



Trau wirklich wirklich keinem !

Prolog

Warnung ! Diese Geschichte versteht sich als geistige Fortsetzung des äußerst erfolgreichen „Don't trust anybody“ Abenteuers. Wie schon in diesem Voraussetzung war, kann diese Episode nicht wirklich ernst genommen werden, da der Meister sowie ein Spieler auf illegale, ja geradezu hinterhältige Weise miteinander verbunden sind. Wieder wird das Opfer am Ende sehr wahrscheinlich einen äußerst überraschenden Tod sterben, wenn auch hoffentlich nicht so unerwartet wie im Vorgänger.

Es sollte also von Anfang an klar sein, daß sich die Figur des Opfers auch nach diesem Abenteuer noch allerbesten Gesundheit erfreut.

Vorgeschichte

Ein alternder, erfahrener und dennoch gänzlich von Weisheit verschonter Magier, dessen Name Rangor Wor lautete, hatte an dem wunderschönen Frühlingsmorgen des Anfangs dieser Geschichte eine skandalöse Entdeckung zu machen. Seine junge und äußerst attraktive Ehefrau kam an diesem Tag von einem ihrer mysteriösen nächtlichen Ausflüge nach Hause, wo ihre Ankunft außergewöhnliche Aufmerksamkeit erweckte. Nicht, daß ihre nächtlichen, sehr wahrscheinlich äußerst anrühenden Tätigkeiten dem alten Manne Grund zur besonderen Beachtung gegeben hätten. Er war es mittlerweile schon gewohnt, daß sich seine Frau bei anderen Männern Befriedung suchte, denn bei ihm selbst stand es damit schon lange nicht mehr zum Besten. Solange sie jedesmal wieder zurückkehrte und er sie in seinen wenigen sexuell lichten Momenten genießen durfte, hatte er gegen den Lauf der Dinge gar nichts einzuwenden. Es war besser, sie stillte ihre Bedürfnisse woanders, als daß sie Groll gegen ihn hegte. Natürlich war Mann sich im Klaren darüber, daß es längst attraktivere Möglichkeiten für seine Frau gab.

Es war der Begleiter des Eheweibs des Magiers. Diesen nämlich erkannte der überraschte Beobachter sofort als den Leibdiener seines Erzfeindes Fang Sark. Diesmal hatte sein Weib den Bogen überspannt. Mit jedem hätte sie es treiben können, nicht aber mit dem über Jahre hinweg mit Leib und Seele verhaßten Streitbruder. Die unumstößliche Tatsache, daß sie es aber dennoch getan hatte, trieb den ebenso streit- wie rachsüchtigen Magier an den Rand der Weißglut. Nun muß etwas getan werden.

Zunächst versuchte der Magier, seine Frau zur Rede zu stellen. Doch wie es immer in der Geschichte der Menschheit der Fall gewesen war, war das einzige was man von einer Frau erwarten konnte, wirres Geschwätz. Wie immer war der Mann am Ende selbst an allem schuld. Der auf diese niederschmetternde Weise Beschämte ersann seinen teuflischen Plan. Wenn Worte nicht mehr ausreichten, mußten eben Taten folgen.

Da der lang gehegte Widersacher jedoch mindestens den selben kämpferischen Wert einnahm wie der Magier selbst, bedurfte es einer Hinterlist. Bekanntlich ist der Mensch in der Not und bei der Rache am erfinderischsten und daher hätte es eigentlich nicht lange brauchen dürfen, bis der Beschämte genau wußte, was zu tun war. Aber wie bereits erwähnt, war der Magier alt. Als er eine beträchtliche Zeit nachgedacht hatte, in welcher er des öfteren von seiner Blase gezwungen wurde, Pausen einzulegen, beschloß er, die Sache einem Spezialisten zu übergeben. Er hatte ohnehin sehr vielmehr Geld als Hirn.

Diesen Spezialisten fand er in Form eines schwarzen Hexers, welcher stets zur Schandtat bereit ist. Er wußte, daß ein schwarzer Zauberer genau der Richtige für solch einen Auftrag war. Die Stadt Tidford, welche der Schauplatz des Abenteuers ist, bot genügend Möglichkeiten, einen solchen zu finden. Gleich am darauffolgenden Tag machte sich der Magier nun auf die Suche nach einem geeigneten Attentäter. Mittels seiner Zauberei war er in der Lage, schwarzmagische Ausstrahlungen eventueller Kandidaten zu erkennen. Schließlich wurde Rangor bei einem ebenso finster wie böse aussehenden Gesellen fündig. Unvermittelt trat er diesem entgegen und offerierte diesem sein Angebot. In Anbetracht des finanziellen Anreizes, sowie der Hoffnung, „Gutes“ zu tun, stimmte der Hexer bald zu. Nun war der Tod Rangors Frau und dessen Widersachers beschlossene Sache.

