



Lady Cordelia Vane

Ruß auf Samt im Gaslichtsalon

Willkommen zum Krimidinner

Du wurdest zu einem Krimidinner eingeladen – einem Abend voller Geheimnisse, Intrigen und verborgener Wahrheiten. Ein Mord ist geschehen und nur gemeinsam mit den anderen Gästen kannst du aufdecken, was wirklich passiert ist.

Das Ziel

Euer Ziel als Gruppe ist es, den Täter zu entlarven. Euer Ziel als Einzelperson ist es, eure Geheimnisse so lange wie möglich für euch zu behalten – es sei denn, ihr seid der Täter: Dann müsst ihr unentdeckt bleiben.

Bevor du weiterliest

Lies alle Seiten bis zum Hinweis "Nur am Spieleabend öffnen" sorgfältig durch. Die markierten Seiten sind Versiegelungen – sie dürfen erst am Spieleabend, in der jeweils angesagten Runde, gelesen werden. Ein Blick zu früh verdirbt den Abend für alle.

Vorbereitung

Mach dich mit deiner Figur vertraut: präge dir Namen, Alter und Hintergrund ein. Überlege dir, wie du dich in Gestik und Sprache in deine Rolle einfügst.

Verkleidung

Ein passendes Kostüm bringt den Abend zum Leben. Orientiere dich an Epoche und Milieu der Geschichte. Kleine Details – ein Schal, ein Hut, ein Schmuckstück – reichen oft schon aus, um in die Rolle zu schlüpfen.

Die Spielregeln

Nach der Tat sitzt ihr gemeinsam zusammen und tragt eure Erinnerungen zusammen. Jede Runde behandelt einen anderen Zeitabschnitt des Tatabends. Die Tat kann erst in Runde 3 vollständig rekonstruiert werden. In eurem Spielheft dürft ihr jederzeit zurückblättern. Ihr entscheidet als Gruppe, wann ihr zur nächsten Runde wechselt – als Richtwert gelten 30 bis 60 Minuten pro Runde.

Eure Spielhefte sind nur für eure eigenen Augen bestimmt. Einzig die Abschnitte zu Spielregeln, Spielablauf und Vorgeschichte sind für alle gleich. Ihr dürft Hinweise über eure Figur verschweigen – aber ihr dürft nicht lügen. Werdet ihr direkt nach einer Sache gefragt, müsst ihr die Wahrheit sagen. Nur der Täter darf lügen und andere auf falsche Fährten locken.

Ihr dürft die Wahrheit vorteilhaft für euch auslegen und selbst entscheiden, welche Informationen ihr teilt. Aber Vorsicht: Teilt ihr zu wenig, lässt sich der Fall nicht lösen. Teilt ihr zu viel und zu früh, geratet ihr selbst unter Verdacht. Solltet ihr versehentlich gelogen haben, obwohl ihr nicht der Täter seid, korrigiert euch schnell.

Ob du der Täter bist, erfährst du im Abschnitt über deine Figur. Abwesende Figuren gelten als unschuldig.

Der Spielablauf

Spielbeginn

Der Gastgeber liest die Abschnitte "Spielregeln", "Spielablauf" und "Vorgeschichte" vor. Alle Spieler stellen sich kurz in ihrer Rolle vor. Danach verliest der Gastgeber den Prolog aus dem Ereignisheft.

Spielrunden

Nach Aufforderung durch den Gastgeber lesen alle Spieler still die aktuelle Runde in ihrem Spielheft. Danach wird der beschriebene Zeitabschnitt gemeinsam diskutiert. Der Gastgeber eröffnet das Gespräch.

Verdacht und Verteidigung

Jeder äußert seinen Verdacht. Alle Verdächtigten bekommen Gelegenheit zur Verteidigung. Am Ende stimmt jeder Spieler ab, wen er für den Täter hält.

Aufklärung

Der Gastgeber liest die Auflösung vor. Habt ihr den Täter überführt – oder ist er entkommen?

