

Mord auf Süderney

Einladung



Albert Zweistein, Professor der Kryptologie wird 50 Jahre alt. Zu diesem Ereignis hat er zahlreiche Gäste auf sein Anwesen eingeladen, das sich auf der Nordsee-Insel Süderney befindet, wo er ansonsten ein zurückgezogenes Leben führt.

Alle Gäste treffen mit der Fähre ein, welche die Insel einmal täglich anfährt.

Die Party wird ein voller Erfolg und dauert bis morgens 2,00 Uhr. Am nächsten Tag schlafen alle natürlich erst einmal aus. Gegen Mittag wird der Professor vermisst. Da er nirgends zu finden ist, bleibt nur noch sein Arbeitszimmer übrig. Die Tür ist verschlossen und wird vom Butler aufgebrochen. Der Anblick ist entsetzlich: Dort liegt der Professor in seinem Blut, ein Messer steckt in seinem Rücken.

Neben dem Toten liegt der Zimmerschlüssel und in seiner Hand hält der Professor einen Zettel mit merkwürdigen Symbolen.

Da sich über Nacht ein Sturm entwickelt hat, kann die Fähre vorerst nicht kommen. Somit sind Sie auf sich alleine gestellt, den Mord aufzuklären.

Wir treffen uns deshalb in der Bibliothek

Adresse:

am:

Einlass um:

Beginn um:

um die Alibis zu überprüfen.

Sie übernehmen dabei die Rolle von

Anbei erhalten Sie ein ausführliches Charakterprofil Ihrer Rolle. Um den Spaß am Krimi und dessen Auflösung nicht zu schmälern, bitte nicht vor Beginn etwas aus Ihrem Profil verraten!

Der Spielablauf:

Das Krimi-Dinner verläuft in 3 Runden. Zunächst stellen sich die Personen, die an einem Tisch sitzen, gegenseitig vor. Verraten Sie aber nicht zu viel von sich! Danach beginnt Runde 1. Es werden Hinweise verteilt, die evtl. zur Lösung beitragen könnten. Alle dürfen sich gegenseitig befragen. Wenn es nicht ausdrücklich anders in Ihrem Charakterprofil steht, müssen Sie sich an die Wahrheit halten. Allerdings darf man versuchen, die Frage zu umgehen. Beispiel:

Ein Mitarbeiter des Toten wird gefragt, in welchem Verhältnis er zu dem Toten stand. Er antwortet, dass er ihn vor ein paar Jahren im Urlaub kennen gelernt hat. Damit hat er nicht gelogen. Da nicht in seinem Profil stand, wie er ihn kennen gelernt hat, darf er sich das ausdenken. Wird er allerdings direkt gefragt, ob er für ihn arbeitet, muss er das zugeben.

In Runde 2 und 3 werden weitere Hinweise verteilt.

Wenn Sie einen Hinweis erhalten, muss er in der jeweiligen Runde auch vorgebracht werden!