Ein Schwarm Krähen
von *Ralf Sandfox*

Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England

Private Eye

Was ist Rollenspiel?

Hierbei handelt es sich um eine interaktive Spielform, bei der die Mitspieler die Rollen ausgedachter Personen, als Charaktere bezeichnet, übernehmen, und gemeinsam durch Erzählen eine Geschichte, Abenteuer genannt, erleben, aber auch mitgestalten. Ein Spielleiter moderiert das Spiel, achtet auf die Einhaltung der Regeln, beschreibt die Schauplätze, Ereignisse und Nebendarsteller. Er schildert den Spielern also die Situationen und Personen, denen sie begegnen. Auf diese Ausgangslage reagieren die Spieler mit Aktionen ihres Charakters.

Dessen Eigenschaften und Fähigkeiten werden nach einem System von Regeln in Begriffen, z. B. Stärke, Klettern etc., definiert und mit numerischen Werten auf einer Skala von 1-100 festgehalten. Wer eine Stärke von 90 hat, ist stark wie Herkules und jemandem mit Stärke 40 weit überlegen. Die Spieler agieren mit ihrem Charakter je nach der aktuellen Situation und entsprechend seiner Hintergrundgeschichte und Fähigkeiten. Der Erfolg oder Misserfolg dieser fiktiven Handlungen wird mit Hilfe von Würfeln im Rahmen der Regeln simuliert. Das bringt Spannung ins Spiel. Die Geschichte wird gemeinsam im Dialog zwischen Spielern und Spielleiter entwickelt. Meist spielen diese Abenteuer in Fantasy-Welten, daher auch die Bezeichnung Fantasy-Rollenspiel.

In Private Eye hingegen verkörpern die Spieler Detektive, die im viktorianischen England zwischen 1875 und 1895 agieren. Zwar treffen sie nicht auf Sherlock Holmes, dafür können sie aber selbst die berühmtesten Detektive ihrer Zeit werden.

Der Spielleiter sollte das Abenteuer gut kennen. Typischerweise haben Detektivabenteuer keinen festgelegten Handlungsleitfaden, sondern für die Detektive wird mit sorgfältig ausgearbeiteten Spuren, Indizien, Schauplätzen und Personen quasi die Bühne bereitet. Wie sie die Hinweise in welcher Reihenfolge zusammensetzen, ergibt sich spontan beim Spielen, und am Ende steht – hoffentlich – die Lösung des Falles.

Hinweis: Spieler sollten das Abenteuer nicht lesen.

Kurzregeln

- benötigter Würfel: W100 (= 2W10)
- Bonus = Wert erhöhen; Malus = Wert mindern (situationsabhängige Erleichterung bzw. Erschwerung einer Probe)
- kritischer Erfolg = Wurf 1-3
- kritischer Misserfolg = Wurf 98-100

Probe auf Eigenschaft

→ kleiner/gleich Wert der Eigenschaft

Probe auf Fertigkeit
→ kleiner/gleich Wert der Fertigkeit
Wenn keine Fertigkeit für die Aktion vorhanden:
Probe auf passende Eigenschaft

Kampf

Kampffertigkeiten:
Faustkampf, Nahkampfwaffen, Schusswaffen, Werfen
- erfolgreicher Angriff o. Verteidigung: kleiner/gleich Fertigkeitswert der jeweiligen Kampffertigkeit

Verletzungen

Verlust von Lebenspunkten (LP = Lebenskraft)
- stumpfe Waffen:
1W10/2 (mind. 1 LP; krit. Erfolg: + 1 LP)

- spitze Waffen / Schusswaffen:
1W10 (krit. Erfolg: + 2 LP)
- LP gleich/kleiner 0: tot

Regeneration nach Verletzungen

- stumpfe Waffen: 1 Tag / 1 verlorener LP
- spitze Waffen/Schusswaffen: 1 Woche / 1 verlorener LP

Die Detektive (= Beispielcharaktere)

Die folgenden vier Charaktere stehen den Spielern zur Verfügung. Sie können auch in ein männliches bzw. weibliches Pendant umgewandelt werden, wenn ihre Beschreibung entsprechend angepasst wird. Allerdings gibt es noch keine weiblichen Anwälte, höchstens Anwaltsgehilfinnen.

