

Hart Schön und Leer

Wann: Januar 1885

Wo: Lymington (Südengland)

Was: Detektivabenteuer

Plausibilitäts-Indikator: 1000/1100

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

Bildhinweis: Die verwendeten Bilder dienen nur der vorläufigen Illustration und stammen aus dem Internet. Die Rechtsfrage ist unklar.

Einleitung

Lymington - ein Städtchen von ca. 5000 Einwohnern, an der Südküste Englands gelegen. Hauptsächlich lebt die Stadt vom Schiffbau, aber in den letzten hat man versucht, sich auch als Badeort bei der englischen Mittelschicht zu etablieren. Natürlich ist es nicht mit den mondänen Urlaubszielen wie Bath oder Brighton zu vergleichen, aber London ist nur 3 Stunden mit dem Zug entfernt und aus Portsmouth, auf der anderen Seite der Solentmündung, kommen die Bürger, die dem Trubel des Militärstützpunktes und des niemals ruhenden Hafens entfliehen wollen. Besonderes Merkmal sind die Solebäder, die Lymington anbietet. Sonst gibt es recht wenig Zerstreuungsmöglichkeiten, aber man bemüht sich doch, den Gästen den Aufenthalt so angenehm wie möglich zu machen. Insbesondere der gerade stattgefundenen Jahreswechsel hat einige Besucher hierher gebracht, die ein paar Tage die Ruhe genießen wollten. Der *Verein zur Förderung des kulturellen Lebens und der sittlichen Bildung* hat es sich daher angelegt sein lassen, einige Vortragende einzuladen, um diesen, wenn auch spärlichen Gästen im Vergleich zur Sommersaison, etwas zu bieten. Aber auch die Angehörigen der gutbürgerlichen Gesellschaft, insbesondere die Damen, genießen diese Unterhaltungsmöglichkeit. Zur besonderen Abwechslung hat es, zum ersten Mal seit vielen Jahren, über Weihnachten und Silvester geschneit. Eine so gar nicht zum sonst milden Seeklima passende Kälte hat dafür gesorgt, dass der Schnee sogar liegen geblieben ist. Allerdings sind die Gehwege dadurch stellenweise vereist und von den Hausdächern und Laternen wachsen die Eiszapfen. In diese beschauliche Atmosphäre kommen die Spielfiguren.

Einstiegsmöglichkeiten in das Abenteuer:

Die Spielfiguren können schlicht den Jahreswechsel hier verbracht haben, z.B. weil sie ihn fernab des Londoner Trubels verbringen wollten oder nach diesem Trubel hier etwas Entspannung suchen. Auf einer der Unterhaltungsveranstaltungen haben sie, neben anderen Damen der Gesellschaft, Mrs. Piper kennengelernt. Naturforscher, Archäologen und andere Gelehrte können zu einem Vortrag eingeladen werden. Da man sich in Lymington die wirklich großen Kapazitäten sowieso nicht leisten kann, tut es nichts zur Sache, wenn die Spielfiguren noch nicht zu (wissenschaftlichem) Ruhm gekommen sind. Ein Kollege kann sie empfohlen haben, oder, wenn sie ein besonders ausgefallenes Arbeitsgebiet haben, ist jemand vom Verein zufällig auf ihre Arbeiten gestoßen. Für einen Soldaten der britischen Armee bietet sich eine besondere Verknüpfung an. Von einem Kameraden, Vorgesetzten oder beim letzten Besuch in der Kommandantur in Porthsmouth hat der Soldat erfahren, dass ein ehemaliger Kamerad von ihm, Thomas Piper, seit wenigen Tagen als "vermißt, vermutlich tot" gemeldet worden ist. Die Höflichkeit gebietet es, den trauernden Eltern einen Kondolenzbesuch abzustatten. (Die Adresse ist leicht zu ermitteln, entweder, falls sich der Soldat in Portsmouth befindet, in der Kommandantur; sonst bei der Lymingtoner Polizei, die sich in diesem Fall als sehr kooperativ erweist.) Detektive können von Mr. Piper angeheuert werden, den Mörder seiner Frau zu finden.

Auftakt

Was auch immer die Figuren nach Lymington führt, auf einem abendlichen Spaziergang kommen sie durch ein Viertel der gutbürgerlichen Gesellschaft. (Sollte der Soldateneinstieg gewählt worden sein, ist er auf dem Weg zum Kondolenzbesuch.) Plötzlich, kurz vor einer Straßenkreuzung, hören sie ein merkwürdiges Geräusch. Sehr vorsichtige Abenteurer, die erst auf weitere Geräusche lauschen, können mit einem EW: Hören gedämpfte Schritte hören, die sich von ihnen entfernen. Stürzen sie vorwärts und biegen sofort um die Ecke, können sie eine Gestalt weglaufen sehen. Die Gestalt sollte entkommen.

Im Lichtschein einer geöffneten Haustür sieht man eine Gestalt auf dem Vorgartenweg liegen. Es handelt sich um eine Frau mittleren Alters, vermutlich die Dame des Hauses. Ein Blick genügt, um auch ohne fundierte medizinische Kenntnisse festzustellen, dass hier jede Hilfe zu spät kommt - ihr wurde das Genick gebrochen.

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere neugierig genug sind, den Leichenfundort nicht sofort zu verlassen. Sollten sie es doch tun und sich die nächsten Tage nicht auffällig verhalten, haben sie gute Chancen, ungesehen zu verschwinden und das Abenteuer ist zu Ende. Die Lymingtoner Polizei wird eifrig, aber erfolglos nach dem Mörder der

armen Mrs. Piper fanden und den Fall irgendwann ungeklärt zu den Akten legen.

+++Kasten+++

Besteht die Spielrunde auf dem Auswürfeln einer Verfolgungsjagd und stellen die Figuren die Gestalt, so entpuppt sie sich als Mann Ende Vierzig. Es handelt sich um Charles Canby, der, hart zur Rede gestellt, sofort das Geschehene erzählt. Er habe seine alte Bekannte Emily nach vielen Jahren mal wieder besuchen wollen. Noch bevor er läuten konnte, öffnete sich die Haustür und Emily stand, eine Bowleschale in der Hand, vor ihm. Er sei ein paar Schritte zurück gewichen. Ihr Gesicht hätte sich vor Wut verzogen und sie hätte die Schale hochgehoben, wohl um sie zu werfen. Dabei habe sie das Gleichgewicht verloren und sei die Stufen ihres Hauses hinuntergestürzt. Er habe sofort gesehen, dass sie tot sei und sei kopflos davon gerannt. Auf bohrende Nachfragen (z.B. EW: Verhören, oder EW: pA/2) gibt er auch zu, was sich vor rund 25 Jahren abgespielt hat.

