Crime Zoom ist ein Ermittlungsspiel für 1 bis 6 Spielerinnen und Spieler. Ein Fall dauert ca. 1 Stunde.

Eure Ermittlungen führen euch zu einem Tatort, der mit mehreren Karten ausgelegt wird. Deckt dort Karten auf, um Spuren zu finden. Dabei könnt ihr frei entscheiden, welchen Spuren ihr wann folgen wollt.

Sobald ihr glaubt, den Tathergang ermittelt und damit den Fall aufgeklärt zu haben, geht ihr zur Auflösung.

Schaut euch die Karten nicht an, bevor ihr mit dem Spiel beginnt!

Nehmt die **Aufbau**-Karte 0 zur Hand und lest euch die Einführung durch.

Dreht Karte 0 anschließend um.

Legt den **Start-Schauplatz** aus. Er besteht aus mehreren Karten. Orientiert euch dabei an der Abbildung auf der Aufbau-Karte.

Legt dann die übrigen Karten als Stapel daneben. Das ist der **Spuren-Stapel**.

Folgt den weiteren Anweisungen auf dieser Karte, um mit euren Ermittlungen zu beginnen. Nun liegt as an euch, den Fall aufzuklären!

0 **Aufbau**

1929. Perfekte Frisur. Der Anzug sitzt. Eine Stunde noch bis zum Empfang. Eine Cocktailparty, um den neuen Roman des erfolgreichen Krimiautors Sir Arnold Knox zu feiern. Nach zweijähriger Funkstille, die wohl auf eine Schreibblockade zurückgeht, hat Sir Arnold die wichtigsten Persönlichkeiten aus der Gegend eingeladen. Als junger Polizeibeamter in diesem verschlafenen Nest kannst du es kaum erwarten, dich in die Arbeit zu stürzen, nachdem du folgenden Anruf erhalten hast:

„Hallo? Hier spricht Joan Jones. Mein Ehemann ist spurlos verschwunden. Im Haus sind zwei Schüsse gefallen! Die Gäste kommen in einer Stunde! Helfen Sie mir bitte. Und kommen Sie schnell!"

Dreht jetzt diese Karte um.

Zum Glück bist du jederzeit einsatzbereit! Nach einem letzten Kämmen der Haare tritst du in das imposante „Harrogate Anwesen".

Im Eingangsbereich wirst du bereits vom freundlichen Butler Edgar empfangen.

Legt den **Start-Schauplatz** aus 1 nehmt die **Einladung** 4 und die **Liste der Anwesenden** 5

Eure Ermittlungen können beginnen.

0

Links liegt der Start-Schauplatz aus, rechts daneben der Spuren-Stapel.

Ihr dürft euch jederzeit Notizen machen.

Spielablauf

Keine Spielrunden

Es gibt keine Spielrunden. Ihr dürft frei diskutieren, was ihr als Nächstes machen, welche Karten ihr aufdecken und welchen Spuren ihr folgen wollt. Ihr seid also immer gleichzeitig an der Reihe und versucht, den Fall **gemeinsam** zu lösen.

Ermittlungsbericht

Wie bei einer echten Ermittlung ist es eure Aufgabe, das Verbrechen aufzuklären: Wer ist der Täter bzw. die Täterin? Was war das Motiv? Wo ist die Tatwaffe? Derartige Hauptfragen müsst ihr in eurem Ermittlungsbericht beantworten.

Geht dabei mit Bedacht vor. Annahmen und Mutmaßungen mögen nicht immer ausreichen. Manchmal benötigt ihr eine bestimmte Karte (und deren Nummer) als Beweis.

Zudem gibt es im abschließenden Ermittlungsbericht Zusatzfragen, mit denen ihr überprüfen könnt, ob ihr alle Details der Geschichte entdeckt habt. Für die grundsätzliche Aufklärung des Verbrechens müssen sie nicht beantwortet werden.

Wollt ihr schnell zum Ergebnis kommen, könnt ihr eure Ermittlungen beenden, sobald ihr glaubt, die Kernelemente des Falls in Erfahrung gebracht zu haben. Seid ihr jedoch neugierig und wollt möglichst die gesamte Geschichte nachvollziehen, könnt ihr weiterermitteln. So sammelt ihr mehr Informationen, um auch die Zusatzfragen beantworten zu können.

Epilog

Sobald ihr euren Ermittlungsbericht erstellt habt, überprüft ihr eure Antworten. Anhand der Lösung könnt ihr die Auflösung des Falls Schritt für Schritt nachvollziehen.

Abschließend könnt ihr im Epilog weitere Hintergründe erfahren, z. B. durch weitere Zeugenaussagen, einen abschließenden Polizeibericht oder ähnliche Dinge.