Paul Renard (Anwalt)

Du hast nach deinem Jurastudium deine Ausbildung zum Barrister in einer Londoner Kanzleiabgeschlossen. Wenn du im nächsten Jahr zum Queen's Counsel ernannt wirst, vertrittst du vor Gericht die britische Krone. Deinen schnellen Aufstieg verdankst du der Fürsprache von Commodore Samuel Hawthorne, dem du in einer Steueraffäre helfen konntest. Er verschaffte dir die Einladung zur Präsentation des neuen lenkbaren Ballons *Victoria*, über dessen Zukunft er mitentscheidet.

Eigenschaften: Stärke (65), Geschicklichkeit (56), Konstitution (54), Intelligenz (89), Ausstrahlung (91), Bildung (71)

Fertigkeiten: Gesetz (70), Schusswaffen (Revolver, 70), Wahrnehmung (79), Verhören (84)

Lebenspunkte: 11

Lionel Dubbons (Arzt)

Du bist ein junger, aufstrebender Mediziner aus Cambridge. Die Detektivgeschichten deines Lieblingsautors Martin Smith in der Zeitung haben dein Interesse an kriminalistischen Themen geweckt. Als Arzt der Familie Galbraith bist du mit den Verhältnissen des Haushalts vertraut, obwohl sie dich nur rufen, wenn sie medizinischen Rat benötigen. Professor Galbraith hat dich eingeladen, heute dem Erstflug seines neuen Luftschiffs *Victoria* beizuwohnen.

Eigenschaften: Stärke (51), Geschicklichkeit (94), Konstitution (55), Intelligenz (85), Ausstrahlung (74), Bildung (83)

Fertigkeiten: Gesetz (54), Schlösser öffnen (43), Spurensicherung (80), Wahrnehmung (94), Wissenschaft (Medizin, 90)

Lebenspunkte: 11

Sonya Martins (Autorin)

Du publizierst unter dem Pseudonym „Martin Smith" Kriminalgeschichten. Du gehst gern den Dingen auf den Grund und hinterfragst Beobachtungen. Der reiche Lord Peter Mulkenny ist dein Mäzen, wenn du auch glaubst, dass das nicht sein einziges Interesse an dir ist. Er hat dich zur Präsentation seines neuesten Projekts eingeladen, eines lenkbaren Fluggeräts.

Eigenschaften: Stärke (46), Geschicklichkeit (87), Konstitution (60), Intelligenz (93), Ausstrahlung (62), Bildung (74)

Fertigkeiten: Fälschen (50), Gesetz (62), Spurensicherung (92), Wissenschaft (Biologie, 85; Chemie, 84)

Lebenspunkte: 12

Isobelle Smith (Journalistin)

Du schreibst für die bekannte *Daily News*. Ganz wichtig ist dir eine seriöse, gut recherchierte Berichterstattung. Du konntest schon mehrere Titelstories platzieren, wenn auch unter dem Pseudonym „Marcus Bottom", denn Frauen als Journalisten werden immer noch belächelt. Dein trotz aller Genauigkeit diskreter Bericht über einen Patent-Betrug an der Universität Oxford hat dir die Achtung des dortigen Professors Henry Salton und eine Einladung zum heutigen Probeflug eines Lenkballons verschafft.

Eigenschaften: Stärke (49), Geschicklichkeit (67), Konstitution (57), Intelligenz (90), Ausstrahlung (92), Bildung (70)

Fertigkeiten: Psychologie (85), Recherche (75), Stadtkenntnis (86), Verhören (69), Wahrnehmung (74)

Lebenspunkte: 11

Vorgeschichte

Die Royal Navy sucht ein lenkbares Fluggerät für die Aufklärung. Die altehrwürdigen Universitäten von Cambridge und Oxford in ihrem immerwährenden Wettstreit beteiligen sich jeweils mit ihren Fakultäten für Ingenieurswissenschaft. Professor Alton Galbraith aus Cambridge setzt auf den Heißluftballon *Victoria*, Professor Henry Salton aus Oxford dagegen auf einen Gasballon. Saltons Ballon, die *Pride*, nahm während eines Testflugs schweren Schaden und stürzte fast ab.

