gestolpert und dadurch auf eine staubbedeckte Sitzgarnitur gefallen bist (25)...

8

Nach einiger Suche findest du einen Lichtschalter, doch es flammt keine Beleuchtung auf, als du diesen betätigst! Mit einem unterdrückten Fluch suchst du im Dunkel nach Kerzen und findest endlich einen Leuchter. Im flackernden und tanzenden Licht der Kerzen entdeckst du einen kleinen Schemel, über den du gestolpert und dadurch auf eine alte Sitzgarnitur gefallen bist (25)!

9

Zu deinem großen Erstaunen ist die Tür nicht verschlossen und du kannst sie ohne Probleme öffnen. Ein Schwall abgestandener Luft schlägt dir entgegen und du weichst unwillkürlich wieder einen Schritt zurück. Wer weiß, was dich dort erwartet (15)?

10

„Ich kenne sie nicht. Gehen sie oder ich rufe die Polizei!“ Diese unwirsche Antwort ertönt, kurz bevor die Tür vor deiner Nase zugeschlagen wird! Wirst du nun bei Michaels Haus an der Türe auf dich aufmerksam machen (6), oder aber versuchen, unbemerkt einzudringen (9)?

11

Tatsächlich entdeckst du bereits nach kurzer Suche ein Fenster auf der Rückseite des Hauses, das nicht mit Läden verschlossen ist. Du beschließt, es einzuschlagen. Zwar schneidest du dich am scharfen Glas und ein Hund fängt in der Nachbarschaft laut zu bellen an, aber danach steigst du das dunkle Gebäude ein, das dich mit düsterem Schweigen empfängt (15)...

12

Mit vorsichtigen Schritten kommst du bei der Tür zu Sylvias Zimmer an und versuchst sie zu öffnen, aber leider ohne Erfolg! Sie ist verschlossen. Wirst du versuchen, die Türe einzutreten (29), nach einem Schlüssel suchen (31) oder dich abwenden und lieber zu Michaels Zimmer (1), in den Keller (3) oder

die Bibliothek (5) gehen? Du kannst jetzt natürlich auch das Haus verlassen (42).

13

Die Frau ist offensichtlich überaus misstrauisch, aber als du das Gespräch geschickt auf deinen alten Freund und ihren Nachbarn Michael Singer lenkst, hellt sich ihre Miene augenblicklich auf.

„Ja, ein sehr netter junger Mann und oft hier bei uns zu Besuch. Zumindest bis er dieses Mädchen kennengelernt hat. Ein bisschen merkwürdig war er selber ja auch, aber als sie dann zu ihm ins Haus gezogen ist...“

Sie erschauert und bittet dich dann freundlich herein. Lehnst du ab, da die Zeit drängt (17) oder nimmst du ihre Einladung an (20)?

14

Mit schwerem Herzen lenkst du deine Schritte deinem Heim zu, als plötzlich aus dem Nebel drei Gestalten in bizarren Roben treten. Ehe du noch reagieren kannst, wirst du von ihren Dolchen durchbohrt...

15

Du stehst offensichtlich im langen Gang, der zur Treppe in den ersten Stock und zu den weiteren Räumlichkeiten führt. Es ist fast völlig finster und du bedauerst es jetzt, deine Taschenlampe nicht bei dir zu haben. Der Geruch nach modriger, verbrauchter Luft ist hier fast überwältigend stark und du ertastest dir deinen Weg auf der Suche nach einem Lichtschalter.

Plötzlich stolperst du und fällst auf eine weiche, formlose Masse, die wahre Staubfontänen aufwirbelt und dich damit zu ersticken droht! Willst du schnell fliehen (2) oder dich in aller Ruhe aufrappeln (8)?

16

Der unruhige Schein der Kerzen lässt den ohnehin nicht sehr anheimelnden Keller noch unheimlicher erscheinen. Als du den Fuß der Treppe erreichst, streift dich ein starker, übelriechender Luftzug und die Kerzen erlöschen...

Es wird schlagartig stockdunkel und nun kannst du eindeutig hören, wie sich etwas Massiges, Schleimiges schlurfend und schmatzend auf dich zubewegt und deine Furcht wächst von Sekunde zu Sekunde!

Willst du jetzt schnell versuchen, die Kerzen wieder anzuzünden (19), den Leuchter als provisorische Waffe für einen Kampf im Dunkel verwenden (21) oder panikartig zu fliehen versuchen (22)?

17

Durch ein mahnendes Gefühl der Dringlich-

keit vorangetrieben lehnst du die Einladung ab, obwohl du ahnst, dass hier vielleicht nützliche und wichtige Informationen in greifbarer Nähe sind. Du wendest dich nun entweder der Haustür zu (6) oder versuchst über ein Fenster einzudringen (11)...

18

Mutig, aber auch vorsichtig tappst du zurück in den Gang und siehst dich plötzlich vom starken Strahl einer Taschenlampe völlig geblendet. „*Sieh mal an, Sylvia hatte also Recht: Michaels Freund will tatsächlich den Helden spielen*“, ertönt eine düstere Stimme, dann peitschen Schüsse und um dich wird es für immer dunkel..!

19

Was auch immer dort im Dunkel auf dich zutaumelt, es ist offenbar sehr schwerfällig. So gelingt es dir gerade noch rechtzeitig, die Kerzen zu entzünden. Du blickst hoch und siehst direkt in die Augen einer blasphemischen Kreatur, die nicht von dieser Welt stammen kann! Ein scheinbar unfertiger, halb geformter Mensch von ekelhaft schmutzig-weißer Hautfarbe, missgestaltet und verzerrt, voll von Absonderungen eines durchsichtigen Schleims. Rote, angeschwollene Adern pulsieren im Körper dieses entsetzlichen Geschöpfes und es wankt auf dich zu, das unförmige Gesicht verzerrt zu einer Grimasse der Gier – der Gier nach deinem Leben!

Doch als dann das Licht der Kerzen voll auf diese unselige Kreatur fällt, da zuckt sie röchelnd zurück und schlägt sich die verkrümmten Krallenhände vor das Gesicht... Du nutzt die Gelegenheit und rennst panikartig die Treppe hinauf (23)!

20

„*Am besten unterhalten Sie sich mit meinem Sohn, er war nämlich relativ oft drüben bei Herrn Singer zu Besuch!*“ Die Frau führt dich ins Wohnzimmer und stellt dich ihrem Sohn vor. „*Stimmt, ich habe mich viel mit Michael unterhalten, vor allem bevor Sylvia zu ihm gezogen ist. Er ist schon ein echtes Original, kennt alle die alten Horror-Schinken auswendig und hat ein richtiges kleines Hexenlabor im Keller. Und erst die Bücher in der Bibliothek – manchmal hat er mir aus ihnen vorgelesen, auch aus denen, die Sylvia mitgebracht hat...*“ Der junge Mann verstummt und ein Schatten scheint sich über sein Gesicht zu legen. Du fragst nach Sylvia Lanz und seine Miene wird noch düsterer. „*Eigentlich ein wirklich nettes Mädchen, sollte man meinen. Aber mehr noch als Michael war sie von Dämonen, Geistern und all' diesem Zeug richtig besessen. Zuletzt habe ich sie kaum noch gesehen, sie versteckte sich*

regelmäßig vor mir. Zufällig sah ich sie dann einmal am Fenster stehen, erkannte sie aber nicht sofort... Sie war nämlich so gealtert, dass sie aussah wie ihre eigene Mutter!“

Du bedankst und verabschiedest dich, nun doch von einem mahnenden Gefühl zur Eile getrieben. Kurz darauf stehst du wieder vor Michaels Haus: Wirst du klingeln (6) die Türe gleich zu öffnen versuchen (9), oder durch ein Fenster einsteigen (11)?

21

Du schwingst den Leuchter wild umher und ein wirklich gespenstischer Zweikampf entbrennt! Mehrmals berührt dich etwas Schleimiges, doch jedesmal gelingt es dir, durch einen raschen Sprung in Sicherheit zu kommen! Bei einem erneuten Hieb mit dem Leuchter triffst du dann etwas in der Dunkelheit und ein Körper sackt mit einem dampfen Platschen zu Boden! Wirst du nun den Keller durchsuchen (24) oder diesen Ort schnell verlassen (23)?

22

Du eilst hastig zu den Stufen, welche für dich Sicherheit und Freiheit bedeuten, doch plötzlich schnellt ein fauliger Arm aus der Dunkelheit und packt dich mit unmenschlicher Kraft an der Kehle. All' dein Schreien und Strampeln nützt nichts, dies ist dein Ende..!

23

Da die Zeit nun wirklich langsam sehr knapp wird, musst du dich beeilen: Wirst du in Michaels Zimmer gehen (1), doch lieber Sylvias Raum aufsuchen (12) oder aber womöglich das Haus verlassen (42)?

24

Die wieder entzündeten Kerzen enthüllen dir die Greuel der Kreatur, gegen die du eben noch gekämpft hast und mit einem Schaudern wendest du dich schnell ab! Als nächstes entdeckst du das mit schwarzer Kreide auf den Boden gemalte Pentagramm, umgeben von mysteriösen Runen sowie Kerzen und Räucherschalen. Außerdem findest du mehrere Roben aus schwarzem Stoff die ein rot aufgesticktes, umgedrehtes Pentagramm tragen!

