



Isabelle Ashcombe

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 einfühlst.

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

Isabelle Ashcombe

26 Jahre

Du bist Isabelle Ashcombe, 26 Jahre alt, die einzige Tochter des Hauses und designierte Erbin eines der größten Vermögen Londons. Du hast an keiner Universität studieren dürfen, wie es Frauen deines Standes verwehrt bleibt, doch du hast dir durch heimlichen Bücherkauf in den Antiquariaten der Charing Cross Road eine Bildung angeeignet, die weit über das hinausgeht, was man von einer Erbin erwartet. In den Salons deines Vaters gibst du die pflichtbewusste Tochter, die repräsentiert und lächelt. Innerlich jedoch bist du zerrissen zwischen Pflicht und Sehnsucht. Seit über einem Jahr triffst du dich heimlich mit Thomas Hale, einem mittellosen Maler aus Chelsea, dessen Atelier du unter dem Vorwand von Wohltätigkeitsbesuchen aufsuchst. Du planst, ihn zu heiraten, komme was da wolle, obwohl dein Vater eine solche Verbindung als Schande für den Namen Ashcombe bezeichnet hat. Erst vor wenigen Tagen kam es zu einem erbitterten Streit zwischen dir und deinem Vater, in dem er dir drohte, dich zu verstoßen und Thomas öffentlich zu ruinieren, sollte die Affäre bekannt werden. Ihr habt euch laut und bitter gestritten, Diener haben es gehört. Dein Verhältnis zu ihm war seither eisig, geprägt von Misstrauen. Heute Abend trägst du die Maske der ergebenen Tochter, während du fürchtest, dass dieser Streit dich in ein Licht rückt, das du nicht kontrollieren kannst.

Du bist unschuldig

Die anderen Gäste

Dr. Jonas Fairweather

39 Jahre

Dr. Fairweather ist der Hausarzt eurer Familie, seit du ein Kind warst, und du hast stets sein ruhiges, freundliches Wesen gemocht. Er kennt dich gut genug, um zu erahnen, wenn etwas nicht stimmt, was dir manchmal unangenehm ist, da du deine Verbindung zu Thomas Hale unbedingt geheim halten musst. Du vermutest, dass er mehr über den Gesundheitszustand deines Vaters weiß, als er zugibt, denn du hast bemerkt, wie sorgenvoll er deinen Vater in letzter Zeit beobachtet. Ihr Verhältnis ist freundlich und vertrauensvoll, auch wenn du heute Abend vorsichtig bist, ihm zu viel von deiner Anspannung zu zeigen.

Lady Cordelia Vane

41 Jahre

Lady Cordelia Vane ist eine enge Freundin der Familie, die dir seit deiner Kindheit fast wie eine zweite Mutter erscheint. Du schätzt ihre Direktheit und ihren Witz, und sie ist eine der wenigen, der du dich manchmal anvertraut hast, wenn auch nie mit dem vollen Ausmaß deiner Gefühle für Thomas. Du hast beobachtet, wie nah sie deinem Vater in Gesellschaft immer stand, mehr als es die Etikette verlangte, doch du hast es nie hinterfragt. Ihr Verhältnis ist warm und vertraut, heute Abend hat sie dir sogar aufmunternd zugelächelt, als du blass am Rand des Salons standest.

Lord Edmund Ashcombe

Mordopfer — 58 Jahre

Edmund Ashcombe war dein Vater, der Mann, dessen Namen und Vermögen du eines Tages erben solltest. Dein Verhältnis zu ihm war seit jeher geprägt von Pflicht und zunehmender Distanz, doch in den letzten Tagen ist es regelrecht eisig geworden. Vor wenigen Tagen habt ihr euch bitter gestritten, als er von deiner heimlichen Verbindung zu Thomas Hale erfuhr, er drohte, dich zu verstoßen und Thomas öffentlich zu ruinieren. Die Diener haben es gehört, das weißt du. Heute Abend hast du ihn zuletzt gegen 22 Uhr kurz gesehen, als er sich mit unlesbarem Gesichtsausdruck in Richtung Bibliothek zurückzog. Du hast ihn geliebt und gefürchtet zugleich.

Margaret Wren

34 Jahre

Margaret Wren ist die Sekretärin deines Vaters, eine tüchtige, zurückhaltende Frau, die du seit Jahren im Haus kennst. Du hast nie viel Persönliches mit ihr geteilt, doch du empfindest eine gewisse Sympathie für sie, da sie wie du in einer Welt aus Regeln funktionieren muss, die sie nicht selbst gemacht hat. In letzter Zeit ist dir aufgefallen, wie angespannt sie wirkt, besonders wenn dein Vater ihren Namen erwähnt. Ihr Verhältnis ist höflich-distanziert, du hast sie heute Abend kurz im Flur gesehen, wirkte blass und in Gedanken verloren, kurz bevor sie in die Bibliothek gerufen wurde.