Galbraith hat sein ganzes Vermögen in dieses Projekt gesteckt. Wenn es scheitert, ist er bankrott.

Hinweise für den Spielleiter

Die Detektive sind aus verschiedenen Gründen vor Ort. Sie alle haben eine Verbindung zu einem oder mehreren Verdächtigen und ahnen möglicherweise auch, dass diese etwas zu verbergen haben:

- Paul Renard weiß um die prekäre finanzielle Lage von Commodore Hawthorne.
- Lionel Dubbons hat den einen oder anderen Streit des Ehepaars Galbraith mitbekommen.
- Sonya Martins hat am eigenen Leib erfahren, dass Lord Peter Mulkenny ein Schwerenöter ist.
- Isobelle Smith hat Einblick in das Patentgeschachere von Henry Salton erlangt.

Einführung der Detektive

Die Detektive werden zum Bahnhof Harston nahe Cambridge eingeladen. Das Örtchen wirkt verschlafen, trotz einer Gruppe von etwa fünfzig geladenen Gästen und einhundert Schaulustigen.

Auf einem nahen Hügel hüpfen mehrere Dutzend Krähen heiser krächzend herum.

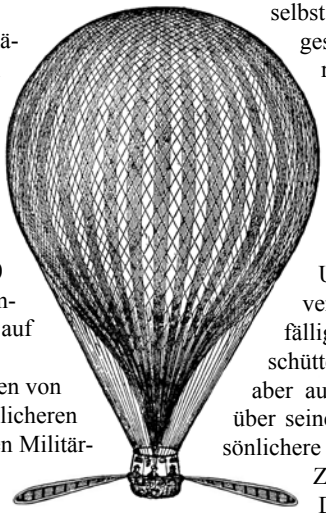
Die Detektive können sich und vielleicht den einen oder anderen späteren Zeugen schon einmal kennenlernen.

Der junge (ca. 25 J.) Sir Wilhelm Henry Langhorne of Harston House tritt an ein Rednerpult. Er kündigt ein erhabenes Schauspiel an, den Beweis, dass der Mensch schon bald den Vögeln gleich den Himmel erobern wird (zeigt auf die Krähen). Just in diesem Moment ertönt in der Ferne das schrille Pfeifen einer Dampflokomotive.

Die Victoria

Das Fluggerät, das sich von Norden nähert, besteht aus einem runden Ballon mit einer länglichen Gondel an der Unterseite. An deren Seiten befinden sich Flügel, die über ein Seilzug-System bewegt werden, worauf sich der Ballon jedes Mal in eine Kurve neigt. Das Gefährt schießt mit einer Geschwindigkeit von mindestens 30 km/h in ca. 40 m Höhe über den Himmel, gezogen von einem Zug, der jetzt auf den Bahnhof zu donnert.

Die Reaktionen der Anwesenden reichen von Ohnmachtsanfällen bei den empfindlicheren Damen bis zu lautem Zuprosten bei den Militärabgesandten.



Der Absturz

Kurz vor Harston Station bremst der Zug und pfeift erneut. Aufgeschreckt von dem Lärm erhebt sich der Krähenschwarm und flattert auf die *Victoria* zu. Der Pilot reißt an den Seilzügen, der linke Flügel klappt plötzlich zusammen, und der Ballon gerät ins Trudeln. Nur wenige Augenblicke später sehen die Zuschauer voller Entsetzen einen Körper aus der Gondel stürzen. Die bremsende Lokomotive ist so laut, dass sein erbärmlicher Schrei erst wenige Meter vor dem Aufprall zu hören ist.

Ein Mann in einem altmodischen Tweed-Anzug (Banamore) rennt auf den Absturzort zu, doch jede Hilfe kommt zu spät. Professor Alton Galbraith ist tot!