Den Start-Schauplatz untersuchen

Der **Start-Schauplatz** ist der Ausgangspunkt eurer Ermittlungen. Er besteht aus mehreren Karten. Jede davon gibt euch bildlich Hinweise.

Ihr dürft *jederzeit* eine Karte des Schauplatzes in die Hand nehmen und sie – ohne sie umzudrehen! – inspizieren. Vielleicht entdeckt ihr ja etwas?

Eine Visitenkarte auf dem Boden. Das Logo kommt euch bekannt vor.

Ihr dürft *jederzeit* eine Karte des Schauplatzes umdrehen, also aufdecken, um ihre Hinweise zu enthüllen. (Damit beeinflusst ihr jedoch eure Wertung, siehe Seite 10.)

Es handelt sich um eine Visitenkarte von Aurora, dem Verlag hinter Crime Zoom.

Zum Beispiel könnte auf einem Stück Papier eine Adresse stehen, ein gefundener Schlüssel einen Safe öffnen oder ein Fleck zu einer Laboranalyse führen. Es liegt ganz bei euch, welchen Spuren ihr folgen wollt – und wann.

Einer Spur folgen

Beim Spielaufbau habt ihr den **Spuren-Stapel** bereitgelegt.

Jede Spur hat oben links eine Zahl.

Ihr dürft euch Karten aus dem Spuren-Stapel nur nach Anweisung nehmen und ansehen!

Spuren findet und erhaltet ihr als Anweisungen auf Karten. Es ist immer zunächst eine Zahl in einem schwarzen Kästchen angegeben, gefolgt von einer kurzen Beschreibung der Spur. Das könnte z. B. der Name eines Gegenstands sein oder eine Handlung, die ihr nun durchführen könnt.

3 *Toxikologische Analyse.*

In diesem Beispiel erlaubt euch das Kästchen mit der Nummer 3, Karte 3 zu nehmen, um eine *toxikologische Analyse* zu erhalten.

Wenn ihr einer **Spur folgen** wollt, die ihr gefunden habt, sucht ihr dafür einfach die entsprechende Karte aus dem Spuren-Stapel heraus. Das könnt ihr *jederzeit* machen. Ihr müsst einer Spur also nicht sofort folgen, wenn ihr sie gefunden habt.

Es gibt 2 Arten von Spuren:

- weitere Schauplätze
- Informationen

Weitere Schauplätze

Ein **weiterer Schauplatz** funktioniert genauso wie der **Start-Schauplatz**. Er besteht aus mehreren Karten, die zusammengesetzt den Schauplatz ergeben.

Dieser Schauplatz stellt die Räumlichkeiten des Aurora-Verlags dar.

Auf der ersten Karte eines weiteren Schauplatzes ist angegeben, aus welchen weiteren Karten er besteht.

Beispiel: Nachdem ihr Karte 4 genommen habt, erhaltet ihr die Anweisung, den Schauplatz mit Karte 5 zu vervollständigen.

Wie beim Start-Schauplatz könnt ihr euch die Karten genauer ansehen oder sie umdrehen, um neue Spuren zu finden.

Auf manchen Karten ist angegeben, für welche Handlung das Umdrehen der Karte steht.

In diesem Beispiel könnt ihr Karte 4 umdrehen, um Alexis, den Verleger des Spiels, zu befragen.

Informationen

Die Karten mit Informationen haben alle die gleiche Rückseite. Der einzige Unterschied ist die Zahl oben links (anhand der ihr die richtige Karte aus dem Stapel suchen könnt).

Sobald ihr eine solche Karte erhaltet, müsst ihr sie *umdrehen*. Sie enthält neue Informationen für eure Ermittlungen!

Spuren mit Bedingung

Manchen Spuren könnt ihr nur folgen, falls ihr ein bestimmtes **Objekt** habt.

Ein Objekt ist stets auf einem Polaroid abgebildet, zusammen mit einer Zahl und einer Bezeichnung.

Eine Spur mit einer Bedingung ist stets wie folgt angegeben:

OBJEKT? **X** *Spur.*

SCHLÜSSEL? **6** *Safe öffnen.*

Beispiel: Ihr habt einen SCHLÜSSEL gefunden. Nun könnt ihr Spur 6 folgen und den *Safe öffnen*.

Abschluss eurer Ermittlungen

Ihr habt ermittelt und alle Schauplätze genauestens untersucht? Ihr habt einige Karten umgedreht und Spuren gefunden? Ihr seid den Spuren gefolgt, die ihr für erfolgversprechend gehalten habt?

Jetzt, nach ungefähr einer Stunde, fühlt ihr euch bereit, den Fall zu lösen? Dann ist es an der Zeit, eure Ermittlungen abzuschließen.

Ermittlungsbericht erstellen

Als letzten Schritt müsst ihr nur noch euren Ermittlungsbericht erstellen. Dazu notiert ihr eure Antworten zu den Fragen des Falls, anhand derer ihr schließlich überprüft, ob ihr alles aufklären konntet.