Doch auch der schwarze Hexer, mit Namen Lomaar, benötigte einen Plan, um an das Ziel seiner Bemühungen zu gelangen. Bei ihm dauerte es jedoch ungleich kürzer, bis er eine Lösung gefunden hatte, welche zudem auch ungemein vielversprechend war. Lomaar hatte nämlich erfahren, daß der Sohn des mutmaßlichen Opfers in der Stadt war. Über ihn gelänge es ihm sicher, seinen Plan auszuführen. Alles was er zu tun hatte, war diesen Sohn zu hypnotisieren (über diese Fähigkeit muß

der Mitspieler des Meisters verfügen) und ihn somit den Mord an seinem eigenen Vater ausführen zu lassen. Diese widernatürliche Handlung beabsichtigte der Hexer zu erreichen, indem er seinem Opfer suggerierte, eine enorme Bedrohung vor sich zu haben. Die Frau Rangors zu erdolchen, stellte dagegen sicher kein Problem dar.

Mit dem Vorhaben, seine Gedanken in die Tat umzusetzen, machte sich Lomaar auf, den Sohn seines Ziels zu suchen. Er fand diesen in einer der Herbergen Tidfords, zu der er sich durchgearbeitet hatte. Bis zur Unkenntlichkeit verkleidet, verwickelte er sodann den Arglosen in ein belangloses Gespräch, um ihn mit Hilfe von unterschwelligen Botschaften in einen vorhypnotischen Zustand zu versetzen. Sobald dieser Zustand erreicht war, fiel das Opfer Lomaars in eine tiefe Trance, welche eine günstige Ausgangssituation für die folgende Hypnose darstellte. Darauf diktierte ihm der Hexer ein neues Bild der Welt, welches verursachte, daß das Opfer seinen eigenen Vater als Bedrohung erkannte. Um dies zu erreichen, kamen Lomaar die vielen unangenehmen Kindheitserlebnisse, die jeder Mensch in sich trägt, sehr gelegen. Nur kurze Zeit später war das Werk vollbracht, und das Opfer war bereit, die letzte Anweisung entgegen zu nehmen welche es dazu brachte, alles Vorangegangene (außer seinem Auftrag), selbst die Begegnung mit Lomaar, zu vergessen.

Normalerweise wäre nun der Zeitpunkt gewesen, den Hypnotisierten wieder zurück in die Realität zu holen, aber nicht in diesem Fall. In Trance machte sich das Opfer nun auf, seinen Vater zu töten.

Währenddessen wollte Lomaar die Zeit nutzen, um der Frau des Magiers den Gar aus zu machen. Wenige Minuten später trafen sich Vater und Sohn, und das Schicksal nahm seinen Lauf. Nichts Böses ahnend, fiel der Ältere dem Plan zum Opfer.

Dieses sollte der Moment sein, in dem der Täter wieder zu Bewußtsein gelangte, selbstverständlich jedoch ohne jede Erinnerung an den vorangegangenen Mord oder dessen Hergang. Völlig verduzt stand er vor der niedergestochenen Leiche seines Erzeugers und hielt die bluttriefende Mordwaffe in seinen eigenen Händen.

Das Abenteuer beginnt

Der Leibdiener des Ermordeten betritt in diesem Augenblick die zweifelhafte Szene. Da der Täter noch immer das Corpus Delicti in Händen hält und überdies mit dem Blut des Opfers getränkt ist, scheint der Tathergang offensichtlich. Zutiefst erschreckt schreit der Butler laut und schrill um Hilfe, wobei er den vermeintlichen Übeltäter mit angestrenzter Haltung brandmarkt. Von diesem Zeig der Beschuldigung getroffen, muß sich der Mörder schnellstens vom Ort des Grauens entfernen (Die Rolle des Mörders übernimmt zweifellos der angeschmierte Charakter, während die Rolle des Hexers dem eingeweihten Spieler zufällt). Es wäre selbstverständlich nicht klug, sich auf eine Diskussion mit dem zu Tode geängstigten Leibdiener oder dessen herbeieilenden Helfern einzulassen, denn diese versuchen, die Situation mit blindwütigen Beschuldigungen zu klären. Außerdem ist es offensichtlich die Schuld des Spielers, und es gibt keinen Grund, Gegenteiliges anzunehmen. Um sich also zuerst einmal selbst über die Situation klar zu werden, und sich dabei nicht der Möglichkeit späterer Aufklärung zu berauben, ist es absolut notwendig, zu fliehen.