Die Vorgeschichte

Seit Wochen schon zieht dieser Salon in Mayfair die feinste, aber auch zwielichtigste Gesellschaft Londons an, und heute Abend seid ihr wieder einmal Gäste in Lord Edmund Ashcombes prächtigem Haus. Hinter samtenen Vorhängen und im Schein zischender Gaslampen trifft sich hier, was Rang und Namen hat: Bankiers, Politiker, Ärzte und Damen von Welt, alle verbunden durch Jahre gemeinsamer Geschäfte, Freundschaften und stillschweigender Abhängigkeiten von Ashcombes Bankhaus. Der Nebel draußen kriecht durch die Ritzen der Fensterläden, während drinnen Champagner und Parfüm die Luft schwer machen.

In den letzten Tagen lag eine merkwürdige Spannung über der Gesellschaft. Gerüchte kursierten, Ashcombes Bankhaus stehe auf wackligen Beinen, und mancher Gast, der einst voller Zuversicht in seine Geschäfte investiert hatte, mied plötzlich seinen Blick. Auch im Hause selbst schien nicht alles im Lot: Zwischen Ashcombe und seiner Tochter Isabelle lag seit einem Streit am Vortag eine frostige Kühle, und sein sonst so joviales Lachen klang heute Abend brüchiger als gewöhnlich.

Der Empfang begann wie gewohnt gegen halb sieben, mit Sekt, Small Talk und dem gewohnten Geflüster hinter vorgehaltener Hand. Ihr wechseltet Höflichkeiten, beobachtetet einander, führt Gespräche, die mehr verbargen als sie zeigten. Gegen zehn Uhr zog sich Ashcombe unter dem Vorwand, wichtige Unterlagen zu holen, in seine Bibliothek zurück und bat seine Sekretärin Margaret Wren, ihm die Kontobücher nachzubringen. Ihr alle kehrte in den Salon zurück, vertieft in eure eigenen Sorgen und Gespräche, während die Uhr weiterlief.

Kurz vor elf durchschnitt ein gellender Schrei die gedämpfte Salonmusik. Ein Dienstmädchen hatte Lord Ashcombe reglos in der Bibliothek gefunden, den Kopf blutig, ein bronzenener Kerzenleuchter unweit seiner Hand. Nun steht ihr im Kerzenlicht des Flurs, das Entsetzen noch frisch in den Gesichtern – und eine Frage brennt in der Luft: Wer von euch war in jenen entscheidenden Minuten nicht dort, wo er zu sein vorgab?

Deine Figur

Lady Cordelia Vane

41 Jahre

Du bist Lady Cordelia Vane, 41 Jahre alt, verwitwete Salondame und seit über zwanzig Jahren feste Größe in den gehobenen Kreisen Londons. Seit dem Tod deines Mannes vor acht Jahren hast du dir mit scharfer Zunge und untrüglichem Gespür für Gesellschaftsintrigen einen Platz gesichert, der dich unentbehrlich, aber auch gefürchtet macht. Man lädt dich ein, weil man deine Bemerkungen fürchtet und dennoch nicht auf sie verzichten will. Was kaum jemand weiß: Du führst seit nahezu sechs Jahren eine heimliche Affäre mit Lord Edmund Ashcombe, die in einem gemieteten Zimmer in einem unauffälligen Haus in Bloomsbury ihren Anfang nahm. Ihr habt euch regelmäßig getroffen, verborgen hinter der Fassade gemeinsamer Wohltätigkeitskomitees. Vor wenigen Wochen jedoch hat Edmund dir unmissverständlich klargemacht, dass er die Verbindung beenden wolle, um sich eine gesellschaftlich vorteilhaftere Bindung zu sichern, ein Wort, das dich zutiefst gekränkt und wütend zurückgelassen hat. Dein Verhältnis zu Isabelle war stets von mütterlicher Zuneigung geprägt, während du Margaret Wren gegenüber eine gewisse Herablassung nie ganz verbergen konntest. Heute Abend fürchtest du, dass ein unbedachtes Wort, ein Brief, ein Blick, deine jahrelang gehütete Affäre offenlegen und deinen mühsam erbauten Ruf in Schutt und Asche legen könnte.

