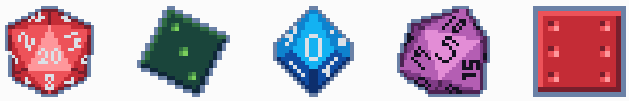
How to be a Hero

DER FALL DER FAMILIE CAMPBELL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026





INHALT

Der Fall der Familie Campbell 3
- Klappentext 3
- Kurzzusammenfassung Spielleiter 4
- Vor dem Spiel 4
- Spielbeginn 9
- Zusatzmaterialien 41

DER FALL DER FAMILIE CAMPBELL



Wo spielt das Abenteuer?: England, mittelgroßes Dorf
Wann spielt das Abenteuer?: Gegenwart

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 6 Spieler (möglich ab 3-4 Spielern)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel - Schwierig

Schwierigkeit für die Spieler: Einfach - Mittel

Spieldauer: ca. 6 Stunden

Autor: Schoßgespenst

- Dieses Pen and Paper ist dem Genre eines 'Who's done it' zuzuordnen und ähnelt - vor allem in der ersten Hälfte - einem Krimi-Dinner.
- Dementsprechend ist es relativ rätsel- und hinweislastig.
- Es ist besonders gut für Spielergruppen geeignet, die zu interaktivem und schauspiellastigen Spiel neigen, jedoch auch von allen anderen problemlos zu meistern.

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Module: Beinhalten Regeln, die zusätzlich zum Grundregelwerk in diesem Abenteuer verwendet werden.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Klappentext

England, ca. 2020

Dorf in tiefer Trauer, nachdem Millionärsgattin Olivia Campbell nach einem Unfall tot aufgefunden wurde

Na ob diese Schlagzeile stimmt, da seid ihr euch ja nicht so sicher. Olivia war nie wirklich beliebt und eher der Mittelpunkt des Dorf-Klatsches, nachdem ihr Mann vor zehn Jahren mit dem Kindermädchen durchgebrannt sein soll. Doch auch den Unfall wollt ihr nicht so wirklich glauben; nicht nachdem sie euch wenige Stunden vor ihrem Tod vollkommen aufgelöst kontaktiert und zu sich gebeten hat.

Und so steht ihr nun auf dem Grundstück am See und versucht, den Fall der Familie Campbell zu lösen…

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Kurzzusammenfassung Spielleiter

Klappentext

In diesem von 'Knives Out' inspirierten Pen and Paper geht es darum, herauszufinden, was vor wenigen Tagen mit Mrs. Campbell und vor zehn Jahren mit Mr. Campbell passiert ist. Hierfür können die Spieler das Anwesen der Campbells untersuchen, jedoch mit einem Kniff - nicht alle von ihnen wollen auch die Wahrheit ans Licht bringen. Doch wäre das nicht schon kompliziert genug, setzt die Entführung eines kleinen Jungen im späteren Spielverlauf ihre Prioritäten ganz neu und unsere Spieler in Zugzwang.

About

Das Abenteuer kann gut in zwei Hälften geteilt werden, wobei die erste Hälfte vor allem nach Räumen aufgebaut ist und die zweite einem zeitlichen Ablauf folgt. Der Zeitstrahl sollte vor allem mit seinem Einsatz vom Spielleiter im Kopf behalten werden und sein Beginn (also der Beginn der zweiten Hälfte) kann entweder an die reale Zeit (ca. Hälfte der geplanten Spielzeit), den Fortschritt der Spieler (alle Räume abgehandelt) oder den Spielfluss der Spieler gekoppelt werden.

Dem Spiel kann eine Zusatzregel hinzugefügt werden, welche vor allem in der ersten Hälfte des Spieles greift und das Schauspiel an Tisch betrifft. Diese wird weiter unten in den Informationen für den Spielleiter erklärt, stärkt den Krimi-Dinner-Gedanken und kann aber auch weggelassen werden.

Wenn der Schauspiel- und Atmosphären-Charakter noch weiter unterstrichen werden soll, kann gut mit Hintergrundmusik und Geräuschen von tabletopaudio gearbeitet werden, beispielsweise um Hinweise oder Aktionen mit Geräuschen zu untermalen. An machen Stellen sind Verweise auf mögliche Geräusche, die an dieser Stelle eingespielt werden können, hinterlegt.

Im Laufe des Abenteuers kann eine Rätselbox gefunden werden. Ich habe mir für meine Spieler hierfür eine echte Rätselbox wie diese auf amazon angeschafft. Habt ihr ebenfalls eine oder wollt euren Spielern diese Herausforderung bieten, ersetzt das Rätsel der Box in Olivias Schlafzimmer einfach durch eine echte Box, die ihr den Spielern dann überreicht.

Vor dem Spiel

Spielleiterzusammenfassung

Diese Zusammenfassung ist sehr ausführlich gestaltet, da sie dem Spielleiter die gesamte Vorgeschichte und Handlung erklärt, auf welche im Abenteuer nur durch Hinweise verwiesen wird und welche sich die Spieler selber erschließen müssen.

Vorgeschichte:

ländliches England 2000: Mr. Roy Campbell und seine Frau Olivia haben einen damals 12-jährigen Sohn Jackson, für den sie eine live-in Nanny suchen. Beide sind reiche, versnobte und recht konservative ältere Herrschaften, welche beunruhigt sind, da ihr Sohn beginnt "ungebührliche" Verhaltensweisen zu zeigen (Jackson ist homosexuell). Sie stellen die junge Nancy Colin ein, mit welcher Roy eine Affäre beginnt. Nancy wird nach kurzer Zeit schwanger und bekommt einen Sohn Justin, welchen sie als Produkt eines ONS ausgibt. Jackson ist da ca. 14 und wird bald darauf auf ein Internat geschickt, um seiner "Besonderheit" entgegenzuwirken, und Nancy arbeitet nun vornehmlich als Köchin und Haushälterin für die Campbells. So geht es einige Jahre, Roy arbeitet beim MI5 eigentlich an einem Wahrheitsserum, missbraucht seine Mittel jedoch um ein Heilmittel gegen Homosexualität zu finden und wird gefeuert. Jackson distanziert sich immer mehr von seinen Eltern und bricht nach der Uni mit 21 den Kontakt mit ihnen ab. Roy ist darüber sehr erbost, beginnt zu trinken und hat sein Temperament selten unter Kontrolle. Olivia findet heraus, dass Nancy und Roy eine Affäre haben und weiß nicht genau, wie sie damit umgehen soll. So bereitet sie zum einen die Scheidung vor, erzählt jedoch auch Justin, wer sein Vater ist, in der Hoffnung, dass Roy dadurch zu ihr zurückkehrt. Als der achtjährige Justin Roy in seinem Arbeitszimmer darauf anspricht/Aufmerksamkeit von seinem Vater verlangt, wirft ihn dieser kurzerhand in einen geheimen Weinkeller hinter einer verborgenen Tür, um ihm Manieren beizubringen. Als Roy nach ein, zwei Stunden nach ihm sieht, streiten sie sich erneut und als Roy wieder gehen will, wirft der achtjährige eine Weinflasche nach ihm, trifft ihn am Kopf und Roy stürzt die Treppe hinunter. Er ist tot. Justin ergreift verängstigt die Flucht und informiert seine Mutter. Diese ist in Panik, ergreift einige Wertsachen der Campbells, schreibt einen Brief an Mrs. Campbell, in dem sie vorgibt Roy zu sein und Olivia zu verlassen. Danach flieht sie mit ihrem Sohn nach Spanien und beginnt dort ein neues Leben als Privatdetektivin und Krimiautorin unter dem Pseudonym Jennifer N. Duncan. Olivia glaubt die Geschichte und kann auch nichts gegen den Diebstahl unternehmen, da ihr "Mann" diese ja rechtmäßig mitgenommen hat.

10 Jahre später:

B-Plot: Henry, Mary und Sam sind ein Verbrecher-Trio aus London. Als eines der beiden Schwester-Colliers der McGuffins für eine Unsumme versteigert wird, begeben sie sich auf die Suche nach dem zweiten. Sie finden heraus, dass es inzwischen der Familie Campbell gehört, brechen auf der Suche danach in das Mausoleum ein und schleusen sich schließlich in das Leben von Olivia Campbell als Koch und Hundetrainerin ein (Sam im Hintergrund). Dort suchen sie in allen offensichtlichen Safes und Mary freundet sich mit Olivia an, um vielleicht so die Info von ihr zu bekommen. Dabei verliebt sie sich in sie und Henry fädelt ein, dass ein Kuss zwischen den beiden fotografiert wird, mit welchem sie Olivia erpressen, indem sie drohen es zu veröffentlichen. Henry hat in der Zwischenzeit in Roys Arbeitszimmer ein Rezept für ein "Wahrheitsserum 2.0" gefunden, an dem Roy nach seinem Rausschmiss beim MI5 weiter heimlich gearbeitet hat, welches er Olivia nun mit dem Essen verabreicht. Dies wirkt jedoch nicht nur halluzinogen und paranoia-auslösend, sondern greift durch die falsche Dosierung auch zunehmend Olivias Herz-Kreislauf- und Nervensystem an.

A-Plot: Nancy und Justin kehren für die Beerdigung von Nancys Mutter in das Nachbardorf zurück. Jedoch läuft Justin, der seinem Vater wie aus dem Gesicht geschnitten sieht, auf dem Friedhof abends Olivia über den Weg. Olivia hatte in der Zwischenzeit von einer Wahrsagerin "erfahren", dass Roy tot ist und sie verlassen hat, da sie keine gute Ehefrau war. Sie meint also nun (vor allem durch die Nebenwirkungen des Serums) einen Geist gesehen zu haben und ruft in voller Panik einige enge Vertraute an/ bestellt diese mit der Nachricht "er ist wieder da, er kommt mich holen" möglichst bald zu sich. Gleichzeitig beauftragt sie die Privatdetektivin Jennifer N. Duncan (eigentlich, unwissentlich Nancy), den Tod ihres Mannes aufzuklären. Justin hält es parallel für eine gute Idee, in das Haus der Campbells einzubrechen, um im Arbeitszimmer nach Antworten auf sein Kindheitstrauma zu suchen. Als er nach einer Panikattacke vom Arbeitszimmer zurück in die Eingangshalle schleicht, sieht ihn Mrs. Campbell, welche von den Geräuschen aufgewacht ist,

als sie oben am Treppenabsatz steht, und fällt vor Schreck die Treppe runter (geschwächt durch das Wahrheitsserum erleidet sie einen Herzinfarkt). Justin flieht und Mrs. Campbell wird am nächsten Morgen tot aufgefunden, was als Unfalltod gewertet wird.

Spielbeginn: Ein oder zwei Tage später finden sich alle Spieler-Charaktere in Campbell Manor ein, um den Tod von Mrs. Campbell zu untersuchen. Da dieser als Unfall von der Polizei gewertet wird, ist hier nichts abgesperrt, aber alle PCs haben ein seltsames Bauchgefühl bei der Sache, da sie eine Nachricht von Olivia vor ihrem Tod erhalten haben oder Ähnliches. Unter den PCs ist auch Nancy Colin, welche unter ihrem Pseudonym Jennifer Duncan auftritt. Für die PCs heißt es im ersten Schritt das Anwesen nach Hinweisen zu untersuchen, was mit Mr. Und Mrs. Campbell passiert ist, während der Spieler der Nancy spielt, versucht, Beweise und Hinweise verschwinden zu lassen (**Diese Funktion kann durch weglassen der Sonderregel unterbunden werden**). Dies kann nach Ermessen des Spielleiters dauern, es sollte in InTime-Zeit etwa vom frühen Vormittag bis ca. 15 Uhr dauern. Sinnvoll ist es, entweder fortzufahren, wenn das Haus "zu Ende erforscht ist" oder etwa die Hälfte der geplanten Spielzeit aufgebraucht ist.

Gegen 15 Uhr tritt Jackson auf den Plan, der auf Grund des Todes seiner Mutter angereist ist und ebenfalls eine Sprachnachricht seiner Mutter erhalten hat, in der sie ihn panikerfüllt und sehr wirr um seine Hilfe und sein Kommen bittet. Unbeobachtet von den Spielern: Auf der Veranda halten sich Jenna und der Koch Henry auf, mit denen sich Jackson kurz unterhält. Er erzählt, dass er mit seinem Mann und Sohn angereist ist und erst zum Haus wollte, bevor er den Kommissar zurückruft, welcher ihn wegen einigen Ungereimtheiten und dem Obduktionsbericht sprechen wollte. Außerdem sagt er beiden, sie sollen doch nach Hause gehen, hier gibt es nichts, was sie tun können. Jenna geht nach Hause, wird jedoch nach 2-3 Stunden wieder aus Pflichtgefühl zurückkehren. Henry beschließt, dass das seine letzte Chance auf das Collier ist und entführt Jacksons Sohn David ins Bootshaus, um von Jackson das Collier zu erpressen. Er versucht auch Mary ins Boot zu holen, diese hatte sich jedoch in Olivia verliebt und ist am Boden zerstört. Als Henry erwähnt, dass sie vergiftet wurde (Mary weiß nichts von dem Serum; Henry weiß, dass sich die Ungereimtheiten der Polizei wahrscheinlich auf das Serum in der Leiche beziehen), legt Mary auf, dreht durch und macht sich vor Trauer rasend auf den Weg um Jackson zu töten, von dem sie in ihrem Wahn ausgeht, er müsse der Mörder sein.

Jackson schließt sich der Gruppe an und erkennt Nancy, wodurch er einen der letzten Hinweise auf Nancy und ihre Geschichte bringt. Nach diesem Gespräch, wie kurz oder lange es auch dauern mag, erhält Jackson eine Nachricht mit einem Video, dass sein Sohn entführt wurde und die Herausgabe des Colliers der McGuffins gefordert wird. Die Spieler müssen sich nun zusammen mit Jackson, der ihnen zur Seite steht und den Zugang zum geheimen Dachboden ermöglicht, das Collier finden. Jedoch werden sie nach kurzer Zeit (entweder nach längerer Diskussion über die Entführung oder schon auf der Suche nach dem Collier noch im "offensichtlichen" Bereich) durch eine total aufgelöste Mary gestört, welche mit einer Waffe Jackson bedroht und davon redet, er hätte seine Mutter umgebracht. Können sie Mary nicht beruhigen, überzeugen, entwaffnen o.ä., schießt diese auf Jackson und verletzt ihn (bei kritischem Erfolg, schwer, sodass er sie nicht weiter begleiten kann). Jackson meldet sich daraufhin telefonisch bei der Polizei wegen den Ungereimtheiten und erfährt, dass Gift im Blut seiner Mutter gefunden wurde, aber noch nicht raus ist, ob dies die Todesursache ist. Nun können sie weiter nach dem Collier suchen, das Erpressungsmaterial analysieren und herausfinden, woher das Gift stammt. Haben sie das Collier und schreiben dem Entführer oder bekommen es irgendwie anders heraus, kommt es zum Showdown im Bootshaus. Henry hält den Jungen David als Geisel, gibt einen Warnschuss ab, fordert die Herausgabe des Colliers und flieht - wenn er es schafft - per Schnellboot durch einen Fahrer, kann jedoch auch überwältigt und gefangen genommen werden. David kann den Spielern noch einen Hinweis auf Henry geben, sobald er frei ist, gleich darauf hören sie wie Sirenen näher kommen, da das neue Hausmädchen nach dem Warnschuss die Polizei gerufen hat und das Abenteuer ist beendet. Epilog, wenn kein Erfolg: Nach ca. einer Woche sitzen die Spieler wieder beisammen und erfahren vom ermittelnden Hauptkommissar alle Ermittlungsergebnisse. Henry und das Collier sind jedoch, wenn sie nicht gefangen genommen wurden, über alle Berge.