Eilig macht man sich also aus dem Staub. Um die eventuellen Verfolger abzuschütteln, benutzt der Flüchtende sehr wahrscheinlich die zahlreichen Seitenwege und dunklen Gassen Tidfords. Wie das Leben so spielt, kommt er dabei aber in die falsche (hä, hä, natürlich richtige) Straße. So wird er Zeuge des Mordes an Rangors Frau. Der Mörder ist natürlich der Hexer, welcher bei dem Anblick des heran eilenden zweiten Spielers zu einer List greifen muß. **Schnell gibt er vor, genau wie das Opfer dieses Abenteuers, nicht gewußt zu haben, was er tat. Auch er wisse nicht, wie er hierher kam oder warum er die Frau tötete (In Wahrheit war der Hexer gezwungen, auf diese Notlüge zurückzugreifen, denn er hätte sich in dieser Situation nicht mit dem Spieler messen können. Also beschloß er, so zu tun, als wäre ihm Gleiches widerfahren, um so zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Erstens gewinnt er so daß Vertrauen des Spielers und kann so seine weiteren Ermittlungsversuche überwachen und zweitens schafft er damit einen lästigen Zeugen aus dem Weg).**

Auf diese Weise scheinbar verbunden, beschließt man, das Rätsel gemeinsam zu lösen, denn keiner der beiden weiß, warum man die Morde begangen hat. Unnötig zu erwähnen, daß sich der Hexer durchaus über alles im Klaren ist.

Nun sollte der Spieler systematisch vorgehen. Das letzte, an das er sich vor diesem Mord erinnern kann, ist, daß er in die Wirtsstube seiner Herberge ging, um etwas zu trinken. Doch als er feststellt, daß er noch voll mit dem Blut seines Vaters ist, beschließt er, sich zuerst zu reinigen. Hier bekommt er auch schon die erste Spur: nur der Spieler ist voll mit Blut, da er seinen Mord ohne Hintergedanken in scheinbarer Notwehr ausführte. Der Hexer hingegen, welcher die Frau geplant erdolchte, gab natürlich acht, daß seine Kleidung nicht in Mitleidenschaft geriet. Bevor man jedoch aus dem schützenden

Dunkel der Nacht tritt, muß sich zumindest der Spieler Gedanken um seine Erkennbarkeit machen. Schließlich wurde er von dem Diener seines Vaters gesehen, und dieser hatte ihn auch bestimmt zweifelsfrei identifiziert. Um also jeder Verfolgung und Verhaftung entgehen zu können, muß man sich etwas ausdenken. **Der Hexer, in dessen Sinne es selbstverständlich nicht wäre, wenn der Spieler von den Stadtwachen gefaßt würde, da er diesen von dem Mord an der Frau erzählen könnte, offeriert deshalb seinen neu gewonnen Kumpanen, ihn zu verkleiden (Da er diese Fähigkeit bereits nutzte, als er zum ersten Mal mit ihm Kontakt aufnahm, ist auch das von entscheidender Wichtigkeit).** Hierzu verbringen die Abenteurer den Rest der Nacht im Hotel des Hexers.

Der Hexer wohnt jedoch in einem anderen Gasthaus wie der Spieler, und so muß man am folgende Tag die Herberge verlassen. Der einzige Hinweis, den die Spieler im Gasthaus des hereingelegten Charakters erfragen können, ist der, daß nur er an diesem Abend in Gesellschaft war. Derjenige, mit welchem der Spieler sich lange Zeit am Vorabend unterhielt, wird von dem Wirt als großer, muskulöser, auffällig dick gekleideter Mann beschrieben. Das ist jedoch alles, was man aufgrund der täglich zahlreich erscheinenden Gäste über den mysteriösen Gesprächspartner in Erfahrung bringen kann.

Der nächste logische Schritt ist nun, zu versuchen, herauszufinden, welche Gemeinsamkeit die beiden Spieler verbindet. Schließlich ist ihnen genau dasselbe passiert. Was bei diesen Überlegungen zum Ergebnis kommt, liegt ausschließlich beim Spieler. Letztendlich gibt es jedoch nichts, was auf eine außergewöhnliche Gemeinsamkeit hinweist. Natürlich gibt der Hexer dabei nur begrenzt Hilfe.