Auf einem Podest außerhalb des Zeichens liegt offenbar ein dickes Buch. Wirst du nun den Keller verlassen (23), eine Robe an dich nehmen (27) oder das Buch genauer betrachten (30)?

25

Im flackernden Schein der Kerzen siehst du dich in der kleinen Eingangshalle um: Huschende Schatten, drohende Schemen in



allen Ecken lassen dich bisweilen erschrocken zusammenfahren! Alle Möbel hier sind mit weißen Tüchern abgedeckt, überall liegt Staub – du fragst dich, was in diesem Hause wohl vorgegangen ist und immer stärker verspürst du nagende Furcht in dir emporkriechen. Wirst du das Zimmer deines Freundes aufsuchen (1), in den Keller gehen (3), die Bibliothek betreten (5), oder Sylvias Zimmer suchen (12)?

26

Du kommst sehr spät in der Nacht beim verlassenem Steinbruch an und suchst geraume Zeit, kannst aber leider keine Spur von deinem Freund entdecken. Verbittert und todmüde gibst du schließlich auf und machst dich auf den Heimweg, um deine verworrenen Gedanken zu ordnen (14)...

27

Die Robe scheint aus Samt angefertigt worden zu sein und der schwere Stoff fühlt sich in deinen Händen unangenehm warm, fast wie lebendig an. Dennoch nimmst du sie an dich... Du zuckst nach diesem seltsamen Fund die Schultern und verlässt schnell den

Keller (23) oder gehst zum Buch auf dem Podest (30)...

28

Du verbirgst dich im Dunkel hinter dem großen Regal und lauschst angestrengt, doch nun vernimmst du nur noch das überlaute Dröhnen deines Herzens und den steilen Strom deines Blutes durch deinen Körper! Du richtest dich gerade auf als die Tür aufgestoßen wird – dort steht Sylvia Lanz! Sie deutet auf dich und zwei Personen in ihrer Begleitung richten die Lichtkegel ihrer Taschenlampen auf dich.

„So, so, du wolltest also tatsächlich deinem Freund zur Hilfe eilen, wie edel von dir. Aber es ist zu spät und du wirst ihm folgen...“ Schüsse peitschen und du findest ein tragisches Ende...

29

Mit grimmig entschlossener Miene holst du Anlauf und rennst mit voller Wucht gegen die Tür! Während du dir dann deinen offensichtlich verstauchten Knöchel reibst, bewunderst du zynisch die gute, solide Bau-

weise dieses Hauses: Die Tür hat um keinen Zentimeter nachgegeben! Wendest du dich nun Michaels Zimmer zu (1), der Bibliothek (5), dem Keller (3) oder willst du nach einem Schlüssel suchen (31)? Du kannst auch das Haus verlassen (42)...

30

Der anscheinend sehr alte Foliant trägt den Titel „Die Achte Sphäre“ und wurde von einem gewissen Simon Ashen verfasst. Du schauerst unwillkürlich beim Anblick dieses uralten Buches und als du dir das lederartige Pergament, auf dem mit roter Tinte... Aber was ist das! Wirklich Pergament? Wirklich Tinte? Mit einem Aufschrei des Entsetzens taumelst du zurück, gewinnst aber bald die Fassung wieder und überfliegst mehrere Seiten voller mysteriöser Zeichnungen und Symbole, sowie holprig ins Deutsche übersetzter Schrift...

So wisset denn, Er, der da gebietet über allie Kreatur der Achten Sphäre, Er, der den Elementen gebietet und sie seinem Willen untertan macht, Er ist der Herrscher über die Abgründe von Zeit und Raum, doch Er soll gerufen wer-

den mit dem Namen Aalsirroth! Oh, gepriesen sei das Allmächtige Auge, exeth nelem alythuul! Wir rufen dich, oh prächtvoller Herr, wir rufen dich mit den Worten exeth nelem alythuul, seleth dyer telemach! Ywer astar xelonduur!

Neben diesem Text findet sich die Zeichnung einer so abscheuerregenden Kreatur, einer Karikatur jedweder Lebenform, doch hastig schlägst du die nächste Seite auf...

Und falls nun die Sterne nicht günstig stehen oder aber das Opfer dem Herrn nicht behagt oder die Zeichen falsch gedeutet wurden, so sprechen wir die Worte: Aslan erner, Aalsirroth! Aslan erner, zuul! Auf dass der Gebieter der Achten Sphäre ein Einsehen haben mag...

Fieberhaft prägst du dir diese Worte ein, obwohl du kaum weißt, was sie bewirken, und eilst dann die Stufen hinauf (23).

31

Einen Schlüssel findest du zwar nicht, das hätte dich bei der Intelligenz dieser Frau auch sehr gewundert, dafür aber ein Stück Draht, welches du eventuell als Dietrich missbrauchen kannst. Du mühst dich einige Zeit am Schloss ab, aber schließlich springt die Türe tatsächlich auf!

Du grinst zufrieden und trittst ein, prallst dann jedoch entsetzt zurück: Der Raum vor dir ist in einem unbeschreiblichen Zustand! Alle Möbel bis auf einen wuchtigen Schreibtisch wurden entfernt, überall liegen Knochen herum, eingetrocknetes Blut klebt an den Wänden. An zahllosen Schnüren hängen Schädel, Kräuterbündel und andere undefinierbare Dinge von der Decke herab und vor dir auf dem Boden befindet sich ein mit schwarzer Kreide gemaltes Pentagramm, das mit seltsamen Symbolen versehen ist! Drumherum stehen schwarze Kerzen und schwere Räucherschalen. Angewidert und voller Ekel schüttelst du den Kopf. Durchsuchst du dann den Schreibtisch (33), den Raum selbst (36) oder fällt dir vielleicht noch etwas anderes ein (38)?

32

Mit einigen waghalsigen und fast schon halsbrecherischen Manövern gelingt dir das Kunststück, am Efeu der Seitenwand des Hauses hinabzuklettern. Unten angekommen kannst du nun entweder wieder nach Hause (14) oder zu einem ganz bestimmten Ort gehen – falls du diesen kennst (40)...

33

Die schnelle Durchsuchung des Schreibtischs erbringt wirklich gar nicht, was dir in deinem Fall helfen könnte und du wendest dich ab und verlässt den Raum angewidert. Wirst du nun zu Michaels Zimmer gehen (1),

in den Keller gehen (3) oder die Bibliothek aufsuchen (5) oder vielleicht das Haus verlassen (42)?

34

Unschlüssig stehst du vor dem Haus und grübelst. Wohin könnte Michael denn gegangen oder gebracht worden sein? Dir fallen zwei Orte ein, die hierfür in Frage kämen: Der große, verlassene Steinbruch (26) oder die alte Kapelle (48)...

35

„In Anbetracht der ungeheuren Dringlichkeit ihrer Situation werden wir ihnen zwei Mann als Begleitschutz mitgeben“, meint der Polizist grinsend und winkt zwei seiner Kollegen zu sich. Ihnen flüstert er etwas von „wahrscheinlich total durchgedreht oder betrunken, seht es euch eben mal an, vielleicht gefährlich, Behandlung...“ zu und du weißt, dass er dich mit Sicherheit für völlig verrückt hält! Aber das ist dir momentan völlig egal, denn kurz darauf sitzt du im Wagen und die beiden Polizisten fahren dich in Richtung Wald und somit zur Kapelle (46)...

36

Deine Tätigkeit ist einfach ekelhaft und fördert zudem nichts zutage. Angewidert verlässt du den Raum und kannst nun entweder auch das Haus verlassen (42), zu Michaels Zimmer gehen (1), in den Keller hinabsteigen (3) oder aber die Bibliothek aufsuchen (5).

37

Du bleibst weiter beim Eingang verborgen und verfolgst mit vor Schrecken geweiteten Augen, wie das unfassbare Ritual seinen Fortgang nimmt. Fortwährend murmelt Sylvia Lanz geheimnisvolle, beschwörende Worte und vollführt seltsame Gesten, während die Kultisten ihr immer wieder und wieder im Chor antworten. Plötzlich aber fährt dir ein erstickend heißer, beißend stinkender Luftschwall entgegen und du taumelst zurück! Über dem besudelten Altar wabert und flimmert die Luft, dann klafft auf einmal eine Art Riss auf, aus dem die Finsternis fast fühlbar herausströmt und du entdeckst entsetzt drei glühende, riesige Augen, die aus dieser anderen Dimension in die Kapelle starren! „Nimm unser Opfer an, oh allmächtiger Aalsirroth!“ schreit Sylvia Lanz hysterisch und reißt dann das Opfermesser hoch!

Wirst du jetzt losstürmen (39), dich langsam vorschleichen (53), ein Amulett zücken und mutig nach vorn schreiten (51) oder womöglich sogar schnell eine Gegenbeschwörung aufsagen (42)?