Sonderregel: Hinweissystem und Nancy Colin

Wenn mit der Sonderregel gespielt wird, sitzt in der ersten Hälfte des Spiels - ganz wie in einem Krimi-Dinner - zwar nicht der Mörder, aber eine Mitwisserin um die Umstände mit am Tisch. Hierfür wird die Rolle 'Nancy Colin', welche unter dem Pseudonym Jennifer Duncan auftritt, vergeben und dem Spieler alle Informationen, die Nancy in der Geschichte hat, gegeben. Der Spieler versucht dann, die anderen Spieler von Justins Spur abzubringen, indem er Beweise und Hinweise manipuliert. Nancy kann ihre "Fähigkeit" immer nur einsetzen, wenn sie gerade im Spiel unbeobachtet ist.

Hierfür schreibt sich der Spielleiter im Vorhinein den Wert **Sinnesschärfe** für Nancy heraus und würfelt entweder im Vorhinein "auf Vorrat" oder unter dem Spiel. Auf ein im Vorfeld vereinbartes Zeichen, bspw. ein dreimaliges Klopfen mit dem Stift, gibt Nancys Spieler dem Spielleiter zu verstehen, dass er sich unauffällig umsehen und Beweise in der direkten Umgebung vernichten möchte. Der Spielleiter prüft daraufhin, ob überhaupt ein Hinweis in direkter Nähe ist, und prüft ggf. den nächsten "Vorrats"-Würfelwurf oder würfelt verdeckt. Je nach Erfolg streicht er den Hinweis, verändert ihn oder lässt ihn dort. Je nach Art des Hinweises kann es auch einfacher oder schwieriger sein, ihn zu entfernen. Ein Misserfolg kann nach Ermessen des Spielleiters auch in offensichtlich manipulierten Beweisen oder gar in der Chance für andere Spieler, mit einem **Aufmerksamkeit**-Wurf die Manipulation zu beobachten, resultieren.

Damit dieses System funktioniert, ist es notwendig, dass die Spieler möglichst genau sagen, wo sie gerade sind und was sie tun. Hier hilft ein groß ausgedruckter Grundriss des Hauses und ggf. Spielfiguren.

Das Zeichen sollte offensichtlich genug sein, dass die anderen Spieler im Laufe des Spiels drauf aufmerksam werden könnten, wenn es zu oft eingesetzt wird und kann auf die Erfahrung der Spieler angepasst werden.

Alle Hinweise, welche von Nancy entdeckt und verändert werden können, sind mit * gekennzeichnet und erhalten einen Abschnitt **Nancys Fähigkeit**.

An sich wäre es angedacht, dass Nancy bei Jacksons Rückkehr ihre Identität und Geschichte aufdeckt, dies liegt jedoch vollständig an den Spielern.

Charaktervorlagen und -erstellung

Vorgeschlagene Talente (nur Vorschläge, sollten von den Spielern noch ergänzt werden)

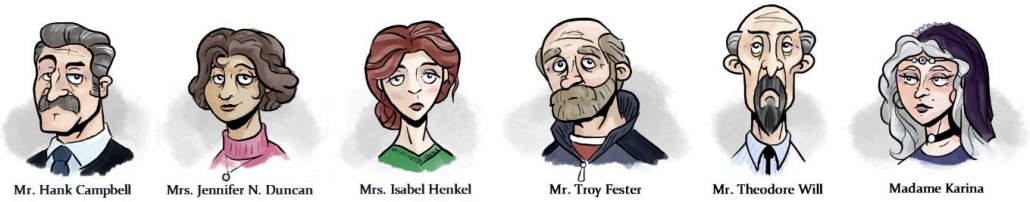
Handeln	Wissen	Soziales
Schleichen	Sinnesschärfe	Menschenkenntnis
Schlösser knacken	Aufmerksamkeit	Lügen
Schießen	Computer-Technik	Einschüchtern
Faustkampf/Karate o.ä.	Logik	Überreden/Manipulieren
Fingerfertigkeit	Architektur	Beruhigen
Reaktionsfähigkeit	Medizin	
	Gesellschaft	
	Pharmazie	
	Gesichtserkennung	
	Tierdressur/Zähmen	

Für das Spiel gibt es sechs vorgefertigte Charaktere, welche besonders hilfreich sind, wenn mit der oben erklärten Sonderregel gespielt wird. Die Auswahl kann an die Spieleranzahl angepasst werden, es sollte jedoch immer Jennifer Duncan aka Nancy Colin besetzt werden. In den Rollen ist nur der Name und die

Verbindung zu der Familie Campbell vorgegeben, manche Charaktere erhalten noch zusätzliches Hintergrundwissen. Die gesamte restliche Charakterausgestaltung, Talentpunkte etc. kann von den Spielern vergeben werden.

Möchtet ihr lieber mit eigenen Charakteren spielen, funktioniert dies ebenso - sowohl mit der Sonderregel und Nancy, als auch ganz ohne. Einzig der Hinweis, dass alle Spieler eine Verbindung zu Olivia Campbell haben sollten, sollte ihnen mitgegeben werden.

Vorgefertigte Charaktere:



- Hank Campbell, Roy Campbells Bruder
- Jennifer N. Duncan, Privatdetektivin
- Isabel Henkel, Olivias Nichte
- Troy Fester, Gärtner der Campbells
- Theodore Will, Anwalt der Campbells
- Madame Karina, Wahrsagerin von Olivia

Alle Charaktere verfügen über das Wissen, dass das Ehepaar Roy und Olivia Campbell einen Sohn namens Jackson hat, welcher sich vor vielen Jahren von ihnen abgewandt hat und inzwischen um die dreißig sein dürfte. Außerdem ist allen bekannt, dass Roy Campbell vor ca. 10 Jahren mit dem Kindermädchen/Haushälterin durchgebrannt ist. Sie kennen außerdem den groben Grundriss des Hauses.

Zusatzwissen für Hank Campbell: Er kann nicht glauben, dass Roy einfach so abgehauen wäre, besonders nicht ohne sich bei ihm zu melden. Hank ist fest davon überzeugt, dass Olivia Roy aus dem Weg geschafft hat, und ist nun hier, um Beweise dafür zu finden.

Zusatzwissen für Jennifer N. Duncan: Sie ist eigentlich Nancy Colin, das ehemalige Kindermädchen der Campbells. Ca. 2000 wurde sie zur Betreuung des damals 12-jährigen Jackson eingestellt und fing kurz darauf eine Affäre mit Roy an, wodurch sie schwanger wurde. Ihren Sohn Justin gab sie als Ergebnis eines One Night Stands aus und zog ihn bei den Campbells groß. Jackson ist ein guter Junge, den sie sehr lieb gewonnen hat, aber er wird mit 14 auf ein Militär-Internat geschickt, da er homosexuell ist und dies seine Eltern nicht dulden. Er brach den Kontakt mit ihnen ab, sobald er erwachsen war. 2010, als Justin acht war, kam es zu dem Unglück. Sie weiß nicht genau was passiert ist, nur dass ihr Sohn vollkommen aufgelöst zu ihr kam, sagte das Roy tot im Geheimraum hinter dem Arbeitszimmer liege und es ein Unfall war. Nancy schrieb einen Brief, in dem sie sich als Roy ausgab und vorgab, mit ihr, Nancy, durchzubrennen. Sie schloss das Arbeitszimmer ab & nahm den Schlüssel mit, packte ihre Sachen und einige Wertsachen der Campbells ein und floh. Inzwischen lebt sie in Spanien als Privatdetektivin und schreibt unter dem Pseudonym Jennifer Duncan Krimiromane.

Aktuell ist sie mit ihrem Sohn wieder in England, im Nachbardorf, für die Beerdigung ihrer Mutter. Sie weiß, dass Olivia Justin am Abend auf dem Friedhof über den Weg gelaufen ist, und erhielt kurz darauf an ihre Privatdetektei eine sehr wirre E-Mail von Olivia, in der sie sie mit den Ermittlungen zum Tod ihres Mannes und dem Erscheinen seines Geistes beauftragt. Außerdem ist ihr bekannt, dass Justin in der Nacht von Olivias Tod in das Haus der Campbells eingestiegen ist, um im Arbeitszimmer nach Antworten auf sein Kindheitstrauma zu suchen, und dabei Zeuge wurde, wie Olivia vor Schreck, als sie ihm erblickte, die Treppe hinunterfiel. Sie ist nun hier, um alle Beweise und Hinweise auf Justins Anwesenheit am Tatort zu beseitigen.

Spielbeginn

Wenn mit Musik gearbeitet wird: Einsetzen der Hintergrund Musik, bspw. Cool City

Ein kleines Dorf in der Nähe Londons im Jahre 2020. Schon immer hing ein schweres Schicksal über der Familie Campbell. Trotz oder vielleicht auch gerade wegen ihres herausragenden Wohlstandes ist es leicht zu sagen, dass niemand in dieser Familie jemals wirklich glücklich war. Da bildeten Roy und Olivia Campbell keine Ausnahme. In ihrem viktorianischen Anwesen direkt am Ufer des Sees wohnten sie immer zurückgezogen, fast schon abgeschottet. Dort zogen sie ihren Sohn Jackson groß, dort stellten sie sein Kindermädchen ein und von dort schickten sie ihn auf das Internat. Bald schon kehrte Jackson dem Anwesen und der Familie Campbell den Rücken und kurz darauf tat es ihm Mr. Campbell vor zehn Jahren zusammen mit eben jenem Kindermädchen gleich. Allein zurückgelassen führte nun Olivia einsam dieses zurückgezogene Leben weiter, bis sie nun vor wenigen Tagen tot am Fuße der Treppe lag, vom Schicksal zu Fall gebracht.

Doch ihr wollt nicht an einen Unfall glauben. Nicht nachdem euch Olivia kurz vor ihrem Tod kontaktiert und mit den Worten "Er ist wieder da, er kommt mich holen" zu sich gebeten hat. So habt ihr euch nun auf diesem verfluchten Anwesen eingefunden, um den Fall der Familie Campbell zu lösen…

Ab hier steht den Spielern die Karte von Campbell Manor zur Verfügung. Charaktere mit einem Wert über 30 auf **Architektur** erhalten die Info, dass sie aus ihren bisherigen Besuchen und der Art, wie das Haus geschnitten ist, schließen konnten, dass zwischen dem Arbeitszimmer und dem Salon ein Raum liegen muss, welcher auch in der Karte mit vermerkt ist. Außerdem können die Spieler ab sofort auf **Architektur** würfeln, um zu erfahren, dass man von außen erkennen kann, dass das Haus auf der Rückseite (die dem See zugewandte Seite) noch einen zweiten Stock besitzen muss, welcher ihnen nicht bekannt ist.

Szenen

Ankunft auf Campbell Manor



Campbell Manor

Szene: *Merkwürdig friedlich liegt das Anwesen am See vor dir. Allerdings hattest du schon immer den Eindruck, hier wäre die Zeit schon vor Jahrhunderten stehengeblieben und nichts auf dieser Welt tangiere jemals wirklich dieses Haus und seine Bewohner. Ein leichter Nebel wabert über das Grundstück, hier und da krächzt ein Vogel aus dem Wald neben dir. Es ist ein kühler Herbsttag, als du auf Campbell Manor zuschreitest und die Veranda betrittst. Dort scheinen gerade eben noch einige weitere Personen angekommen zu sein, die dir nicht vollkommen unbekannt sind…*

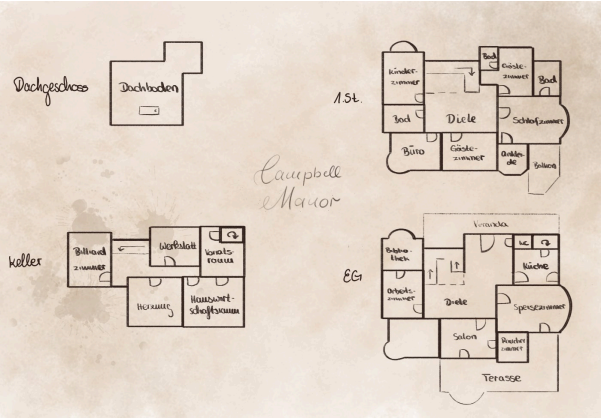
Die Spieler betreten zusammen oder kurz hintereinander die Veranda von Campbell Manor und stellen fest, dass sie nicht der oder die einzige sind, welche Nachforschungen anstellen will. Die Spieler können sich hier vorstellen und beschreiben, möglicherweise kennen sie sich auch schon teilweise (bspw. Roys

Bruder und Olivias Nichte)

Nach der Vorstellungsrunde der Spieler fällt ihnen eine etwas unauffällige junge Frau auf, die mit ihnen auf der Veranda steht und ihnen zuhört. Zu ihren Füßen liegt ein kleiner Hund, der noch viel unauffälliger ist als sie. Es handelt sich um Jenna Truby, welche sich als Haushälterin der Campbells vorstellt. Sie können sich nun mit ihr unterhalten.

Jenna Truby ist eine sehr naive und eher einfältige, aber sehr freundliche und zuvorkommende Frau. Sie möchte die Spieler eigentlich nicht ins Haus für Ermittlungen lassen, kann aber sehr leicht durch gute Argumentation oder einen um 20 erleichterten Wurf auf **Überzeugen** oder ähnliches überredet werden. Im Gespräch können sie außerdem erfahren:

- sie arbeitet erst seit ca. 2 Jahren für Mrs. Campbell
- sie kocht und putzt für Mrs. Campbell, nur nicht im Arbeitszimmer von Mr. Campbell, das ist seit jeher abgeschlossen
- sie war es, die Mrs. Campbell gefunden hat
- die Polizei geht von einem natürlichen Tod aus, deswegen ist hier auch nichts abgesperrt
- Mrs. Campbell war in letzter Zeit merkwürdig
- durch **Überzeugen** ö.ä.: Mrs. Campbell war sehr nervös und wirr, fast schon paranoid
- direkt darauf angesprochen: Sie weiß, dass Jackson im Laufe des Tages eintreffen wird, und wartet auf ihn
- darauf angesprochen oder wenn es sich im Gespräch ergibt: Unten am See wurde vor ein paar Jahren ein Bootshaus gebaut
- auf den Hund angesprochen: Das ist der Hund von Mrs. Campbell, Eduard. Eduard tut absolut nichts anderes als fressen und schlafen, nicht einmal mehr spazieren geht er und bellen hat sie ihn noch nie gehört. Deswegen wurde auch Mary als Hundetrainerin eingestellt.
- auf Henry oder Mary angesprochen: der Koch bzw. die Hundetrainerin. Ganz nett, aber bleiben für sich



Ab hier können die Spieler sich frei im Haus bewegen und es untersuchen. Die Struktur des Abenteuers wird nun fürs erste über die Räume vorgegeben bis der Spielleiter den Zeitstrahl mit der Ankunft von Jackson Campbell fortsetzt (Vorschläge: entweder nach der Hälfte der Spielzeit oder wenn die Spieler im Haus nichts mehr zu tun finden)

Ab hier kann Nancy mit ihrer Fähigkeit beginnen

Ankunft von Jackson Campbell

mitbekommen lässt. Alternativ kann auch der Sound 'Police Radio' von Tabletopaudio in die Hintergrund-Musik eingespielt werden, um statt eines Wurfes zu schauen, ob den Spielern das echte Geräusch auffällt.
Auf der Veranda halten sich Jenna und der Koch Henry auf, mit denen sich Jackson kurz unterhält. Er erzählt, dass er mit seinem Mann und Sohn angereist ist und erst zum Haus wollte, bevor er den Kommissar zurückruft, welcher ihn wegen einigen Ungereimtheiten und dem Obduktionsbericht sprechen wollte. Außerdem sagt er beiden, sie sollen doch nach Hause gehen, hier gibt es nichts, was sie tun können. Beide verlassen daraufhin das Gelände.
Jackson betritt daraufhin das Haus und sucht die Gruppe auf. Haben die Spieler die Interaktion nicht mitbekommen, können sie hier mit Schritten (Footstep Boots) vorgewarnt werden. Er erkennt Jennifer Duncan sofort als Nancy Colin und spricht sie an: *"Nancy? Was machst du denn hier?"*

Die Spieler können nun mit Jackson interagieren.