Diese Geschichte wiederholt er auch bei einem scharfen Verhör. Das Dienstmädchen Martha kann bestätigen, dass es nicht geläutet hat (das dies also nicht der Grund gewesen sein kann, dass Mrs. Piper zur Tür ging und diese öffnete). Ein aus Porthsmith gerufener Kommissar bzw. ein Pathologe können aufgrund der Obduktion den Sturz mit Genickbruch belegen und sagen aus, dass ein Tod durch Erschlagen oder andere Todesursachen eher unwahrscheinlich ist. Im Schnee auf dem Gehweg finden sich zudem bei genauer Untersuchung zahlreiche Glasscherben der zerbrochenen Kristallbowle.

Damit wäre das Abenteuer allerdings sofort zu Ende. Das Leben in Lymington geht weiter und für die Figuren gibt es kaum etwas spannendes zu erleben. Möchte die Spielleiterin eine solche Entwicklung von vorne herein vermeiden, tritt Canby am Tatort gar nicht in Erscheinung. Für die Geschichte ist er nicht unbedingt relevant; aber hilfreich, da die Spieler es sonst sehr schwer haben, auf die richtige Spur zu kommen

+++Ende Kasten+++

Erste Untersuchung des Fundortes

Das Haus im viktorianschen Stil steht, wie alle Häuser in der Gegend, ein Stück zurückgesetzt und ist durch einen winzigen Vorgarten vom Gehweg getrennt. Der Gehweg ist von schmutzigem Schnee und viel Eis bedeckt. Auf der Straße findet sich nur mehr von Droschken zerfahrener Schneematsch.

Auf den wenigen Schritte Weg zwischen Gehweg und Treppe, auf denen die Tote liegt, ist der Schnee festgetreten, die Treppe selbst ist geräumt. Ein Ausgleiten auf Eis kann also als Sturzursache ausgeschlossen werden.

Für eine optische Untersuchung reichen das Licht, das aus dem Haus fällt, und die Gasleuchte der Straßenlaterne nicht wirklich aus.

Tastet eine Figur den Schnee um bzw. über dem Kopf der Toten ab, so schneidet sie sich [EW: Tasten] - vermutlich ein Stück Eis. Es handelt sich zwar um eine Glasscherbe, die Spielleiterin sollte hier aber bewusst vage bleiben.

Ein Versuch des Spurenlesens ist durch die schlechte Beleuchtung zum Scheitern verurteilt. Des Weiteren ist der Gehweg zwar schneebedeckt, jedoch sind im Laufe der letzten Tage so viele Personen unterwegs gewesen, dass eine einzelne Spur nicht auszumachen, geschweige denn zu verfolgen ist, auch nicht, wenn eine Laterne organisiert und somit für ausreichende individuelle Beleuchtung gesorgt wäre.

Sollten die Spieler trotz all dieser Widrigkeiten den Gehweg und seine nähere Umgebung gründlichst durchsuchen wollen, so finden sie Glasscherben (siehe dazu Untersuchung des Fundortes bzw. Die Glasscheibe).

Nach kurzer Zeit (oder natürlich wenn die Charaktere sich durch klingeln, rufen, etc. bemerkbar machen) kommt das Dienstmädchen der Familie an die Tür, sieht die leblose Mrs. Piper sowie fremde Leute im Vorgarten und wird hysterisch. „Hilfe, Überfall, etc.“ sind immer wieder zu hören. Wenn die Abenteurer verhindern wollen, dass sie die ganze Nachbarschaft alarmiert, sollten sie Martha beruhigen. Gute Chancen haben dabei männliche Autoritätspersonen (z.Bsp. PW: pA). Hilfreich ist das Dienstmädchen jedenfalls nicht. Außer gestammelten „Aber Mrs. Piper ... warum haben Sie denn Mrs. Piper umgebracht ... aber warum denn nur ... und was wollen sie überhaupt... die arme Mrs. Piper ...“ ist aus ihr nicht viel herauszubekommen.

Erste Untersuchung der Toten

Die Tote trägt Hauskleidung, keinen Mantel und keine Stiefel, wie man es erwarten würde, wenn sie das Haus hätte verlassen wollen. Ihre Kleidung ist nicht zerrissen und nur in soweit beschmutzt, als das sie auf dem Vorgartenweg liegt. Die Todesursache ist offensichtlich ein Genickbruch. Sonst weißt sie keine Verletzungen, z.B. Blutergüsse oder Kampfspuren auf. Lediglich eine Platzwunde am rechten Vorderschädel (wo sie auf den Boden aufgeschlagen ist).

Was ist geschehen?

Die Tote, Emily Piper, musste in den letzten 15 Jahren mehrere Schicksalsschläge verkraften. 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."

Als letztes, am Abend ihres Todes, Thomas Piper, fand Emily Piper, in der Kristallbowle liegend, das amtliche Schreiben des *War Office*, das ihr den angenommenen Tod ihres Sohnes mitteilte. Aus Verzweiflung und um diese verfluchte Bowleschale aus dem Haus zu kriegen beschloss sie, die Schale draußen zu zerschlagen. Unglücklicherweise verlor sie dabei das Gleichgewicht, stürzte die wenigen Stufen vor der Haustür hinab und brach sich das Genick. Die

Schale ging dabei zu Bruch. (Zu den Unglücksfällen siehe Die Kristallbowle.)

Hinzuziehen der Polizei?

Wenn die Charaktere nicht von sich aus die Polizei verständigen übernimmt diese Aufgabe ein nach Haus kommender Nachbar oder später Mr. Piper (der zum Todeszeitpunkt allerdings nicht zu Hause ist). Sollten die Charaktere noch anwesend sein wenn die beiden Beamten eintreffen, so werden sie natürlich befragt, was sie hier zu schaffen hatten. Respektable britische Bürger, die sich zudem höflich und kooperativ verhalten, werden von ihnen nicht weiter behelligt, allerdings gebeten, ihre aktuelle Anschrift (vermutlich im Hotel) zu Protokoll zu geben, um eventuell noch einmal befragt werden zu können. Sind sogar berühmte Personen, Offiziere oder deutlich erkennbar Adlige unter den Charakteren ist es den Polizisten sichtlich unangenehm, derartige Fragen zu stellen. Gehören die Charaktere jedoch den unteren Schichten (abgebrannter Detektiv) oder gar dem Dienstbotenmilieu an, sind sie sofort verdächtig und werden scharf und von oben herab befragt.

Egal welche Konstellation vorliegt, den Charakteren sollte schnell klar werden, daß die beiden Polizisten (aber auch später ihre Kollegen) mit der Situation überfordert sind. Lymington ist eine beschauliche kleine Stadt - normalerweise haben sie mit Einbrüchen und Diebstählen zu tun. Natürlich gibt es auch in Lymington hin und wieder Tote, aber eher im Hafengebiet und eher unter Personen, deren Leben für anständige, sprich höher gestellt Personen praktisch nichts wert ist. Aber hier, in einem Viertel wo die bessere Mittelschicht lebt?!