Der Bericht teilt sich in zwei Bereiche. Die **Hauptfragen** drehen sich meistens um den Täter bzw. die Täterin, das Motiv und die Tatwaffe. Diese Fragen solltet ihr nicht auslassen, denn sie sind der Kern der Geschichte.

Die **Zusatzfragen** zielen auf Nebenstränge des Falls ab: die Aufklärung falscher Fährten, die Verbindung zwischen Personen oder entlastende Beweise für andere Verdächtige. Für manche Spielgruppen mögen diese Fragen nur nebensächlich sein, für andere wiederum sind sie essenziell, um die ganze Geschichte zu rekonstruieren.

Manche Fragen sind **offen** gestellt, so wie „Wie ist das Opfer umgekommen?“. Andere Fragen, wie zum Motiv des Verbrechens, sind **Multiple-Choice-Fragen**, die euch einen Rahmen bieten. Wiederum andere Fragen verlangen eine **Kartennummer**, was wie folgt markiert ist: **?**.

Um die Frage nach dem Täter/der Täterin zu beantworten, müsst ihr ihn/sie während der Ermittlungen getroffen haben.

! Dieser letzte Punkt ist wichtig. In Crime Zoom geht es um Beweise, nicht um Mutmaßungen. Daher werdet ihr vermutlich Beweise finden, die eure Verdachtsperson mit dem Tatort in Verbindung bringen.

Schaut euch den Ermittlungsbericht nicht an, bevor ihr eure Ermittlungen beendet. Die Fragen könnten euch ungewollt helfen!

Falls ihr beim Beantworten der Fragen merkt, dass ihr der Geschichte nicht folgen könnt, nehmt eure Ermittlungen einfach wieder auf. Und falls sie euch bereits ungewollt Hinweise gegeben haben, ist das schon ok.

Lösung überprüfen

Nachdem ihr euren Ermittlungsbericht erstellt, also alle Fragen beantwortet habt, überprüft ihr eure Antworten.

Beantwortet erst alle Fragen, bevor ihr euch einzelne Antworten anschaut. Andernfalls lauft ihr Gefahr, schon zu viel zu erfahren.

Jede Antwort klärt mit einem Text die Verbindungen zwischen den einzelnen Beweisstücken auf, die zur richtigen Schlussfolgerung führen. Die einzelnen Elemente, die euch Punkte bringen, sind deutlich markiert. Auf der nächsten Seite wird das genauer erklärt.

Den Fall mit dem Epilog schließen

Nun kennt ihr zwar alle Antworten, aber vielleicht noch nicht die *ganze* Geschichte. Bevor ihr das Spiel zur Seite legt, könnt ihr den Fall mit dem Epilog beenden.

Der Epilog ist bei jedem Fall anders. Vielleicht springt euch Monate später ein Zeitungsbericht ins Auge oder ihr macht einen neuen Zeugen ausfindig. Wie auch immer der Epilog aussieht, auf den letzten Seiten werdet ihr mehr über die Hintergründe der Protagonisten erfahren und die Geschichte aus einem anderen Blickwinkel sehen.

Punkte ermitteln

Überprüft die Lösung. Wenn eure Antwort den blau hervorgehobenen Teil der Musterantwort enthält, erhaltet ihr *1* ★. Ein Beispiel:

Wie ist Willie Nelson ums Leben gekommen?
Er ist durch ***einen tödlichen Schlag auf den Kopf*** ★ umgekommen. Das hat **die Autopsie** 17 bestätigt.

Übrige Karten zählen

Zählt von allen ausliegenden Schauplätzen die Karten, die ihr nicht umgedreht habt. Zählt dann die Karten hinzu, die noch im Spuren-Stapel sind.

Falls ihr die Hauptfragen richtig beantwortet habt, erhaltet ihr *1* ★ für je 5 Karten, die noch übrig sind.

Beispiel: Es liegen 9 nicht umgedrehte Schauplatz-Karten aus und ihr habt noch 8 Karten im Spuren-Stapel. Das sind insgesamt 17 Karten, für die ihr ***3*** ★ *bekommt* (17 ÷ 5 = 3).

Das Auslegen eines weiteren Schauplatzes verändert nicht die Summe der übrigen Karten.

In der Bestenliste verewigen

Als echte Ermittler und brillante Spürnasen könnt ihr euch zu guter Letzt in der Bestenliste verewigen. Ihr findet sie auf der vorletzten Seite dieses Hefts.

Notiert dazu einfach das Datum eurer Ermittlungen, eure Namen und eure Punktzahl.

STOPP! Lest nicht weiter, bevor ihr eure Ermittlungen beendet habt. Die Fragen könnten euch sonst Hinweise geben.