Jackson Campbell ist ein attraktiver Mann in seinen dreißigern. Er wirkt aktuell relativ geschafft und sieht aus, als ob er direkt aus dem Flugzeug zu ihnen gekommen ist.
Menschenkenntnis: Er ist trotz des langen Kontaktabbruchs getroffen durch den Tod seiner Mutter und beunruhigt durch die Nachricht, die er von ihr erhalten hat. Außerdem ist er sehr erstaunt, dass Nancy hier ist, hegt jedoch keinen Groll gegen sie.
Gesichtserkennung: Man erkennt deutlich, dass Jackson der Sohn von Roy ist.
Interaktion:

- Jackson hat davon gehört, dass Nancy mit Roy durchgebrannt seien soll. Es ist ihm ziemlich egal.
- Er kann durch einen um 20 - 30 erschwerten Wurf auf **Überzeugen, Lügen oder Manipulieren** davon überzeugt werden, dass Jennifer nicht Nancy ist
- darauf angesprochen: seine Mutter Olivia hat auch ihm kurz vor ihrem Tod eine Nachricht zukommen lassen
- er ist mit seinem Sohn David und seinem Mann Anthony angereist
- mit dem Tod seines Vaters/der Leiche konfrontiert: er ist etwas geschockt und weiß nicht genau, wie er damit umgehen soll. Jedoch trifft es ihn nicht schwer, da sein Vater eh schon lang für ihn gestorben ist
- auf Nachfrage erzählt er seine Sicht seiner Kindheit und wie Nancy engagiert wurde
- auf Nachfrage oder wenn es sich ergibt: Nancy und Roy hatten eine Affäre
- mit dem Foto von einem jungen Mann konfrontiert: Das könnte Justin sein, Nancys Sohn

Nach Abschluss des Gespräches und der Diskussion in der Gruppe weiter mit dem Klingeln von Jacksons Handy und dem Eingang der Erpressernachricht

Eingang Erpressernachricht

Szene: *Plötzlich ertönt ein schriller Ton durch den Raum und Jackson holt sein Handy heraus. Als er kurz auf dem Display herumtippt, wird er auf einmal kreidebleich und sein Gesicht nimmt einen Ausdruck von Schock an. Daraufhin erklingt eine verzehrte Stimme: "Bring uns das Collier oder dein Sohn wird sterben. Keine Polizei, keine Tricks."*

Den Spielern steht es nun frei, mit Jackson oder untereinander zu interagieren, die Nachricht zu untersuchen oder sich im Haus umzusehen.

Jackson Campbell, geschockt und vorerst in Schockstarre, wenn die Spieler nicht mit ihm interagieren
Menschenkenntnis: Jackson ist ehrlich geschockt und entsetzt.

- sobald er angesprochen wird, verleiht er seinem Entsetzen Ausdruck und will unbedingt seinen Sohn retten

- auf Nachfrage gibt er ihnen das Handy und zeigt ihnen die Nachricht
- er hat keine Ahnung, wer das sein könnte; er hat eigentlich keine Feinde
- nach gelungener **Beruhigen**-Probe: das Collier kann eigentlich nur das Schwester-Collier der McGuffins sein, ein Erbstück aus der Linie seiner Mutter; es ist wahrscheinlich in einem der Safes oder in dem Tresor auf dem geheimen Dachboden
- den geheimen Dachboden können sie über das Go-Spiel im Büro erreichen. In seinem alten Tagebuch hat er sich eine Eselsbrücke zum Muster als Nonogram-Rästel aufgeschrieben
- wollen sie die Polizei rufen, tut Jackson alles dafür, sie davon abzuhalten
- ignorieren sie Jackson und die Nachricht und wollen einfach nur weiter das Haus erforschen, rastet er aus, als sie den Raum verlassen wollen und macht ihnen Vorwürfe, sein Sohn würde sterben, wie sie nur so herzlos sein können.

Die Erpressernachricht
Auf Jacksons Handy ist ein Video zu sehen von einem kleinen Jungen um die zehn, welcher gefesselt und geknebelt ist und scheinbar bewusstlos auf dem Boden liegt. Die Stimme kommt aus dem Off.

- Das Video wurde per SMS von einer unbekannten Nummer verschickt
- Antworten sie auf die SMS, kommen nach kurzer Pause nur knappe Antworten schriftlich zurück, bspw. alles weitere, wenn du das Collier hast; das McGuffin-Schwestern-Collier; finde es oder er ist tot
- Anrufe bei der Nummer landen direkt auf der Mailbox
- Schauen sie sich das Video genauer an, sehen sie, dass es sich um einen recht dunklen Raum handelt, in den aber durch Ritzen Licht hereinfällt. Der Boden und die Wände sehen nach leicht morschem Holz aus
- Mit **Sinnesschärfe** können sie erkennen, dass im Hintergrund ein Rauschen zu hören ist. Hier kann den Spielern der 'Bow Wash Med' oder 'Bow Wash Heavy' Sound von Tabletopaudio vorgespielt werden
- Mit einer Probe auf **Computer Technik** können die Spieler versuchen, die Metadaten des Videos auszulesen, oder um 10 erschwert, den Standort der Handynummer herauszufinden. Beides weißt auf einen Standort in der Nähe hin. Spieler mit einem Wert über 70 können sich an einer um 30 erschwerten Probe für eine GPS Ortung versuchen, wenn sie an einen Computer kommen, erhalten dafür die Info, dass das Telefon sich am Ufer des Sees befindet.
- Sobald sie an die Nummer schreiben, dass sie das Collier haben, verlangt diese ein Foto und sagt ihnen, sobald sie dieses gesendet haben, dass sie zum Bootshaus kommen sollen.

Jackson schließt sich von hier an der Gruppe an. Weiter geht es mit dem Angriff von Mary Anderson. Die Szene kann entweder direkt im Anschluss anknüpfen, wenn sie mit der Ankunft von Jackson und der Erpressernachricht lange genug verbracht haben, dass Mary schon realistischerweise angekommen sein könnte (zeitlicher Abstand zu Jacksons Gespräch mit Henry), oder nach einer kurzen weiteren Erkundung des Hauses noch im frei begehbaren Teil des Hauses (kein Geheimraum).

Angriff Mary Anderson

Szene: *Plötzlich hört ihr schnelle, fast rennende Schritte durch das Haus und mit einem Mal fliegt die Tür eures Zimmers auf. Vor euch steht eine bebende Frau mit verquollenen Augen und tränenüberströmten Wangen. Sie hält eine Waffe in der Hand und richtet sie zielsicher auf Jackson. Obwohl die Frau sichtlich erregt ist, ist ihre Hand doch ganz still. "DU! Wieso hast du sie umgebracht? Wieso? Wieso musstest du sie vergiften?"*

Die Spieler sollten ab hier versuchen, die Situation zu entschärfen und möglicherweise Informationen von der Frau zu erfahren.

Haben sie die Einstellungsunterlagen von Mary Anderson schon gefunden oder macht es aus der Hintergrundgeschichte der Spieler Sinn, erkennen die Spieler in der Frau Mary Anderson.
Menschenkenntnis: Mary ist tief erschüttert und instabil. Sie glaubt fest daran, dass Jackson seine Mutter umgebracht hat.

Sie können Mary mit einem um 20 erschwerten Wurf auf **Beruhigen** oder ähnlichem versuchen dazu zu bringen, die Waffe zu senken, oder versuchen sie zu entwaffnen. Gelingt es ihnen nicht, sie zu Anfang zu beruhigen, schießt sie mit einem Wert von 80 auf Jackson und verletzt ihn bei einem kritischen Treffer so schwer, dass er die Spieler nicht mehr begleiten kann. Danach haben die Spieler nochmal einen deutlich erschwerten Versuch in einem kurzen Zeitfenster, sie zu entwaffnen, ansonsten erschießt sie sich selber. Gelingt es den Spielern, sie soweit zu beruhigen, so dass sie Jackson nicht erschießt und mit ihnen spricht, kann eine falsche Frage oder ähnliches ebenfalls dazu führen, dass sie sich noch im Gespräch erschießt, ansonsten versucht sie dies sobald die Spieler alle Informationen von ihr haben.

Wenn sie Mary beruhigt haben, können sie im Gespräch folgendes erfahren:

- Mary hat sich in ihrer Zeit als Hundetrainerin in Olivia verliebt und sieht keinen Sinn mehr im Leben
- sie will ihnen nicht sagen, woher sie weiß, dass Olivia vergiftet wurde --> **Überzeugen** o.ä.: Sie weiß dies von Henry, dem Koch
- auf das Collier angesprochen: sie weiß nichts von einem Collier --> **Menschenkenntnis oder Lügen**: Sie lügt
- mit der Qualität des Hunde-Trainingsplans konfrontiert: Sie ist eigentlich keine Hundetrainerin
- mit dem Erpresserbild des Kusses von ihr und Olivia konfrontiert: (*Sie fängt viel heftiger an zu schluchzen und steht kurz davor, dass sie sich umbringt*) sie weiß nichts davon --> **Menschenkenntnis oder Lügen**: Sie lügt --> **Überzeugen**: Henry hat das geschickt; sie und Henry haben versucht das Collier von Olivia zu erpressen. *erzählt ihre Geschichte und erschießt sich danach, wenn die Spieler sie nicht zuvor entwaffnet haben*
- mit der Erpressernachricht auf Jacksons Handy konfroniert: sie weiß nichts davon, er soll nicht ablenken --> **Menschenkenntnis oder Lügen**: Sie lügt --> **Überzeugen**: Henry hat vorhin mit ihr telefoniert und gesagt, er will Jacksons Sohn entführen, aber sie weiß nichts genaueres

--> nach dem Gespräch versucht sie sich zu erschießen, was nur verhindert werden kann, wenn sie sie bereits entwaffnet haben oder in dem Moment mit **Reaktionsfähigkeit** über 60 versuchen sie durch ein passendes (und erschwertes) Handeln-**Talent** zu entwaffnen. Gelingt es ihr nicht, versucht sie jenachdem, was in der Situation gerade sinnvoller ist, an die Waffe zu kommen oder sich vom Balkon/ der Galerie o.ä. zu stürzen. Versuchen sie sie aufzuhalten, kämpft sie mit den Spielern, bis sie entweder tot oder bewusstlos (bspw. Schlag auf den Kopf) ist. Werte: Leben: 100 (ab 20 bewusstlos) Kampftalent: Schießen: 80 Faustkampf: 60 (Schaden: 2W10) Parade: 30

Nach der Interaktion mit Mary, können sie Jackson wenn nötig soweit verarzten, dass er stabil ist und sie bei einem nicht kritischen Schuss auch weiter begleiten kann. Danach ruft er bei dem Kriminalkommissar bzgl. der Unstimmigkeiten im Obduktionsbericht an und erfährt, dass eine unbekannte Substanz im Blut seiner Mutter gefunden wurde, man sich aber noch nicht sicher ist, ob diese sie umgebracht hat. Er weigert sich weiterhin, die Polizei wegen der Entführung seines Sohnes einzuschalten.

Von Mary bzw. Marys Leiche können sie die Waffe erhalten, welche sie dabei hatte

Die Spieler können sich nun weiter frei bewegen. Der Rest des Abenteuers ist nach den Räumen strukturiert, bis sie zum Bootshaus kommen, dann geht es weiter bei Showdown am Bootshaus.

Showdown am Bootshaus

Szene: *Ein wenig versteckt hinter einem Ausläufer des Waldes liegt das Bootshaus. Obwohl es erst seit wenigen Jahren auf dem Gelände steht, haben Wind, Wetter und das Wasser dem Häuschen bereits stark zugesetzt. Das Holz ist bereits leicht vermodert und morsch und so sieht man einen leichten Lichtschein durch das Holz glimmen.*

Außen:

- Vor der Tür des Bootshauses finden sie außerdem Zigarettenkippen derselben Marke, wie sie vor der Küchentür lagen.
- Umrunden sie das Bootshaus: Auf der gegenüberliegenden Seite gibt es ein Fenster, dessen Läden von innen geschlossen sind, jedoch schließen diese nicht gänzlich und so können sie einen Blick auf den Aufbau im Inneren werfen. Von dort sehen sie nur einen kleinen Ausschnitt des Raumes und erkennen dort David, welcher gefesselt und geknebelt auf einem Stuhl sitzt.
- Probe auf **Aufmerksamkeit oder Sinnesschärfe**: Sie können über dem Wellenrauschen das leise Tuckern eines Motors im Leerlauf erkennen

Haben sie sich nicht zuvor durch eine Nachricht auf die Erpressernachricht angemeldet und sind auf dem Weg zum Bootshaus leise, können sie sich unerkannt nähern und Henry unvorbereitet überraschen. Sie haben dann die Möglichkeit, ihn ggf von hinten zu überwältigen, wenn sie es geschickt anstellen und eine erschwerte Probe auf **Schleichen** ablegen. Auch wenn sie ihn überwältigen können, lässt Henry dabei vor Schreck einen Schuss in den Boden ab und Sam flieht.
Haben sie sich zuvor bei Henry angekündigt, dass sie das Collier haben, ist dieser immer vorbereitet und sie können sich nicht erfolgreich in den Raum schleichen.

Szene: *Vor ihnen steht ein kleingewachsener, drahtiger Mann mit fiesem Gesicht und bösen Augen. Die Aura, die er verströmt, lässt euch sofort das Blut in den Adern gefrieren. Es ist klar: Mit diesem Mann ist nicht zu spaßen. Seinen einen Arm hat er um den Hals eines Jungen gelegt, welcher vielleicht gerade mal zehn Jahre alt ist, die andere Hand presst eine Waffe gegen die Schläfe des Jungen. Ein leises Weinen ist zu hören, mehr nicht. In dem Moment, in dem euch der Mann bemerkt, gibt er einen viel zu routiniert wirkenden Warnschuss in die Luft ab und richtet sogleich den noch rauchenden Lauf der Waffe wieder auf das Kind. Dieses gibt einen leisen Schmerzensschrei von sich, als die Mündung seine Haut berührt. "Nun, wo ist das Collier?"*

Henry lässt sich nur spärlich in ein Gespräch verwickeln, sondern bedroht David durchgehend mit einer Pistole und fordert die Herausgabe des Colliers.

- Erhält er das Collier, bewegt er sich rückwärts zum Bootssteg um die Ecke, noch immer mit David als Geisel. Dort wartet Sam in einem Schnellboot mit laufendem Motor auf ihn. Er stößt David nach vorne und springt in das Boot, welches in die Nacht davon rast.
- Nähern sich ihm die Spieler zu sehr, richtet er die Waffe auf sie und ist auch bereit zu schießen.
- Durch Würfe auf Talente wie **Redegewandtheit, Überreden** oder ähnliches können die Spieler ihm seine Geschichte entlocken (u.a. dass er Mary das Wahrheitsserum verabreicht hat, dieses aber nicht so wirkte wie gedacht)
- Er kann nicht durch **Überreden** alleine von seinem Plan abgebracht werden
- Konfrontieren sie ihn mit Marys Tod, ist er sichtlich geschockt, weicht jedoch nicht von seinem Plan ab. Allerdings kann er danach durch einen erschwerten Wurf auf **Überreden** von seinem Plan abgebracht werden
- Die Spieler können versuchen ihn zu überwältigen, zu entwaffnen, mit Mary Waffe zu bedrohen oder ähnliches, riskieren dabei aber (nach Ermessen des Spielleiters) Davids Leben und das ihrige. Henrys

Werte: Leben: 100 (ergibt sich bei 20) Schießen: 85 (Schaden: 4W10 + 20) Faustkampf: 70 (Schaden: 1W10 +5) Parade: 35 Davids Werte: Leben: 60

- Fällt ein Schuss außer dem Warnschuss, flieht Sam und lässt Henry alleine zurück
- Ist Jackson mit dabei und wird David verletzt oder angeschossen, eilt er sofort zu ihm und versucht alles um ihn zu retten

Können sie David retten oder durchsuchen sie anschließend seine Leiche, gibt er ihnen bzw. finden sie die Brieftasche von Henry und eine kleine Schachtel mit Diamanten, welche David Henry unbemerkt stehlen konnte. Lebt er, kann er ihnen außerdem berichten, dass sein Vater Anthony und er im Hotel waren und als es an der Tür klopfte, sein Vater niedergeschlagen wurde. Ihm hat man ein seltsames Mittel ins Gesicht gesprüht, wie aus seinem Asthma-Inhalator. Als er wieder zu sich gekommen ist, lag er gefesselt am Boden neben einer Jacke, aus der er die Gegenstände entwendet hat, da das in den Detektiv-Serien auch immer so gemacht wird.
In dem Bootshaus können sie außerdem finden:

- eine Schachtel Zigaretten von Henry
- eine Mütze von Sam, in welcher noch Haare hängen

Szene: *Noch während ihr die Hütte durchsucht und euch um David kümmert, hört ihr in der Ferne bereits Sirenen. Wie ihr später herausfinden werdet, hat Jenna die Schüsse gehört und die Polizei verständigt. Die Nacht wird von Blaulicht erhellt, als mehrere Polizeiwagen und ein Krankenwagen über den gepflegten Rasen des Anwesens rauschen und vor dem Bootshaus zum stehen kommen. Gleich darauf wimmelt es nur so vor Einsatzkräften, die euch in Decken hüllen, untersuchen und befragen. Abstriche werden genommen, Aussagen abgeglichen und Anzeigen geschrieben. Was einst im prunkvolles Anwesen begann, endete nun in einem heruntergekommenen Bootshaus. Vielleicht ist es ein gutes Sinnbild, von den angesehenen Campbells zu einer zerstörten Familie… Und so endet er nun, der wortwörtliche Fall der Familie Campbell.*

Haben die Spieler nicht die Geschichte entschlüsseln können, kann nun ein Epilog angehängt werden, in welchem sie vom ermittelnden Kommissar über die Geschichte ins Bilde gesetzt werden. Henry und das Collier sind aber, wenn sie nicht gefangen genommen wurden, über alle Berge.