38

Siedend heiß fällt dir das Tagebuch deines

Freundes Michael ein und dein Blick fällt sofort auf den massiven, metallenen Briefbeschwerer auf dem wuchtigen Schreibtisch. Du eilst dorthin und hebst ihn hoch: Darunter liegt tatsächlich das von Michael beschriebene Stoffamulett! Mit einem Gefühl des Triumphes verlässt du das Zimmer und kannst in den Keller gehen (3), die Bibliothek aufsuchen (5), oder jetzt das Haus verlassen (42).

39

Mit dem Mut der Verzweiflung läufst du los, um deinen Freund Michael vor einem grausamen Schicksal zu erretten! Doch schon nach einigen wenigen Schritten versperren dir mehrere der fanatischen Kultisten den Weg, packen dich trotz heftiger Gegenwehr und werfen dich zu Boden. Am Rande einer Ohnmacht hörst du eine dir vertraute weibliche Stimme rufen: „Sehr gut! Bringt ihn hierher, bei zwei Opfern wird unser Herr und Meister besonders zufrieden sein...“

40

Zielsicher verlässt du das Grundstück und tauchst wieder ein in den jetzt willkommenen Nebel. Du erinnerst dich an die Notiz aus dem Tagebuch, in der Michael eine alte Kapelle im Wald erwähnte: Du kennst diesen Ort, er liegt verborgen und abseits der belebten Spazierwege und war früher euer beliebtes Ziel, wenn sich die Themen mal wieder in Richtung Okkultismus wandten...

Eile ist geboten und du fällst in einen schnellen Lauf, als dir einfällt, dass du vielleicht besser zur Polizei gehen solltest!

Wirst du dies tun (44), weiterhasten (48) oder lieber ganz aufgeben und erst einmal zuhause deine Gedanken ordnen (14)?

41

Du kommst gut voran, doch auf einmal dreht sich einer der Kultisten um und scheint angestrengt in deine Richtung zu blicken! Hat er dich womöglich entdeckt?

Wirst du jetzt schnell losstürmen (39) oder doch lieber versuchen, unbemerkt weiterzuschleichen und näher heranzukommen (49)?

42

Mit einem erleichterten Seufzer verlässt du dieses düstere Haus voller ebenso dunkler Geheimnisse. Falls du das Tagebuch deines Freundes gelesen hast (40), ansonsten (34)...

43

Hastig zerrst du die widerwärtige Robe hervor, die du im Keller gefunden hast, und ziehst sie an. Danach schreitest du langsam an den Reihen der Kultisten vorbei nach vorn – noch ist offensichtlich niemand auf dich

aufmerksam geworden!

Plötzlich ertönt ein reißendes Geräusch und ein heißer, nach Verwesung stinkender Luftzug streift dich und unwillkürlich bleibst du stehen.

Über dem Altar wabert und flimmert die Luft und dann öffnet sich eine Art Riss, aus dem Finsternis hervorströmt: Drei große, glühende Augen blicken aus diesem Riss in die alte Kapelle und du spürst, wie du zu zittern beginnst.

Willst du weiter abwarten (52), eine Gebenbeschwörung aufsagen (47) oder ein Amulett ziehen und dich diesem Schrecken entgegentellen (51)?

44

Erschöpft vom schnellen Lauf trägst du dem diensthabenden Polizisten deine Geschichte über dunkle Künste, Opferungen, Beschwörungszereemonien und ähnliche Dinge vor. Unwillig musst du erkennen, wie seine Augen größer und größer werden und sich ein leises Lächeln auf sein Gesicht stiehlt. Wirst du schnell hinausgehen und dich wieder auf den Weg zur Kapelle machen (48) oder darauf beharren, dass dir der Polizist Glauben schenkt (35)?

45

Im herrschenden Durcheinander und Chaos der flüchtenden Menge erreichst du ohne Probleme den Altar und befreist deinen alten Freund Michael Singer, der dir erleichtert in die Arme sinkt. „Du hast mich vor einem entsetzlichen Schicksal bewahrt, wie kann ich dir nur jemals danken?“ Du zuckst nur die Schultern, ebenfalls froh darüber, diesem Alptraum entronnen zu sein und beobachtest die langsam verschwindenden Kultisten. Mit einem letzten, seltsam knirschenden Geräusch schließt sich der klaffende Dimensionsriss und du siehst aus den Augenwinkeln, wie Michaels Faust sich hebt und dann..!

Als du wieder aus deiner Ohnmacht erwachst, liegst du gefesselt und geknebelt auf dem Altar, über dir erscheint das Gesicht von Michael Singer. „Tut mir leid, mein Freund, aber der oberste Priester des Gottes der Achten Sphäre zu werden ist eine zu starke Verlockung, ein ewiger Traum!“

Damit hebt er das Opfermesser und mit wachsendem Entsetzen begreifst du, was er vorhat – und dieses Mal wird niemand da sein, den schrecklichen Gott aufzuhalten! „Erscheine, Aalsirroth, erscheine! Exeth nelem alythuur, seleth dyer telemach! Ywer astar xelonduur...“

46

Zusammen mit den Polizisten kommst du

auf dem Waldweg nahe der alten Kapelle an und lotst die beiden durch das dichte Unterholz. Vor dir erschallen unheimliche Gesänge in einer unfassbaren Sprache und du entdeckst mit Genugtuung, wie die Polizisten sich fragend ansehen und dann ihre Waffen ziehen. Schließlich kannst du einen flackernden Feuerschein folgen, der vor dir durch die Nacht tanzt und bald darauf kommt das massive Gebäude in Sicht, der Eingang flankiert von Feuerschalen.

Mehrere fanatische Gestalten in Roben stürzen sofort auf die beiden Polizisten los und attackieren diese mit ihren Dolchen!

Während des entstehenden Handgemenge stürzt du weiter zum Eingang der Kapelle (50)...

47

Du stößt hastig die Worte hervor, die du in dem alten Buch gefunden hast, und laut und unheilswanger hallen sie in der Kapelle wider. Ein unglaubliches, unirdisches Brüllen ertönt und du siehst erleichtert, wie sich die entstandene Kluft zwischen den Dimensionen langsam wieder zu schließen beginnt. Die Kultisten rennen nun völlig kopflos umher und plötzlich zucken mehrere klauenbewehrte Tentakel aus dem Riss und packen willkürlich strampelnde und schreiende Menschen, um sie ins Verderben zu reißen!

Sylvia Lanz blickt dich mit flammenden Augen an. „Packt diesen verfluchten Hund! Schmoren soll er in den..!“ Weiter kommt sie nicht, denn ein Tentakel packt sie und reißt sie wie eine Puppe in die Höhe und hinein in die andere Dimension!

Einige Kultisten eilen wutentbrannt zu dir, aber du schlägst sie nieder und rennst dann zum Altar (45).

48

Du rennst keuchend durch den jetzt absolut unheimlich wirkenden Wald, der dir wie eine einzige, stumme Drohung erscheint, deren Gewicht dich niederdrückt... Nach einiger Zeit bleibst du stehen, denn vor dir schält sich der massive Umriss der Kapelle aus dem Dunkel, von innen her gespenstisch erleuchtet und der Eingang flankiert von zwei massigen Feuerschalen. Unheimliche Gesänge in einer furchtbaren Sprache erschallen aus dem Gemäuer und du bewegst dich langsam und vorsichtig weiter vor bis zum Eingang (50)...

49

„Ein Ungläubiger ist in unserer Mitte! Ergreift den Verräter!“ gellt der Schrei des Kultisten durch die Kapelle und unbarmherzige Hände packen dich und schleifen dich zum

Altar, wo Sylvia Lanz dich hohnlächelnd erwartet. „Sei mir gegrüßt! Du wirst als zweites Opfer unseren Herrn und Meister sicherlich erfreuen!“ Es gibt nichts mehr, was du noch tun kannst...

50

Dein Verstand wagt den Anblick fast nicht zu akzeptieren, der sich hier deinen entsetzten Augen bietet! Niemals hättest du es für möglich gehalten, dass es neben dem alltäglichen, normalen Leben solch blasphemische Geschehnisse jenseits menschlicher Vorstellungskraft gibt – doch du musst hier und jetzt feststellen, dass du dich tragisch geirrt hast...

Das Innere der alten Kapelle wird von unzähligen Feuerschalen erhellt, deren Licht die ohnehin schon bizarre Szenerie auf grauenhafte Weise steigert und verzerrt. Alle religiösen Symbole des Gebäudes sind entfernt worden bis auf das große Kreuz hinter dem Altar das – du siehst es mit Grauen – verkehrt herum aufgehängt wurde. Der wuchtige Altar scheint von einer dunklen Flüssigkeit bedeckt zu sein, denn Reste davon entdeckst du an der Vorderseite des ehemals für heilige Zeremonien benutzten Marmorblocks.

Blut..?

Fast bis zum Eingang stehen in Roben gehüllte Gestalten und intonieren monoton einen Singsang, während weiter vorn mehrere nackte Männer und Frauen wild kreischend mit obszönen Gesten um den entweihten Altar tanzen. Plötzlich tritt aus dem Dunkel eine weitere berobte Gestalt und daraufhin zerren zwei Männer deinen Freund Michael Singer zum Altar! Mit einer kurzen Handbewegung schlägt die berobte Person, anscheinend der Anführer der blasphemischen Horde, die Kapuze zurück und du keuchst unwillkürlich, als du Sylvia Lanz erkennst.