Sir Percival Duke

47 Jahre

Sir Percival Duke ist ein Geschäftspartner deines Vaters, den du seit Jahren bei gesellschaftlichen Anlässen triffst, ohne je eine echte Nähe zu ihm zu entwickeln. Du empfindest ihn als aufgesetzt freundlich, hinter seiner politischen Redegewandtheit vermutest du seit längerem Berechnung. In den letzten Wochen ist dir aufgefallen, wie gereizt er wirkt, wenn dein Vater das Bankhaus erwähnt, und einmal hast du ein scharfes Wort zwischen den beiden Männern in der Bibliothek aufgeschnappt, das von Drohungen und Schulden handelte. Ihr Verhältnis ist rein gesellschaftlich, du bleibst ihm gegenüber höflich, aber wachsam.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 1

17:30

Du saßt an deinem Fenster mit Blick auf den nebligen Garten und last einen Brief von Thomas Hale, den er dir über eine vertraute Dienstmagd hatte zukommen lassen. Er schrieb von einem gemeinsamen Leben in Chelsea, fernab der Etikette deines Vaters. Du fasstest den Entschluss, heute Abend die Fassade der pflichtbewussten Tochter noch einmal zu tragen, bevor du bald für immer damit brechen würdest.

18:30

Du standst an der Seite deines Vaters in der Empfangshalle und begrüßtest die Gäste mit einem einstudierten Lächeln, während Margaret Wren im Hintergrund die Garderobe organisierte. Dein Vater wirkte äußerlich gelassen, doch sein Blick auf dich war kühl und prüfend, ein Nachhall eures bitteren Streits vom Vortag. Du spürtest, wie die Diener euch beide beobachteten.

19:40

Am Kamin sprachst du mit Dr. Fairweather über einen neuen Roman, doch deine Gedanken wanderten immer wieder zu Thomas und der Frage, ob dein Vater wahr machen würde, was er gedroht hatte. Fairweather fragte besorgt nach deinem Wohlbefinden, du wichst aus und lächeltest, so gut du konntest. Seine prüfenden Arztaugen ließen dich unruhig werden.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 2

20:20

Lady Cordelia trat zu dir und lächelte dir aufmunternd zu, ihre Hand kurz auf deinem Arm. Du wolltest ihr von Thomas erzählen, doch die Worte blieben dir im Hals stecken, aus Angst, dass es die Falsche Person hören könnte. Sie schien zu spüren, dass dich etwas belastete, drängte aber nicht weiter, was dir dankbar vorkam.

20:45

Auf dem Flur vor der Bibliothek kreuzte Margaret Wren deinen Weg, blass und in Gedanken verloren. Ihr wechseltet nur wenige knappe Worte über das Wetter, doch ihr Blick wirkte gehetzt, fast ängstlich. Du dachtest dir wenig dabei, da auch du selbst kaum einen klaren Gedanken fassen konntest an diesem Abend.

21:00

Im Salon tauschtest du mit deinem Vater unter den Augen der Gäste frostige Höflichkeiten, sein Lächeln wirkte für alle anderen echt, doch du kanntest die Kälte dahinter. Er flüsterte dir zu, dass ihr das Thema Thomas noch nicht beendet hättet, und du erwidertest nichts, nur ein kurzes Nicken. Die Musik im Hintergrund übertönte die Anspannung zwischen euch.

22:10

In der letzten gemeinsamen Runde im Salon verabschiedete sich dein Vater mit den Worten, er müsse Unterlagen holen, und bat Margaret Wren, ihm die Kontobücher in die Bibliothek zu bringen. Du bemerktest, wie Margarets Gesicht kurz erblasste, doch du schobst es auf die späte Stunde. Dein Vater warf dir noch einen letzten, unlesbaren Blick zu, bevor er den Salon verließ.

NUR AM SPIELEABEND ÖFFNEN

Lies diese Seite erst in der entsprechenden Runde.

Runde 3

22:25

Am Kamin im Salon unterhieltst du dich mit Dr. Fairweather über medizinische Neuigkeiten, während deine Gedanken bei Thomas und der ungewissen Zukunft verweilten. Du hörtest kaum zu, nicktest nur gelegentlich, deine Finger spielten nervös mit dem Saum deines Kleides. Der Nebel draußen schien noch dichter geworden zu sein.

22:50

Als die Gesellschaft sich wieder im Salon versammelte, bemerktest du, dass dein Vater noch immer fehlte, was dir ein ungutes Gefühl bereitete. Margaret Wren gesellte sich mit auffallend gefasster Miene zu euch, was dir im Moment nicht sonderlich auffiel. Du hofftest nur, dass das Gespräch mit deinem Vater endlich vorbei sei, ohne zu ahnen, was wirklich geschehen war.

23:00

Ein Schrei aus der Bibliothek zerriss die gedämpfte Stimmung des Salons. Du eiltest mit den anderen dorthin und sahst deinen Vater reglos am Boden liegen, das Blut auf dem Teppich, seine Augen starr zur Decke gerichtet. Ein eisiger Schock durchfuhr dich, gefolgt von der schrecklichen Erinnerung an eure letzten bitteren Worte, die nun für immer unausgesprochen bleiben würden.