Räume

Veranda

Szene: *Die Veranda ist eine sehr offen gestaltete Fläche mit einigen Blumen und Sitzgelegenheiten. Alles ist penibel in Schuss gehalten.*

Das erste Eintreffen der Spieler, siehe Ankunft auf Campbell Manor.

Auf der Veranda können sie bis 15:00 Uhr mit Jenna reden, danach ist sie zwischenzeitlich zuhause. Alle Informationen, die sie von Jenna erhalten können, sind in Ankunft auf Campbell Manor vermerkt, zu allem anderen weiß Jenna nichts.

Außerdem könnten sie hier zwischen 14:30 und 15:00 Uhr Henry antreffen, welcher eigentlich nochmal das Anwesen durchsuchen wollte. Ein Treffen mit ihm ist im normalen Spielverlauf nicht vorgesehen, aber möglich.
Henry ist ein kleiner, drahtiger Mann, der fast schon zu freundlich ist. **Menschenkenntnis** würde diese

Freundlichkeit als eine Fassade entlarven und einen Menschen zeigen, der nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht und auffällig nervös ist. Henry sagt ihnen nichts brauchbares außer dem Offensichtlichen (er ist der Koch o.ä.) und kann auch nicht überzeugt werden, ihnen etwas zu erzählen.

Diele

Szene: *Ihr betretet einen großen, ausladenden Raum mit reich verzierten Treppen, welcher schon vor hundert Jahren auf den ersten Blick den Wohlstand der Familie zeigen sollte, von welcher mehrere Gemälde an den Wänden hängen. Alles ist in gutem Zustand und sehr sauber.*

In dem leicht separaten Bereich am Eingang befindet sich die Garderobe mit dem Gäste-WC, dahinter öffnet sich ein großer freier Raum mit drei Türen und jeweils einer Treppe nach oben und nach unten.

Von der Eingangstür aus gesehen ist gleich links ein kleines Gäste-WC, in welchem nichts Interessantes gefunden werden kann.
Die Garderobe beherbergt einige Jacken und Schuhe, welche alle zu Olivia gehören.
In der Diele an sich befinden sich einige Gemälde, Sideboards und eben drei Türen. Fragen die Spieler nach oder würfeln auf **Sinnesschärfe oder Gesellschaft**, fällt ihnen auf, dass kein einziges Bild von Roy oder Jackson hier hängt. Dafür macht es den Eindruck, als ob diese Gemälde nicht ursprünglich so hingen oder so geplant waren; einige sind zu klein für den Schatten an der Wand oder ihre Positionierung, andere so groß, dass sie gedrängt wirken.
Hinweise:

- Gemälde von Catherine und Jessica McGuffin
- Tür des Arbeitszimmers: unverschlossene Tür * und Einbruchspuren *

Das Gemälde von Catherine und Jessica McGuffin
Voraussetzungen: Wenn sie schon mit dem McGuffin-Collier in irgendeiner Weise konfrontiert waren
Ort: an der Wand
Beschreibung: Ein schönes Gemälde von zwei Damen. Unter dem Gemälde steht "Die Schwestern Catherine und Jessica McGuffin". Beide tragen ähnliche, ausufernde Colliers um den Hals. --> Probe auf **Gesellschaft**: Wenn das Gemälde hier hängt, muss ein Verwandtschaftsverhältnis zu den Campbells bestehen. **Kritischer Erfolg**: Den Spieler ist bekannt, dass Olivia von Catherine McGuffin abstammt.
Zweck/Hintergrund: Hiermit erfahren die Spieler, wie das Collier aussieht und ggf. die Verwandtschaft.

Die unverschlossene Tür zum Arbeitszimmer *
Voraussetzungen: wenn sie von Jenna wissen, dass dieses Zimmer immer verschlossen ist
Ort: Tür zum Arbeitszimmer
Beschreibung: Die Tür, die eigentlich immer verschlossen sein sollte, ist nicht abgesperrt
Zweck/Hintergrund: Justin hat nach seinem Einbruch die Tür nicht mehr verschlossen
Nancys Fähigkeit: nur wenn Nancy als erste versucht das Schloss zu knacken; kann vortäuschen, sie hätte das Schloss geknackt

Einbruchspuren an der Tür zum Arbeitszimmer *
Voraussetzungen: wenn sie das Schloss an der Tür zum Arbeitszimmer untersuchen + Probe auf **Schlösserknacken oder Sinnesschärfe**

Ort: Tür zum Arbeitszimmer
Beschreibung: Am Schloss befinden sich Kratzspuren eines Dietrichs. **Kritischer Erfolg**: Da sind zwei unterschiedliche Kratzspuren von zwei vollkommen verschiedenen Werkzeugen bzw. Techniken.
Zweck/Hintergrund: Justins Einbruch und ggf. Henrys Durchsuchung des Hauses
Nancys Fähigkeit: nur wenn Nancy als erste versucht das Schloss zu knacken; kann vortäuschen, sie hätte das Schloss geknackt

Küche

Szene: *Eine etwas altbackene, aber modern ausgestattete Küche. Es scheint, als wurde sie bewusst im viktorianischen Stil des Hauses gelassen, während gleichzeitig der Komfort der Neuzeit eingezogen ist. Linker Hand von euch erstreckt sich in einem L die Küchenzeile mit allen notwendigen Gerätschaften, rechts steht ein pragmatischer Tisch mit zwei Stühlen, definitiv nicht für die Hausherren gedacht.*

Direkt gegenüber von euch befindet sich eine etwas schwerere Tür, welche wie eine Außentür wirkt, und linker Hand im hinteren Teil des Raumes ist eine kleine, schmale Tür mit einer Wendeltreppe dahinter.

Die schmale Tür führt zu einer engen Wendeltreppe, welche in den Keller zum Vorratsraum geht.
Die schwere Tür führt nach draußen neben das Haus auf einen kleinen Kiesweg wieder vors Haus.
Auf der linken Seite (im Plan oben) befindet sich ein Küchentresen mit Herd usw. Ebenfalls links, hinter der Treppentür steht ein Kühlschrank.
Auf der rechten Seite ist ein Tisch mit zwei Stühlen und über einem Stuhl hängt eine Jacke.
Hinweise:

- Jacke über dem Stuhl: Zeitungsartikel
- unter dem Tisch: Geldbeutel *
- Hängeschrank: Klebrige Substanz
- draußen: Zigarettenstummel
- draußen, an der Außentür: Einbruchspuren *

Zeitungsartikel
Voraussetzungen: keine
Ort: in der Tasche der Jacke des Kochs, über einem der Stühle
Beschreibung: Der Zeitungsartikel beschreibt die Versteigerung eines der McGuffin-Schwester-Colliers für mehrere Millionen US Dollar. Er stammt aus einer amerikanischen Zeitung.
Zweck/Hintergrund: Henry wurde durch den Artikel auf die Idee gebracht, das andere Schwestern-Collier zu finden und zu stehlen.

Geldbeutel *
Voraussetzungen: keine
Ort: unter dem Tisch
Beschreibung: Ein kleiner Geldbeutel eines gewissen Justin Colin. Es sind keine wichtigen Dokumente darin, nur ein wenig Geld und einige Mitgliedskarten.
Zweck/Hintergrund: Justin hat seinen Geldbeutel beim Einbruch verloren. Da er jedoch dazu neigt, Dinge zu verlieren, hat er für die Reise alle wichtigen Sachen im Hotel gelassen.
Nancys Fähigkeit: nicht erschwert; kann eingesteckt werden

Klebrige Substanz
Voraussetzungen:
Ort: In einem der Hängeschränke
Beschreibung: In einem der Hängeschränke finden sie einen klebrigen Abdruck einer kleinen Flasche --> stark erleichterte Probe auf **Chemie oder Pharmazie**: So ein Serum habt ihr noch nie gesehen, ohne ein Labor könnt ihr hier wenig ausrichten. Es riecht beißend und chemisch. Haben sie den Tee im Salon schon gefunden, können sie feststellen, dass das Serum eingemischt wurde. **Kritischer Erfolg**: Was auch immer es war, so sollte es eigentlich nicht aussehen. Das wurde stümperhaft hergestellt.
Zweck/Hintergrund: Reste des Wahrheitsserum 2.0, welches Henry versucht hat, herzustellen. Es hat keine wahrheitsfördernde Wirkung, sondern wirkt schleichend halluzinogen und Paranoia-auslösend --> wichtig, falls die Spieler es probieren

Zigarettenstummel
Voraussetzungen: keine
Ort: draußen vor der Küchen-Außentür auf dem Boden
Beschreibung: Einige Zigarettenstummel der Marke Camel
Zweck/Hintergrund: Hier raucht Henry im Alltag

Einbruchspuren *
Voraussetzungen: wenn sie das Schloss an der Tür untersuchen + Probe auf **Schlösserknacken oder Sinnesschärfe**
Ort: An der Außenseite des Schlosses der Küchen-Außentür
Beschreibung: Am Schloss befinden sich Kratzspuren eines Dietrichs
Zweck/Hintergrund: Spuren von Justins Einbruch
Nancys Fähigkeit: Wenn Nancy das Schloss untersucht, kann sie die Spuren unter den Tisch fallen lassen; die Kratzer kann sie nicht verschwinden lassen
Ist die Tür ins Schloss gefallen, kann der Spielleiter ihr einen freundlichen Schubser geben, ob sie nicht das Schloss knacken will, um wieder ins Haus zu gelangen; dann kann sie vorgeben, die Spuren wären von ihr.

Speisezimmer

Szene: *Das Speisezimmer ist ein prunkvoller, viktorianischer Raum mit großen Fenstern, durch die viel Licht hineinfällt. Ein großer Tisch thront in der Mitte des Raumes und zwölf rot gepolsterte Stühle stehen ordentlich um ihn herum. Belebt sieht hier nichts aus, aber das gehört wohl zum Konzept dazu. Eine Tür auf der rechten Seite führt auf die Terrasse hinaus.*

Der Raum ist schön und sauber, aber unbelebt. Hier gibt es nichts für die Spieler zu finden außer ein Gemälde des Ehepaars Campbell.
Hinweise:

- An der Wand: Das Gemälde

Das Gemälde von Roy und Olivia
Voraussetzungen: keine
Ort: an der Wand
Beschreibung: Ein schönes Gemälde des jungen Ehepaars, es muss also schon vor einer ganzen Weile entstanden sein

Zweck/Hintergrund: Hier erfahren auch Spieler, welche Roy nie persönlich kannten, wie er aussieht (Beschreibung oder Zeichnung)

Salon

Szene: *Den Raum, den ihr nun betretet, war wohl früher einmal der Salon. Inzwischen wirkt er deutlich aufgeweicht und er ist auch der erste, den ihr betretet, welcher wirklich den Eindruck macht, dass hier jemand lebt. Obwohl er ordentlich ist, liegen hier Bücher und Zeitschriften rum, die Kissen sind nicht nur Zierkissen und ein großes, gemütliches Sofa steht vor dem Kamin. Dies scheint Olivias Wohnzimmer gewesen zu sein.*

Wenn ihr von der Diele auf den Raum blickt, befindet sich direkt rechts an der Wand zur Diele ein großer Kamin. Ihm gegenüber steht ein großes Sofa mit Couchtisch und einem Beistelltischchen. Die rechte Wand ist von Bücherregalen gesäumt und euch gegenüber befinden sich große Fenster und eine Tür auf die Veranda hinaus. Linker Hand befindet sich eine Glastür zu einem Wintergarten, welcher klassischerweise als Raucherzimmer genutzt wurde und dessen Tür in den Raum offen steht. Direkt an der Wand links von euch befindet sich eine Kommode mit Nippes.

Hinweise:

- auf dem Beistelltisch: eine Tasse Tee
- auf dem Couchtisch: ein Krimi und das Erpresserbild

Eine Tasse Tee
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Beistelltisch
Beschreibung: Eine Tasse mit einem merkwürdig riechenden, inzwischen erkaltetem Tee --> **Pharmazie o.ä.**: Der Tee riecht merkwürdig chemisch und beißend; haben sie das Serum in der Küche gefunden, können sie feststellen, dass es der gleiche Geruch ist.
Zweck/Hintergrund: Der Tee wurde mit dem Wahrheitsserum 2.0 versetzt und Olivia untergeschoben. Das Serum hat keine wahrheitsfördernde Wirkung, löst jedoch schleichend Halluzinationen und Paranoia aus --> wichtig, falls einer der Spieler versucht den Tee zu probieren.

Krimiroman von Jennifer Duncan
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Couchtisch
Beschreibung: Der neuste Krimi der Autorin Jennifer Duncan (welche unter den Spielern ist, wenn mit dem Krimidinner-Aspekt gespielt wird) mit einem Foto auf der Rückseite: Eine attraktive, braungebrannte Frau Anfang Vierzig mit braunen Locken, einer markanten Stupsnase und rehbraunen Augen. --> Öffnen sie das Buch oder Wurf auf **Aufmerksamkeit** Auf dem Klappentext wurde mehrfach umkreist, dass Jennifer eine Privatdetektivin ist, und der Name der Detektei unterstrichen. Beides zu heftig, dass der Umschlag an diesen Stellen eingerissen ist. Zwischen der letzten Seite und dem Klappentext liegt außerdem ein Foto.
Zweck/Hintergrund: Olivia kannte die Bücher von Jennifer Duncan und wusste, dass sie eine Detektivin ist.

Erpressernachricht
Voraussetzungen: Öffnen sie den Krimi oder ein Wurf auf **Aufmerksamkeit**

Ort: In dem Krimi auf dem Couchtisch, zwischen der letzten Seite und dem Klappentext
Beschreibung: Ein Foto von zwei Frauen, welche sich küssen. Je nach ihrer Hintergrundgeschichte oder ob sie schon das Gemälde und/oder die Einstellungsunterlagen von Mary Anderson gefunden haben, erkennen sie (ggf. nach einem Wurf auf **Gesichtserkennung**) Olivia Campbell und/oder Mary Anderson. Auf der Rückseite steht "Bring uns das Collier und niemand wird von dir und ihr erfahren. Denk an deinen guten Ruf!" in dicken, schwarzen, handschriftlichen Druckbuchstaben.
Zweck/Hintergrund: Olivia wurde um das Collier von Mary und Henry erpresst.