Ihr Gesicht ist hart und verkniffen, eine Maske aus purer Willenskraft und Entschlossenheit. Sie deutet auf den Altar und der sich heftig wehrende Michael wird mit schweren Ketten daran festgebunden. „Oh allmächtiger Aalsirroth, erhöre uns, deine untätigsten und nichtswürdigsten Diener. Komm nun rasch herbei und nimm dieses Opfer gnädig an! Exeth nelem alythuur, seleth dyer telemach, ywer astar xelonduur!“

Mit diesen fanatisch hervorgestoßenen Worten zückt sie eine Art Messer und du weißt, dass sie es jeden Moment dazu benutzen kann, um deinen Freund Michael zu töten! Was wirst du tun? Erst einmal abwarten, was weiter geschieht (37), nach vorn stürmen (39), dich leise im Dunkel vorwärts schleichen (41) oder eine Robe anziehen (falls du eine solche besitzt) und dich damit

mutig unter die Kultisten mischen (43)?

51

Du ziehst das Stoffamulett deines Freundes hervor und hältst es der unheimlichen Kreatur und Sylvia Lanz entgegen. Diese jedoch lacht nur laut und hämisch. „Du elender Narr! Du weißt ja nicht einmal, wie das Amulett richtig anzuwenden ist. Packt den ungläubigen Wurm!“ Mehrere der Kultisten stürzen auf dich zu und ergreifen dich, dabei verlierst du das Amulett und es fliegt in hohem Bogen in eine der lodernen Feuerschalen (54)...

52

Urplötzlich blickt die jetzt völlig hysterische Sylvia Lanz zu dir herunter, wie du da völlig allein inmitten des Kirchengangs stehst. „Was soll...? Ergreift auf der Stelle diesen Ungläubigen!“ Schnell bist du überwältigt und endest als zweites Opfer auf dem entweihten Altar..!

53

Dein Zögern und übervorsichtiges Vorgehen bedeutet das Ende für deinen Freund. Während du im Schutz der flackernden Schatten langsam nach vorn läufst, stößt das Messer herab und setzt seinem Leben ein Ende! Ein mit Klauen bewehrter Tentakel

greift aus dem Riss und packt den leblosen Körper! Ehe du reagieren kannst, schnellst auch schon ein weiterer Tentakel auf dich zu und zerrt dich ins Reich des dunklen Gottes, die Achte Sphäre..!

54

„Nein!“ schreit Sylvia Lanz panisch auf und im nächsten Moment erfüllt der Geruch der im Stoffamulett befindlichen Essenzen den Saal! Ein unirdisches Brüllen ertönt, dann siehst du mit Erleichterung, wie sich der Riss zwischen den Dimensionen zu schließen beginnt...

„Tötet diesen Hundesohn! Er soll tausend Qualen..!“ Ein klauenbewehrter, zuckender Tentakel schnellst aus dem sich rasch verkleinernden Riss und packt Sylvia wie eine Puppe, schleudert sie dann mit unglaublicher Gewalt gegen die Wand! Bis zu dir kannst du die Knochen bersten hören und du weißt, daß sie ihre gerechte Strafe erhalten hat. Die Kultisten verlässt bei diesem Anblick endgültig der Mut und völlig kopflos stürzen sie davon! Du jedoch eilst rasch zum Altar (51)

55

Im herrschenden Durcheinander und Chaos der flüchtenden Menge erreichst du ohne

Probleme den Altar und befreist deinen alten Freund Michael Singer, der dir erleichtert in die Arme sinkt. „Du hast mich vor einem entsetzlichen Schicksal bewahrt, wie kann ich dir nur jemals danken?“ Du zuckst nur die Schultern, ebenfalls froh darüber, diesem Alptraum nun entronnen zu sein und beobachtest die langsam verschwindenden Kultisten.

Mit einem letzten, seltsam knirschenden Geräusch schließt sich der klaffende Dimensionsriss und du siehst aus den Augenwinkeln, wie Michaels Faust sich hebt und dann rasch herniederrast..! Als du aus deiner Ohnmacht wieder erwachst, liegst du gefesselt und geknebelt auf dem Altar, über dir erscheint das lächelnde Gesicht von Michael Singer.

„Tut mir sehr leid, mein Freund, aber der oberste Priester des Gottes der Achten Sphäre zu werden ist eine zu starke Verlockung, ein ewiger Traum!“

Damit hebt er das Opfermesser und mit wachsendem Entsetzen begreifst du endlich, was er vorhat – und dieses Mal wird niemand da sein, den schrecklichen Gott aufzuhalten!

„Erscheine, Aalsirroth, erscheine! Exeth nelythuur, se leth dyer telemach! Ywer astar elonduur...“

Die Kunst, zu töten

MORDMETHODEN UND KRIMINALISTIK DURCH DIE JAHRTAUSENDE

TEXT: LARS · HENDRIK SCHILLING

MORD UND TOTSCHLAG...

...sind zwei verschiedene Tatbestände. Eine gute Freundin von mir ist Juristin und kann nur darüber lachen, wenn die Zeitungen wieder einmal davon berichten, jemand sei für einen Mord zwölf Jahre hinter Gitter gekommen. Es muss sich um Totschlag gehandelt haben. Für Totschlag kann man mit etwas Glück nur zwölf Jahre bekommen, bei Mord geht das nicht. Mord wird in Deutschland immer mit lebenslanger Haft bestraft.

Warum geht jemand in einem Rollenspielmagazin auf solche juristischen Haarspaltereien ein? Weil diese Unterscheidung auch im Rollenspiel von zentraler Bedeutung ist. Während Totschlag die schlichte Tötung ei-

nes anderen Menschen (in Rollenspielwelten oft auch Humanoiden) ist, bedeutet Mord, dass man aus niederen Beweggründen oder mit besonderer Heimtücke getötet hat.

Stark vereinfacht formuliert: für Totschlag haben die meisten Rollenspiele ein Kampfsystem, Mord hingegen bietet den Aufhänger für Abenteuer um Intrige, Verschwörung und Kriminalistik.

Mit Kriminalgeschichten werden wir von Fernsehen, Büchern und dem realen Leben heute ständig konfrontiert. Sie erfreuen sich in jedem Medium großer Beliebtheit und bringen immer wieder neue Subgenres heraus. So hat sich die Zahl der Studenten, die an amerikanischen Universitäten forensische Wissenschaften erlernen wollen, innerhalb

der letzten Jahre mehr als verzehnfacht – C.S.I. sei dankt. Bei der enormen Beliebtheit von Krimis, was läge näher als solche Abenteuer auch zumindest ab und an im Rollenspiel zu verwenden?

Geschichten um Mordfälle sind wohl so alt wie die Menschheit, denn eine der weniger erfreulichen Tatsachen über unsere Spezies ist, dass viele ihrer Mitglieder wenige Hemmungen haben, unliebsame Konkurrenz ins Jenseits zu befördern. Für mittelalterliche Welten wie die meisten Fantasyszenarien gilt das umso mehr, denn die Mordraten sind seit Jahren rückläufig. (Je mehr der Glaube an ein Jenseits in der Gesellschaft an Bedeutung verliert, desto weniger scheinen die Leute motiviert, ihre Mitmenschen dorthin zu befördern. Es wäre interessant zu erfahren, ob

es da einen Zusammenhang gibt und wenn ja, in welche Richtung die Kausalität geht.)

Mit den Aufklärungsmethoden haben sich auch die Mordmethoden weiterentwickelt. Im Mittelalter gab es keine DNS-Analytik, aber auch die Vergiftung mit α -Strahlern war noch unbekannt.

Genau darum soll sich dieser Artikel drehen. Welche Möglichkeiten haben Menschen bisher entwickelt, sich gegenseitig umzubringen, und wie ist diesen von der polizeilichen Seite beizukommen?

Bevor besorgte Eltern auf die Gefahren des satanistischen Rollenspiels hinzuweisen sei an dieser Stelle auf drei Punkte hingewiesen:

Offenbar wurden schon viele Mörder, die die hier beschriebenen Methoden gewählt haben, ertappt. Sonst könnte ich schließlich nicht davon berichten.

Hätte dieses Wissen nicht existiert, hätte man die Täter nicht überführen können. Das Wissen selbst ist also nichts Schlimmes. Wissen an und für sich ist sowieso weder gut noch schlecht, sondern einfach nur tatsächlich.

Gerade dieses Wissen ist dafür verantwortlich, dass die Aufklärungsrate für Mord und Totschlag im Jahr 2008 den Rekordstand von 97,0 % laut Bundeskriminalamt erreichte.

Nachdem das nun geklärt wäre, steigen wir hinab, in die Abgründe der Menschheitsgeschichte...