Du bist unschuldig

Die anderen Gäste

Dr. Jonas Fairweather

39 Jahre

Dr. Fairweather ist der Hausarzt der Ashcombes, ein Mann, den du seit Jahren aus denselben Kreisen kennst und dessen fachliche Zurückhaltung du schätzt. Du hast ihn nie direkt gefragt, doch du vermutest, dass er mehr über Edmunds Gesundheitszustand weiß, als er in Gesellschaft zugibt, denn sein Blick auf Edmund wirkte in letzter Zeit oft besorgt. Ihr Verhältnis ist freundlich-distanziert, geprägt von gegenseitigem Respekt, ohne echte Vertrautheit. Heute Abend hast du ihn kurz sprechen sehen, wirkte wie stets ruhig und beherrscht, doch du hast das Gefühl, dass auch er etwas verbirgt.

Isabelle Ashcombe

26 Jahre

Isabelle ist Edmunds Tochter, und du empfindest für sie eine echte, fast mütterliche Zuneigung, die über die Jahre gewachsen ist. Du bewunderst ihren unabhängigen Geist, auch wenn du weißt, dass er sie in dieser starren Gesellschaft in Schwierigkeiten bringen kann. Du hast Gerüchte über einen mittellosen Maler gehört, mit dem sie sich heimlich trifft, und vermutest, dass der jüngste erbitterte Streit mit ihrem Vater genau damit zusammenhängt. Ihr Verhältnis ist warm und vertraut, heute Abend hast du versucht, sie mit einem aufmunternden Lächeln zu beruhigen, da sie blass und angespannt wirkte.

Lord Edmund Ashcombe

Mordopfer — 58 Jahre

Edmund war weit mehr als ein Freund der Familie, ihr habt seit nahezu sechs Jahren eine heimliche Affäre geführt, die in einem gemieteten Zimmer in Bloomsbury begann. Du hast ihn geliebt, mit einer Intensität, die dich selbst überrascht hat, doch vor wenigen Wochen hat er dir unmissverständlich klargemacht, dass er die Verbindung beenden wolle, um sich eine gesellschaftlich vorteilhaftere Bindung zu sichern. Dieses Wort hat dich zutiefst gekränkt und wütend zurückgelassen. Heute Abend hast du ihn kühl, aber gefasst begrüßt, während innerlich Verletzung und Zorn um die Vorherrschaft kämpften. Er zog sich gegen 22:15 Uhr in die Bibliothek zurück, ihr habt kein Wort mehr gewechselt.

Margaret Wren

34 Jahre

Margaret Wren ist Edmunds Sekretärin, eine Frau aus einfachen Verhältnissen, die sich ihre Stellung hart erarbeitet hat. Du hast ihr gegenüber nie deine Herablassung ganz verbergen können, da du sie stets als bloße Angestellte betrachtet hast, tüchtig, aber ohne wirklichen gesellschaftlichen Rang. In letzter Zeit ist dir aufgefallen, wie nervös und übermüdet sie wirkt, was du eher ihrer bescheidenen Herkunft als echter Sorge zugeschrieben hast. Ihr Verhältnis ist höflich, aber unausgeglichen, du hast sie heute Abend knapp begrüßt, während sie mit gesenktem Blick an dir vorbeiging, kurz bevor sie in die Bibliothek gerufen wurde.