Mit etwas Fingerspitzengefühl können Charaktere der ersten beiden Gruppen Hilfe anbieten bzw. im Hintergrund den Fall lösen. Solange die Polizei wenigstens das Gefühl hat, die Kontrolle zu haben wird sie die Unterstützung nicht offen, aber doch dankbar annehmen. Keiner kommt z.B. auf die Idee eine Obduktion durchführen zu lassen, auf einen diskreten Hinweis wird sie aber reagieren. Angehörige der letzten Gruppe sollten schon aus Eigeninteresse an einer Aufklärung des Falls arbeiten, da sie die Hauptverdächtigen sind – auch wenn sie nur zur falschen Zeit am falschen Ort waren.

Genauere Untersuchung des Tatortes (am nächsten Tag)

Der Gehweg vor dem Haus

Der Schnee ist von den Passanten niedergetreten, glitzert aber streckenweise durch das Eis (und das damit vermischte Glas) hübsch in der Wintersonne. An Spurenlesen ist jedoch nicht zu denken. Nur wenn der Schnee genauer z. B. durch tasten untersucht wird, können die Glassplitter entdeckt werden. Allein mit Sehen ist hier nur dann etwas auszurichten, wenn ein kritischer Erfolg gelingt. Untersucht jemand den Schnee auf diese Weise, so findet er eine merkwürdige Glasscheibe (siehe dort). Suchen die Abenteurer direkt weiter können sie noch mehr Glasscherben finden. Sollten sie die Suche nach dem ersten Fund der Scheibe jedoch abbrechen, kommen am nächsten Tag die Straßenkehrer und schieben den Schnee soweit auf die Straße, daß nur noch mit einem EW: Suchen Glassplitter gefunden werden können. Hilfreich ist es dann, dass die Charaktere - insbesondere weibliche, die keine schweren Schuhe tragen - nach zwei oder drei Tagen feststellen, dass die schon den halben Tag nasse Füße haben (falls sie draußen unterwegs waren). Eine Untersuchung der Schuhe ergibt dann, dass in den Sohlen Schnitte sind, zwischen einem und vier bis fünf Zentimeter lang. Sie stammen von den Glasscherben, auf die die Abenteurer unbemerkt getreten sind. Im Laufe der letzten Tage haben sich die anfangs nur kleinen Schnitte weiter aufgerissen. Mit etwas Glück und einer gründlichen Untersuchung eines derart ramponierten Schuhs lässt sich vielleicht noch der eine oder andere Glassplitter aus der Sohle holen.

Der Vorgartenweg

Abgesehen davon, dass er durch das abendliche Ereignisse und die vielen Personen völlig zertrampelt ist, ist die Chance, hier auf die Glasscherben zu treffen gering (EW: Tasten -4/EW: Suchen -2) – der Schwung hat die meisten Splitter auf den Gehweg geschleudert. An Laternenmast und Dachrand finden sich reihenweise große Eiszapfen, die durchaus jemanden schwer verletzen könnten, wenn sie herunterfielen. (Die Spielleiterin kann, zum einen für den Effekt aber auch als Hinweis, zu einem passenden Zeitpunkt so einen Eiszapfen herunterfallen und zersplittern lassen. Das Geräusch sollte die Charaktere an das Geräusch erinnern, dass sie gehört haben, bevor sie die Tote fanden.) Blumentöpfe, lose Dachziegel oder ähnlich schwere Gegenstände sind jedoch nicht zu sehen.

Vom Weg zur eigentlichen Haustür führen ein paar Stufen hinauf. Während auf dem Gartenweg noch etwas festgetretener Schnee und zu beiden Seiten die Haufen des beiseite gekehrten Schnees liegen, ist die Treppe selbst von Eis und Schnee befreit. Ein Ausgleiten kann also als (alleinige) Sturzursache ausgeschlossen werden.



Das Haus der Pipers

Das Haus der Pipers

Im viktorianischen Stil erbaut gehört es zu den hübscheren, wenn auch nicht größten Häusern in Lymington. In einer guten Wohngegend gelegen macht es äußerlich einen gepflegten Eindruck. Auch innerlich sauber und ordentlich fällt erst auf den zweiten Blick auf: Die Möblierung ist geschmackvoll, aber bei weitem nicht modern. Zur Zeit der Anschaffung muss alles relativ teuer gewesen sein, aber die Polster könnten einen neuen Bezug gebrauchen und viele Stücke sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Ein EW: Allgemeinbildung verrät: in so einem Haus trifft man für gewöhnlich zwei Dienstmädchen nicht nur eines. Kurzum, hier wohnen Leute, die früher sehr viel mehr Geld zur Verfügung hatten und die sich nun einschränken müssen.

Wenn die Charaktere das Haus betreten, sei es noch am Todesabend oder am nächsten Tag, so fällt ihnen bei einem verdeckten EW: Sehen oder automatisch, wenn die Spieler sich ausdrücklich umsehen, auf einem halbhoher Schrank im Flur ein Brief auf. Britische Soldaten, Journalisten und Figuren mit einem entsprechenden Hintergrund erkennen sofort das spezielle Format, welches einen offiziellen Brief der Armee kennzeichnet. Der Brief wurde nicht geöffnet. Er enthält die Nachricht des *War Office*, die der Familie Piper mitteilt, dass Thomas Pipers Einheit vermisst und alle Angehörigen von der Armee für „vermisst, vermutlich tot“ erklärt worden sind. 24 Stunden nach dem Tod von Mrs. Piper ist der Brief von Mr. Piper gefunden und in sein Arbeitszimmer gebracht worden, wo er ihn auch gelesen hat. Julie Piper, die Tochter von Mr. und Mrs. Piper, lässt sich nie blicken und wird auch weder von Mr. Piper noch von Martha erwähnt, wenn man sie nicht direkt darauf anspricht. Das geht soweit, dass Martha auf die Frage, ob jemand zu Hause sei, mit 'Nein' antwortet, wenn Mr. Piper nicht da ist. Sie will nicht bewusst lügen, aber sie hat sich so daran gewöhnt, Julie zu übersehen, da diese ja auch übersehen werden will, dass sie das Mädchen einfach nicht mitzählt.