Ermittlungsbericht – Fragen

? : Die Antwort zu dieser Frage ist eine Kartennummer.

Hauptfragen

1. **Wo befindet sich Sir Arnold Knox? ?**
2. **Was ist ihm passiert?**
3. **Was ist die Tatwaffe? ?**
4. **Was ist das Motiv/sind die Motive hinter dem Verbrechen?**
   - Eifersucht/Liebeskummer
   - Persönliche Rache, da sich das Opfer über den Mörder lustig gemacht hatte
   - Erbstreitigkeiten
   - Vermeidung einer Trennung und des finanziellen Ruins
   - Verhinderung eines Skandals aufgrund einer nichtehelichen Beziehung
   - Anerkennung für die Mitarbeit am neuesten Buch
   - Eifersucht auf einen anderen Autor
   - Um als Erster das Manuskript des letzten Buches zu lesen
   - Um eine verbotene Liebesbeziehung ausleben zu können
5. **Wer ist der Täter/die Täterin? ?**
   Welche Beweise belasten ihn/sie? ?

Nebenfragen

6. **Warum ist der Major im Badezimmer? ?**
   Wer ist dafür verantwortlich? ?
7. **Wie gelang der Täter/die Täterin in das Büro des Opfers? ?**
8. **Was bedeutet der Code unten auf der Einladung?**
9. **Wer hat den Brief geschrieben, der bei der Leiche gefunden wurde? ?**

Ermittlungsbericht – Lösung

Hauptfragen

1. **Wo befindet sich Sir Arnold Knox?** ?
   Sir Arnold Knox befindet sich auf der **Geheimtreppe** 32★. Um dorthin zu gelangen, muss man den Rüstungsschild im **Bürokorridor** 50 umdrehen. Das Buch **„Geschichte des Harrogate Anwesens“** 27 bringt euch auf diese Spur.
   Sir Arnold Knox nutzte diese Treppe, um unbemerkt zum Trinken in den Weinkeller zu gehen. Von dem Geheimgang erfährt man, indem man sich den **Kellerschlüssel** 9 in der Küche ausleiht und im **Weinkeller** 30 den Löwenkopf umdreht. Der Zugang von dieser Seite ist allerdings versperrt.
   Vielleicht habt ihr Sir Arnold Knox durch ein **gebohrtes Loch im Bedienstetenzimmer** 25 gesehen, ohne zu wissen, um welches Zimmer es sich handelt. Aber das ist nicht die korrekte Antwort. Was ihr gesehen habt, war ein Porträt des Opfers im Büro.

2. **Was ist ihm passiert?**
   Sir Arnold Knox *wurde umgebracht*★.
   Außerdem hat er einen **abgerissenen Hemdknopf in der Hand** 43. Könnte dies die Verbindung zum Täter/zur Täterin sein?

3. **Was ist die Tatwaffe?** ?
   Die Tatwaffe ist der **Armleuchter** 52★. Die rote Substanz auf dem Leuchter ist nicht das Kunstblut, das Sir Arnold Knox für seinen **Streich** 8 hat vorbereiten lassen. Der Geschmack von Eisen lässt auf Blut

schließen, das Blut des Opfers. Außerdem waren die Kerzen des Armleuchters nicht vollständig. Eine davon konnte man auf der **Geheimtreppe** 42 finden.

4. **Was ist das Motiv/sind die Motive hinter dem Verbrechen?**
Das einzige Motiv für die Tat ist, ***die Anerkennung für die Mitarbeit am letzten Buch zu bekommen***★.
Die erste Seite des Manuskripts wurde ausgetauscht. Die **Originalseite** 16 wurde in Brand gesetzt 14. Die **Seite, die sie ersetzen sollte**, ist Karte 46.
Anhand der Typografie lässt sich erkennen, welche Schreibmaschine für jede Seite verwendet wurde.
Die **Originalseite** 16 wurde auf einer **Remington** 12 verfasst. Die **Seite, die sie ersetzen sollte** 46, wurde auf einer **Underwood** 22 verfasst.
Das glaubt ihr nicht? Schaut euch das gequetschte „m“ der Remington genauer an.
Diese neue Seite hätte es dem Assistenten ermöglicht, als Mitautor anerkannt zu werden, was er wohl auch verdient hätte. Er war im Begriff, einen **Brief** 22 an seinen Verleger zu schicken, in dem er sich für die Bezahlung als Ghostwriter bedankt. Unter einem Pseudonym schrieb er auch das **Buch** 38, das er für Dorothy signierte. Die **Zeugenaussagen** 33 und 39 bestätigen Witings Mitarbeit.
Und dennoch waren sein Stolz und Verlangen nach Ruhm stärker, vor allem, wenn man bedenkt, dass er im maroden **Bedienstetenzimmer** 22 untergebracht war. Vor dem Mord spionierte er das Opfer durch ein **Loch in der Wand** 25 aus und war so in der Lage, die Kombination des **Safes** 11 herauszufinden.