Raucherzimmer

Szene: *Ihr steht in einem kleinen Wintergarten, welcher früher als Raucherzimmer gedacht war. Der gesamte Raum besteht aus Glaswänden, sieht man von den Mauern des Hauses ab, und große Schiebetüren führen auf die Terrasse. Inzwischen scheint das ehemalige Raucherzimmer als ein Hundezimmer genutzt zu werden. Neben Pflanzen und einem Regal befinden sich hier vor allem Spielzeug und verschiedene Bettchen, alles sehr liebevoll gestaltet.*

Hinweise:

- im Regal: Trainingsplan

Trainingsplan
Voraussetzungen: keine
Ort: im Regal
Beschreibung: Ein Trainingsplan für Eduard, den Hund. Im Kopfbereich des Plans ist vermerkt, dass Eduard seit Monaten sehr still und antriebslos war und kaum mehr bellte. --> Probe auf **Tierdressur**: Der Plan ist viel zu anspruchsvoll für einen Hund dieses Alters. Außerdem hätte jeder anständige Hundetrainer bei diesem Verhalten einen Tierarzt aufgesucht. Derjenige, der den Plan erstellt hat, war ein Stümper.
Zweck/Hintergrund: Der Plan wurde von Mary erstellt, die eigentlich ja keine Hundetrainerin ist.

Terrasse

Szene: *Ihr tretet auf eine große Stein-Terrasse mit kunstvollem Geländer. Vor euch liegt der weitläufige Garten des Anwesens, eingerahmt von dunklem Wald. Immer wieder unterbrechen gepflegte Blumenbeete und getrimmte Büsche das penibelst gestutzte, gleichmäßige Grün des Rasens und über allem thront in einiger Entfernung der See.*

Der Garten wirkt wie der Großteil des Hauses vor allem auf die Außenwirkung getrimmt.
Spielern mit hohem **Aufmerksamkeits**-Wert kann ein erschwerter Wurf gegeben werden, ob ihnen das hinter einem Waldausläufer versteckte Bootshaus auffällt. Schauen sie gezielt danach, können sie es auch ohne eine Würfelprobe entdecken.

Arbeitszimmer

Szene: *Als die Tür aufschwingt, steht ihr in einem großen Arbeitszimmer. Schon auf den ersten Blick könnt ihr feststellen, dass hier irgendetwas nicht stimmt. Doch genau könnt ihr den Finger nicht drauf legen, es ist mehr ein Gefühl, welches euch beschleicht und euch ein ungutes Gefühl über den Rücken jagt.*

Euch gegenüber steht ein großer, schwerer und massiver Schreibtisch. Einer von der ganz alten Schule, welcher euch auch direkt zugewandt ist, als wärt ihr zum Rektor zitiert worden. Die gesamte rechte Seite des Raumes nehmen Bücherregale und Schränke mit Aktenordnern ein, nur unterbrochen von einer Tür. Die linke Wand ist mit

einem langen Weinregal sowie einer Bar für härteren Alkohol gefüllt und hier befindet sich auch eine Chaiselongue.

Selbst wenn sie die Wand zum Herrenzimmer untersuchen, können sie keine Hinweise auf den Öffnungsmechanismus der Geheimtür finden. Untersuchen sie das Weinregal speziell auf einen Hinweis auf eine Geheimtür oder ähnliches können sie durch einen **Sinnesschärfe** Wurf erkennen, dass sich dort eine befindet, jedoch nicht, wie diese funktioniert.
Hinweise:

- auf dem Boden: Fußspuren im Staub
- auf dem Boden neben der Tür: Zerbrochene Vase, Scherbe mit Blutspuren *
- Auf der Chaiselongue: Blonde, lange Haare und Flecken *
- Neben der Chaiselongue: Ohrring *
- unter dem Schreibtisch: Spielzeug-Flugzeug *
- auf dem Schreibtisch: Einstellungsunterlagen von Nancy Colin mit Foto *, Computer von Roy mit erotischen Fotos * und Unterlagen zur Geheimtür
- Weinregal: Geheimtür

Fußspuren im Staub
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Boden
Beschreibung: Der Staub auf dem Boden weißt deutliche Fußspuren auf, vor kurzem ist jemand viel durch diesen Raum gelaufen und hat fast jede Ecke des Raumes untersucht --> Wurf auf **passendes Talent**: Der Größe nach zu urteilen, waren es zwei verschiedene Personen; **Kritischer Erfolg**: die eine Spur ist frischer als die andere und diese ist nur ein paar Schritte in den Raum gegangen, bevor sie wieder umdrehte.
Zweck/Hintergrund: Henry hatte den Raum durchsucht auf der Suche nach dem Collier, bevor Justin bei seinem Einbruch hier drin war und nach einer Panik Attacke die Vase umschmiss und wieder hinausrannte.

Zerbrochene Vase
Voraussetzungen: keine
Ort: Neben der Tür
Beschreibung: Eine zerbrochene Vase, welche den Spuren nach zu urteilen auf einer kleinen Säule neben der Tür stand
Zweck/Hintergrund: Justin schmiss bei seinem Einbruch die Vase um, als er eine Panikattacke hatte.

Scherbe mit Blutspuren *
Voraussetzungen: keine
Ort: Neben der Tür
Beschreibung: Eine Scherbe mit Blutspuren
Zweck/Hintergrund: Justin hat sich geschnitten, als er die Vase umschmiss.
Nancys Fähigkeit: nicht erschwert

Blonde, lange Haare und Flecken *
Voraussetzungen: genauere Untersuchung der Chaiselongue
Ort: auf der Chaiselongue
Beschreibung: Auf der Chaiselongue befinden sich lange, blonde Haare mit braunem Ansatz sowie einige verdächtige Flecken
Zweck/Hintergrund: Hier hatten Nancy und Roy Sex
Nancys Fähigkeit: um zehn erschwert

Ohrring *
Voraussetzungen: keine
Ort: Am Boden neben der Chaiselongue
Beschreibung: ein Creolen-Ohrring --> haben sie ein Foto von Nancy, können sie auf **Aufmerksamkeit** würfeln, ob ihnen auffällt, dass der Ohrring derselbe ist, wie ihn Nancy auf dem Foto trägt
Zweck/Hintergrund: Nancy hat hier ihren Ohrring verloren
Nancys Fähigkeit: nicht erschwert

Spielzeug-Flugzeug *
Voraussetzungen: wenn sie unter dem Schreibtisch schauen oder mit einem Wurf auf **Sinnesschärfe oder Aufmerksamkeit** , wenn sie den Schreibtisch an sich untersuchen
Ort: unter dem Schreibtisch
Beschreibung: ein kleines Spielzeug-Flugzeug --> Auf Nachfrage oder mit passender **Probe**: Das Spielzeug ist zu neu, dass es von Jackson stammen könnte.
Zweck/Hintergrund: Justin hat das Flugzeug vor 10 Jahren hier verloren, als er seinen Vater "konfrontiert" hat
Nancys Fähigkeit: um 30 erschwert, da es sehr auffällig ist unter einen Tisch zu kriechen; kann eingesteckt werden

Einstellungsunterlagen von Nancy Colin mit Foto *
Voraussetzungen: keine
Ort: Auf dem Schreibtisch
Beschreibung: Einstellungsunterlagen einer gewissen Nancy Colin als Kindermädchen. Das Foto zeigt eine junge, ausgesprochen hübsche Frau mit blondierten Haaren, einer markanten Stupsnase und rehbraunen Augen (ggf. Zeichnung) --> Nur wenn die Spieler selber drauf kommen: Ein um 20 erschwerter Wurf auf **Gesichtserkennung**: Die Frau hat gewisse Ähnlichkeit mit Jennifer Duncan. **Kritischer Erfolg**: Auch wenn viele Jahre, Pfunde, Haarfarben und Bräunungsstufen dazwischen liegen, seid ihr euch sicher, dass das Jennifer Duncan ist.
Zweck/Hintergrund: Die Spieler können hier erfahren, wie Nancy aussah und wer sie war
Nancys Fähigkeit: nicht erschwert, unter anderen Unterlagen verschwinden lassen, Foto kann mitgenommen werden

Computer von Roy
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Schreibtisch
Beschreibung: Passwortgeschützt; Passwort Hinweis: "Was ist die Zutat ? ?"; kann auch durch **Programmieren oder Computer Wissen** um 30 erschwert geknackt werden
Zweck/Hintergrund: Zugang zu Roys PC; Rätsel für das Passwort befindet sich in der Bibliothek

Erotische Fotos einer jungen Frau *
Voraussetzungen: wenn sie den Computer entsperrt haben und diesen untersuchen
Ort: auf dem Computer von Roy
Beschreibung: Erotische Fotos einer jungen, ausgesprochen hübschen Frau mit blondierten Haaren, einer markanten Stupsnase und rehbraunen Augen (ggf. Zeichnung); haben sie ein Foto von Nancy, erkennen sie sie. --> Nur wenn die Spieler selber drauf kommen: Ein um 20 erschwerter Wurf auf **Gesichtserkennung**: Die Frau hat gewisse Ähnlichkeit mit Jennifer Duncan. **Kritischer Erfolg**: Auch wenn viele Jahre, Pfunde, Haarfarben und Bräunungsstufen dazwischen liegen, seid ihr euch sicher, dass das Jennifer Duncan ist.
Zweck/Hintergrund: Hinweis auf die Affäre zwischen Nancy und Roy
Nancys Fähigkeit: nur wenn Nancy über 30 Computer Technik hat & Computer entsperrt ist; kann gelöscht werden

Unterlagen über Geheimtür
Voraussetzungen: wenn der Computer entsperrt ist und sie diesen durchsuchen
Ort: auf dem Computer von Roy
Beschreibung: Verschiede Unterlagen wie ein Vertrag und Zeichnungen über eine Geheimtür zu einem geheimen Herrenzimmer, welches hinter der Wand mit dem Weinregal liegt. Außerdem eine Beschreibung des Mechanismus zum Öffnen: Es muss eine bestimmte Flasche gedreht und gleichzeitig gedrückt werden, während eine Strebe anschließend gedreht werden kann.
Zweck/Hintergrund: Zugang zum Herrenzimmer

Geheimtür
Voraussetzungen: nachdem sie erfahren haben, wie der Mechanismus zum öffnen der Geheimtür funktioniert
Ort: Weinregal
Beschreibung: Nachdem sie die Unterlagen zum Öffnen der Geheimtür gefunden haben, können sie die Geheimtür öffnen
Zweck/Hintergrund: Führt zum Herrenzimmer und zum Weinkeller

Bibliothek

Szene: *Ihr steht in einem gemütlichen Raum, welcher bis zur Decke mit Bücherregalen gesäumt ist. Gegenüber der Tür befindet sich ein Erker mit Fenstern und einem großen Ohrensessel, welcher zum Verweilen einlädt. Hier und dort liegen einige Bücher herum, als wenn sie gerade erst zur Seite gelegt wurden.*

Hier liegt überall Staub rum, sogar eine recht dicke Schicht, aber es ist zu erkennen, dass sich hier erst vor kurzem jemand kreuz und quer durch den Raum bewegt hat. Untersuchen die Spieler diese Spuren oder durch eine Probe auf **Sinnesschärfe**: Auf dem Beistelltisch des Sessels ist ein rechteckiger Abdruck, wo Staub fehlt.
In den Bücherregalen befindet sich vor allem klassische Literatur und Romane, nichts auffälliges.
Vom Fenster aus sieht man auf den Vorhof des Anwesens. Die Spieler befinden sich im Hochparterre des Anwesens.
Hinweise:

- auf dem Beistelltisch neben dem Sessel: ramponierter Zettel

Ramponierter Zettel
Voraussetzungen: keine
Ort: unter einem Buch auf dem Beistelltisch neben dem Sessel
Beschreibung: Unter einem Buch sehen die Spieler einen Zettel hervorschauen, welcher definitiv schon bessere Tage gesehen hat. Es macht ein wenig den Anschein eines handschriftlichen Rezeptes, jedoch wurde viel hier herumgeschmiert, ausgebessert und durchgestrichen. Mehrere Kaffeeflecken zieren die Seite und ein Glas Rotwein scheint auch schon über ihr ausgeschüttet worden zu sein. Was ihr noch entziffern könnt, ist folgendes:

- Es handelt sich um fünf Zutaten (Scopolamin, Midazolanin, Lysergsäurediethylamin, Penthotal, Ethanol), welche mit fünf verschiedenen Abkürzungen verschlüsselt wurden (x, y, z, !, ?), unterschiedliche Gramm-Angaben haben (1gr, 2gr, 4gr, 8gr, 16gr) und in einer bestimmten Reihenfolge gemischt werden müssen.
- Midazolanin hat die Abkürzung ! und es werden weder 1gr noch 8gr davon benötigt
- Vom Scopolamin werden 2gr benötigt
- Die Zutat, von der 1gr benötigt wird, ist schon mal nicht Lysergsäurediethylamin
- Die fünfte Zutat ist nicht Penthotal und es werden nicht 4gr benötigt
- Die zweite Zutat ist Ethanol
- Es wird min. viermal so viel Ethanol wie die Zutat x benötigt
- Die erste Zutat ist Zutat y
- Von der vierten Zutat werden 8gr benötigt
- Von Zutat z werden 16gr benötigt

Zweck/Hintergrund: Einsteinrätsel für das Computerpasswort von Roy;
mit Probe auf **Logik** können die Spieler je nach dem aktuellen Stand Tipps zum Lösen bekommen wie bspw. dass sie sich ein Gitternetz (unten zu sehen) bekommen; dass sie in das Gitternetz eintragen sollen, was zusammengehört + und was nicht -; dass sie für jedes + auch gleich die dazugehörigen - eintragen sollen, die aus dieser Kombi hervorgehen (wenn die erste Zutat y ist, dann kann y nicht die 2., 3., 4. oder 5. Zutat sein und die erste Zutat kann nicht x,z,? oder ! sein); dass aus jedem + auch hervorgeht, dass alle Informationen, die für den einen Teil der Kombi verfügbar sind, auch für den anderen Teil gelten (z.B. wenn von der ersten Zutat nicht 8gr benötigt werden und die erste Zutat y ist, dann werden auch von y nicht 8gr benötigt);
mit Probe auf **Pharmazie, Medizin o.ä.** erhalten sie noch den Hinweis, dass die Zutat ? nach Midazolamin hinzugefügt werden muss.

	x	y	z	!	?	1gr	2gr	4gr	8gr	16gr	1.	2.	3.	4.	5.
Scopolamin															
Midazolamin															
Lysergsäurediethylenamin															
Penthotal															
Ethanol															
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
1gr															
2gr															
4gr															
8gr															
16gr															

Lösung:

1.	Penthotal	y	1gr
2.	Ethanol	z	16gr
3.	Midazolamin	!	4gr

4.	Lysergsäurediethylamin	?	8gr
5.	Scopolamin	x	2gr

Herrenzimmer

Szene: *Als ihr durch die Geheimtür tretet, findet ihr euch in einem fensterlosen Raum wieder. An sich wirkt er sehr einladend, es scheint sich um ein Herrenzimmer mit Büchern, Spirituosen und Zigarren zu handeln. Jedoch stört etwas ganz massiv das Bild: Zu eurer linken ist eine Laborausrüstung aufgebaut, die definitiv deplatziert wirkt.*

Der Raum ist mit allem gefüllt, was man theoretisch in einem Herrenzimmer vermuten würde: Alkohol & Zigarren, Couchen & Sesseln, Büchern und einem Tisch zum Kartenspielen. Nur das provisorische Labor passt hier überhaupt nicht rein.
Der Geheimtür gegenüber befindet sich eine schwere alte Holztür.
Der Staub lässt darauf schließen, dass hier niemand mehr war, seit dem Verschwinden von Mr. Campbell.
Hinweise:

- Provisorisches Labor
- Auf dem Labortisch: Kündigung
- Tür zum Weinkeller: Schlüssel im Schloss, Kratzspuren

Provisorisches Labor
Voraussetzungen: keine
Ort: im Herrenzimmer
Beschreibung: Eine provisorische Laborausstattung mit verschiedensten Chemikalien und Gerätschaften, einige der Chemikalien sind leer und auf dem Tisch liegt außerdem ein Brief. Dazu einige chaotische Notizen, aus welchen zu schließen ist, dass das Vorhaben nicht so lief, wie gewünscht, und Roy sehr erbost und wütend darüber war. --> Mit **Chemie, Pharmazie oder Medizin o.ä.** auf den Tisch: Das Labor ist äußerst professionell und gut ausgestattet. Das muss teuer gewesen sein. ---> Mit **Chemie, Pharmazie oder Medizin o.ä.** auf die Notizen: Das war ein hochkomplexes und anspruchsvolles Vorhaben, nichts für Anfänger. Unter den Chemikalien sind einige bekannte Wahrheitsseren, an deren Wirksamkeit oder Nebenwirkungen es aber bekanntlich scheitert.
Zweck/Hintergrund: hier hat Roy an seinem Serum privat weitergeforscht

Kündigung
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Labortisch
Beschreibung: Das Schreiben, mit welchem Roy Campbell beim MI5 entlassen wurde, mit persönlicher Notiz seines Chef, welche besagt, wie er nur so dumm sein konnte, Mittel zu veruntreuen und dann auch noch für einen solchen Zweck in der heutigen Zeit. Dass mit Mittels des MI5 an einem Mittel gegen Homosexualität geforscht würde, wäre ein riesen Skandal, wenn das raus käme.
Zweck/Hintergrund: Erläuterungen von Roys Forschungen

Schlüssel im Schloss

Voraussetzungen: keine
Ort: alte schwere Holztür
Beschreibung: In der alten, schweren Holztür steckt von außen der Schlüssel
Zweck/Hintergrund: Roy sperrte die Tür auf, um nach Justin zu sehen, bevor er die Treppe hinunter stürzte.