Der weitere Ablauf des Abenteuers

Da Harston keine Polizeistation hat, muss jemand nach Cambridge fahren, um die dortigen Beamten zu alarmieren. Sir William Langhorne und die Offiziere der Royal Navy bemühen sich, die Anwesenden zusammenzuhalten, doch sie werden sich auch gerne von den Detektiven bei eventuellen Nachforschungen helfen lassen. Diese haben also einige Stunden Zeit für ihre Ermittlungen.

Was ist passiert?

Sie als Spielleitung entscheiden, wer oder was den Tod von Alton Galbraith verursacht hat. Unstrittig ist, dass er durch den Sturz ums Leben gekommen ist. Doch handelt es sich um einen banalen Unfall, als der Lenkballon ins Trudeln geriet? Oder hat einer der fünf Passagiere nachgeholfen? Jeder von ihnen hatte einen Grund, den Ingenieur loszuwerden. Möglicherweise hat Galbraith sich aber auch aus Verzweiflung selbst in den Tod gestürzt, denn er stand gesellschaftlich, finanziell und auch beruflich mit dem Rücken zur Wand.

Der Tote

Die wichtigsten Infos über Galbraith kann man bei vielen Personen bekommen: Professor der Ingenieurswissenschaft an der Universität Cambridge, 54 Jahre alt, verheiratet, keine Kinder, von unauffälliger Erscheinung mit grauen, langsam schütter werdenden Haaren, ein genialer, aber auch fanatischer Wissenschaftler, der über seine Projekte alles andere vergaß. Persönlichere Informationen haben Passagiere und Zeugen. Auch der Charakter Lionel Dubbons könnte etwas wissen.

Die Victoria

Der Lenkballon setzt etwa zehn Minuten nach dem tödlichen Vorfall sanft am Boden auf, von der 20 Mann starken Bodenmannschaft nach unten gezogen. Der Heizer Reed Marsh konnte auch den zweiten Flügel einklappen, was den Flug stabilisierte.

Die *Victoria* ist ein runder Ballon von 20 m Durchmesser, aus Stoff genäht und von einem Netzwerk aus Stricken und Stahltrossen in Form gehalten. Darunter hängt eine Gondel von 5×3 m, in deren Mitte ein quadratischer Kamin vom eisenverstärkten Boden bis ins Innere des Ballons reicht. Die Feuerstelle am Boden für die Erhitzung der Luft wird von einem Heizer versorgt, der im Heck arbeitet. Professor Galbraith, der über Seil- und Flaschenzüge die beiden Steuerflügel auf- und zuklappte sowie auf- und abbewegte, stand im Bug.

Die Seitenwände der Gondel reichen bis knapp über die Gürtellinie, niedrig genug, um einen Mann auch mit wenig Kraftaufwand über den Rand zu stürzen. In der Gondel könnte sich jeder Passagier von der einen auf die andere Seite bewegen, wenn auch vielleicht nicht unbemerkt.

Mit einer erfolgreichen Probe auf *Spurensicherung* kann ein Detektiv feststellen, dass am linken Steuerflügel einige Scharniere sabotiert wurden, so dass sie bei einem starken Ruck brechen müssen und der Flügel dann zusammenklappt.

Befragungen

Vernehmen die Detektive Passagiere oder Zeugen, können sie durch gelungene Proben auf bestimmte Fertigkeiten zusätzliche Informationen bekommen.

- Gelingt eine Probe auf *Verhören*, so wird ein Passagier etwas sagen, was auf sein mögliches Motiv hindeutet, ein Zeuge wird eine Verbindung preisgeben.
- Bei einer gelungenen Probe auf *Psychologie* erkennt der Detektiv eine Verbindung zu einer anderen Person (z. B. an einem Blick), wenn er sie vielleicht auch nicht ganz durchschaut.
- Mit einer erfolgreichen Probe auf *Wahrnehmung* in einem Verhör entscheiden Sie als Spielleiter, was dem Detektiv aufgefallen ist.

