



Eva
Ridout

SO FUNKTIONIERT ES

Grausame Morde sind geschehen und jeder von Euch könnte der Täter sein. Wer tatsächlich Jack the Ripper ist, müsst Ihr nun herausfinden.

Zum Krimidinner schlüpfst Du in diese ausgewählte Rolle. Lies deine Rollenbeschreibung sorgfältig durch und werde für einen Abend zu der beschriebenen Person.

Wenn jeder mit der Rolle vertraut ist, wird mit dem Text **„Das Szenario beginnt“** das Spiel eingeleitet. Danach solltet Ihr eine kurze Vorstellungsrunde machen, bei der sich alle mit Namen vorstellen. Anschließend werden direkt die **Anfangsbeweise** präsentiert. Sie enthalten wichtige Hintergrundinformationen für alle. Damit beginnt das Spiel.

Nun sollt Ihr ins Gespräch miteinander kommen und beginnen, euch gegenseitig Fragen zu stellen. In den Charakterprofilen steht, **ob Ihr lügen dürft oder nicht**. Ansonsten müsst Ihr, wenn Ihr konkret nach etwas gefragt werdet, die Wahrheit sagen. Wenn Ihr etwas gefragt werdet, was Ihr nicht wisst, dürft Ihr improvisieren.

Innerhalb von **drei Runden** erhaltet Ihr neue Indizien, die Ihr geschickt einsetzen müsst, um Jack the Ripper näher zu kommen. Diese Indizien werden unterschieden in Hinweise und Beweise.

Wird das Krimidinner mit **weniger als zehn Personen** gespielt, gelten die weggelassenen Charaktere als nicht anwesend und sind unverdächtig. Rundenmaterial, das sich auf sie bezieht, wird ignoriert.

Hinweise:

Hinweise sind Textabschnitte im Rollenheft, die extra für diesen Charakter bestimmt sind. Diese befinden sich hinten im Rollenheft, und dürfen erst nach entsprechender Aufforderung gelesen werden. Hinweise müssen nicht laut vorgelesen werden, sollten aber im Laufe der aktuellen Runde irgendwie eingebracht werden.

Es wird immer wieder Hinweise von Mitspielenden geben, die Euch belasten. Dann müsst Ihr spontan reagieren. Es kann auch sein, dass Rundenmaterial auf Geheimnisse hindeutet, die Ihr bereits gelüftet habt. Achtet trotzdem darauf, ob es noch weitere Indizien enthält.

Beweise:

Beweise sind Dinge, die an bestimmten Orten gefunden werden. Es gibt für sie keine Regel, wer was bekommt. Es kann also auch sein, dass jemand einen Beweis erhält, der ihn selbst belastet. Deshalb müssen Beweise im Laufe der Runde laut vorgelesen und anschließend für alle einsehbar auf den Tisch gelegt werden.

Wann eine **neue Runde** beginnt, entscheidet Ihr gemeinsam. Entscheidend ist, dass Ihr das Gefühl habt, dass in der aktuellen Runde alles Wichtige gesagt wurde.

Wenn nach den drei Runden alle Beweise und Hinweise eingebracht und alle Fragen gestellt wurden, beginnt die **Anklage**. Hier benennen nun reihum alle, wen sie für schuldig halten und welches Motiv sie vermuten. Schuldige Personen geben sich auch jetzt noch nicht zu erkennen!

Sind alle Vermutungen geäußert? Dann liest eine Person die **Auflösung** vor. Hier wird das Geheimnis um den Fall gelüftet.

Während des Spiels sollt Ihr den Mörder enttarnen und versuchen, die **Aufträge** zu erfüllen, die eure Rollenbeschreibungen enthalten. Nach der Auflösung könnt Ihr überprüfen, wer welchen Auftrag erledigt hat.

Das Wichtigste zum Schluss:

Ein Krimidinner lebt von einer lebendigen Kommunikation und aktivem Rollenspiel. Viel Vergnügen!

HERBST DES SCHRECKENS

London in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Explosionsartiges Bevölkerungswachstum, vor allem durch Einwanderer aus Irland, Europa und Russland. Das Gebiet um den Hafen ist völlig überbevölkert. Arbeitsplätze und Wohnungen sind rar. Hunger, Alkohol und Diebstahl sind ebenso alltäglich wie das Verbrechen. Viele Frauen sichern das Überleben ihrer Familie durch Gelegenheitsprostitution. Dieses ganze Elend sammelt sich im Stadtteil Whitechapel.

Dann wird das Armenviertel von einer brutalen Mordserie erschüttert. Die Opfer, allesamt Prostituierte, sind grauenhaft verstümmelt und ausgeweidet. Alles deutet auf das Werk eines sadistischen Wahnsinnigen hin. **Der „Herbst des Schreckens“ hat begonnen!**

In der Nacht vom 31. August 1888 gegen 3:40 Uhr wird die Prostituierte Mary Ann Nichols mit durchgeschnittener Kehle in der Buck's Row gefunden. Ihr Bauch ist aufgeschlitzt und diverse andere Verletzungen entstellen sie. Wenige Tage später stirbt Annie Chapman auf ähnlich grausame Weise. Spätestens nach dem Doppelmord in der Nacht des 30. Septembers, an den Prostituierten Elizabeth Stride und Catherine Eddowes, herrscht bei der armen Bevölkerung im Londoner East End nackte Angst.

Die sensationsgierige Lokalpresse schlachtet die mysteriösen Morde in reißerischen Berichten aus. Prahlerische Briefe, angeblich vom Mörder verfasst, landen bei Polizei und Zeitung. Ganz London diskutiert über die Identität des Mörders. Wilde Spekulationen, er arbeite als Metzger oder Chirurg, verbreiten sich. Beim einfachen Volk hält sich hartnäckig das Gerücht, er wäre Jude. Die Stimmung gegen die jüdische Bevölkerung spitzt sich daraufhin zu.

Währenddessen tappt Scotland Yard völlig im Dunkeln. Falsche Anschuldigungen, irrtümliche Verhaftungen und fehlende Ergebnisse, werfen ein schlechtes Licht auf die Arbeit der Londoner Polizei.

Der Schrecken hält an. Bis am 9. November Mary Jane Kelly grotesk verstümmelt in ihrem Zimmer aufgefunden wurde, und die Mordserie plötzlich endete. Der Mythos von „Jack the Ripper“ ist geboren.

EVA RIDOUT (24 Jahre)

Du bist Eva Ridout, Mr Druitts Haushälterin. du warst lange Zeit in ihn verliebt und hast auch ein paar Liebesbriefe geschrieben, sie ihm jedoch nie gegeben. Das war ein Glück, denn vor ein paar Monaten hast du herausgefunden, dass er sich lieber mit Männern herumtreibt!

Deine Familie ist schon seit Generationen bei den Freimaurern. Lange vor deiner Geburt wurde sie nach Amerika geschickt, um dort neue Anhänger anzuwerben. Als du zehn Jahre alt warst, kamt ihr nach London zurück. Deine Eltern starben bald darauf und du hast nur noch die alte Taschenuhr deines Vaters mit dem Symbol der Freimaurer als Andenken an sie. Gestern hast du das wertvolle Erbstück verlegt. Wo kann sie nur sein?

NOTIZEN