Kratzspuren
Voraussetzungen: keine
Ort: am Türrahmen der Holztür
Beschreibung: Am Türrahmen sind Kratzspuren, als hätte jemand versucht sich hier festzuhalten.
Zweck/Hintergrund: Entstanden, als Roy Justin in den Weinkeller warf

Weinkeller

Szene: *Hinter der Tür befindet sich eine Wendeltreppe, welche in einen Weinkeller führt. Als ihr das Licht einschaltet, erwartet euch ein Bild des Grauens: Am Fußende der Treppe liegt eine Leiche.*

Ein typischer Weinkeller mit Flaschen an den Wänden und einer dicken Staubschicht über allem.
Hinweise:

- Am Fuße der Treppe: Leiche
- Neben Leiche: Zerbrochene Weinflasche *
- Gegenüberliegende Ecke: Spielzeugauto *
- An der Tür: Kratzspuren

Leiche
Voraussetzungen: keine
Ort: Am Fuße der Treppe
Beschreibung: Ein erschreckender Anblick. An Fußende der Treppe liegt die mumifizierte Leiche eines erwachsenen Mannes. —> **Medizin**: Der Mann hat eine oberflächliche Kopfwunde, in welcher einige Glassplitter stecken, und ein gebrochenes Genick, welches vermutlich die Todesursache war. Einige gebrochene Knochen lassen auf einen Sturz von der Treppe schließen. Mit der Mumifizierung ist ein genauer Todeszeitpunkt schwer zu sagen, aber auf jeden Fall vor einigen Jahren.
—-> eine um 10 erleichterte Probe auf **Gesichtserkennung** offenbart, dass es sich um Roy Campbell handelt.
Zweck/Hintergrund: Roy stürzte vor zehn Jahren durch die nach ihm geworfene Flasche von der Treppe und liegt seitdem hier.

Zerbrochene Weinflasche *
Voraussetzungen: keine
Ort: neben der Leiche
Beschreibung: Eine zerbrochene Weinflasche
Zweck/Hintergrund: Die Flasche, die Justin nach Roy geworfen hat
Nancys Fähigkeit: um 50 erleichtert, Fingerabdrücke an der Flasche können durch aufheben beschädigt werden

Spielzeugauto *
Voraussetzungen: keine
Ort: in der Ecke gegenüber der Treppe
Beschreibung: Ein kleines Spielzeugauto, wie von einer Carrerabahn. --> Auf Nachfragen o.ä.: Das Alter würden die Spieler auf ca 10-15 Jahre schätzen.
Zweck/Hintergrund: Von Justin verloren
Nancys Fähigkeit: um 10 erschwert, kann mitgenommen werden

Kratzspuren
Voraussetzungen: keine
Ort: an der Innenseite der Tür zum Herrenzimmer
Beschreibung: Kratzspuren, als wenn hier jemand verzweifelt raus wollte, aber es nicht konnte. Die Höhe lässt auf ein Kind schließen.
Zweck/Hintergrund: Justin hat versucht, aus dem Weinkeller zu entkommen.

Vorratsraum

Der Vorratskeller enthält mehrere Regale mit, wer hätte es gedacht, Vorräten. Neben einem normalen Kühlschrank und einem Weinkühlschrank stehen hier außerdem noch einige Kisten mit Kartoffeln herum. Die Spieler können hier nichts von Interesse finden. Suchen die Spieler aus irgendeinem Grund etwas, das sich hier typischerweise befinden würde, können sie es mitnehmen.

Hauswirtschaftsraum

Waschmaschine, Trockner, Regale mit Putzmittel sowie ein Wäscheständer. Hier ist für die Spieler nichts Story-relevantes zu finden, sie können aber Sachen, die sich hier typischer Weise finden lassen, mitnehmen, falls sie das wollen.

Werkstatt

Eine Werkbank mit allem möglichen Werkzeug und in den Regalen typisches Heimwerker und Gärtnerzubehör. Hier ist für die Spieler nichts Story-relevantes zu finden, sie können aber Sachen, die sich hier typischer Weise finden lassen, mitnehmen, falls sie das wollen.

Billardzimmer

Ein großer Raum mit einem Billardtisch in der Mitte und einem normalen Tisch mit Stühlen in der Ecke. Außerdem befindet sich hier eine gut ausgestattete Bar und Zigarren-Sammlung.
Sie können hier einige Fotographien in verschiedenen Alkoholstadien und an verschiedenen Abenden finden, unter anderem eine von Roy und seinem Bruder Hank aus lange vergangenen Tagen.
Hier ist für die Spieler nichts Story-relevantes zu finden, sie können aber Sachen, die sich hier typischer Weise finden lassen, mitnehmen, falls sie das wollen.

Heizung

Ein typischer Heizungsraum. Hier ist für die Spieler nichts Story-relevantes zu finden, sie können aber Sachen, die sich hier typischer Weise finden lassen, mitnehmen, falls sie das wollen.

Diele 1. Stock

Szene: *Die Treppe führt euch in das Obergeschoss des Hauses und damit auf eine große Diele, die durch den luftigen Schnitt des Treppenhauses eher einer Galerie ähnelt. Nur ein niedriges Geländer steht zwischen euch und einem Sturz aus dem ersten Stock nur wenige Meter neben die Stelle, an der Olivia aufgefunden wurde. Sicherheit wurde hier sicher nicht groß geschrieben…*

Hier stehen ein paar Kommoden, Beistelltische und etwas Deko herum, nichts von Interesse für die Spieler. Durch eine Probe auf **Aufmerksamkeit oder Architektur** kann ihnen eine Dachbodenluke in der Decke über ihnen auffallen.

Schlafzimmer mit Bad und Ankleide

Szene: *Der nächste Raum, den ihr betretet, ist ein Schlafzimmer. Für euch ist es ziemlich klar, dass das hier das Elternschlafzimmer ist… nun ja, in letzter Zeit wohl eher Olivias Schlafzimmer. Es ist schön hell, groß und lichtdurchflutet. Auf der einen Seite führt eine Tür in ein Bad, auf der anderen Seite in ein Ankleidezimmer. Eine große Doppeltür führt auf einen Balkon hinaus. Den Hauptteil des Raumes nimmt ein großes, ausladendes Bett ein, zusätzlich befindet sich noch ein Schminktisch in dem Raum.*

Der Raum wirkt relativ belebt und ist gepflegt.
Im Bad kann nichts Interessantes gefunden werden.
Hinweise:

- auf dem Nachttisch: Handy von Olivia mit Foto eines jungen Mannes * und Nachrichten zwischen Olivia und Mary
- auf dem Schminktisch: Box mit Safeschlüssel und unordentliche Schmuckschatulle
- Ankleide: Aufgebrochener Schmuck-Safe

Handy
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Nachttisch
Beschreibung: Ein Smartphone etwas älteren Semesters, jedoch noch immer up to date. Es hat einen Muster-Code, welcher leicht durch eine passende **Probe wie Aufmerksamkeit, Sinnesschärfe, Computer Wissen o.ä.** entschlüsselt werden kann;
--> Fragen/Suchen die Spieler danach, können sie außerdem eine Sprachnachricht an Jackson finden, in der Olivia um sein Kommen fleht. Es ist die erste Nachricht im Chat. Außerdem können sie theoretisch die E-Mail von Olivia an Jennifer Duncan finden, in welcher sie sehr wirr schreibt und um ihre Hilfe bittet.
Zweck/Hintergrund: Zugang zum Foto von Justin

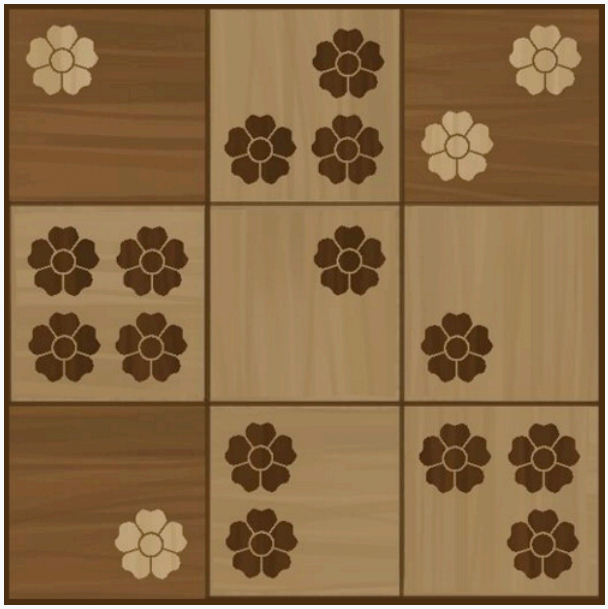
Foto eines jungen Mannes *
Voraussetzungen: Handy entsperrt

Ort: auf dem Handy von Olivia, auf dem Nachttisch
Beschreibung: Foto eines jungen Mannes, Anfang zwanzig, mit längerem schwarzen Haar, kantigen Gesichtszügen und einer sehr markanten, aristokratischen Nase, ggf. Zeichnung.
Zweck/Hintergrund: Foto von Justin, welches Olivia auf dem Friedhof aufgenommen hat
Nancys Fähigkeit: um 10 erschwert, Foto kann gelöscht werden

Nachrichten zwischen Olivia und Mary
Voraussetzungen: Handy entsperrt
Ort: auf dem Handy von Olivia, auf dem Nachttisch
Beschreibung: Nachrichten zwischen Olivia und Mary, welche sehr freundschaftlich und vertraut wirken. Durch Probe auf ein **Soziales Talent wie Menschenkenntnis** kann erkannt werden, dass Marys Nachrichten einen deutlichen flirtenden Unterton haben und sehr verliebt wirkt.
Zweck/Hintergrund: Aufzeigen der Gefühle von Mary

Box
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Schminktisch
Beschreibung: Eine schön verzierte Box, deren Zweck euch nicht sofort einleuchtet. Auch wie man sie öffnet ist euch im ersten Moment ein Rätsel, bis ihr bemerkt, dass es tatsächlich ein Rätsel ist... --> diese Box kann auch durch eine echte Rätselbox ersetzt werden, welche den Spielern hier gegeben wird.
Rätsel: Auf dem Deckel der Box befinden sich neun Quadrate in einer Aussparung, von denen drei fest eingelassen scheinen, die anderen können getauscht werden. Auf jedem von ihnen sind Blumen zu erkennen und über dem Muster befindet sich ein reich verzierter Spruch "Drei sind klasse, drei sind feine, drei je Spalte, drei je Reihe". --> Die dunklen Quadrate sind die festverbauten; das ganze Rätsel besteht aus sechs Spalten und sechs Zeilen. Setzen sie die Teile richtig ein, öffnet sich die Box und sie erhalten den Safeschlüssel.



Lösung: 

Zweck/Hintergrund: Zugang zum Safeschlüssel

Safeschlüssel
Voraussetzungen: wenn sie die Box geöffnet haben
Ort: in der Box auf dem Schminktisch
Beschreibung: Ein relativ schwerer Safe-Schlüssel
Zweck/Hintergrund: Der Schlüssel zum Safe auf dem geheimen Dachboden

Schmuckschatulle
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Schminktisch
Beschreibung: Eine hübsche kleine Schmuckschatulle, welche einen unordentlichen Eindruck macht. Der Inhalt besteht vor allem aus günstigen Stücken, gemessen am Stand der Familie.
Zweck/Hintergrund: Henry hat auch die Schatulle durchsucht.

Aufgebrochener Schmucksafe
Voraussetzungen: keine
Ort: Ankleidezimmer
Beschreibung: Einbruchspuren am Schmucksafe. Der Safe ist leer
Zweck/Hintergrund: Stammen von Henrys Suche nach dem Collier

Balkon

Szene: *Ihr tretet auf einen großen Stein-Balkon mit einer Sitzgruppe und zwei Liegen. Er ist liebevoll mit einigen Pflanzen und etwas Deko gestaltet. Vor euch liegt der weitläufige Garten des Anwesens, eingerahmt von dunklem Wald. Immer wieder unterbrechen gepflegte Blumenbeete und getrimmte Büsche das penibelst gestutzte, gleichmäßige Grün des Rasens und über allem thront in einiger Entfernung der See.*

Der Garten wirkt wie der Großteil des Hauses vor allem auf die Außenwirkung getrimmt, während der Balkon scheinbar wirklich genutzt wird.
Spielern mit hohem **Aufmerksamkeits**-Wert kann ein - auf Grund der erhöhten Position nicht mehr erschwerter - Wurf gegeben werden, ob ihnen das hinter einem Waldausläufer versteckte Bootshaus auffällt. Schauen sie gezielt danach, können sie es auch ohne eine Würfelprobe entdecken.

Gästezimmer mit Bad

Szene: *Ein Gästezimmer mit angeschlossenem Bad. Auch wenn der Raum ein wenig verwinkelt wirkt, ist hier alles sehr hübsch hergerichtet. Dem Bad gegenüber steht ein Doppelbett, außerdem befinden sich noch ein Schrank und ein kleiner Schreibtisch in dem Zimmer.*

Der Raum ist gepflegt und geputzt. Er wirkt unpersönlich, da er für niemanden spezielles hergerichtet ist.
Die Spieler können hier nichts interessantes finden.

Gästezimmer

Szene: *Ihr betretet einen vollgestellten, jedoch hübschen Raum. Auf eurer linken Seite steht ein Einzelbett für einen Erwachsenen, zu eurer Rechten ein Kinderbett. Neben einem Schrank und Schreibtisch befindet sich vor allem Spielzeug über das Zimmer verteilt. Dieses Gästezimmer wurde eindeutig von jemandem dauerhaft bewohnt.*

Dies ist das Schlafzimmer von Nancy und Justin. Dies können die Spieler auch an verschiedenen Gegenständen, auf denen der Name vermerkt ist, wie beispielsweise Schulunterlagen feststellen.
Ein Wurf auf **Aufmerksamkeit oder Sinnesschärfe** verrät ihnen, dass hier hastig und überstürzt gepackt wurde. Es befinden sich keine Unterlagen, Wertgegenstände oder ähnliches in dem Raum, auch einige Klamotten scheinen zu fehlen.
Der Raum ist mit Staub bedeckt, jedoch befinden sich hier Spuren, als wäre der Raum kürzlich durchsucht worden.
Die Spieler können hier keine Hinweise finden.