Die Passagiere

Meredith Galbraith, Ehefrau des Toten

Gutaussehende Frau von 33 Jahren, in teuren Kleidern und mit ebensolchem Schmuck, einst eine Studentin von Professor Galbraith, die sich in ihn verliebt hat. Sie macht kein Hehl daraus, dass er sich mehr um sie als um seine Projekte hätte kümmern sollen.

Aussage: Sie war als eine Art Glücksbringer an Bord, stand rechts in der Gondel bei Lord Peter Mulkenny, und winkte den Zuschauern zu. Als der Ballon plötzlich durch die Luft wirbelte, wurde sie zu Boden geschleudert und lag dort bis zur Landung. Der Lord war angeblich die ganze Zeit bei ihr.

Mögliches Motiv: Ihr Mann hat nicht nur sein eigenes Vermögen in sein Projekt gesteckt, sondern auch große Teile ihres Schmucks und ihrer Garderobe versetzt. Dafür wollte sie sich rächen.

Sie hat eine Affäre mit Lord Mulkenny, kann sich aber wegen des Skandals nicht scheiden lassen, um ihn zu heiraten.

Verbindungen: Sie verabscheut Lady Tipper Mulkenny: ...Mulkenny verdächt sie der Tat. Eventuell wendet sie sich an ihren Hausarzt Lionel Dubbons und bittet ihn um Unterstützung.

Commodore Samuel Hawthorne, Offizier der Royal Navy

Schneidiger Mitt-Fünfziger mit einem beeindruckenden Vollbart, in der dunkelblauen Uniform der Royal Navy. Er ist es gewohnt, Befehle zu geben, und erwartet, dass diese auch befolgt werden. Seiner Meinung nach sollten Frauen sich nicht in Männerdinge einmischen, sondern sich lieber um Heim und Kinder kümmern.

Aussage: Er wollte die Qualität der *Victoria* selbst einschätzen. Als plötzlich die Krähen gegen Flügel und Gondel prallten, stand er bei Professor Salton auf der Backbordseite. Der Flügel klappte ein und er wurde gegen den glühenden Kamin geschleudert. Marsh hat ihnen das Leben gerettet; ein Teufelskerl, der Junge!

Mögliches Motiv: Salton hat ihm Geld versprochen, wenn er die Entscheidung der Navy in seinem Sinne beeinflusst. Geld, das er dringend braucht, um seine Schulden bei einem Kredithai zu bezahlen. Doch weil Saltons *Pride* eine Fehlkonstruktion ist, könnte nur der Tod des Konkurrenten eine Entscheidung zu seinen Gunsten erreichen.

Verbindungen: Er hatte beobachtet, dass Lord Peter Mulkenny sehr nervös war, als er an Bord ging; kann wohl nichts vertragen, der kleine Dandy.

Commander Truman Hendricks von der internen Ermittlung hat ihn im Verdacht, Bestechungsgelder angenommen zu haben.

Eventuell wird er seinen Anwalt Paul Renard um rechtlichen Beistand bitten.

Reed Marsh, Heizer

Junger Mann von 20 Jahren, lausbubenhaft gutaussehend, fast immer in verdreckte Latzhosen gekleidet und mit einer Schiebermütze auf dem Kopf, die er ständig hin und her bewegt. Er hat einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und hängt dem Kommunismus an.

Aussage: Erst als das Schiff abkippte, bemerkte er, dass etwas nicht stimmt. Da er dem Chef immer beim Steuern zugesehen hatte, wusste er, was zu tun ist, und hat auch den zweiten Flügel eingeklappt.

Mögliches Motiv: Marsh ist ein loyaler Angestellter, doch als Galbraith über Wochen keinen Lohn auszahlte, führte ein bitterer Streit mit diesem zu der zornigen Aussage, er würde ihn umbringen, wenn er die Gelegenheit dazu bekäme.

Verbindungen: Professor Salton hatte Marsh Geld dafür geboten, das Schiff zu sabotieren, aber er hatte dies abgelehnt.

Erst der Streit mit Galbraith brachte ihn dazu, ein lukratives Angebot von Lord Peter Mulkenny anzunehmen und die *Victoria* doch noch zu sabotieren, indem er einen Flügel beschädigte.