Sir Percival Duke

47 Jahre

Sir Percival Duke ist ein langjähriger Bekannter aus Edmunds Geschäftskreisen, dessen wortgewandte Reden im Unterhaus du stets mit einer Mischung aus Bewunderung und Misstrauen verfolgt hast. Du hast beobachtet, wie angespannt sein Verhältnis zu Edmund in letzter Zeit geworden ist, hinter der höflichen Fassade beider Männer spürst du eine kalte Feindschaft. Bei einem Empfang vor einigen Wochen hast du ein scharfes Wortgefecht zwischen ihnen mitbekommen, das abrupt endete, als man euch bemerkte. Ihr Verhältnis ist gesellschaftlich korrekt, du begegnest ihm heute Abend mit gewohnter Höflichkeit, doch innerlich wachsam.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 1

17:45

Du kleidetest dich in deinem Stadthaus in Mayfair sorgfältig für den Abend, wähltest ein dunkelgrünes Samtkleid, das deine Trauerfarben längst hinter sich gelassen hatte. Ein Brief Edmunds von vor wenigen Wochen lag noch immer in deiner Schublade, seine Worte über eine vorteilhaftere Verbindung brannten noch immer in dir. Du schlossst die Schublade und setztest eine gefasste Miene auf, bevor die Kutsche vorfuhr.

19:20

Im Salon begrüßtest du Edmund kühl-höflich, ein stummer Blickwechsel voller unausgesprochener Verletzung passierte zwischen euch, während die anderen Gäste plauderten. Er nickte dir knapp zu, fast wie einem Fremden, was dich innerlich vor Zorn erzittern ließ. Du wandtest dich rasch ab und suchtest das Gespräch mit anderen Gästen, um deine Fassung zu wahren.

20:20

Du tratest zu Isabelle, die blass und angespannt am Rand des Salons stand, und schenktest ihr ein aufmunterndes Lächeln, deine Hand kurz auf ihrem Arm. Sie schien etwas sagen zu wollen, hielt sich aber zurück, und du drängtest nicht weiter, da du selbst genug mit deinen eigenen Gedanken an Edmund beschäftigt warst. Ihr wechseltet nur ein paar warme, oberflächliche Worte.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 2

21:15

Sir Percival Duke gesellte sich zu dir im Salon, sein Gespräch wirkte oberflächlich höflich, doch du bemerktest seine fahrigen Handbewegungen und den nervösen Blick zur Uhr. Ihr spracht über die Politik im Unterhaus, doch seine Gedanken schienen woanders zu weilen. Du fragtest dich flüchtig, was ihn so sehr beunruhigte, ließst die Frage aber unausgesprochen.

22:10

In der letzten gemeinsamen Runde im Salon beobachtetest du, wie Edmund sich verabschiedete, um angeblich Unterlagen zu holen, und Margaret Wren bat, ihm die Kontobücher zu bringen. Du bemerktest einen kurzen, angespannten Blick zwischen den beiden, den du dir nicht erklären konntest. Dein Herz zog sich zusammen bei dem Gedanken, dass er sich schon bald mit jemand anderem treffen könnte.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 3

22:35

Du zogst dich allein in den Wintergarten zurück, um frische Luft zu schöpfen und über die zerbrochene Verbindung zu Edmund nachzudenken. Die feuchte Kälte der Pflanzen und der Duft nach Erde beruhigten deine aufgewühlten Gedanken ein wenig. Niemand sah dich dort, du warst ganz allein mit deinem Schmerz und deiner Wut auf einen Mann, der dich fortstoßen wollte.

22:50

Du kehrtest in den Salon zurück und bemerktest, dass Edmund noch immer fehlte, was dich mit einer Mischung aus Groll und Sorge erfüllte. Margaret Wren gesellte sich mit seltsam ruhiger Miene zu der Gesellschaft, was dir im Moment kaum auffiel. Du sprachst kurz mit Dr. Fairweather über die schwüle Abendluft, während deine Gedanken bei Edmund blieben.

23:00

Ein Schrei aus der Bibliothek riss dich aus deinen Gedanken. Du eiltest mit den anderen Gästen dorthin und sahst Edmund reglos am Boden liegen, das Blut dunkel auf dem Teppich. Ein Schock durchfuhr dich, gefolgt von einer Welle widersprüchlicher Gefühle, Trauer um den Mann, den du geliebt hattest, und bittere Erinnerung an seine letzten kalten Worte an dich.