Büro

Szene: *Die nächste Tür führt euch in ein Büro. Mehrere Regale mit Aktenordnern und verschiedensten Büchern sind an den Wänden platziert und ein großer, recht modern wirkender Schreibtisch steht vor dem Fenster. Auch der Erker ist mit Bücherregalen gesäumt, wirkt ansonsten jedoch seltsam leer. Neben ihm ist ein Go-Brett aufgebaut.*

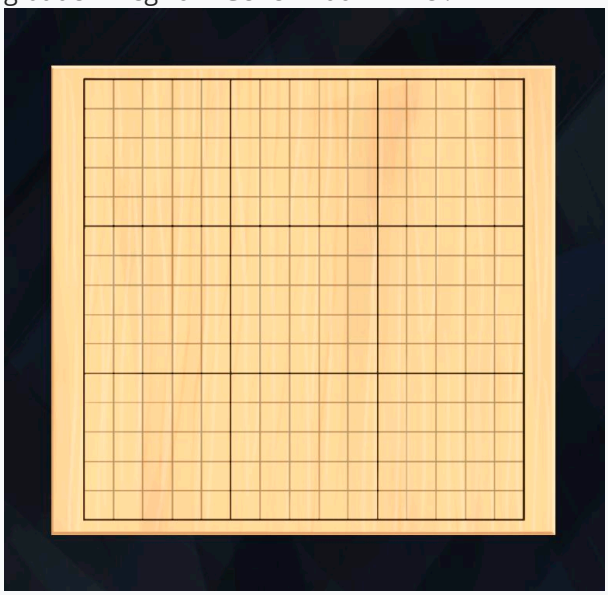
Ein geordneter und strukturierter Raum, welcher sowohl Funktionalität als auch Stil in sich vereint.
Er ist sauber und geputzt.
Die Treppe zum Geheimraum kann von den Spielern nicht gefunden, höchstens mit einer passenden **Probe** erahnt werden.
Hinweise:

- Aktenordner im Regal: Einstellungsunterlagen Hundetrainerin Mary Anderson und Koch Henry
- Ecke: Go-Brett
- auf dem Schreibtisch: Polizei-Anzeige über aufgebrochenes Mausoleum, Computer von Olivia mit Foto eines jungen Mannes *****

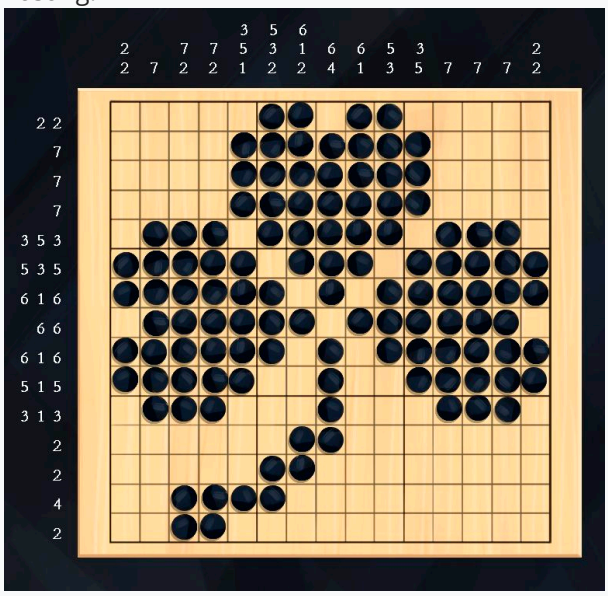
Einstellungsunterlagen Mary Anderson und Henry
Voraussetzungen: keine
Ort: Aktenordner im Regal
Beschreibung: In einem der Aktenordner finden die Spieler die Einstellungsunterlagen von Mary Anderson als Hundetrainerin und Henry Smith als Koch. Zu beiden erhalten sie auch ein Foto und erfahren, dass beide ca zeitgleich angefangen haben und erst wenige Monate hier arbeiten.
Zweck/Hintergrund: Hier können die Spieler erfahren, wie beide aussehen, und die Vermutung entwickeln, dass sie sich kennen/gemeinsam eingestellt wurden.

Go-Brett
Voraussetzungen: keine
Ort: in der Ecke
Beschreibung: Ein kunstvoll gearbeitetes 15*15 Felder großes Go-Brett mit einem Säckchen voll Steinen. —> mit passender **Probe wie bspw Gesellschaft** können sie erkennen, dass das die falsche Felderanzahl ist, da ein Go-Brett 19x19 Felder groß ist.
Zweck/Hintergrund: Das Go-Brett enthält einen Mechanismus, welcher die Treppe zum geheimen Dachboden aktiviert. Hierfür ist in Jacksons Kinderzimmer ein Hinweiszettel zu finden, auf welchem ein Nonogramm-Rätsel steht. Erläuterung des Rätsels: Am Beginn jeder Zeile und Spalte ist mit einer Zahl immer die Länge von Blöcken an zusammenhängenden, gefüllten Zellen angegeben. Sind mehrere Zahlen angegeben, bedeutet dies, das mehrere Blöcke vorhanden sind, welche mindestens eine Zelle Abstand von einander haben. Die Reihenfolge der Zahlen am Beginn einer Spalte/Zeile entspricht der Reihenfolge der Blöcke.
Möchten die Spieler Hilfe haben, können sie auf **Logik** werfen und erhalten je nachdem, wo es gerade harkt, den Tipp, dass 1) mache Zellen gefüllt sein müssen, egal ob die Blöcke jetzt ein paar Zellen weiter rechts oder links/oben oder unten liegen, da nur wenige Zellen in dieser Zeile/Spalte frei bleiben, und somit befüllt werden können, wenn noch gar nicht die endgültige Position klar ist 2) sie die Zellen, in denen definitiv keine Zahl mehr stehen können, streichen können; dies hilft mit dem Überblick.
Verzweifeln die Spieler vollkommen, sollte ihnen die Möglichkeit gegeben werden, mit **Mechanik oder einem anderen Talent** den Mechanismus kurzzuschließen oder Jackson kann ihnen die Lösung erarbeiten, wenn er bei ihnen ist.

Legen sie das richtige Muster auf das Brett, fährt im Erker eine Wendeltreppe aus der Decke herunter und gibt den Weg zum Geheimraum 1 frei.



Lösung:



Polizei-Anzeige
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Schreibtisch
Beschreibung: Eine Anzeige, die bei der Polizei aufgegeben wurde und über den Einbruch und die Störung der Totenruhe im Mausoleum der Campbells handelt.
Zweck/Hintergrund: Henry und Mary brachen hier ein auf der Suche nach dem Collier

Computer von Olivia
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Schreibtisch

Beschreibung: ein recht neuer Laptop ohne Passwortschutz; stark erleichterte Probe auf **Computer Technik oder Wissen** zum entsperren notwendig. --> Suchen die Spieler danach, kann hier außerdem theoretisch die E-Mail von Olivia an Jennifer Duncan gefunden werden, in welcher sie sehr wirr schreibt und um ihre Hilfe bittet.
Zweck/Hintergrund: /

Foto eines jungen Mannes *
Voraussetzungen: Computer von Olivia entsperrt
Ort: auf dem Computer von Olivia; auf dem Schreibtisch
Beschreibung: Foto eines jungen Mannes, Anfang zwanzig, mit längerem schwarzen Haar, kantigen Gesichtszügen und einer sehr markanten, aristokratischen Nase, ggf. Zeichnung. Ist im automatischen Cloud-Backup von Olivias Handy
Zweck/Hintergrund: zweite Chance auf ein Foto von Justin
Nancys Fähigkeit: **Computer Technik** von min. 30 notwendig und Computer entsperrt; kann gelöscht werden

Kinderzimmer

Szene: *Das Zimmer, das sie betreten, ist eindeutig das eines Jugendlichen, doch gleichzeitig wirkt es merkwürdig unpersönlich und fast schon wie das eines Gastes. Nur wenige Bücher stehen in den Regalen, keine Poster schmücken die Wände und im ganzen Zimmer ist keine Spur eines Hobbies zu erkennen. Außerdem liegt über allem eine dicke Staubschicht und an den vergilbten Farben und dem Stil der Neunziger könnt ihr erkennen, dass der Besitzer dieses Zimmers schon lange erwachsen und gegangen ist.*

Mit Blick auf den Balkon befindet sich rechts von euch ein Bett mit Nachttisch und links ein Schreibtisch und ein Bücherregal. Hinter euch steht ein Kleiderschrank.

Bücherregal: Nur wenige Bücher stehen hier und diese sind größtenteils für jüngere Kinder und sehen recht alt und abgegriffen aus. Große Teile der unteren Regalbretter nehmen Spielsachen für Kinder ein.
Auf dem Schreibtisch liegen fein säuberlich geordnet ein paar unbenutzte Stifte.
Der Balkon lässt sich über zwei große Flügeltüren betreten und gibt den Blick auf den Vorgarten, die Einfahrt und die Veranda frei.
Das Bett ist ein Einzelbett mit neutraler Bettwäsche. Einzig auf dem Nachttisch steht ein persönliches Foto, es zeigt eine deutlich jüngere Olivia mit einem kleinen Jungen --> **Gesichtserkennung**, wenn sie Jackson kennen (auf Grund der Hintergrundgeschichte oder er schon auf Campbell Manor angekommen ist): Bei dem Kind handelt es sich um Jackson.
Hinweise:

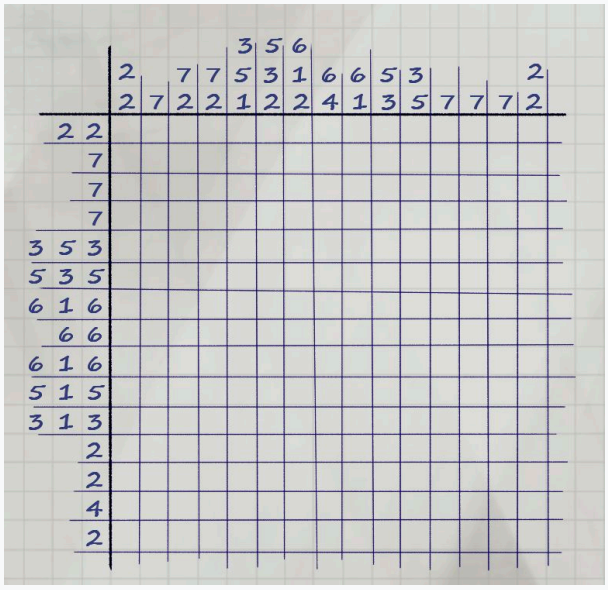
- in der Nachttischschublade: das Tagebuch mit Foto und einem Zettel *

Das Tagebuch *
Voraussetzungen: keine
Ort: In der Nachttischschublade
Beschreibung: Das Tagebuch von Jackson Campbell. Es wurde nur sporadisch geführt und scheint in etwa das Alter 10 bis 18 des Jungen zu umfassen. Lesen sie es sich durch, erfahren die Spieler, dass Jackson scheinbar auf Jungen stand und dafür viel Kritik und Strafen seiner Eltern erfahren musste. Als er zwölf war, stellten

verfasst und wirken fast wie ein Logbuch des vergangenen Jahres. Jackson wirkt hier distanziert und über seine Eltern erbost. Allerdings scheint er im Internat eine Heimat gefunden zu haben. Sein letzter Eintrag berichtet von andauernden Streitereien mit seinem Vater, da er noch immer nicht "geheilt" wäre... und er berichtet davon, dass Jackson plant, nach diesem Schuljahr nie wieder auch nur einen Fuß auf das Anwesen oder in die Gegenwart von Roy zu setzen.
--> Außerdem finden sie im Tagebuch einen Zettel mit Zahlen sowie, wenn Nancy ihre Fähigkeit nicht eingesetzt hat, ein Foto von Nancy
Zweck/Hintergrund: Erzählt die Geschichte von Jackson und offenbart, dass Nancy einen Sohn Justin hatte
Nancys Fähigkeit: Um 10 erschwert; Nancy kann das Tagebuch einstecken. Misslingt dies nicht kritisch, wird automatisch eine Probe auf das Einsetzen der Fähigkeit auf das Foto von Nancy ausgelöst.

Foto von Nancy *****
Voraussetzungen: keine
Ort: Im Tagebuch in der Nachttischschublade
Beschreibung: Ein Foto von Nancy. Eine junge, ausgesprochen hübsche Frau mit blondierten Haaren, einer markanten Stupsnase und rehbraunen Augen (ggf. Zeichnung) --> Nur wenn die Spieler selber drauf kommen: Ein um 20 erschwerter Wurf auf **Gesichtserkennung**: Die Frau hat gewisse Ähnlichkeit mit Jennifer Duncan. **Kritischer Erfolg**: Auch wenn viele Jahre, Pfunde, Haarfarben und Bräunungsstufen dazwischen liegen, seid ihr euch sicher, dass das Jennifer Duncan ist.
Zweck/Hintergrund: Die Spieler erfahren, wie Nancy aussah.
Nancys Fähigkeit: Nicht erschwert; Nancy kann das Foto einstecken.

Ein Zettel mit Zahlen
Voraussetzungen: keine
Ort: Im Tagebuch in der Nachttischschublade
Beschreibung: Ein Zettel mit Zahlen am oberen und linken Rand.



Zweck/Hintergrund: Eine Eselsbrücke von Jackson für das Go-Brett Muster zum Öffnen des Geheimgangs. Erläuterung des Rätsels: Am Beginn jeder Zeile und Spalte ist mit einer Zahl immer die Anzahl an zusammenhängenden, gefüllten Zellen angegeben. Sind mehrere Zahlen angegeben, bedeutet dies, das mehrere Blöcke vorhanden sind, welche mindestens eine Zelle Abstand von einander haben. Für die Lösung sowie Tipps und Hinweise siehe das Go-Brett im Büro

Bad

Szene: *Ein hübsches, großzügiges Badezimmer mit Badewanne, Dusche und allem was man so brauchen kann.*

Durchsuchen sie die Schränke, finden sie vor allem typische Frauen-Produkte wie Schminke, Haarbürsten etc. Außerdem einige Kinderprodukte, wie eine Zahnputzuhr, eine kleine, blaue Zahnbürste und ähnliches. Nur in einem Schrank finden sie Produkte für Männer und davon auch nur wenig. Etwas Haargel, ein Deo, ein Duschgel.
Untersuchen sie die Bürste, finden sie lange, blonde Haare mit braunem Ansatz darin.

Dachboden

Szene: *Hier oben ist es stockfinster, bis ihr einen Lichtschalter findet. Zentimeterdicker Staub hat sich auf allem abgesetzt, jedoch erkennt ihr deutliche Fußspuren, die durch den ganzen Raum führen, zu jeder Kiste und jedem Schrank. Alles sieht irgendwie unordentlich und durchwühlt aus.*

Durchsuchen die Spieler die Kisten, finden sie nicht viel. Einiges an Kindersachen und Spielzeug in Kisten, die mit 'Jackson' beschriftet sind, alte Klamotten und Gerümpel und Kram, den man halt auf einem Dachboden lagert. Nichts von Interesse.
Wollen sie die Staubschicht mit einem passenden Talent einschätzen: Dort, wo sie unberührt aussieht, wurde schon seit mindestens einer Dekade nichts verändert. Die anderen Spuren vor ihnen sind recht frisch.

Geheimraum 1

Ein sehr verstaubter und lange verlassener Raum. Hier war seit Jahren niemand mehr. Zuvor war dies wahrscheinlich eine Art Damenzimmer, es stehen kleine Sitzgruppen beisammen und weiter hinten im Raum stehen ein paar Schränke mit Handwerkszeug. Durch einige Dach- und Giebelfenster sowie eine Gaube fällt Licht in den Raum, es gibt auch ganz normales elektrisches Licht.
An den Wänden lehnen einige Porträts, welche sich bei genauerer Betrachtung als Gemälde von vor allem Roy und Jackson oder ihnen als Familie handeln. Hierbei handelt es sich um die Gemälde, welche ursprünglich in der Diele hingen und von Olivia nach Roys verschwinden abgehängt wurden.