Die Verbundenheit des Vaters zu seiner Tochter, geboren am 11.11.1911, ließ auf die Kombination schließen. Diese Zahl war überall zu finden: auf dem **Foto** 13 in seinem Büro, als Datum auf dem **signierten Buch** 38 und selbst in der **Danksagung** 26.

5. **Wer ist der Täter/die Täterin?** ?
Der Täter ist der Assistent **Cliffort Witing** 35 ★.

Welche Beweise belasten ihn/sie? ?
Das Opfer hält einen **abgerissenen Knopf in seiner Hand** 43. Zufälligerweise fehlt ein Knopf an **Cliffort Witings** 35 Jackett. *Ihr erhaltet 1 ★, wenn ihr eine Verbindung zwischen dem fehlenden Knopf bei* 43 *und* 35 *herstellen konntet.*
Der **Schädel** des Opfers ist an der rechten Schläfe **eingeschlagen** 32. Alles deutet darauf hin, dass Sir Arnold Knox die Treppe nach oben gelaufen ist. Eine Kerze aus dem Armleuchter, der als Tatwaffe diente, liegt weiter oben als der Kerzenhalter, den er in der Hand hielt. Das bedeutet, dass der frontale Schlag von jemandem ausgeführt wurde, der die Treppe hinunterging. Der Einschlag auf der rechten Seite lässt auf einen linkshändigen Mörder schließen. Zusätzlich muss er von Sir Knox' heimlichen Trinkgewohnheiten gewusst haben und dass dieser stets über die Geheimtreppe in den Keller ging. Der linke Arm des Majors ist bewegungsunfähig, während Witing sein Glas in der linken Hand hält. Außerdem hat euch sein Motiv überzeugt, ihn als Täter zu entlarven.

Nebenfragen

6. **Warum ist der Major im Badezimmer?** ?
In seinen Memoiren erfahrt ihr, dass der Major **allergisch auf Schalentiere** 24 ★ reagiert. Auf der **Liste der Speisen** 10 befinden sich mit Shrimps gefüllte chinesische Teigtaschen.

Wer ist dafür verantwortlich? ?
Vom Küchenchef Hugh Walpole erfahrt ihr, dass der **Assistent Witing** 35 ★ das **Buffet bestellt hat** 6.

Auf der **Liste der Speisen** 10 sind Schalenfrüchte (Shrimps) aufgeführt. Die Seite mit den Memoiren im **Zimmer des Assistenten** 24 bezeugt, dass er von dieser Allergie wissen musste. Witing wollte so den Verdacht auf John Trench lenken, indem er im Tatzeitraum für eine längere Abwesenheit des Majors sorgte.

7. **Wie gelang der Täter/die Täterin in das Büro des Opfers?** ?
Der Täter hat den **Schlüssel** 21 benutzt, den das **Opfer** 32 bei sich getragen hat. Die Wachsspuren am Schlüssel lassen darauf schließen, dass ein Duplikat angefertigt wurde. Der Block aus Wachs **im Badezimmer** 48 ★ bestätigt diese Annahme. Er hat den Schlüssel kopiert, damit das Original bei der Leiche gefunden werden würde und kein Verdacht aufkommt, dass jemand unbefugt das Büro betreten hätte. Das ermöglicht ihm, den Major mit dem Brief und dem Foto aus dem Safe 11 zu belasten.

8. **Was bedeutet der Code unten auf der Einladung?**
Es handelt sich um eine Atbasch-Verschlüsselung mit der Codierung A = Z, B = Y, C = X usw.
Vielleicht ist euch aufgefallen, dass die letzten beiden Wörter des Codes (Zimlow Pmlc) die gleiche Struktur haben wie der Name des Gastgebers (Anzahl Buchstaben, Groß-/Kleinschreibung). Die Nachricht lautet: „***Der Autor ist der Moerder von***“, gefolgt von „***Arnold Knox.***“ ★ Mit der Fertigstellung seines Buches hat Knox auch seine Alkoholsucht überwinden können. Dies wollte er in Form eines vorgetäuschten Todes (der Alkoholiker in ihm wurde getötet) auf der Geheimtreppe darstellen. Das Auffinden der „Leiche“ auf der Treppe sollte den Anwesenden verdeutlichen, wie er sich heimlich Zugang zum Weinkeller verschaffen konnte. Die Ironie der verschlüsselten Nachricht ist, dass sie sich als wahr herausstellt. Der Mörder ist tatsächlich einer der Autoren (der Assistent).