ARSEN UND SPITZENWAFFEN

„Man tötet einen Menschen, und man ist ein Mörder. Man tötet Millionen, und man ist ein Eroberer. Man töte sie alle, und man ist Gott.“

- Jean Rostand

Wenn ein Mensch einen oder mehrere andere Menschen umbringen möchte und dabei halbwegs geplant vorgeht, dann bieten sich ihm im Allgemeinen zwei Möglichkeiten. Wenn er nicht erwischt werden möchte, kann er entweder ein unauffälliges Mittel wählen, damit der Tod des Opfers möglichst nicht als Mordfall erkannt wird, oder einen Weg wählen, der nicht auf ihn speziell zurückgeführt werden kann. Auf dem einen Wege beseitigt man seine reiche Erbtante, auf dem anderen jemanden, von dem dessen Tod man weniger offenkundig profitiert.

Es gibt noch eine, glücklicherweise recht seltene, dritte Möglichkeit: Der Mord soll

offenkundig sein und es soll ein offenes Geheimnis sein, wer ihn verschuldet hat. Das kommt manchmal bei geistig Gestörten vor, die sich durch das Kapitalverbrechen in Szene setzen wollen. Sehr viel häufiger ist es aber als Exempel, um politische Gegner abzuschrecken oder um eine Mafia zu etablieren. Ein Beispiel hierfür wäre die Vergiftung von Alexander Walterowitsch Litwinenko mittels Polonium-210, eine für Privatleute nur schwer zu beschaffende Substanz, an die ein Staatsapparat dagegen sehr einfach gelangen kann.

Je nachdem, welche der drei Möglichkeiten zutrifft, wird der Täter anders an die Planung eines Mords herangehen und die Spielercharaktere werden sie anders aufklären müssen.

„You don't need strength as much as speed. We're fragile creatures. It takes less than a pound of pressure to cut skin.“

- Inara, Firefly, Shindig

Die älteste Möglichkeit, jemanden umzubringen, besteht im reinen körperlichen Angriff. Der menschliche Körper ist zerbrechlich und kann leicht tödlich verletzt werden, wenn es jemand absichtlich darauf anlegt. Auch heute noch werden die meisten Morde auf diese Weise verübt. So kann man jemanden erwürgen oder ihm das Genick brechen. Die meisten Morde durch körperliche Angriffe werden jedoch mit Waffen durchgeführt.

Die Evolution der Mordwaffen verlief dabei von Keulen über Speere und Schwerter bis zu modernen Feuerwaffen. Bögen und Armbrüste waren als Mordwaffen nie sonderlich bedeutend. Sie sind einfach zu unpräzise. Selbst Olympioniken schießen über eine Distanz von dreißig Metern auf eine achtzig Zentimeter durchmessende Zielscheibe. Und moderne Sportbögen und -pfeile sind technisch sehr viel ausgefeilter und genauer als das, was Robin Hood zur Verfügung stand. Einen Pfeil mit einem anderen zu halbieren, ist kein Zeichen von Können, sondern reines Glück.

Das Problem, das ein Mörder mit einem körperlichen Angriff hat, ist natürlich, dass es nicht gerade eine unauffällige Mordmethode darstellt. Selbst die meisten Laien erkennen, dass jemand, der in einer Blutlache liegt und ein Messer im Rücken hat, vermutlich nicht an natürlichen Umständen gestorben ist. Früher bedeutete das nur, dass man jemanden schnell töten sollte, wenn man nicht erwischt werden möchte. Wenn das Opfer verstarb, bevor es um Hilfe schreien und Zeugen anlocken konnte, war die Sache gelauten. In Zeiten von genetischen und norma-

len Fingerabdrücken reicht das jedoch nicht wirklich aus. Deshalb werden heute so viele Morde mit Feuerwaffen durchgeführt, weil der Mörder dann keinen Kontakt zum Opfer haben muss.

„Oh, that was easy,' says Man, and for an encore goes on to prove that black is white and gets himself killed on the next zebra crossing.“

- Douglas Adams, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*

Dieser tragische Unfall ereilt den oben beschriebenen Menschen zufälligerweise direkt nachdem er mit dem Babelsich die Existenz Gottes widerlegt hat. Solche (un)passenden Katastrophen haben auch in der Geschichte der Mordfälle ihre Tradition. Man braucht keine Waffen oder Toxine, um einen Feind auf dem Weg zu räumen. Oft reicht ein tragischer Unfall, bei dem das bedauernswerte Unglücksstamm zu passenden Zeitpunkt stürzt oder überfahren wird. Auch entlaufende, giftige Tiere, nächtliche Feuersbrünste und in moderneren Welten Unfälle mit Elektrizität sind wahre Klassiker des nützlichen Zwischenfalls.

Einen solchen Unfall in die Wege zu leiten, erfordert einige Raffinesse, umsichtige Planung und auch Glück bei der Umsetzung. Dennoch haben sie einen gewissen Charme, schließlich besteht eher die Gefahr, dass das Ziel überlebt, als dass der Drahtzieher überführt wird. In diesem Gebiet toben sich die bösen Genies aus. Die Leute, die den Fall aufklären sollen, stehen daher vor einer besonderen Herausforderung.

„Allein die Dosis macht das Gift.“

- Philippus Theophrastus Aureolus Bombast von Hohenheim, genannt Paracelsus

Sehr viel subtiler aber auch aufwendiger ist der Giftmord. Eigentlich ist es kein Wunder, dass man menschliche Körper vergiften kann. Lebewesen sind Kohlenstoffchemie, wenn auch sehr komplexe. Also kann man diese Chemie stören. Tatsächlich sind viele Substanzen nur deshalb nicht giftig für unseren Organismus, weil wir während unserer Evolution ständig mit solchen Giften konfrontiert wurden und diejenigen, die sich dagegen immunisieren konnten, hatten bessere Fortpflanzungschancen. Deshalb sind besonders Stoffe, mit denen unsere Vorfahren nicht in Kontakt kamen, häufig sehr giftig.

Die Gifte, die verwendet wurden, haben sich in den Jahrhunderten sehr verändert. Über lange Zeit war Arsen ein beliebtes Gift, weil man Arsenvergiftungen nicht nachweisen konnte. Der Tod durch Arsen war damals

nicht vom verfrühten, natürlichen Tode zu unterscheiden. Erst im Jahre 1836 entwickelte der englische Chemiker James Marsh einen Arsennachweis, der die Zahl der Arsenmorde rasch fallen ließ.

Trotzdem ist der Fall nicht immer so einfach. Über lange Zeit wurde Arsen für viele Zwecke genutzt: als Pigment zum Beispiel, als Konservierungsmittel für ausgestopfte Tier oder als Pflanzenschutzmittel. Auch heute noch wird es als Härtungsmittel in Legierungen verwendet. Nicht jeder, der an einer Arsenvergiftung stirbt, wurde ermordet. Er könnte es auch aus Versehen aufgenommen haben. Oder gar mit voller Absicht, ohne sich umbringen zu wollen. In geringer Dosis verursachen Arsenverbindungen Rauschzustände und wurden lange Zeit als Drogen verwendet. So kann sich ein vermeintlicher Mordfall als bloße Überdosis herausstellen.

In der Jetztzeit gibt es nur noch sehr wenige Gifte, die man in einer Leiche nicht nachweisen könnte. Die heutigen Messmethoden sind einfach derart empfindlich, dass man schon ein Gift braucht, das in winzigen Mengen bereits tödlich ist. Gewisse Quallengifte gehören beispielsweise zu dieser Kategorie. Aber auch spezielle Bakteriengifte, von denen die Botulinumtoxine, die sich manche Leute unter dem Handelsnamen Botox unter die Haut spritzen lassen, am bekanntesten sein dürften. Tatsächlich handelt es sich bei den Botulinumtoxinen um einige der potentesten Gifte, die die Wissenschaft je entdeckt hat. Deshalb halten Botoxbehandlungen auch einige Monate, wogegen übliche Nervenvergiftungen (beispielsweise Betrunkensein) schon nach wenigen Tagen verstoffwechselt sind.

Wegen ihrer leichten Nachweisbarkeit sind Giftmorde heutzutage sehr selten geworden. Es bietet sich höchstens die Möglichkeit, ein Gift zu verwenden, das leicht zu bekommen ist, so dass der Fall nicht sofort auf den Täter zurückgeführt werden kann. Substanzen wie Glykol sind in Frostschutzmitteln enthalten und schmecken auch noch angenehm süß. Und das Nervengift, das im zwanzigsten Jahrhundert mehr Menschen langsam versterben ließ als beide Weltkriege zusammen, kann nach wie vor in jedem Supermarkt gekauft werden: Nikotin.

Das Nikotin liefert ein schönes Beispiel dafür, wie sehr die Giftwirkung von der Verabreichung abhängt. Tabak zu rauchen verursacht nur einen langsamen, schleichenen Tod, der überhaupt nur von Bedeutung ist, weil der Tabakkonsum extrem suchtfördernd ist und der Tabak deshalb selbst dafür sorgt, dass er regelmäßig konsumiert

wird. Wenn man jedoch den Fehler macht, Tabak zu essen, oder ein paar Tropfen aus der Pflanze extrahiertem Nikotin verschluckt oder gespritzt bekommt, dann tritt der übrigens sehr unangenehme Tod sehr bald ein. (Wenn er nicht bald eintritt, dann ist die Gefahr ausgestanden, denn Nikotin wird vom Körper sehr schnell abgebaut. Deshalb fallen Raucher nicht sofort tot um. So schnell kann man gar nicht rauchen, dass das Nikotin sich im Körper aufkonzentrieren würde.)

