



Dr. Jonas Fairweather

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

Dr. Jonas Fairweather

39 Jahre

Du bist Dr. Jonas Fairweather, 39 Jahre alt, Hausarzt der Familie Ashcombe seit nunmehr sieben Jahren. Ausgebildet am St. Bartholomew's Hospital, gilt dein Ruf als solide, wenn auch dein Interesse an neuartigen, teils umstrittenen Behandlungsmethoden in konservativen Kreisen manchmal beäugt wird. Man lädt dich zu den Salonabenden, damit du mit beruhigenden Worten über Gicht und Nervosität plauderst, während man dich zugleich als notwendiges Übel der feinen Gesellschaft duldet. Hinter deiner professionellen Ruhe verbirgst du eine Last, die dich seit Monaten nicht schlafen lässt. Du behandelst Lord Ashcombe seit über einem Jahr wegen eines fortschreitenden, unheilbaren Leidens der inneren Organe, das du ihm gegenüber stets verharmlost hast, um ihm die Hoffnung nicht zu nehmen. Vor drei Wochen, als sein Leiden ihn nachts vor Schmerzen schreien ließ, hast du in deiner Praxis in der Harley Street eine Ampulle Morphium bereitgelegt und lange erwogen, ihm eine tödliche Dosis zu verabreichen, um sein Leiden zu beenden. Du hast es nicht getan, doch die Ampulle liegt noch immer in deiner Arzttasche, und die Erinnerung an diesen Moment der Schwäche verfolgt dich. Dein Verhältnis zu Ashcombe war von Respekt und Mitleid geprägt, doch du kennst auch seine dunklere Seite, seine Drohungen gegenüber Geschäftspartnern. Heute Abend fürchtest du, dass man deine nächtlichen Besuche in der Harley Street und dein Wissen um seine Krankheit hinterfragen könnte, sollte etwas Ungewöhnliches geschehen.

Du bist unschuldig

Die anderen Gäste

Isabelle Ashcombe

26 Jahre

Isabelle ist die Tochter deines Patienten, eine kluge, belesene junge Frau, die du seit ihrer Kindheit kennst, da du die Familie medizinisch betreust. Du magst ihren scharfen Verstand und ihre unabhängige Art, die in diesen Kreisen selten ist. In den letzten Tagen hast du bemerkt, dass sie blasser und nervöser wirkt als sonst, und Gerüchte über einen lauten Streit mit ihrem Vater sind bis zu dir vorgedrungen. Ihr Verhältnis zueinander ist freundlich, du hast ihr schon manches Mal kleine ärztliche Ratschläge gegeben, doch heute Abend spürst du eine ungewohnte Kälte in ihrem Blick, wenn sie ihren Vater erwähnt.

Lady Cordelia Vane

41 Jahre

Lady Cordelia Vane ist eine langjährige Bekannte aus denselben gesellschaftlichen Kreisen, scharfzüngig und stets bestens informiert. Du schätzt ihren Witz, hältst dich aber vorsichtig zurück, da sie mit ihren Bemerkungen auch verletzen kann. Du hast nie konkrete Beweise, doch seit Jahren kursiert das Gerücht, sie stehe Lord Ashcombe ungewöhnlich nahe, was sie stets mit einem Lachen abtut. Ihr Verhältnis ist oberflächlich freundlich, geprägt von gegenseitigem Respekt, wobei du das Gefühl hast, dass sie mehr weiß, als sie zugibt, über beinahe jeden im Raum.

Lord Edmund Ashcombe

Mordopfer — 58 Jahre

Lord Ashcombe war seit sieben Jahren dein Patient und Gastgeber, der dich regelmäßig zu diesen Abenden lud. Du hast Respekt vor seiner Willenskraft empfunden, doch auch Mitleid, denn du kennst sein wahres Leiden, eine unheilbare Krankheit der inneren Organe, die du ihm gegenüber stets verharmlost hast. Vor drei Wochen, als er nachts vor Schmerzen schrie, hast du in deiner Praxis eine Ampulle Morphinum bereitgelegt und überlegt, sein Leiden zu beenden, hast es aber nicht getan. Heute Abend hat er sich gegen 22:15 Uhr zurückgezogen, angeblich um Unterlagen zu holen. Du hast ihn zuletzt beim Empfang kurz sprechen können, wirkte angespannt, fast fiebrig entschlossen.

Margaret Wren

34 Jahre

Margaret Wren ist Lord Ashcombes Sekretärin, eine stille, überaus korrekte Frau, die du seit Jahren bei diesen Abenden am Rand des Geschehens siehst. Du schätzt ihre Zurückhaltung, hast aber in letzter Zeit bemerkt, wie erschöpft und blass sie wirkt, fast so, als trage sie eine schwere Sorge mit sich. Einmal hast du beiläufig erwähnt, sie solle auf ihre Gesundheit achten, worauf sie nur knapp dankte und das Thema wechselte. Ihr Verhältnis zueinander ist höflich, aber distanziert, ihr habt nie über Persönliches gesprochen, obwohl du ahnst, dass hinter ihrer Fassade mehr brodelt, als sie zeigt.