Geheimraum 2

Szene: *Staub schlägt euch entgegen, als ihr die letzte Tür öffnet. Staub und, auch wenn es eigentlich nicht möglich ist, der Geruch von Verzweiflung. Vor euch erstreckt sich eine Art Arbeitszimmer, zumindest lässt sich das aus dem Schreibtisch schließen. Durch einige Dachfenster und den Erker fällt ein wenig Licht auf die Szenerie, genug dass ihr neben euch einen Lichtschalter ausmachen könnt. Als ihr diesen betätigt erleuchtet ein heller Kronleuchter das ganze Elend vor euch.*

In der Mitte des Raumes steht ein großer Schreibtisch mit verschiedenen Blättern auf ihm verteilt. Einige Blätter wurden von ihm gefegt und liegen nun auf dem Boden. Über all dem liegt eine dicke Staubschicht.

In dem Raum befindet sich außerdem ein großer Wandschrank, in welchem ein Tresor eingelassen ist, sowie ein Waffenschrank.
Auf dem Schreibtisch liegen verschiedene Unterlagen und ein Brief. Auf dem Boden verschiedene Zettel und Fotos mit Hinweisen.

Spielleiterhinweis zu **Nancys Fähigkeit**: Da vermutlich nach dem Eintreffen von Jackson Nancys Geschichte ans Licht gekommen ist und der Fokus auf die Entführung verschoben wurde, wird wahrscheinlich ihre Fähigkeit an diesem Punkt im Abenteuer nicht mehr verwendet. Falls dies doch noch der Fall ist, sind die Markierungen zum ihrer Fähigkeit weiterhin vorhanden.
Hinweise:

- in der Schreibtischschublade: Briefe von Jackson
- auf dem Schreibtisch: ein nicht abgesendeter Brief *
- auf dem Boden: Vaterschaftstest *, ununterschriebene Scheidungsunterlagen *, Fotos *
- Im Schrank: Ein Tresor mit dem McGuffin-Collier
- Im Waffenschrank: eine Pistole

Briefe von Jackson aus dem Internat
Voraussetzungen: keine
Ort: in der Schublade des Schreibtisches
Beschreibung: Einige Briefe aus dem Internat von Jackson. Sie machen den Anschein, dass regelmäßiger Schriftverkehr zwischen Mutter und Sohn geherrscht hat. Als ihr sie überfliegt, fällt euch auf, dass Olivia die Briefe scheinbar heimlich versendet und empfangen hat und ihren Sohn sehr vermisste. Aus Jacksons Antworten lässt sich entnehmen, dass sie ihm mehrfach anflehte, dass er doch einfach wieder normal werden solle, dann könne er nach Hause kommen. Seine Briefe lesen sich wie ein Lehrbuch der Trauerphasen, ihr könnt seine Wut lesen, ihr könnt seine Verzweiflung lesen und letztendlich lest ihr seine Resignation und Akzeptanz. Immer distanzierter und seltener werden seine Antworten, bis sie irgendwann gänzlich in einem Abschiedsbrief enden, in welchem er erklärt, er könne nicht ändern wer er ist und er breche nun den Kontakt ab.
Zweck/Hintergrund: Olivia und Jackson hatten noch weiter Kontakt und Olivia liebte ihn wirklich.

Nicht abgesendeter Brief *
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Schreibtisch
Beschreibung: Ein nicht abgesendeter Brief an Olivias Schwester. Öffnen die Spieler ihn, können sie lesen, wie Olivia von der Affäre von Roy und Nancy berichtet, wie sie die Vermutung hatte, dass Justin Roys Sohn sei, und wie diese bestätigt wurde. Olivia wirkt sehr verzweifelt und aufgeschmissen in dem Brief und ist sich noch nicht im Klaren darüber, was sie nun tut. Ihr Plan ist, Roy mit einer öffentlichen Scheidung zu drohen, damit er Nancy und Justin verlässt und zu ihr zurückkehrt. Hierzu möchte sie auch Justin erzählen, wer sein Vater ist. Zusätzlich frägt sie ihre Schwester, ob sie eine Zeit bei ihr bleiben könnte, wenn er nicht in die Trennung einwilligt.
Zweck/Hintergrund: Erläuterung des Plans Olivias
Nancys Fähigkeit: Nicht erschwert; kann eingesteckt werden

Vaterschaftstest *
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Boden neben dem Schreibtisch
Beschreibung: Ein Vaterschaftstest, welcher Roy Campbell als Justin Colins Vater ausweist
Zweck/Hintergrund: Die Verwandtschaft zwischen Roy und Justin
Nancys Fähigkeit: Nicht erschwert, kann eingesteckt werden

nicht unterschriebene Scheidungsunterlagen
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Boden neben dem Schreibtisch
Beschreibung: Scheidungsunterlagen zur Auflösung der Ehe zwischen Roy und Olivia Campbell, welche noch von keiner der beiden Parteien unterschrieben wurden.
Zweck/Hintergrund: Olivia wollte Roy mit der Scheidung drohen.

Foto von Nancy und Roy *****
Voraussetzungen: keine
Ort: auf dem Boden neben dem Schreibtisch
Beschreibung: Bild, wie Nancy und Roy sich küssen
Zweck/Hintergrund: Beweis der Affäre
Nancys Fähigkeit: nicht erschwert; kann eingesteckt werden

Safe
Voraussetzungen: keine
Ort: Im Schrank
Beschreibung: Ein relativ großer und sehr massiver Schmuck-Safe, welcher mit einem Schlüssel geöffnet werden kann --> Kann durch eine erschwerte Probe auf **Schlösser knacken** oder mit dem Schlüssel aus der Rätselbox aus Olivias Schlafzimmer geöffnet werden.
Zweck/Hintergrund: Der Aufbewahrungsort des Colliers

Collier
Voraussetzungen: der Safe muss geöffnet worden sein
Ort: Im Safe im Schrank
Beschreibung: *Als ihr den Safe öffnet, seht ihr es sofort. Aus all den anderen Stücken, strahlt dieses in seiner Schönheit besonders hervor und zieht alle Blicke auf sich. Rubine und Brillianten sind von feinstgliedrigesten Fassungen aus Weißgold eingeschlossen und mit Fäden kunstvoll und anmutig verwoben. Die Schrift auf der Büste, auf der es liegt, hätte es für euch gar nicht gebraucht, doch sie bestätigt euren Verdacht: Dies ist das Collier von Catherine McGuffin, das Gegenstück dem ihrer Schwester Jessica*
Zweck/Hintergrund: Das Collier, welches Henry von Jackson erpresst

Waffenschrank mit Pistole
Voraussetzungen: keine; wenn sie die Pistole wollen, müssen sie den Waffenschrank jedoch knacken
Ort: an der Wand des Raumes
Beschreibung: Ein eher kleiner Waffenschrank für einzelne Waffen --> durch eine Probe auf **Schlösser knacken** können die Spieler ihn öffnen und eine Pistole mit Munition entnehmen
Zweck/Hintergrund: Möchten die Spieler den Showdown im Bootshaus gewaltsam begegnen, stehen ihnen zwei Waffen zur Verfügung (Marys und diese)

Bootshaus

Von außen ist das Bootshaus trotz der kurzen Zeit, die es hier steht, schon recht verwittert. Wind, Wetter und der See haben ihm merklich zugesetzt.

Die Beschreibung des Bootshauses und seiner Ereignisse ist unter Showndown am Bootshaus zu finden.

NPC-Beschreibung



Olivia Campbell

Olivia ist eine kleine, recht zierliche, aber stets streng dreinschauende Frau älteren Semesters. Sie hat braun-graue Locken, welche stets in einer akkuraten Hochsteckfrisur zurechtgemacht sind und ein leicht mausartiges Gesicht.

Olivia stirbt am Beginn des Abenteuers auf Grund eines Treppensturzes, oder so sieht es zumindest aus.

Für Olivias gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Roy Campbell

Ein stattlicher älterer Herr, dem man ansieht, wie attraktiv er in jüngeren Jahren gewesen sein muss. Seine auch im Altern noch schwarzen Haare sind streng nach hinten gegelt und in seinem kantigen Gesicht thront eine große, aristokratische Nase.

Zu Beginn des Abenteuers ist Roy bereits seit 10 Jahren mit seiner ehemaligen Angestellten Nancy Colin durchgebrannt, oder so sieht es zumindest aus.

Für Roys gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Jackson Campbell-Bishop

Jackson Campbell-Bishop ist ein attraktiver Mit-Dreißiger, welcher seinem Vater deutlich ähnlich sieht, vor allem auf Grund seiner Nase. Er wirkt ausgesprochen gepflegt.

Zu Beginn des Abenteuers ist Jackson mit Anthony verheiratet, arbeitet als Polizist und lebt in den USA. Das Paar hat einen Sohn David und reist auf die Nachricht vom Tod Olivias zurück nach Großbritannien.

Jackson tritt um 15:00 Uhr In-Time Zeit auf dem Anwesen ein.

Für Jacksons gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Anthony Campbell-Bishop

Anthony ist ein großgewachsener, schlaksiger Mann in seinen Dreißigern, welcher immer ein wenig zerstreut und in seinen Gedanken verloren wirkt.

Er ist der Mann von Jackson und hat einen Sohn, David. Alle drei sind auf Grund des Todes von Olivia da.

Anthony Campbell-Bishop kann im normalen Spielablauf nicht angetroffen werden, könnte jedoch theoretisch encountert werden, falls sich die Gruppe von Campbell Manor entfernt und das Hotelzimmer aufsucht, in welchem Jackson, David und er eingecheckt haben.

David Campbell-Bishop

Der Achtjährige ist der Sohn von Jackson und Anthony und ein knuffiges Kind mit verwuschelten braunen Haaren und Pausbacken. Er ist ein aufgewecktes Kind, welchem im normalen Leben der Schalk im Nacken sitzt.

David reist zu Beginn des Abenteuers mit seinen Eltern an, da seine Großmutter gestorben ist.

Für Davids gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Justin Colin

Ein junger Mann, Anfang zwanzig, mit längerem schwarzen Haar, kantigen Gesichtszügen und einer sehr markanten, aristokratischen Nase. Er wirkt auf den ersten Blick relativ "gechillt" und wie ein typischer Surfer, doch diese Maske verrutscht leicht.

Justin Colin reist mit seiner Mutter Nancy Colin zur Beerdigung seiner Großmutter an.

Justin kann im normalen Spielverlauf nicht angetroffen werden, könnte jedoch theoretisch aufgesucht werden, wenn die Spieler Campbell Manor verlassen und Nancy Colin bei sich und auf ihrer Seite haben. Ist Nancy nicht von einem Spieler besetzt, kann er im Spielverlauf nicht angetroffen werden und er und Nancy sind bereits abgereist.

Für Justins gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Nancy Colin aka Jennifer Duncan

Nancy Colin - vor zehn - zwanzig Jahren: Eine junge, ausgesprochen hübsche Frau mit blondierten Haaren, einer markanten Stupsnase und rehbraunen Augen. Während sie am Anfang noch unschuldig und gutgläubig wirkte, machte sie ihre Zeit auf Campbell Manor und ihr Sohn abgeklärt und zu einer Bären-Mutter. Sie würde ihn vor allem schützen und kämpft für das, was sie für richtig hält.

Jennifer Duncan - heute: Eine attraktive, braungebrannte Frau Anfang Vierzig mit braunen Locken, einer markanten Stupsnase und rehbraunen Augen.

Nancy Colin reiste mit ihrem Sohn Justin zur Beerdigung ihrer Mutter an.

Nancy bzw. Jennifer kann von einem der Spieler als vorgefertigte Figur gespielt werden und muss zwingend besetzt werden, wenn mit dem Krimidinner-Aspekt und der Sonderregel Nancys Fähigkeit gespielt werden soll.

Ist Nancy nicht von einem Spieler besetzt, kann sie im Spielverlauf nicht angetroffen werden und sie und Justin sind bereits abgereist.

Für Nancys gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Mary Anderson

Mary Anderson ist eine Frau um die Fünfzig mit grau-blonden Locken und einem Kurzhaarschnitt. Sie ist nicht besonders groß und hat eine abgeklärte und pragmatische Ausstrahlung.

Zu Beginn des Abenteuers ist Mary als Hundetrainerin bei Olivia angestellt.

Sie trifft gegen 15:30 Uhr In-Time Zeit auf Campbell Manor ein.

Für Marys gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Henry

Ein kleingewachsener, drahtiger Mann mit dunklen Augen und ernstem Gesicht. Er tritt mit fast schon übertriebener Freundlichkeit auf, wirkt sehr aufmerksam und gerissen.

Henry ist der Koch auf Campbell Manor

Er trifft um 14:30 auf Campbell Manor ein und kann bis 15:00 auf der Veranda bei Jenna Truby angetroffen werden. Im normalen Spielablauf ist dies jedoch nicht vorgesehen.

Für Henrys gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Jenna Truby

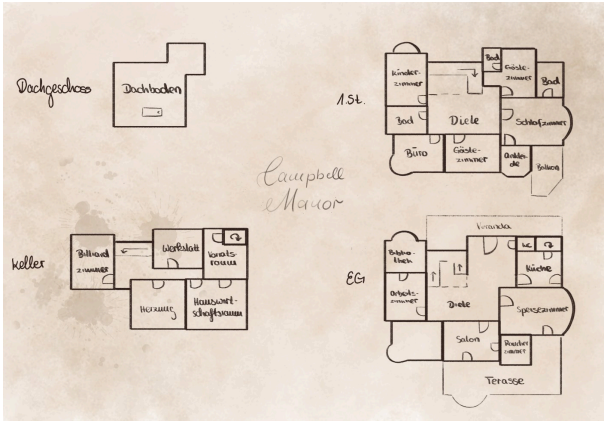
Jenna Truby ist eine sehr naive und eher einfältige, aber sehr freundliche und zuvorkommende Frau Mitte Zwanzig. Jenna tratscht gerne und ist recht neugierig, was ihr aber dank ihres großherzigen Wesens und ihren blauen Kulleraugen niemand böse nehmen kann. Sie trägt ihre schwarzen Haare in einem kecken Kurzhaarschnitt.

Sie ist die Haushälterin von Olivia Campbell und befindet sich bis ca 15:00 auf der Veranda, um trauernde Dorfbewohner über die unglücklichen Umstände und die Beerdigung zu informieren.

Für Jennas gesamten Story-Arch, siehe Spielleiter-Zusammenfassung

Zusatzmaterialien

Grundriss des Anwesens der Familie Campbell - den Spielern bekannt:



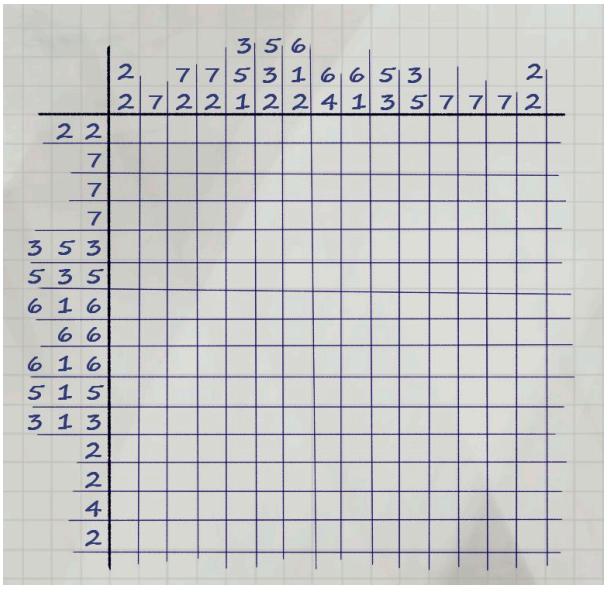
Grundriss des Anwesens der Familie Campbell - Für die Spielleitung:



Blumen Rätsel der Rätselbox:



Nonogramm Rätsel des Go-Bretts:



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Der Fall der Familie Campbell – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Fall+der+Familie+Campbell&oldid=29062`