9. **Wer hat den Brief geschrieben, der bei der Leiche gefunden wurde?** ?
Der **Brief** 44, der bei der **Leiche** 32 gefunden wurde, wurde auf einer Underwood getippt. Deshalb muss es sich bei dem Verfasser um **Assistent Witing** 35 ★ handeln, der **Major John Trench** 49 die Schuld anhängen wollte.

Übrige Karten

Habt ihr
- Cliffort Witing als Täter identifiziert?
- die Tatwaffe gefunden (den Armleuchter)?
- das Motiv des Verbrechens ermitteln können?

Falls ihr diese drei Fragen mit „Ja“ beantworten könnt, erhaltet ihr *1★ für je 5 übrige Karten*.

Andernfalls wart ihr vielleicht nicht neugierig genug und konntet daher nicht alles aufklären.

Epilog

Die Kronleuchter des Wohnzimmers sind hell erleuchtet. Alle sind anwesend, außer Dorothy, die du lieber in ihrem Atelier gelassen hast, um ihre Nerven zu schonen. Du versuchst, gerade und aufrecht zu stehen, mit der Autorität der Polizei, die du ja vertrittst. Ein falscher Schritt und es ist das Ende deiner Karriere.

Alle Augen sind auf dich gerichtet. Der Täter ist auch unter den Anwesenden, wie du mittlerweile weißt. Du lässt heimlich deinen Blick über ihn schweifen.

Du räusperst dich. Du hast schon so viele Krimis gelesen, die mit einer brillanten Aufklärung und dem Triumph des Ermittlers endeten. Aber es ist eine Sache, in die Fußstapfen von Sherlock Holmes oder Hercule Poirot zu treten, und eine ganz andere, sie auch auszufüllen.

– „Meine Damen und Herren, ich werde nun versuchen, Licht in die dunklen Ereignisse der letzten Stunden zu bringen. Zunächst einmal möchte ich sagen, dass ich die Polizeiwache kontaktiert habe und dass trotz der späten Stunde Verstärkung unterwegs ist. Niemand darf diesen Raum verlassen. Die Cocktailparty heute Abend ist natürlich abgesagt!“
– „Verzeihen Sie?“
– „Unfassbar!“

Auch Mrs. Knox erhebt ihre Stimme:

– „Ich will wissen, wo mein Mann ist!“
– „Alles zu seiner Zeit, Madam. Erst einmal danke ich Ihnen für Ihr Erscheinen. Während meiner Untersuchung stellte ich schnell fest, dass einige Gegenstände im Haus, wie z. B. Miss Kellys Regenschirm, der die Initialen M. K. trägt, oder die Hacke im Garten, mit einer roten Substanz überzogen waren. Ich hätte es erschmecken können, aber ein einfacher Besuch in der Küche machte mir klar, dass es sich um falsches Blut handelte. Blut, das Miss Celia für die „Überraschung“ von Mr. Knox zusammengebraut hatte. Ich nutzte die Gelegenheit

und lieh mir den Schlüssel zum Keller. Außerdem erfuhr ich vom Küchenchef Mr. Walpole, dass die Speisen von Mr. Witing persönlich bestellt worden waren, anhand einer auf seiner Schreibmaschine getippten Liste. Die chinesischen Teigtaschen bereiteten Major Trench ein ziemliches Unwohlsein, nicht wahr?“

– „Worauf wollen Sie hinaus, Jungchen?“
– „Dies führte dazu, dass Sie einen großen Teil des Abends im Badezimmer verbrachten, was durch Ihr Getränk, das auf dem Wohnzimmertisch stand, bewiesen wurde. Das lässt Sie sehr verdächtig aussehen.“
– „Da muss ich Ihnen zustimmen, Jungchen“, sagt der Major, „ich habe mich tatsächlich im Bad aufgehalten.“
– „Rasch fand ich die Geheimtreppe, die den Keller mit dem Bürokorridor verbindet.“
– „Sie scheinen ja den Verstand zu verlieren, junger Mann!“, protestiert Joan Knox, „Sie haben zu viele Romane gelesen!“
– „Ich nenne es ‚inspirierende Lektüre‘. Aber wo wir gerade beim Thema sind: Es gibt in Ihrer Bibliothek ein Buch über die Geschichte des Anwesens, in dem die Existenz einer Geheimtreppe zwischen den Zeilen erwähnt wird. Man muss nur den Löwenkopf umdrehen, der auf dem Schild im Bürokorridor oder an der Kellerwand zu finden ist. So habe ich am Fuße der Geheimtreppe die Leiche Ihres Mannes gefunden.“
– „Oh mein Gott“, sagt Joan Knox in einem melodramatischen Ton.
– „Wie furchtbar! Schnell, er braucht Hilfe!“
– „Dafür ist es zu spät. Ich habe einen Gerichtsmediziner angefordert. Niemand darf etwas anfassen.“
– „Was ist denn nun mit ihm passiert? Ist er gestürzt?“
– „Er erhielt einen Schlag gegen die rechte Schläfe, als er die Treppe hinaufstieg. Durch den Schlag verlor er die Balance und fiel die Treppe hinunter. Ich gehe davon aus, dass es sich um einen vorsätzlichen Mord handelt!“

– „Schrecklich!“
– „Oh nein!“
– „Großer Gott!“

Die Anwesenden wirken geschockt. Nach ein paar Augenblicken fährst du fort.