Es kommt bei einem Giftmord also sehr darauf an, wie dem Opfer das Gift verabreicht wurde. Dabei ist der orale Konsum definitiv der Klassiker. Er ist nicht immer leicht durchzuführen (Früher hatten Adelige nicht umsonst persönliche Köche und Vorkoster. Auf diese Weise kann man die Aufnahmeweg kontrollieren, ohne dass Gift nachweisen können zu müssen.), aber dafür für den Mörder ungefährlich. Alle anderen Aufnahmewege sind nämlich umso gefährlicher für den Mörder, je leichter es ist, das Ziel des Anschlags damit zu erwischen. Giftige Gase kann man auch aus Versehen selbst einatmen und Kontaktgifte sollte man besser nicht auf die eigene Hand bekommen. Toxine, die ins Blut gelangen müssen, sind dagegen sehr sicher zu handhaben, aber es ist nicht gerade einfach, jemandem unauffällig eine Spritze oder einen Schnitt zu verpassen.

UNSCHULDIG, BIS DIE SCHULD BEWIESEN IST...

„When you have excluded the impossible, whatever remains, however improbable, must be the truth.“

- Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes, The Adventure of the Beryl Coronet

Kommen wir zum Kern der Sache. Dem geneigten Kommissar oder Detektiv steht eine ganze Reihe von Methoden zur Verfügung, einen Mord aufzuklären. Manche dieser Ansätze sind schon seit Jahrzehnten bekannt, andere wurden erst durch die moderne Technik ermöglicht. Es würde den Rahmen dieser Abhandlung bei weitem sprengen, auf alle analytischen Methoden einzugehen, die die Forschung hervorgebracht hat. Deshalb wird sich dieser Text auf die wichtigsten Mittel beschränken.

Außerdem werden nur Prinzipien behandelt werden, deren Erfolg wissenschaftlich belegt ist. Folter und Gottesurteile sind nachweislich keine sinnvollen Ermittlungsmethoden und die Leute, die sie anwenden wollen, sind unwissende Barbaren.

„Einer seiner Sprüche war: Bleibt nie zu lange am Tatort.“

- Herbert Reinecker, Der Kommissar und die Tänzerin

Der erste Schritt der Untersuchungen besteht für gewöhnlich darin, den Tatort zu inspizieren. Dazu muss man ihn natürlich erst einmal kennen. Die Leichen von Mordopfern werden leider allzu häufig nicht am Ort des Verbrechens aufgefunden.

Über lange Zeit blieb einem da nur die Suche nach Schleif-, Fuß oder Radspuren. Manchmal konnte auch ein Polizeihund die richtige Nase haben, doch wenn das Opfer über lange Strecken mit einem Wagen transportiert wurde oder der Weg der Leiche über einen Fluss führt, dann können auch Hunde nicht helfen.

Erst in der Neuzeit wurde bekannt, dass Luminol in basischer Lösung mit Wasserstoffperoxid eine Leuchtreaktion durchlaufen kann, wenn ein Katalysator vorliegt. Da das Eisen im Hämoglobin als ein solcher Katalysator dienen kann, kann man mit Luminol auch geringe Blutspuren sichtbar machen, die dann blau schimmern. Auf diese Weise kann der Tatort eines blutigen Mordes gefunden werden. Vor allem, wenn man bereits einen Verdacht hat, dass an einem Ort vielleicht gemordet wurde.

Es besteht die Gefahr einer falsch positiven Spur, weil auch andere Metallverbindungen eine Leuchtreaktion erzeugen. Außerdem kann damit nicht zwischen menschlichem und tierischem Blut unterschieden werden, was ebenfalls eine falsche Fährte verursachen kann. Zum Glück kann ein erfahrener Kriminologe auch an der Form der Flecken abschätzen, ob die Blutspuren von einem gewaltsamen Mord herrühren könnten.

Einmal am Tatort angekommen, kann die reine Szenerie bereits wichtige Hinweise liefern, wie und von wem die Tat begangen wurde. Ist das Opfer beispielsweise gegen eine Wand geschleudert worden, kommen als Täter nur Personen mit der richtigen Körperkraft in Frage. Oft hinterlassen Täter am Tatort auch unabsichtlich Spuren, anhand derer sie identifiziert werden können. Auf Fingerabdrücke und Genproben wird im weiteren Verlauf des Textes noch eingegangen werden.

Die Idee, einen Tatort möglichst unberührt zu lassen, bis alle Spuren gesichert werden konnten, ist übrigens nicht annähernd so offensichtlich, wie der Mensch der Neuzeit durch die Prägung durch Krimis vielleicht denken mag. Erst in den letzten Jahrzehnten des neunzehnten Jahrhunderts fasste

die Idee Fuß, man könne Verbrechen durch wissenschaftliche Mittel aufklären. Über den größten Teil der Menschheitsgeschichte war es völlig normal, den Ort des Geschehens nach einem grausigen Mord möglichst schnell aufzuräumen und zu putzen.

„Einem einzigen Zeugen glaubt man nicht, selbst wenn es Cato wäre.“

- Hieronymus

Den Ort des Tatgeschehens zu kennen, kann tatsächlich noch aus einem weiteren Grunde sehr nützlich sein: Man weiß, wo man sich nach Zeugen umsehen muss. Zeugen spielen in der Kriminalgeschichte (sowohl der fiktiven als auch der realen) eine sehr große Rolle. Man könnte sogar soweit gehen, von einer viel zu großen Rolle zu sprechen. Denn kriminalistische Studien zeigen eindeutig, dass Zeugenaussagen nur eingeschränkt zuverlässig sind.

Zunächst einmal neigen die Leute dazu, zu lügen. Manchmal, weil sie jemanden decken wollen oder, weil sie unter Druck gesetzt werden. Oft genug lügen Zeugen aber aus viel banaleren Gründen. Manche wollen beispielsweise die Aufmerksamkeit genießen und erfinden irgendetwas. Es kommt aber auch vor, dass der Zeuge behauptet, vom Mord nichts mitbekommen zu haben, weil er gerade ganz wo anders gewesen sei. Wer sich in einer dunklen Gasse zum Seitensprung mit seiner Zofe trifft, von dem sollte man nicht erwarten, dass er wahrheitsgemäß davon berichtet, was er in der Querstraße für Lärm gehört hat. Man kann versuchen, solchen Problemen mit Lügendetektoren entgegen zu wirken. Leider sind diese nicht nur unzuverlässig, viele Falschaussagen kommen eher dadurch zustande, dass der Zeuge sich einfach irrt.

Erst recht, wenn die Befragung lange nach dem Tatzeitpunkt geschieht, sind Zeugenaussagen mit Vorsicht zu genießen. Nicht nur sind menschliche Sinne keine objektiven Aufzeichnungsgeräte, das menschliche Erinnerungsvermögen ist sehr viel unzuverlässiger, als den meisten Leuten klar ist. Es gibt interessante Studien, die Leute dazu befragten, ob sie noch genau wüssten, was sie gerade taten, als sie von einer Katastrophe erfuhren. Die Befragten waren sich meistens sehr sicher, wann sie die schlimme Nachricht bekamen, denn so was brennt sich ins Gedächtnis ein. Oder etwa doch nicht? Fünf Jahre später zur gleichen Katastrophe befragt, gaben die Probanden im gleichen Brustton der Überzeugung vollkommen verschiedene Antworten.

Unsere Erinnerungen verändern sich im

Nachhinein ständig. Wir rücken uns in ein besseres Licht, indem wir sie umschreiben oder Unerfreuliches für weiter zurückliegend halten als positive Erinnerungen. Wir füllen Gedächtnislücken mit für uns plausiblen Geschehnissen und Szenarien auf. Je mehr Zeit vergeht, desto mehr Gelegenheiten für einen solchen Erinnerungsfehler gibt es. Daher sind weit zurück liegende Tatbestände nur schwer durch Zeugenaussagen zu ergründen.

„Cui bono?“

- Grundsatz der römischen Kriminalistik

Nach solchen recht offensichtlichen Vorgehensweisen wird es Zeit sich mit den wahren Sternstunden der Kriminalistik zu beschäftigen. Wie kann man durch Nachforschung und Überlegung den Täter überführen?

Der älteste und auch erfolgreichste Ansatz findet sich bereits in der Antike: Cui bono? – Wem nützt es?

Auch heute noch ist der einfachste Weg, einen Mordfall aufzuklären, sich an das Motiv des Mörders zu halten. Die allermeisten Morde werden wegen eines bestimmten Motivs verübt. Eifersucht, Geldgier und Befriedigung sexueller Triebe stehen hier ganz oben auf der Liste. Der motivlose Mord, der sehr viel schwerer aufzuklären ist, stellt dagegen eine wahre Seltenheit dar. Außerdem eignet er sich für Literatur, Film und Rollenspiel nur wenig, da motivlose Mörder willkürlich handeln und daher keine guten Handlungsbögen liefern.