Die Kristallbowle

Emily Piper hatte in jungen Jahren zahlreiche Verehrer. Einer von ihnen, Charles Canby machte sich große Hoffnungen auf eine Heirat. Um so größer war die Enttäuschung des jungen Mannes, als Emily ihm ihre Verlobung mit dem neun Jahre älteren Harrold Piper mitteilte. Dramatisch verkündete er, er werde Emily etwas schenken, das ebenso schön wie sie sei, ebenso hart und ebenso leer und durchsichtig, bevor er aus Emilys Leben verschwand und für die Company nach Indien ging. Emily malte sich die gruseligsten Dinge aus, doch zur Hochzeit erreichte sie schließlich eine hübsche Bowleschale. Knapp 50 cm Durchmesser und aus dickem böhmischen Kristallglas gefertigt war die Schale eigentlich zu groß, um irgendwo vernünftig in einem Schrank untergebracht zu werden. So wanderte sie von der Anrichte im Herrenzimmer, auf einen Schrank in der Bibliothek und schließlich auf einen Beistelltisch im Salon. Nirgendwo richtig passend und überall im Weg und nur selten wirklich benutzt. Bemerkenswert war der in den Boden eingelassene Pferdekopf (siehe: die Glasscherbe). In Emily Pipers Leben spielte die Bowle insofern eine Rolle, da sie an einer Reihe von Unglücksfällen beteiligt war.

Die Unglücksfälle im Einzelnen

Liebhaber

Emily, eine bildschöne Frau und an zahlreiche Verehrer und Unterhaltungsmöglichkeiten gewöhnt, begann aus Langeweile ein paar Jahre nach ihrer Hochzeit eine Affäre mit Frederic Gedny. Ihr Mann, von seiner Schwester darauf hingewiesen, stellte seine Frau zu Rede und sie versprach, die Affäre zu beenden. Harrold Piper verzieh ihr mit großer Geste. Am nächsten Tag jedoch besuchte Gedny Emily. Obwohl sie ihn beschwor, das Haus zu verlassen und nicht wieder zu kommen, entspann sich ein längerer Wortwechsel und prompt kam ihr Mann früher als sonst aus dem

Geschäft. Emily schob ihren ehemaligen Liebhaber ins Herrenzimmer ab, damit er dort auf einen Moment warten könnte, das Haus ungesehen zu verlassen. Er verriet sich jedoch, als er im Dunkeln aus versehen an die Kristallbowle stieß, die, zu groß für jeden Schrank, über den Rand der Anrichte hinausragte und einen hellen Ton von sich gab. Harrold Piper fühlte sich in seiner, wie er es verstand, unwahrscheinlichen Großzügigkeit von seiner Frau hintergangen. Emily, die ihren Mann eigentlich liebte, litt schwer unter der kalten Verachtung, mit der Harrold sie seither behandelte.

Julie

Als das Dienstmädchen Lynn O'Kirk (später Lynn Blair) beim Saubermachen die Kristallbowle kurzzeitig auf dem Fußboden abstellte, schnitt sie damals dreijährige Julie an der Schale. Obwohl sofort von Mrs. Piper verarztet kam im Laufe des Tages Schmutz in die Wunden und verursachte hohes Fieber. Der noch in der selben Nacht geholte Arzt diagnostizierte eine Blutvergiftung und amputierte am nächsten Tag, als alles andere keine Wirkung gezeigt hatte, die Hand. Julie jedoch wurde dadurch zu einem blassen verschüchterten Mädchen, dass in jeder Hinsicht auf seine Mutter angewiesen ist. Emily, eingedenk ihrer eigenen Schönheit und Lebensfreude als junges Mädchen versuchte zwar, die Tochter zu mehr Selbständigkeit zu erziehen, hat jedoch keinen Erfolg damit. Am selben Abend fand auch das verpatzte Geschäftsessen statt (siehe nächster Punkt).

Geschäftliches

Mr. Harrold Piper, Mitinhaber der "Eisenwarenhandlung Gebrüder Piper" teilte sich den Markt lange Zeit einzig mit "Marx Eisenwaren" und beide Firmen hatten ein gutes Auskommen. Als in den 1870ern als dritter Spieler ein gewisser Edmund Ahearn (gebürtiger Ire) auftauchte, war klar, dass Gebrüder Piper auf Dauer nur gegen den alten Konkurrenten überleben konnte, wenn sie sich mit Ahearn zusammen taten. Harrold lud daher, nach Abschluss der Verhandlungen Edmund Ahearn und seine Frau zum Abendessen ein. Aufgrund von zu viel Punsch, serviert in der großen Kristallschale, auf der Harrold gegen den Willen seiner Frau bestand, eskalierte die Situation jedoch, durch den reichlichen Alkohol. Es kam zu einem heftigen Wortwechsel. Georg Lowrie, der Mann von Harrolds Schwester Mary-Ann, hatte sich im Laufe des Abends darüber ausgelassen, dass es jetzt, wo Ahearn der Geschäftspartner von Harrold Piper sei, es sogar für einen Ire wie ihn möglich sein würde, in die diversen Clubs der Stadt aufgenommen zu werden. Nach einiger Zeit natürlich, schließlich könne man einen Ire nicht einfach so aufnehmen, aber er würde das schon regeln. Die Ahearns verließen verärgert das Haus und infolgedessen schlossen sich Ahearn und Marx zusammen. Gebrüder Piper überlebte zwar am Markt, jedoch nur geradeso. Während Ahearn & Marx die großen Aufträge für Neubauten und hin wieder sogar aus dem Hafen bekommen, bleibt für Gebrüder Piper eher das Geschäft mit alltäglichen Kleinteilen und wenigen Stammkunden unter den Handwerkern vor Ort. Wenn sie Angebote für größere Aufträge abgeben, dann immer mit geringer Gewinnspanne und hohem finanziellen Risiko, um überhaupt am Markt bleiben zu können. Das Geschäftsessen fand am selben Abend statt, an dem Julie sich verletzte (siehe dort).

Thomas

Emilys Sohn Thomas, den sie gerne enger an sich gebunden hätte, entfremdete sich seinem Elternhaus immer mehr. Mit 18 Jahren meldete er sich freiwillig zum Militär und wurde nach kurzer Zeit ins Ausland versetzt. Seit einem dreiviertel Jahr haben die Pipers nichts mehr von ihrem Sohn gehört. Am Nachmittag des Todestages kam ein Brief des *War Office*, in dem den Eltern mitgeteilt wurde, dass Thomas Pipers Einheit seit längerer Zeit vermisst und alle Mitglieder von der Armee für „vermisst, vermutlich tot“ erklärt worden sind. Das Dienstmädchen Martha hat den Brief am Nachmittag angenommen und wollte ihn, wie üblich, auf ein Tischchen im Salon legen. Da Julie aber in diesem Moment nach ihr rief, hat sie ihn in die Kristallschale auf der Anrichte gelegt, um ihn später an seinen Platz zu bringen. Bis Mrs. Piper nach Hause kam, hatte sie es allerdings vergessen. Mrs. Piper fand ihn dort. Das charakteristische schmale Kuvert ohne Poststempel in der Kristallschale sagte Mrs. Piper, dass sie hier nur die Todesnachricht ihres Sohnes erwarten könne. Sie öffnete ihn gar nicht erst.