– „Ich fand einen Brief bei ihm, dessen Inhalt ich aus Gründen der Diskretion nicht preisgeben werde. Außerdem fand ich den goldenen Schlüssel zu seinem Büro sowie einen weiteren Hinweis ...“

So setzt du deine Erklärungen fort, nur unterbrochen durch die überraschten und bestürzten Reaktionen deiner Zuhörer. Du erzählst von dem Armleuchter aus dem Bürokorridor, der für das Verbrechen benutzt wurde, von den verbrannten Papieren im Kamin, dem Safe hinter dem Gemälde und wie er sich mit dem Geburtsdatum seiner lieben Tochter Dorothy öffnen ließ: 11.11.1911. Während es mit der Entdeckung des Fotos von Mrs. Knox auf dem Schoß des Majors auf eine Anklage des ehemaligen Soldaten hinauszulaufen scheint, spielst du deine letzte Karte aus:

– „Doch all dies war nur ein kunstvoll inszeniertes Täuschungsmanöver! Das Opfer wurde auf der engen Wendeltreppe auf die rechte Seite des Kopfes geschlagen. Deshalb musste der Schlag von einem Linkshänder ausgeführt worden sein. Aber wie es der Zufall so will, ist der linke Arm des Majors gelähmt! Der belastende Brief, der bei Knox gefunden wurde, war nicht von ihm unterzeichnet! Am wichtigsten ist, dass dieser, wie die erste Seite des Manuskripts im Safe, auf einer Underwood getippt worden war und nicht auf Sir Arnolds Remington. Als Beweis kann man sich das gequetschte „m“ auf den mit Sir Arnolds Schreibmaschine geschriebenen Briefen anschauen, die auf den beiden anderen getippten Dokumenten nicht zu finden sind! Wer spionierte Mr. Knox durch ein Loch in der Wand neben seinem Bett aus, um die Kombination für den Safe herauszufinden? Wer hat die Memoiren des Majors gelesen? Nur einer: Sie, Mr. Witing!“

– „Das sind alles nur Spekulationen! Mr. Knox und ich haben tatsächlich zusammen geschrieben, diese Seite des Manuskripts bestätigt nur Tatsachen. Ich habe nach seinen Vorgaben geschrieben. Ich war sein Assistent! Und wenn ich ihm nachspioniert habe, dann nur, um ihn vom Trinken abzuhalten! Sie haben keine Beweise für das, was Sie da behaupten!“
– „Nun, doch, die habe ich! Ob Sie es glauben oder nicht, Sir Knox riss im Kampf einen der Knöpfe seines Angreifers ab. Einen Knopf, den er noch in der rechten Hand hielt.“

Der Assistent wird blass und befühlt sein Jackett, dem ein Knopf fehlt.

– „Und dieser orangefarbene Knopf gehört Ihnen, Mr. Witing! Ihr Geltungsdrang und Ihr literarischer Ehrgeiz haben Sie um den Verstand gebracht!“

Plötzlich erschien Dorothy im Raum. Sie hatte alles mitangehört!

– „Cliffort, das ist doch nicht wahr, oder? Dieser Inspektor schwafelt wirres Zeug. Ich werde den besten Anwalt für dich finden … Papa hat nicht …“
– „Verdammt, jetzt reicht’s!“, platzt es aus dem Assistenten heraus. „Hör auf mit deinem Wunschdenken! Ich pfeife auf dein Mitleid, deine Liebe, dein Geld! Ja, ich habe diesen Roman von Anfang bis Ende erschaffen. Alle Ideen sind von mir! Knox, der alte Narr, hat ihn aus Stolz auf seiner uralten Remington getippt, als wolle er so untermauern, dass er der Autor ist. Genau sein Stil, ja! Seine komplizierten Sätze, seine langweiligen Beschreibungen! Aber die Handlung, die finale Wendung, das ist alles von mir! Von mir allein!“
– „Das ist nicht wahr“, sagt Miss Kelly, „Mr. Knox hatte echtes Talent.“
– „Kommen Sie, Mr. Witing, Sie sind wie ein Familienmitglied …“
– „Ein Familienmitglied? Untergebracht in einem Bedienstetenzimmer voller Spinnweben? Ich erhitze meinen eigenen Kaffee auf einem Bunsenbrenner, damit ich diesen ekelhaften