Sir Percival Duke

47 Jahre

Sir Percival Duke ist ein Parlamentsabgeordneter und Geschäftspartner deines Patienten, den du bei diesen Salonabenden regelmäßig triffst. Du kennst ihn als wortgewandten, selbstsicheren Mann, doch in den letzten Wochen ist dir aufgefallen, dass er zunehmend angespannt wirkt, manchmal fahrig und übernervös, was du fast schon als medizinisches Symptom deuten würdest. Bei einem Gespräch vor zwei Wochen hat er dich nach Mitteln gegen Schlaflosigkeit gefragt, was ungewöhnlich direkt für ihn war. Ihr Verhältnis ist kollegial-höflich, ohne echte Nähe, du beobachtest ihn heute Abend mit professionellem Interesse und leichtem Argwohn.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 1

17:00

Du bereitetest dich in deiner Praxis in der Harley Street auf den Abend vor, packtest deine Arzttasche und zögertest kurz, als deine Finger die kleine Ampulle Morphium berührten, die du seit jener Nacht vor drei Wochen nicht mehr aus der Tasche genommen hattest. Du schlossst die Tasche und schobst den Gedanken beiseite. Die Kutsche wartete bereits vor der Tür, um dich zum Anwesen der Ashcombes zu bringen.

18:30

Du kamst im Gaslichtsalon an, wo Lord Ashcombe die Gäste selbst begrüßte, sein Händedruck fest wie immer, doch du bemerktest ein leichtes Zittern in seinen Fingern, das nur du als Arzt zu deuten wusstest. Isabelle stand an seiner Seite, lächelte pflichtbewusst, während Margaret Wren im Hintergrund mit einer Gästeliste hantierte. Du nicktest höflich in die Runde und suchtest dir ein Glas Sherry.

19:40

Du unterhieltst dich am Kamin mit Isabelle über belanglose Dinge, doch dir fiel ihre Blässe auf und wie ihre Hände leicht zitterten, als sie ihr Glas hielt. Du fragtest vorsichtig, ob sie sich wohlfühle, sie wich aus und wechselte das Thema zu einem neuen Roman aus der Charing Cross Road. Ihr Blick wirkte gehetzt, als suche sie jemanden im Raum, den sie nicht fand.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 2

20:00

Im Kartenzimmer neben dem Salon sprach dich Sir Percival Duke erneut auf Mittel gegen Schlaflosigkeit an, diesmal mit einer Direktheit, die dich stutzig machte. Seine Hände waren fahrig, während er von seinem Whisky nippte, und du bemerktest Schweißperlen auf seiner Stirn trotz der kühlen Abendluft. Du empfahlst ihm Baldriantropfen, doch innerlich fragtest du dich, was ihn wirklich plagte.

21:35

Im Kaminzimmer sprachst du kurz mit Lord Ashcombe, der fiebrig entschlossen wirkte, fast euphorisch in seiner Anspannung. Du fragtest nach seinem Befinden, er winkte ab und sagte nur, heute Abend würden einige Dinge ein Ende finden. Das Gespräch endete abrupt, als er auf die Uhr über dem Kamin blickte und sich entschuldigte, um sich unter die anderen Gäste zu mischen.

22:10

Du standst mit der ganzen Gesellschaft im Salon, als Ashcombe sich mit den Worten verabschiedete, er müsse noch Unterlagen holen, und Margaret Wren bat, ihm die Kontobücher in die Bibliothek zu bringen. Du bemerktest, wie Margaret bei diesen Worten kurz erstarrte, ihre Finger um ihr Glas verkrampften sich. Niemand außer dir schien es aufzufallen, du dachtest dir jedoch nichts weiter dabei.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 3

22:25

Du unterhieltst dich am Kamin im Salon mit Isabelle über die neuesten medizinischen Entdeckungen aus Deutschland, während draußen der Nebel dichter wurde. Sie wirkte abwesend, ihre Antworten kamen verzögert, als lauschte sie auf etwas anderes im Haus. Du dachtest an die Ampulle in deiner Tasche und daran, wie erleichtert du warst, sie nie benutzt zu haben.

22:50

Die Gesellschaft versammelte sich wieder im Salon, Margaret Wren gesellte sich mit auffallend ruhigem Gesicht zu euch, was dir im Nachhinein seltsam erschien. Du sprachst mit Lady Cordelia über die schwüle Luft im Raum und bemerktest, dass Ashcombe noch immer nicht zurückgekehrt war. Ein leises Unbehagen beschlich dich, das du nicht recht benennen konntest.

23:00

Ein durchdringender Schrei aus der Bibliothek ließ alle Gespräche verstummen. Du eiltest mit den anderen Gästen dorthin und fandest Lord Ashcombe reglos am Boden liegend, Blut auf dem Teppich, den bronzenen Kerzenleuchter zurück an seinem Platz auf dem Kaminsims. Mit zitternden Händen prüftest du seinen Puls, doch du wusstest sofort, dass jede Hilfe zu spät kam.