Die Glasscheibe

Etwa fünf Zentimeter durchmessend, zwei Zentimeter dick und kreisrund. In die Glasscheibe eingelassen ist ein elfenbeinfarbener Pferdekopf mit blauen Einsprengeln. Ob der Pferdekopf aus gefärbtem Glas oder gänzlich anderem Material gemacht ist, lässt sich nicht feststellen, ohne die Scheibe zu zerstören. (Sollten die Abenteurer es tun stellen sie fest, dass der Pferdekopf ebenfalls aus Glas ist bzw. war.) Die Ränder der Scheibe sind extrem scharf, so dass jedes mal wenn jemand die Scheibe in die Hand nimmt die Gefahr besteht, sich zu schneiden (misslungener EW: Tasten). Es handelt sich um den ehemaligen Boden der Kristallbowle und ist bei dem Aufprall der Schale sauber vom Rest getrennt worden. Die Erklärung dafür ist einfach, wenn auch nicht offensichtlich. Die Scheibe wurde separat gefertigt und in den Glaskörper eingefügt, so dass sich eine natürliche Sollbruchstelle bildete.

Pausibilitätsindikator 1100: Die Kristallbowle, und nun die Glasscheibe als größtes übrig gebliebenes Stück, ist durch Charles Canbys Enttäuschung verflucht und bringt Unglück. Personen mit einem medialen Talent von 96 und höher haben automatisch (alle anderen mit einem verdeckten PW: mT) das Gefühl, dass von der Scheibe etwas böses ausgeht.

Die Personen

Emily Piper

Emily Piper, geborene Donald, war in jungen Jahren eine bildschöne Frau aus gutem Hause. Mit 17 machte sie eine Reise auf den Kontinent und war, umschwärmt von jungen Männern, der Mittelpunkt zahlreicher Tanzveranstaltungen. 19jährig heiratete sie schließlich den neun Jahre älteren Harrold Piper, Mitbesitzer einer gut gehenden Eisenwarenhandlung und im Allgemeinen das, was man eine "gute Partie" nennt.

Nach einiger Zeit begann sie sich aber zu langweilen und begann ein Verhältnis mit dem etwas gleichaltrigen Frederic Gedny. Von ihrem Mann zur Rede gestellt, beendete sie die Liebschaft schriftlich. Allerdings besuchte der ehemalige Liebhaber sie ungeladen am nächsten Tag und wurde von Harrold Piper im Haus ertappt. Harrold konnte das anscheinend trotzdem weitergeführte Verhältnis nicht verzeihen und straft seine Frau noch immer dafür. Emily litt sehr darunter, weil sie ihren Mann eigentlich wirklich liebte. Dazu kommt, daß ihr Sohn Thomas sich völlig von ihr zurückgezogen hat. Ihre Tochter Julie hingegen klammert sich völlig an sie, verläßt aber das Haus nur, wenn es nicht anders geht. Infolgedessen hatte auch Mrs. Piper ihre außerhäuslichen Aktivitäten stark eingeschränkt. Lediglich zu den Vorträgen des *Vereins zur Förderung des kulturellen Lebens und der sittlichen Bildung* ging sie regelmäßig und hin und wieder zum Damenbridgeclub.

Sowohl auf jüngeren Photographien, als auch eine in Augenscheinnahme der Toten (mehr als nur ein flüchtiger Blick auf dem abendlichen Gehweg) zeigen noch immer, dass sie ehemals eine sehr schöne Frau gewesen sein muss, die aber einen etwas verkniffen Zug um den Mund hat und zu viele Gramfalten im Gesicht als das sich ihre Schönheit erhalten hätte.

Mr. Harrold Piper - Ehemann

Der 55 jähriger Geschäftsmann, neun Jahre älter als seine Frau, ist ein sehr korrekter, zurückhaltender Mann. Mit seinem Bruder Milton führt er die Eisenwarenhandlung ihres Vaters weiter und schafft es nur, dank peniblen Durchrechnens von Aufträgen, das Geschäft am Leben zu halten. Das die Geschäftszusammenlegung mit Clearence Ahearn in die Brüche gegangen ist und es mit seinem Eisenwarengeschäft "Gebrüder Piper" von Jahr zu Jahr schlechter geht hat er nicht verwunden. Die große Aufträge bekommen "Ahearn & Marx" während für ihn nur der alltägliche Kleinkram bleibt. Schuld sind alle anderen, nur nicht er. Ahearn ist ein Emporkömmling, ein Gewöhnlicher, ein Zugezogener. Zudem hat er seiner Frau nie verziehen, dass sie, wie er glaubt, seine Großherzigkeit wegen der Affäre ausgenutzt hat, kleinlich bestraft er sie noch immer dafür mit kalter Zurückweisung. Das alles verbirgt er aber hinter einer kühlen, glatten Fassade, wobei er sich selbst genauso etwas vormacht.

Spricht man ihn direkt darauf an, ob die Ehe in Ordnung gewesen sein und ob seine Frau vielleicht einen Liebhaber hatte wird er ersteres bejahen und zweiteres indigniert verneinen. Ein erfolgreicher EW: Menschenkenntnis verrät aber, dass er Zweifel hat.

Thomas Piper - Sohn

Der einzige Sohn der Familie hatte zunächst einen Hauslehrer und ging später auf's Internat. Thomas empfand die gereizten Atmosphäre zu Hause als Belastung und entfremdete sich seinen Eltern. Als zudem klar wurde, dass die Geschäfte in der väterlichen Eisenwarenhandlung nicht gut genug liefen um noch eine weitere Familie zu ernähren, beschloss Thomas die Armeelaufbahn einzuschlagen. Er schrieb seiner Familie regelmäßig, wenn auch sehr selten eher sachliche, denn herzliche Briefe.

+++ Kasten +++Der genaue Einsatzort von Thomas spielt keine Rolle, er kann nach Belieben angepasst werden; beispielsweise um zum bisherigen Werdegang des Soldaten zu passen, falls dieser Einstieg gewählt wurde. Auch ist es möglich, dass die Charaktere nach Abschluss des Abenteuers von einem verzweifelten Mr. Piper angeheuert werden, nach dem Verbleib seines Sohnes zu fänden, falls die Spielleiterin eine Motivation braucht, die Figuren für ein späteres Abenteuer in eine beliebige Ecke des britischen Empires zu schicken.

+++ Kasten Ende +++

Julie Piper - Tochter

Ein stilles, blasses 14 jähriges Mädchen, dass sich so gut wie nie in der Öffentlichkeit zeigt. Wenn Fremde im Haus sind verläßt sie ihr Zimmer nicht. Auffällig ist, wenn man doch längere Zeit mit ihr zusammenkommt, dass sie ihre linke Hand stets in der Tasche hält.