Heath Banamore hat den Streit mit Galbraith mitbekommen, ebenso die unbedachte Drohung Marshs.

Lord Peter Mulkenny, reicher Adliger

Hochgewachsener gutaussehender Mann, 35 Jahre, etwas affektiert wirkender Anzug mit Zylinder. In der Gesellschaft zwar gut angesehen, jedoch hinter vorgehaltener Hand gleichermaßen als Unterstützer der Kunst und Wissenschaft wie auch als Frauenheld bekannt.

Aussage: Er förderte Professor Galbraith wegen seines Genies, und stand bei Mrs. Galbraith, als das Schiff ins Trudeln geriet. Er konnte nichts anderes tun als sich festzuhalten.

Mögliches Motiv: Mulkenny hat gehört, dass Saltons Ballon *Pride* den Zuschlag der Royal Navy erhalten soll. Er bestach Reed Marsh für einen Sabotageakt, damit er sich wegen des Fehlschlags aus seiner Verpflichtung gegenüber Galbraith zurückziehen könnte.

Der Lord hat eine Affäre mit dessen Frau und wollte vielleicht seinen Nebenbuhler während des Chaos an Bord der *Victoria* unauffällig beseitigen.

Verbindungen: Lord Mulkenny will seine Ehefrau Tipper (die er insgeheim nur „XanTipper“ nennt) loswerden, um sie zu beerben und endlich frei zu sein für seine Geliebte.

Er wird versuchen, seinen Charme einzusetzen, um die Autorin Sonya Martins auf seine Seite zu ziehen.

Henry Salton, Professor aus Oxford

Verkniffen blickender Mann mit dem Gesicht eines Geiers, 63 Jahre alt, gekleidet in korrekte, aber altmodische graue Anzüge. Kann nichts mit Frauen anfangen, da er sich immer in seiner Arbeit vergraben hat.

Aussage: Obwohl er der Konstruktion der *Victoria* nicht traute, nahm er Galbraiths Einladung zu einem Testflug an. Zum Glück hatte er sich auf der Backbordseite gut genug festgehalten, als das Unausweichliche passierte und der Flügel brach.

Mögliches Motiv: Salton ist krankhaft geltungssüchtig und lässt niemanden neben sich gelten. Seine *Pride* ist für ihn brillant, und sollte er den Verdacht haben, dass die Royal Navy vielleicht doch Galbraiths lahme Ente wählt, könnte er durchaus den Konkurrenten über Bord stoßen, um ihn auszuschalten.

Verbindungen: Er hatte im Vorfeld versucht, Marsh zu bestechen; eventuell wird er ihm jetzt erneut Geld bieten, damit er schweigt.

Commodore Hawthorne HAT er bestochen, und der Mann ist damit in seiner Hand, wenn er nicht vor ein Militärtribunal will.

Er wird möglicherweise die Reporterin Isobelle Smith bitten, ihn von diesen unverschämten Verleumdungen reinzuwaschen.

Die Zeugen

Sheldon Andrews, Lokomotivführer

Großer, stämmiger Mann, nicht die hellste Kerze am Leuchter, im kohleverdreckten Outfit.

Aussage: Er fuhr den Zug heute allein. Hat die Dampfpfeife im Auftrag von Professor Galbraith betätigt, um die Leute aufmerksam zu machen. Die Krähen hat er nicht gesehen.

Verbindungen: keine

Heath Banamore, Leiter der Bodenmannschaft

Loyaler Assistent von Professor Galbraith. Trägt meistens einen beigefarbenen Tweed-Anzug und einen

Zwicker. Ist so langweilig, dass er niemandem besonders auffällt.
Aussage: Er ist sicher, dass nur Sabotage die *Victoria* so hätte beschädigen können, und wenn er den Schuldigen herausfindet, wird er es ihn büßen lassen.
Verbindungen: Er weiß von Marshs Verbindungen zur kommunistischen Szene und von seinen Ausfällen gegenüber Galbraith, ist jedoch gerecht genug, ihn nicht einfach zu verdächtigen.
Er befürchtet, dass Lord Peter Mulkenny den Glauben an das Projekt verloren hat.