Tee nicht runterwürgen muss. Ich muss all eure lausigen Liebesaffären ertragen, die nur dazu da sind, euch von der schrecklichen Langeweile abzulenken, die hier herrscht. Lieber würde ich sterben!“

Plötzlich springt er auf das nächstgelegene Fenster zu. Der Anwalt Ronald Rhodes versucht ihn aufzuhalten, aber der Flüchtige stößt ihn zurück, woraufhin Rhodes auf sein Steißbein fällt und seine Pfeife zerbricht. Die Fensterscheibe zerbirst, als Witing hindurchspringt. Bevor irgendjemand reagieren kann, ist er in der Nacht verschwunden. Der Major ergreift deinen Arm:

– „Lassen Sie ihn, er kennt den Park wie seine Westentasche. Sie könnten sich in der Dunkelheit verletzen.“

Schade! Du hättest auf die Verstärkung warten sollen. Anfängerfehler. In Romanen haben die Übeltäter die Würde, sich verhaften zu lassen.

– „Was ist an meinem Tee so verkehrt? Hugh, sag doch was!“, knurrt Celia.
– „Wie unhöflich!“, sagt Mary Kelly und versucht, die totenbleiche Dorothy zu trösten.
– „Aber warum hat er den Schlüssel dupliziert, anstatt das Original zu verwenden?“, fragt der Major.
– „Damit er nicht zum Tatort zurückkehren musste. Die Schüsse haben sofort die Suche in Gang gesetzt.“
– „Aber was ist mit dem mysteriösen Code auf der Einladung? Und wer hat das Buch über den Geheimgang auf der richtigen Seite aufgeschlagen?“, fragt Rhodes.
– „Das Opfer selbst. Seine Einladung verwendet einen Spiegelcode: A = Z, B = Y usw. Die Botschaft bedeutet: „Der Autor ist der Mörder von Arnold Knox.“ Mr. Knox meinte damit vermutlich, dass er, der Autor, den Alkoholiker in sich getötet hatte, der immer heimlich zum Trinken in den Keller ging. Deshalb hatte er den Major gebeten, ihm seine Waffe zu leihen, die mit Platzpatronen geladen war. Er wollte ein falsches Verbrechen inszenieren und sie alle dazu bringen, den Geheimgang zu finden.

Es war vor allem für Sie gedacht, Joan, um Ihnen zu zeigen, dass er von seiner Alkoholsucht geheilt war und dass er Ihnen keine Schuld dafür gab."

Joan beginnt zu schluchzen. „Ich ... Wir ..." Der Major tritt näher an Joan heran und nimmt ihre Hand, während der Anwalt ihr ein paar beruhigende Worte ins Ohr flüstert.

Es wird Zeit, sich zu verabschieden.

- „Ich verlasse Sie nun. Ich höre, dass meine Kollegen gerade eintreffen", sagst du, bevor du den Raum verlässt.

Eine Stunde später, nachdem du von deinem Chef eine Standpauke für die Flucht des Täters erhalten hast, kommt der Verleger, Mr. Cork, auf dich zu:

- „Machen Sie sich keine Sorgen. Ohne Gepäck oder Geld und keinem Zug vor 5 Uhr morgens wird es nicht lange dauern, bis wir unseren Flüchtigen erwischen. Auf jeden Fall ist es eine tolle Werbung für Arnolds letztes Buch! Aber, junger Mann, das Manuskript liegt doch noch in seinem Safe, oder? Es ist kein Beweisstück?"
- „Wir brauchen nur die erste Seite. Sie können sich gerne eine Kopie machen."
- „Sehr gut! Ich schätze Ihre Einstellung. Da ich gerade zwei meiner besten Autoren gleichzeitig verloren habe, hätten Sie vielleicht Lust, ein Buch darüber zu schreiben? Ein Bericht genügt, falls Sie das Schreiben eines Romans einschüchtert. Wir könnten uns auch eine Art Spielbuch vorstellen. Ich habe gehört, dass ein gewisser Dennis Wheatley in diesem Format veröffentlichen will. Clever. Glauben Sie nicht, dass wir Verleger uns nur gegenseitig imitieren! Denken sie darüber nach, mein junger Freund. Der Polizeipräsident ist übrigens ein Jugendfreund ..."

Bestenliste

EIN TÖDLICHER AUTOR

Datum	Wer war dabei?	Punkte ★

FALL ABGESCHLOSSEN

Autor
Stéphane Anquetil

Geschichte
Stéphane Anquetil

Illustrationen
Goliat Gashi

Grafische Gestaltung
Christopher Matt

Korrektorat
Kudos

AURORA

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion
Steffen Trzensky

Satz & Layout
Max Breidenbach, Sebastian Wenzlaff

Lektorat
Simon Blome, Sophia Keßler