Der Grund dafür ist, dass sie die linke Hand aufgrund einer Blutvergiftung verlor. Beim Spielen hatte sie sich den Daumen an der großen Bowleschale geschnitten, die das Hausmädchen Lynn auf den Boden gestellt hatte, weil auf dem Schrank in der Bibliothek Staub wischen wollte. Obwohl von Emily Piper sofort verarztet, kam im Laufe des Tages Schmutz in die Wunde und löste die Infektion aus, so dass die Hand am nächsten Tag amputiert werden musste. In ihrer eigenen Erinnerung stellt sich das Ganze etwas anders dar, sie glaubt, dass sie sich die ganze Hand an der Bowleschale abgeschnitten hat.

Das ihr Bruder tot ist, macht sie zwar traurig, aber sie hat ihn kaum gekannt, da er als Junge im Internat war und später Soldat wurde, so dass ihr das nicht Nahe geht. Der Tod ihrer Mutter hingegen ist ein entsetzlicher Schlag. Sie hat sich absolut an sie geklammert, ging nirgendwo allein hin und verlangte auch zu Hause meistens in ihrer Nähe zu sein. Mrs. Piper versuchte vergeblich, sie zu mehr Selbständigkeit und Selbstbewusstsein zu erziehen, hatte ihr sogar eine künstliche Hand anfertigen lassen, aber Julie verabscheut die Prothese. Als Mrs. Piper alle Taschen an ihren Kleidern zunähte, damit sie ihren Armstumpf nicht mehr verstecken konnte, verließ sie ihr Zimmer gar nicht mehr; saß mit erbarmungswürdiger Miene am Fenster, so dass Mrs. Piper diesen Versuch rasch wieder aufgab.

+++Kasten+++

Eine Testspielrunde vermutete finstere Rituale mit Blutmagie, bei denen Julie die Hand verlor. Insbesondere wenn das Abenteuer im Plausibilitätsmodus 1100 oder höher gespielt wird gibt es ja Andeutung auf einen bösen Fluch, der auf der Kristallbowle liegt. Mit etwas gesundem Menschenverstand sollte aber sowohl den Spielern als auch den Figuren nach einiger Zeit klar werden, dass eine Kristallschale vielleicht eine kleine Scharte oder scharfe Kante aufweisen, an denen sich ein Kind durchaus verletzen kann, aber niemals so groß und scharf, dass eine ganze Hand, abgetrennt würde.

+++Ende Kasten+++

Milton Piper – Bruder von Harrold

50 Jahre alt ist der jüngere Bruder von Harrold Piper, ein Junggeselle, der still, vernünftig und fleißig. Die Lymingtoner kennen ihn als den stets freundlichen und hilfsbereiten Verkäufer in der Eisenwarenhandlung „Gebrüder Piper“. Auch wenn er vollwertiger Teilhaber an dem Geschäft ist hat er seinem Bruder alle größeren Entscheidungen überlassen. Über seine Schwägerin kann er nicht viel sagen, die Ehe war in Ordnung. Über die gescheiterte Geschäftszusammenlegung von Piper und Ahean kann er berichten, wenn er direkt darauf angesprochen wird. Der Bericht wird sehr sachlich und ohne groß ins Detail der Streiterei zu gehen.

Mrs. Mary-Ann Lowrie (geb. Piper) - Schwester von Harrold

Eine Frau um die fünfzig, die natürlich alles über die Familienangelegenheiten weiß, aber sie Fremden nur schwerlich erzählen wird. Wenn sie natürlich zur Aufklärung beitragen kann (und sich damit in den Mittelpunkt der nächsten Abende im Damenbridgeclub) Sie war es, die es für ihre Pflicht hielt, ihren Bruder über die Affäre seiner Frau mit Frederic Gedny aufzuklären. Und überhaupt, war Emily in jungen Jahren eine „recht hübsche“ Frau, die sich viel auf ihr Aussehen eingeblendet hat, aber "wie eine Kristallschale: schön, hart, leer und durchsichtig" (Emily hatte ihr irgendwann mal die Geschichte von Charles Canby und der Kristallbowle erzählt). Und da sie ja damals schon so ihre Verehrer hatte, vielleicht ist sie von einem Liebhaber umgebracht worden?

Mrs. Harriet Fairboalt

Mitte 50, eine Frau der besseren Gesellschaft von Lymington. Die Dame können die Charaktere bei einem der Vorträge des *Vereins zur Förderung des kulturellen Lebens und der sittlichen Bildung* kennenlernen bzw. im Vorgeplänkel kennengelernt haben. Insbesondere weibliche Charaktere, die ihrer eigenen bzw. einer höheren Gesellschaftsschicht angehören, hat sie zu einem Bridgeabend in den Club eingeladen.

Auch wenn sie natürlich den Eindruck erwecken möchte, über Klatsch zu stehen, wird sie bereitwillig alles erzählen, was sie über die Pipers erzählen kann. Ihre Meinung von Mrs. Piper – auch wenn sie natürlich niemals etwas schlechtes über eine Tote sagen würde! - ist nicht die allerbeste. Sie war in jungen Jahren eine sehr schöne Frau und es ist ja bekannt, was von solchen zu halten ist. Die Affäre mit Frederic Gedny beweist es ja. Ach und die arme June oder Julie oder doch Jane, nun ja, also die Tochter von Mrs. Piper, sehr tragisch, so eine Mutter und dann selbst so blass und nichtssagend. Und die Geschichte mit der Hand, schrecklich!

Mrs. Fairboalt steht exemplarisch für andere Frauen im Bridgeclub bzw. im Verein, die mehr oder weniger bereitwillig ihr Wissen über die Pipers weitergeben.

Martha Simon - Dienstmädchen

Eine Frau mittleren Alters ohne Chance mehr auf eine Heirat. Seit ca. fünf Jahren bei den Pipers angestellt, ist sie zuverlässiges Dienstmädchen, aber nicht gerade eine Leuchte. Sie antwortet auf alles recht weitschweifig, wobei vieles belanglos ist. Ein EW: Allgemeinbildung verrät, sie ist eigentlich schon zu alt für ein Dienstmädchen. Frauen ihres Alters sind entweder verheiratet oder Haushälterin in einem wohlhabenden Haushalt, mit mehr als einer Angestellten. Daraus läßt sich schlussfolgern, dass sie so sehr darauf angewiesen, eine Stellung zu finden, dass sie auch für weniger Lohn als normal arbeitet. Dies wiederum passt zur angespannten finanziellen Lage der Pipers.

Martha kann, nach etwas nachdenken, die Glasscheibe identifizieren. Fragt man sie nach der Kristallbowle stellt sie fest, dass diese verschwunden ist.

