Pen & Paper Schwarzwälder Tote – Zeitstrahl

Vorgeschichte

19:00 Bob & Bryan finden sich lt. Offiziellem Spiel-Beschrieb in einem Büro in der Innenstadt ein. In Wahrheit werden sie betäubt und in den Zellentrakt (2. UG) gebracht. Dort werden sie bedroht und müssen falsche Ergebnisse ihrer Recherche liefern. Wichtig. Beide Teams dürfen nur maximal 3 mal auf die Recherche zurückgreifen.

20:00 Gemeinsames Essen (Banketthalle). Vorstellung aller Anwesenden & Bediensteten. Erklärung Regel Detektivspiel. Alfred wirkt freundlich, grosszügig und gutherzig. Und zuvorkommend. Menschenkenntnis-Wurf erschwert, aber nicht ausgesprochen.

22:00 Übergang in Salon. Wer will ist eingeladen zu trinken und rauchen.

22:30 Alfred zieht sich zurück. Auch die Bediensteten ziehen sich zurück.

23:00 Ruben führt Spielende in Zimmer.

Hauptgeschichte

03:33 Sehr lautes Geräusch weckt alle Anwesenden. Eine unheimliche, mystische Stimme schreit das erste Rätsel durch das ganze Haus.

04:00 Einbruch in Orangerie. Wer dort ist, oder im Gang vor dran oder in der Werkstatt hört das Fenster klirren. Alle anderen finden danach einfach eine kaputte Fensterscheibe fort. Carrington versteckt sich danach im Arbeitszimmer in der Nähe mit Archiv-Zugang und Dunkelkammer.

04:00 Start Rätsel 2 in Kinderzimmer (erster witziger Spruch von Alfred evtl).

05:00 – 07:00 Josef Carrington hat in der Dunkelkammer Bilder von einer Kamera entwickelt die er von den Erben von Nuria gekauft hat. Er ist sich daher nun absolut sicher (vorher ist es nur ein Verdacht), dass Ruben der damalige Tylor ist. (Narbe auf dem Bild über Augenbraue gibt letzten Hinweis). Er schleicht sich über Treppe oben rechts ins OG. Wird dabei von Violett erwischt, bedroht sie, und landet im Grossen Salon

06:00 Start Rätsel 3 in Kunstraum

06:00 Josef Carrington hat Violett überzeugt und hat sie nun auf seiner Seite. Gemeinsam schleichen sie ins Zimmer von Ruben, aber der ist nicht da. Sie untersuchen das Zimmer, darin befindet sich aber nichts.

08:00 Violett geht auf Befehl von Carrington in den Lagerraum der Mirrors…dort findet man alte Zeitungsartikel. Auch über den Mord an Mary. Sie nimmt diesen mit. Treffpunkt wieder Grosser Salon.

09:00 Start Rätsel 4 in Atelier (Alfred beleidigt erstmals beide nicht Gewinnenden Parteien).

09:00 Josef Carrington geht auf den Dachboden (rechte Treppen). Er lässt aber den Zeitungsartikel im Zimmer von Letizia liegen (er weiss von Violett von den Detektiven im Haus und erhofft sich Unterstützung falls etwas schief geht).

09:30 Violett trifft Ruben in seinem Zimmer und überredet ihn mit ihm in den Dachstock zu kommen.

10:00 Josef Carrington, Violett und Ruben Vektor sind alle auf dem Dachstock im Arbeitszimmer. Carrington bedroht Ruben mit einer Waffe

11:00 Start Rätsel 5 in Violett`s Zimmer. Falscher Hinweis Erpressung von Violett für Alfred. Alfred ist nicht anwesend.

12:00 Nach dem langen Verhör erzählt Ruben Violett und Carrington die wahre Geschichte. Sie alle müssen das erst einmal verdauen.

13:00 Violett sucht Sarah in deren Zimmer auf. Sie möchte Rat von ihr, ob Alfred die Wahrheit verkraftet von Ruben bzw. Tylor. Sie erzählt aber nichts von Carrington.

13:30 Violett und Sarah suchen Alfred`s Zimmer auf. Alfred wird sehr wütend. Er lässt sofort das Haus «abriegeln» (Schlösser der Aussentüren sind modern. Code ist der Todestag von Mary, also der 05.08.1969.) Türen mit diesem Code: Eingangstüre; Garagentüre & Labor-Eingang. Violett wird Badezimmer eingeschlossen. Alfred ruft Mike an. Recherche kann nicht mehr erreicht werden. Kein Internet, kein Anrufnetz funktioniert.

14:00 Start Rätsel 6 in der Garage. Alfred wartet dort. Erstmaliges verhöhnen der Detektiv-Arbeit. Sehr vulgäre und herablassende Sprüche von Alfred. Sarah spielt das eingeschüchterte Hausmädchen.

14:00 Mike ruft Ruben an und bitten ihn zu sich in den Keller. Carrington schleicht im nach. Bleibt aber im Keller stecken.

14:30 Carrington hört Schmerzensschreie aus dem Keller. Auch einen Schuss. Den gibt Juan ab (in den Boden) als Bob sich versucht zu befreien. Carrington verlässt den Keller und wartet im EG versteckt.

15:00 Alfred und Sarah betreten das Labor im 2 UG. Carrington sucht die Detektive aktiv, erläutert die Lage und bittet dringend ihm zu helfen und Ruben zu befreien.

Wird der Code innerhalb 15 Minuten Spielzeit nicht gelöst, erliegt Ruben (mehr oder weniger aus Versehen) den Folterungen durch Mike und Sarah. Ansonsten kann er gerettet werden. Es kommt so oder so zum Kampf der Anwesenden gegen Alfred, Sarah, Juan und Mike. Gewinnt die Gruppe den Kampf, können sie Bob & Bryan befreien, Caro verabredet sich mit Bob auf einen Kaffee und die Polizei verhaftet Alfred Habbington und seine Schergen. Verliert die Gruppe den Kampf, werden sie Gefangen genommen und im Zellentrakt festgesetzt. In dem Fall flieht Carrington durch ein Fenster im 1. Stock, organisiert die Polizei, Alfred & seine Schergen sind aber schon weit weg und können nicht verhaftet werden.

Flieht einer der Spielenden wird er von Mike +evtl Sarah in einem Auto verfolgt.