Um sich nicht bloß auf die Intuition des Kommissars verlassen zu müssen, gibt es das Fach der Kriminalpsychologie, das sich mit der Mentalität eines Täters beschäftigt. Fachleute in diesem Gebiet können auch aus kleinen Hinweisen Täterprofile, die oft akkurat genug sind, den Kreis der Verdächtigen deutlich eingrenzen zu können.



„“

- ohne Worte

Dieser Abschnitt benötigt keine Worte, um ihn einzuführen. Wenn es irgendein Bild gibt, das wir mit Kriminalistik verbinden, dann ist es wohl das des Fingerabdrucks. Verständlich, schließlich verspricht der Fingerabdruck

die zweifelsfreie Identifizierung eines Täters mittels der Spuren, die seine wichtigsten Greifwerkzeuge hinterlassen. Selbst eineiige Zwillinge haben unterschiedliche Fingerabdrücke.

Als Gründer der modernen Daktyloskopie, der Lehre vom menschlichen Fingerabdruck, gilt der britische Forscher Francis Galton – ein Cousin Charles Darwins, der sich auch durch die Formulierung der Eugenik hervortat. Bereits 1858 hatte William James Herschel die Einzigartigkeit des menschlichen Fingerabdrucks erkannt und zu Identifizierung von Personen im Amtsgeschäft eingeführt. Doch erst Galton entwickelte eine brauchbare Klassifizierung von Fingerabdrücken und machte sie bekannt.

Auf dieser Klassifizierung konnte die Kriminalistik aufbauen. Man sollte sich vor Augen führen, dass vor der Erfindung des Faxgerätes das Bild des Fingerabdrucks nicht verschickt werden konnte. Und erst moderne Rechner und Programme ermöglichen die rein optische Archivierung. Will man dagegen die Charakteristika eines Fingerabdrucks nutzen, um nach Vergleichsproben im Archiv zu suchen oder bei der Polizei einer anderen Stadt nachzufragen, so benötigt man ein System, einen Fingerabdruck mittels Worten und Zahlen zu beschreiben.

Das über Jahrzehnte verwendete System wurde Ende des neunzehnten Jahrhunderts von Edward Richard Henry ausgehend von Galtons Vorarbeit entwickelt und mit großem Erfolg in der Kriminalistik eingesetzt. Ihm zu Ehren wird es auch heute noch als Henry-System bezeichnet. Es war so erfolgreich, dass es erst mit der Einführung moderner Programme abgelöst wurde, die einen Fingerabdruck sehr viel schneller und präziser in Daten aufschlüsseln können als ein Mensch dazu jemals in der Lage wäre.

Dennoch kamen Fälle der falsch positiven Identifizierung vor. Besonders wenn der Fingerabdruck verwischt oder unvollständig ist, ist das Verfahren mit einem nicht auszuschließenden Fehler behaftet und es besteht die Gefahr, einen Unschuldigen hinter Gitter zu bringen.

An einem Tatort oder einer Mordwaffe müssen die Fingerabdrücke erst einmal sichtbar gemacht werden, schließlich verüben die wenigsten Täter ihr Verbrechen, kurz nachdem sie auf ein Stempelkissen gefasst haben. Dazu wird seit der Einführung der Daktyloskopie ein feines, schwarzes Spurensicherungspulver vorsichtig auf die verdächtige Fläche aufgebracht, das dann an den Fettstreifen des Fingerabdrucks haften bleibt. Moderne Verfahren, die mittels Metallauf-

dampfung oder chemischer Anfärbung des Abdrucks arbeiten, setzten sich zunehmend durch, da damit auch sehr schwache Fingerabdrücke sichtbar gemacht werden können.

Tatsächlich sind schon seit Jahrzehnten Fingerabdrücke nur noch bei Fällen von Mord im Affekt als Beweismittel von großer Bedeutung. Jeder weiß um ihre Beweiskraft. Das gilt auch für Mörder, die deshalb einfach Handschuhe anziehen. Dennoch ist der Fingerabdruck als Archetyp der Spur im Mordfall in das kollektive Gedächtnis eingeebnet und kommt daher in Detektivgeschichten ständig vor.

„Life results from the non-random survival of randomly varying replicators.“

- Richard Dawkins

Ganz genau. Diesen Satz hat Dawkins angeblich geprägt, weil die Physik sich mit ihrer Suche nach der vereinheitlichten Theorie bemüht, alle physikalischen Phänomene mit einem Ausdruck zu beschreiben. Am besten einem, der kurz genug ist, dass man ihn auf ein T-Shirt drucken kann. So zumindest ein beliebter Spruch unter Physikern.

Dawkins zeigte, dass die Biologie das längst kann. Seit der genzentrierte Gedanke in der Evolutionsbiologie aufgekommen ist, wissen wir, dass DNS nicht für Lebewesen existiert, sondern Lebewesen von DNS als Kopiervorrichtungen hervorgebracht werden. Dieser früher einmal sehr kontroverse Gedanke ist längst durch eine gigantische Beweislast belegt worden. Zu dieser Beweislast gehören vor allem Belege aus der Genetik, von denen einer für die jüngere Kriminalistik von enormem Nutzen ist.

Da es eben die Lebewesen sind, die von Genen hervorgebracht werden, und nicht anders herum, gibt es viele Gene, die sozusagen mitgeschleppt werden und dem Lebewesen scheinbar überhaupt nichts bringen. Man spricht manchmal von Junk DNA, der korrekte Ausdruck lautet aber nichtkodierende Desoxyribonukleinsäure.

Das hat einen einfachen Grund: Noch längst nicht alle DNS, die man früher für Müll (engl. junk) gehalten hat, ist tatsächlich ohne Funktion, man kannte sie nur damals nicht. Es gilt aber auch nicht der Umkehrschluss, dass alle DNS dem Lebewesen etwas erbringt. Große Teile des Genoms gelten nach wie vor als nutzlos. Was auch belegt werden konnte, denn Mäuse, denen man diese nutzlose DNS entfernte, waren dennoch vollkommen lebensfähig.

Da diese DNS-Abschnitte entweder keine Funktion haben oder keine, die an ihre genaue Länge gekoppelt wäre, besteht kein Selektionsdruck, der diese Länge regulieren würde. Man sollte also erwarten, dass sich die Längen dieser Abschnitte von Mensch zu Mensch unterscheiden.

Das dachte sich auch der britische Genetiker Alec John Jeffreys. Er ließ die DNS an spezifischen Stellen schneiden und trennte die Bruchstücke mittels Gel-Elektrophorese nach ihrer Größe und Ladung auf, wodurch er die typischen Streifenmuster erhielt, die wir aus den entsprechenden Serien kennen. Die Auftrennung kommt dadurch zustande, dass die an den spezifischen Stellen geschnittenen Erbgutabschnitte durch die unterschiedlich langen nichtkodierenden DNS-Abschnitte alle verschieden groß sind.

Es wird dabei also nicht der eigentliche Inhalt des Genoms ausgelesen. Ganz im Gegenteil, der ganze Witz des genetischen Fingerabdrucks besteht darin, dass der Teil des Genoms, der für die Funktion des Lebewesens zuständig ist, darauf keinen individuellen Einfluss hat. Spekulationen über den Missbrauch solcher Daten beispielsweise durch Krankenversicherungen zeugen gerade einmal vom begrenzten Verständnis gewisser Journalisten.

Jeffreys, der Entdecker des Prinzips selbst, war von der Präzision der Identifizierung überrascht. Er hatte erwartet, vielleicht den Unterschied zwischen einem Menschen und einem Hund ausmachen zu können, und war schwer beeindruckt, dass selbst direkt blutsverwandte Menschen unterscheidbare Resultate ergaben. Ihm war sofort klar, dass er damit ein ungekannt präzises Mittel zur Identifizierung einer Person entdeckt hatte. Der genetische Fingerabdruck war geboren.

Sein Nutzen für die Aufklärung von Verbrechen ist enorm. Abgesehen von eineiigen Zwillingen (und in nicht allzu ferner Zukunft vermutlich Klonen), die sich das gleiche Erbgut teilen, ist jeder Mensch klar von jedem anderen Menschen unterscheidbar. Die Chance auf eine falsch positive Identifizierung hängt von der Größe des lokalen Genpools ab, weil ein größerer Genpool natürlich mehr Kombinationen zulässt. Doch selbst bei einem sehr kleinen Genpool, wie zum Beispiel bei Dörfern von Amazonasindianern, liegt die Chance immer noch weit unter eins zu einer Milliarde. Damit ist die DNS-Analytik das genaueste Instrument, das der Kriminalistik zur Verfügung steht. Zumindest theoretisch, denn vor die DNS-Analyse hat der große Detektiv im Himmel die Spurensicherung gesetzt.