Zu der geplatzen Geschäftsbeziehung kann sie nichts sagen, da sie damals noch nicht bei den Pipers war. Allerdings weiß sie noch, dass damals Lynn und Jane als Dienstmädchen angestellt waren.

Lynn Blair (geb. O'Kirk) – ehemaliges Dienstmädchen

Mitte dreissig, verheiratet

Von 1870 bis 1875 arbeitet Lynn als Dienstmädchen bei den Pipers, bevor sie Steven Blair, einen Hafenarbeiter kennenlernte und heiratete. Die Mittdreißigerin macht einen sehr durchschnittlichen Eindruck und steht mit beiden Beinen fest im Leben.. Sie kann erzählen, wie Julie 1874 sich zunächst verletzte und später amputiert werden musste. Theoretisch weiß sie auch, was an dem fraglichen Abend noch geschah (das verpatzte Geburtstags-/Geschäftssessen), allerdings wird sie sich hüten über ihre ehemalige Dienstherrschaft zu tratschen. Es sei denn, der Anreiz (die Blairs sind nicht gerade wohlhabend) oder Druck (mit dem Gesetz in Konflikt kommen, will Lynn nicht) wäre entsprechend hoch.

Jane – ehemaligen Dienstmädchen
nicht mehr in Lymington

Charles Canby – ehemaliger Verehrer von Emily

Ein Mann Ende vierzig. Der ehemalige Verehrer von Emily war furchtbar enttäuscht, als sie den neun Jahre älteren Harrold Piper ehelichte. Zur Hochzeit schenkte er ihr eine überdimensionierte Kristallbowle (siehe dort) bevor er das Land verließ und für die Britische Ostindien Kompanie tätig wurde. Jahrelang war unterwegs, um nun, nach 25 Jahren mal seiner Heimatstadt Lymington einen Besuch abzustatten. Die Feiertage und den Jahreswechsel hat er bei seiner Mutter verbracht und wollte nun, aus einem Impuls heraus, auch seiner alten Flamme Emily seine Aufwartung machen. Noch bevor er die wenigen Stufen zur Haustür hinaufsteigen und klingeln konnte öffnete sich die Haustür und Emily stand, die besagte Kristallbowle in der Hand, im Eingang. Verblüfft machte er ein paar Schritte rückwärts, sie hob die Schale hoch – wohl um sie nach ihm zu werfen – und verlor dabei das Gleichgewicht. Canby sah sofort, dass sie tot war und ergriff die Flucht. Durch das jahrelange aktive Leben ist er gut in Form und kann auch auf unsicherem Gelände sicher laufen, so dass die Chancen bei einer anfänglichen Verfolgungsjagd zu entkommen ausserordentlich gut sind. Canby reist am nächsten Tag verfrüht nach London ab, um dort einige Dinge mit der Company zu klären, bevor er wieder unterwegs sein wird. Letzteres kann von seiner betagten Mutter in Erfahrung gebracht werden. Mit einem konkreten Verdacht auf Canby als den Täter oder zumindest als Zeugen wird die Lymingtoner Polizei nach London telegraphieren und Canby suchen lassen. Bei der Ostindien Kompanie wird er auch problemlos aufgespürt und nach Lymington gebracht.

Georg Elgar Hicks - Gimmickfigur

Beim Gang durch das winterliche Lymington treffen die Charakter auf einen altern, warm angezogenen Mann, der die verschneite Eisenwarenhandlung „Gebrüder Piper“ zeichnet. Darauf angesprochen, wer er ist und was er tut, stellt er sich vor und zieht er eine Visitenkarte aus der Tasche. Ein EW: Kunstverständnis verrät, dass es sich um einen recht Maler handelt, bekannt für seine Gemälde von alltäglichen Szenen, z.B. Dividend Day, Bank of England, geboren 1824 in Lymington.

Zeitungsarchiv

Bemühen die Figuren das Zeitungsarchiv von Lymington so können sie, wenn sie die entsprechenden Jahre durchsehen unter den Familienanzeigen die Hochzeit von Emily Donald mit Harrold Piper finden, sowie die Geburtsanzeigen für Thomas und Julie. Diese Informationen sind auch bei Father Sherman zu erhalten, zu dessen Gemeinde die Pipers gehören. Allerdings wird er außer diesen Daten nichts über seine Schäfchen verlauten lassen.

Interessanter könnte dagegen die gewerblichen Anzeigen sein. Bis zum Frühjahr 1874 finden sich regelmäßig Geschäftsanzeigen von "Gebrüder Piper" bzw. "Marx Eisenwaren", die sich beide in Wortlaut und Stil kaum ändern. Anfang Juni 1874 taucht plötzlich (nur in einer Ausgabe) eine Anzeige von "Ahearn & Piper Company" auf, die die Kunden in das neue Ladengeschäft einlädt, das am 1. Juli seine Tür öffnet und "Marktneuheiten, noch schneller in Lymington" verspricht. In den folgenden Ausgaben finden sich keine Anzeigen, Ende Juli verschwindet "Marx Eisenwaren" und wird ersetzt durch "Ahearn & Marx". Deren neues Geschäft befindet sich exakt an dem Ort, der vorher von "Ahearn & Piper Company" angegeben wurde.

Das Geschäft „Gebrüder Piper“

Der Laden liegt in der Innenstadt von Lymington. Auch er macht den Eindruck, schon bessere Zeiten gesehen zu haben. Die Warenauslage ist nicht auf dem neuesten Stand des Marktes, das Firmenschild könnte eine Renovierung vertragen und der Kundenverkehr (wenn der Laden über längere Zeit beobachtet wird) ist marginal. Im Verkaufsraum ist meistens Milton Piper anzutreffen. Harrold kümmert sich mehr um Aufträge, Buchhaltung und alles, was hinter den Kulissen abläuft.



Geschäftsstraße von Lymington mit der Eisenwarenhandlung
„Gebrüder Piper“

"Ahearn & Piper Company"

Ganz im Gegensatz zu „Gebrüder Piper“ floriert die Company. Ein wesentlich größerer Gebäudekomplex, mehr Richtung Hafen, mit regelmäßigem Geschäftsverkehr und mehreren Angestellten. Durch die Hofeinfahrt werden ab und an größere Fuhrwerke mit Waren kutschiert. Wobei das Geschäft im Moment wohl eher ruhig ist, nicht zu vergleichen mit dem Betrieb, der hier in der warmen Jahreszeit herrscht.

