

Abenteuereposé - Hart, schön und leer

Wann: Januar 1885

Wo: Lymington (Südengland)

Was: Detektivabenteuer

Plausibilitäts-Indikator: 1000/1100

Die Abenteurer befinden sich - aus welchem Grund auch immer - im winterlichen Badeort Lymington, als sie bei einem abendlichen Gang durch die Stadt ein merkwürdiges Geräusch hören. Kurz darauf stolpern sie über die Leiche von Mrs. Piper, einer Frau aus gutbürgerlichem Hause, während eine Gestalt vom Tatort flieht. Die Polizei ist mit so einem Todesfall im bisher doch so beschaulichen Lymington sichtlich überfordert. Ermittler und Detektive können direkt vom nun verwitweten Mr. Piper angeheuert werden, um die Sache zu klären. Aber auch für andere Charaktere finden sich Einstiegsmöglichkeiten, solange sie bereit sind, ihre Nase (sehr diskret natürlich!) in diese Angelegenheit zu stecken. Es ist von Vorteil, wenn die Abenteurer selbst aus respektablen Bürgerkreisen kommen, um Zugang zu Beteiligten und damit Informationen zu bekommen. Zwicklichtige Gestalten, unbekannte Ausländer oder Angehörige der Unterschicht werden es schwer haben, es sei denn, die Spieler beweisen viel Ideenreichtum und Überredungskünste.

Zusammenfassung der Hintergründe. **Spoilerwarnung**, für alle, die das Abenteuer spielen wollen:

Die Tote, Emily Piper, musste in den letzten 15 Jahren verschiedene Schicksalsschläge verkraften. Nachdem ihr Mann eine eigentlich schon beendete Affäre aufdeckte, kühlte sich das Verhältnis zwischen den Eheleuten stark ab. Ihre Tochter verlor eine Hand, wodurch sie zu einem verschüchterten Mädchen heranwuchs. Der Sohn entfernt sich immer mehr von ihr und die Eisenwarenhandlung ihres Mannes lief durch eine geplatzte Geschäftsverbindung immer schlechter. An allen Unglücksfällen war in irgendeiner Weise eine große, massive Kristallbowle beteiligt, die Emily Piper zu ihrer Hochzeit von einem abgewiesenen Verehrer geschenkt bekommen hatte. Dieser hatte ihr zum Abschied verkündet, er werde ihr ein Geschenk machen, das "ebenso hart wie Sie sei, ebenso schön und ebenso leer und durchsichtig."

All diese Dinge können durch Bekanntschaften vor Ort, mit Hilfe des Zeitungsarchivs, der Polizei und der Befragung ehemaliger Dienstboten ermittelt werden. Das Abenteuer lädt dabei zu diversen Spekulationen über die Todesursache und den Täter ein: von einer aktuellen Affäre über einen Ehemann mit Geheimnissen bis hin zu Geschäftskonkurrenten, die Mr. Piper schaden wollen. Und die tatsächliche Lösung? ...

Das Abenteuer basiert auf der Kurzgeschichte "The Cut-glass bowl" von Scott Fitzgerald.

Plausibilitäts-Indikator 1000: Alle Ereignisse sind eine Verkettung unglücklicher Umstände. Die Verwünschung des abgewiesenen Verehrers hat keine realen Auswirkungen.

Plausibilitäts-Indikator 1100: Die Verwünschung des Verehrers hat einen Fluch auf die Kristallbowle gelegt. Mit Hilfe einer medial hochbegabten und in Okkultismus geschulten Person (Spielfigur oder NSC-Wahrsagerin) können der Fluch entdeckt und die Schicksalsschläge, bis auf den Tod selbst, aus einer speziellen Glasscherbe "gelesen" werden.