Die Sicherung von Genspuren ist das echte Problem des genetischen Fingerabdrucks. Selten hat man so klare Quellen genetischen

Materials des Täters wie bei Spermaspuren in bedauernswerten Vergewaltigungsoffern. Meistens muss mit sehr viel kleineren Mengen DNS gearbeitet werden. Da die Desoxyribonukleinsäure ein sehr beständiges Molekül darstellt, können selbst unabsichtlich hinterlassende Haare, Hautschuppen oder auch nur Speichel- oder Fetttropfchen als Beweismaterial verwendet werden.

Auch sehr kleine Mengen DNS reichen bereits aus. Das Verfahren der PCR (engl. Polymerase Chain Reaction, Polymerasekettenreaktion) nutzt die Fähigkeit der DNS kopiert zu werden, um mittels Polymerasen hyperthermophiler Bakterien die Genproben extrem zu vervielfältigen. Wie dieses Verfahren genau funktioniert, kann sich jeder bei Wikipedia durchlesen und soll hier nicht Thema sein. Entscheidend ist, dass man damit auch winzige DNS-Probe so oft vervielfachen kann, dass man diese analysieren kann.

Hier liegt auch das größte Problem der DNS-Analytik. Die Polymerase ist ein Enzym, somit ein Molekül und damit leider zu dumm, um zwischen DNS eines Mörders und bloßen Verunreinigungen unterscheiden zu können. Viele DNS-Spuren sind nicht verwendbar, weil sie Gemische mehrerer Genome enthalten. Da DNS so beständig ist, reicht es ja völlig aus, dass Tage zuvor jemand dort ebenfalls ein paar Gene hat fallen lassen. Im bekannt gewordenen Fall des Phantoms stammte die DNS gar von einer Arbeiterin, die die Wattestäbchen des Labors in der Fabrik verpackt hatte.

Trotz solcher Pannen und Beschränkungen sollte man den genetischen Fingerabdruck nicht unterschätzen. Er stellt das präziseste Mittel der Verbrechensaufklärung dar, das wir bisher kennen. Ganz sicher ist er verlässlicher als Zeugenaussagen, denen viele Menschen sehr weit vertrauen. Richtig angewendet ist die DNS-Analytik der vorläufige Höhepunkt der Kriminalistik.

FAZIT UND WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Über die Jahrtausende haben sich viele verschiedene Mordmethoden und Aufklärungstechniken entwickelt. Wie dem geeigneten Leser vielleicht aufgefallen ist, hat der größte Teil dieser Entwicklung in den letzten beiden Jahrhunderten stattgefunden. Deshalb sind Kriminalabenteuer in einer Zivilisation der Wissenschaft etwas vollkommen Anderes als Detektivgeschichten in einer mittelalterlichen Welt. Kann eine Gruppe von Spielercharakteren im ersten Falle auf eine

ganze Bandbreite von Hilfsmittel setzen, stehen ihr im zweiten Fall nur die Tatortbetrachtung, die Zeugenbefragung und der scharfe Verstand (vor allem im Bezüge auf das Motiv) zur Verfügung. Der Spielleiter sollte sich also etwas Zeit nehmen, sich über die zur Verfügung stehenden Techniken zu informieren, bevor er ein Detektivabenteuer für seine

Gruppe schreibt. Dann kann ihm ein spannendes und glaubwürdiges Abenteuer gelingen.

Ich hoffe, mit diesem Artikel etwas Einblick in die Kunst des Mordens und deren Gegenstück in der polizeilichen Aufklärung gewährt zu haben. Wer sich noch genauer damit beschäftigen möchte, dem seien hier zwei Rollenspielbücher empfohlen:

Private Eye beschreibt mit großer Detailverliebtheit die detektivischen Methoden der viktorianischen Zeit.

Etwas moderner ist da Cthulhu Now, das genau erklärt, wie moderne Kriminalistik sowohl in den Methoden als auch deren Rechtslage und Durchführung funktioniert.

Rezensionen

VORSTELLUNG UND BEWERTUNG VON SPIELEN, BÜCHERN UND MUSIK

KRIMI – SNACK: IM IRRENHAUS

Friederike Schmutzler

In der städtischen Irrenanstalt ist ein Feuer ausgebrochen. Glücklicherweise konnten alle Insassen rechtzeitig evakuiert werden, einige von ihnen haben eine neue Bleibe im exklusiven Dr. - Simmons – Sanatorium, das unter der Leitung von Dr. Rita Love steht, gefunden. Die möchte nun beim gemeinsamen Abendessen herausfinden, welcher ihrer neuen Patienten nun das Feuer gelegt hat – und warum. Doch auch Frau Dr. Love ist nicht die Unschuld vom Lande, als die sie sich nach außen darstellt.

Dies ist die Ausgangssituation für den Krimi – Snack „Im Irrenhaus“, der nach einem ähnlichen Prinzip wie die Krimi – Dinner aus

dem gleichen Verlag (siehe Anduin 99, „Die Verlobungsfeier“) funktioniert. Allerdings ist der Name „Snack“ hier Programm, das ganze soll in kurzer Zeit und mit wenig Vorbereitung funktionieren. In dem kleinen DIN A5 – Heft befindet sich eine kurze Anweisung für die Spieler, eine Einleitung in die Geschichte und eben die sieben Charaktere. Diese sind den Spielern vor dem Abend zuzustellen, so dass jeder sich auf seine Rolle vorbereiten kann. Leider wird das aus der Anweisung, die eben kürzestmöglich gehalten ist, nicht wirklich deutlich. So bekamen im Testspiel die Spieler ihre Charakterbeschreibungen am gleichen Abend, was allerdings auch positive Effekte hatte: So konnten sie nicht die für ihren Charakter typischen Gegenstände mitbringen, die sie nach kurzer Zeit (vielleicht zu kurz sogar) bereits als das oder den entlarvt hätten, die sie wirklich sind. Außerdem boten sich für einige Charaktere auch Möglichkeiten zur Improvisation, was den Spielspaß zusätzlich erhöhte.

Fazit:

Manchmal ist weniger mehr – in diesem Fall leider nicht ganz. Ein wenig mehr Anleitung für Anfänger, und der Krimi – Snack ist mit Sicherheit eine gelungene Alternative zum sonntagabendlichen Fernsehkrimi.

EINSAMER WOLF 4: DIE SCHLUCHT DES SCHICKSALS

Friederike Schmutzler

Nachdem Einsamer Wolf, der letzte der Kai – Lords, sich im letzten Band „Die Grotten von Kulde“ (Anduin 101) durch die eisigen Wüsten des Nordens von Magnamund kämpfen musste, verschlägt es ihn in diesem Band in den Süden seiner Heimat, genauer in die Provinz Ruanon. Diese lebt hauptsächlich vom Bergbau, und als eines Tages die regelmässigen Goldlieferungen ausbleiben und auch Hauptmann D’Val, den der König ausgesandt hat, mitsamt seiner Männer ver-

Wertung

Karten-, Brett- und Rollenspiele bewerten wir in den drei Kategorien **Preis/Leistung (P/L)**, **Aufmachung (AUF)** und **Spielspaß (SSP)**. Aus diesen Einzelnoten ergibt sich eine Gesamtwertung, die neben dem Titel des Spiels im Kasten angezeigt wird. Die Wertungsskala reicht von einem Punkt (sehr schlecht) bis sechs Punkte (genial).

Im Irrenhaus



Art Krimi - Snack
Verlag Samhain - Verlag
ISBN 978-3-98133-600-9
Preis 4,95 Euro

schwindet, wird Einsamer Wolf ausgeschickt, die Geheimnisse Ruanons zu ergründen. Zunächst sieht alles so aus, als habe sich eine Gruppe von vassagonischen Banditen die Provinz überfallen, doch es steckt noch ein viel finsterner Plan hinter ihrem Vorgehen. Tapfere Kämpfer, schwarze Magier, abtrünnige Adlige und ein schönes Mädchen in Nöten – das sind die Zutaten für den bisher vierten Band aus der „Einsamer Wolf“-Reihe. Das Prinzip bleibt wie in den Bänden zuvor, aber im Gegensatz zu seinem Vorgänger kommt man in „Die Schlucht des Schicksals“ einfacher voran, auch wenn der Titelheld wieder gegen einige Widrigkeiten zu kämpfen hat. Doch Einsamer Wolf wäre nicht Einsamer Wolf, wenn er sich diesen nicht stellen würde – und sie meistert, je nachdem, was die Zufallstabelle entscheidet.

In einem zweiten Abenteuer schlüpft der Leser in die Rolle des Hauptmanns, den Einsamer Wolf im Hauptabenteuer sucht und kann so miterleben, wie dessen Truppe mit den finsternen Plänen der Vassagonen konfrontiert wird. Dieses Volk sollte man sich übrigens merken, denn der in Kürze erscheinende 5. Band der „Einsamer Wolf“-Reihe wird die Leser in das vassagonische Reich entführen.

Fazit:

Die Schlucht des Schicksals ist spannend, abwechslungsreich und macht einfach Spaß – kurzum, wer bisher an den Abenteuerspielbüchern von Joe Dever vorbeigehen konnte, sollte spätestens hier zugreifen.

Einsamer Wolf 4



Art Abenteuer-Spielbuch
Reihe Einsamer Wolf
Autor Joe Dever
ISBN 978-3-9812812-1-3
Preis 14,95 Euro