Commander Truman Hendricks, Offizier der Royal Navy

Ruhiger und beherrschter Mann Mitte 40 im blauen Rock eines Marine-Offiziers. Seine Augen sind in ständiger Bewegung, was seine Umgebung nervös macht. Scheint alles zu sehen und immer dort aufzutauchen, wo etwas Interessantes passiert.
Aussage: Er bestreitet, irgendetwas zu wissen, und stellt sich als gelangweilter Offizier dar, der hierher abkommandiert wurde.
Verbindungen: Die meisten Offiziere, die sich in Harston aufhalten, meiden seinen Blick, da sie wissen, dass er Militärermittler ist.
Er vermutet, dass Commodore Hawthorne mit zwielichtigen Gestalten in dunkle Geschäfte verstrickt ist und Bestechungsgelder annimmt. Sein Ziel ist es, ihn auf frischer Tat zu ertappen.

Lady Tipper Mulkenny, Ehefrau von Lord Peter Mulkenny

Eine selbst in teuren Kleidern mit viel Schmuck und Schminke wenig attraktive Frau in den Vierzigern, auch wegen ihrer schrillen Stimme, laut und an den Nerven zehrend. Wirkt krank und abgezehrt.
Aussage: Sie steht ihrem Mann demonstrativ zur Seite und verdächtigt auf Nachfrage Mrs. Galbraith der Tat.
Verbindungen: Sie weiß, dass ihr Mann hinter jedem Weiberrock her ist, und bestimmt etwas mit der hübschen Galbraith-Schlampe hat.
Sie ahnt nicht, dass er sie seit Wochen mit kleinen Dosen Strichnin langsam vergiftet.

Wie spielt man dieses Abenteuer?

Ein Schwarm Krähen ist ein offenes Abenteuer mit sehr vielen Freiheiten.
Die möglichen Täter (die Passagiere) sind schnell ausgemacht. Der Tathergang ist ebenso klar wie die Tatsache, dass alle Personen in dem trudelnden Ballon die Gelegenheit zum Mord hatten.
Es gilt also herauszufinden, wer einen Grund hatte, den Konstrukteur zu ermorden. Doch wie bei einem Seerosenteich kann man nicht die eine Rose herausziehen, sondern wird immer ein ganzes Geflecht aus Wurzeln und Pflanzen zu Tage fördern. Alle Verdächtigen haben düstere Geheimnisse, die man auf viele Arten aufdekken kann. Doch jedes offengelegte Geheimnis kann dazu führen, dass weitere Dinge offenbart werden, vor allem, wenn ein überführter Sünder nicht der einzige Schuldige bleiben will.
Machen Sie sich als Spielleiter einen Spaß daraus. Wann immer ein Verdächtiger zu offensichtlich wird, können Sie ein anderes mögliches Motiv ins Spiel bringen, eine neue Person ins Zentrum der Ermittlungen rücken. Drehen Sie die Handlung ruhig komplett um, und lassen Sie einen eben noch Verdächtigen plötzlich völlig unschuldig erscheinen. Dadurch können Sie die Länge des Abenteuers und die Verwirrung der Spieler und Detektive beliebig steuern.
Aber wenn Sie sich für eine Lösung entschieden haben, weil sie Ihnen selbst oder Ihren Spielern besonders sympathisch erscheint, dann arbeiten Sie gezielt darauf hin, bis Sie am Ende die „Wahrheit“ präsentieren.
Im Grunde genommen ist es fast egal, ob Alton Galbraith ermordet wurde, ob seine Probleme zu groß wurden oder er einfach unglücklich gestolpert ist, denn es wird mehr als genug Schuldige in diesem Fall geben.

Das *Private-Eye*-Regelwerk gibt es bei der Redaktion Phantastik als Hardcover und als pdf-Download im Webshop unter:
www.redaktion-phantastik.de
Außerdem sind dort mittlerweile elf Abenteuerbände erhältlich.

© Redaktion Phantastik GbR, herausgegeben zum GRT - Gratis-Rollenspiel-Tag 2018