Der Geschäftsclub

Hier haben Frauen keinen Zutritt - gar keinen. Lediglich Männer der entsprechenden Gesellschaftsschichten haben die Möglichkeit, in die Räumlichkeiten zu kommen. Eine Verabredung mit einem der Piperbrüder ist in jedem Fall eine Eintrittskarte. Mit dem entsprechenden Auftreten und den nötigen finanziellen Mitteln - oder zumindest dem glaubhaften Vortäuschen der selben - können auch andere Geschäftskontakte angebahnt werden und dabei das eine oder andere erfragt werden. Im Club kann es verschiedene Männer geben, die sich an das merkwürdige Zusammenkommen des Lymingtoner Eisenwarenmarktes erinnern. Auch können Geschäftsregister und die Lymingtoner Zeitung eingesehen werden.

Bridgeclub

Hier haben es Männer schwer, eingelassen zu werden, zumindest wenn Damenbridge ist. Frauen hingegen können sich mit Mrs. Faireboalt unterhalten, die zwar den Eindruck erwecken möchte, über derartigen Dingen zu stehen, jedoch leicht dazu gebracht werden kann, ihr Wissen auszubreiten. Möglicherweise wollen die Charaktere den Arzt, der damals Julie amputiert hat befragen, so wäre seine Frau hier. Auch andere Damen der Lymingtoner Gesellschaft sind hier zu finden, oder zumindest jemand, der die entsprechenden Kontakte herstellen kann, falls die Spieler auf Ideen kommen, die hier nicht berücksichtigt wurden. Die Zeit für ausgiebige Bridgepartien sollte man dabei aber mitbringen und, falls das man das Spiel nicht beherrscht, die Geduld und den Grips, es zu lernen - unfähige Spielerinnen sind nicht gern gesehen.

Antiquitätenhändler

Sollten die Abenteurer auf die Idee kommen, einen Antiquitätenhändler oder anderen Kunstkenner zu Rate zu ziehen, so müssen sie nach Portsmouth, was leicht zu bewerkstelligen ist. Die meisten können wenig bis nichts dazu aussagen. Lediglich bei einem kritischen Erfolg erkennt der Händler, dass es sich um eine böhmische Arbeit handelt, die vor etwa 25 Jahren entstanden sein muss, als einige Glasbläser mit dem Einfügen von farbigen Figuren in Glasgefäße experimentierten. Das Verfahren konnte sich aber nicht durchsetzen, da die Ausschussquote extrem hoch war.

+++ Kasten +++

In einer Testspielrunde wurde für einen der Antiquare eine verdeckte 1 gewürfelt, woraufhin er die Scheibe für ein höchst wertvolles babylonisches Artefakt hielt. Seiner Meinung nach existierten ursprünglich fünf solcher Scheiben, jede mit einem anderen Motiv. Solange sie getrennt wären, seien sie verflucht und brächten sie den einzelnen Besitzern Unglück; gemeinsam aber großes Glück und große Macht. Er bot der Gruppe enorm viel Geld für die Scheibe und für die Information, wo sie diese und gegebenenfalls die anderen vier her hätten.

Das Ganze gab der Geschichte natürlich eine weitere Wendung, da nun ein Einbruch und eine gezielte Suche nach der Scheibe vermutet wurde.

+++ Kasten Ende +++

Plausibilitätsindikator 1100

Wahrsagerin

In Lymington selbst gibt es niemanden dieses Gewerbes. Aber es genügt, in's 20 Meilen entfernte Portsmouth zu fahren, um eine Wahrsagerin zu finden. Mit einem erfolgreichen EW: Gassenwissen gerät man nicht an einen Scharlatan, sondern an ein wirkliches Medium.

Der Informationsgehalte des Gesprächs hängt davon ab, wie viel die Charakter bereit sind zu bezahlen. Je großzügiger die Abenteurer sind, desto mehr erzählt die Wahrsagerin von dem was sie gesehen hat. Der genaue Preis hängt dabei vom Auftreten und dem äußeren Eindruck ab. Je wohlhabender die Leute sind, die an ihre Tür klopfen, desto mehr versucht sie, herauszuhandeln.

Bringt man ihr ein Stück der Bowleschale je größer, bzw. je mehr Stücke desto mehr Informationen. Die Glasscheibe enthält natürlich alle aufgeführten Informationen:

- "ich werde ihnen ein Geschenk machen, das so hart wie Sie ist, ebenso schön und ebenso leer und durchsichtig." (der Wortlaut des Fluches)

- ein Mann, der von etwas Abschied nimmt – Canby (Charles Canby, der Emily die Schale schenkte)

- ein Klang, der jemanden verrät – die Affäre mit Frederich Gedny

- Blut, das kocht und schwarz wird - die Blutvergiftung

- zu viel Alkohol, ein Streit – die geplatzte Geschäftsverbindung

- ein Brief, umgeben von einer schwarzen Wolke

Bringt man ihr einen persönlichen Gegenstand oder eine Haarlocke von Emely, so kann sie daraus lesen:

- eine Rose, die sich verzweifelt nach Wasser streckt und verdurstet (Harrolds kaltes Abstrafen seiner Frau nach der Affäre)

Befindet sich in der Abenteurergruppe selbst ein Medium, also jemanden, der sich nicht nur theoretisch mit Okkultismus beschäftigt hat, sondern aktiv ausübt, so kann es selbst versuchen, diese Informationen aus der Glasscheibe zu lesen. Jeder gelungene EW: Okkultismus ergibt dann eine Information.

Zeitlinie

1830 - Harrold geboren

1839 - Emily wird geboren

1857 - sie genießt das Leben, macht mit ihrer Mutter eine Italienreise und wird von zahlreichen Männern umschwärmt

1859 - Emily sagt ihrem Verehrer Charles Canby, daß sie Harrold Piper heiraten wird
Canby schenkt ihr zur Hochzeit die Kristallbowle

1860 - Thomas wird geboren

1864 - Emily hat ein Verhältnis mit Frederic Gedny

Harrolds Schwester Charlotte hält es für ihre Pflicht, dem Bruder vom Verhältnis seiner Frau zu erzählen

Ihr Mann ertappt beide als Emily eigentlich schon versprochen hatte, das die Sache vorbei ist (Freddy stößt an die Bowleschale, ein hohler Gong)

1871 - Julie wird geboren

1874 - 35 Geburtstag

Thomas ist 14 Jahre, Julie 3 Jahre

Harrold lädt Ahearn ein, um die Geschäftszusammenlegung zu feiern

Julie schneidet sich an der Bowle und bekommt eine Blutvergiftung, die Hand muss amputiert werden

Harrold besteht auf der großen Punsch-Schale, trinkt zu viel

und überwirft sich mit Ahearn wegen "der Sache mit dem Club"

1876 - dem Eisenwarengeschäft "Gebrüder Piper" geht es immer schlechter, nachdem
"Ahearn & Marx" den Markt beherrschten

1885 - Julie (14) ist aufgrund ihrer fehlenden Hand völlig in sich zurückgezogen
Thomas ist tot

1885 - die 46 jährige Emily Piper wird tot vor ihrem Haus gefunden