Nachdem diese theoretischen Anstrengungen ohne greifbares Ergebnis enden, wäre es vernünftig, nach Gemeinsamkeiten der Opfer zu suchen. Doch auch hier offenbart sich auf den ersten Blick keine Verbindung. Um weitere Informationen zu erlangen, sollte die Spieler (eigentlich nur einer davon !!!) sich die Stadtzeitung ansehen, welche sicher über die mysteriösen Vorfälle der letzten Nacht berichtet. Die "Zeitung" besteht allerdings nur aus einem an eine Eiche geschlagenen Blatt. Aus diesem kann man entnehmen, daß der Name der Ermordeten Warna Wor war. Das ist ein Hinweis, denn wie der Spieler weiß, war der Magier Rangor Wor seines Vaters ärgster Widersacher. Man beschließt, um die Sache zu klären, dem Magier einen Besuch abzustatten. **Das wirft jedoch ein unerwartetes Problem auf. Der Hexer nämlich kann sich unmöglich bei seinem Auftraggeber blicken lassen, denn dieser würde ihn sofort erkennen und der Spieler wüßte Bescheid. Also muß der Hexer eine Möglichkeit finden, nicht zu seinem Auftraggeber mitgenommen zu werden. Daher schlägt er vor, daß der Spieler zum Haus Wors geht, während er selbst zu dem Haus des Vaters des hereingelegten Charakters geht (Da die beiden Spieler dieses Abenteurers nebeneinander sitzend selbiges spielen und einer wie der andere hört, was passiert, ist diese Möglichkeit geradezu perfekt. Es hat für den unwissenden Spieler nämlich den Anschein, als würde der eingeweihte Charakter einer Spur nachgehen, die es rechtfertigt, sich zu trennen. Man kann nämlich den Butler fragen, wie er die ganze Situation schildert. Das kann der verarschte Spieler nämlich keinesfalls selbst tun, denn er will auch in verkleidetem Zustand nicht riskieren, erkannt zu werden. Der Grund, warum der Hexer sich in Wirklichkeit auch bereit erklärt zu dem Haus des männlichen Opfers zu gehen, ist der, daß er sich selbst für die Eindrücke der Zeugen interessiert, um diese notfalls auch zu eliminieren).**

Am Haus Rangor Wors angekommen, bittet der Sohn Fang Sarks um Einlaß. Er wird gewährt, doch die wenigen Worte, die Rangor mit dem ungelegenen Besucher wechselt, sind von belangloser Bedeutung. Von ihm kann man nichts erfahren, nur, daß er nicht gerade den Anschein macht, einen ihm nahestehenden Menschen verloren zu haben. Wer jedoch klug ist, der fragt auch die Bediensteten Wors nach ihrem Wissen. Er beschäftigt neben einem Diener auch einen Koch. Während der Butler aber nicht bereit ist, irgendwelche Informationen preis zu geben, kann der Koch mit einigen Orobars zum Reden gebracht werden. Er weiß immerhin zu berichten, daß es vor wenigen Tagen einen heftigen Streit zwischen Rangor und seinem Weib Warna gab. Außerdem erzählt er auch von den sexuellen Ausflügen Warnas, zu dessen Ziel auch er einige Male wurde.

Jetzt schon kann der Spieler den Zusammenhang der Opfer erkennen. Offenbar hatte Warna bei ihrer letzten Affäre den falschen Mann gewählt. Nun kennt man bereits den vermeintlichen Täter und die Hintergründe der Morde. Man mag also jetzt fälschlicherweise annehmen, daß es Rangor Wor war, der die Spieler benutzte, was dieselben zu der Frage führt, welche Macht sie wohl zu diesen Taten gezwungen hat. Doch berücksichtigt man, daß der Unbekannte, welcher den Spieler am Vorabend in ein mysteriöses Gespräch fraglichen Inhaltes verwickelte, groß und kräftig war, so wird einem klar, daß der schmächtige und sehr alte Magier unmöglich diese Person sein kann. Daraus läßt sich zumindest schließen, daß Wor einen Komplizen hat, also sehr wahrscheinlich nur als Auftraggeber fungiert. Die Antwort auf die Frage, welche Macht die Spieler zu ihren Taten zwang, liefert der Besuch des Hexers.

Dieser befragt zur gleichen Zeit nämlich den Leibdiener Sarks in der Hoffnung, einige Informationen über dessen Wissens um die Sache zu erhalten. Dabei sind die Fragen die er dem Butler stellt, stets so neutral, daß der tatsächlich anwesende zweite Spieler keine Hinweise auf die Taten des Hexers erhält (WICHTIG !!!). Das einzige, was er so in Erfahrung bringt, ist der Eindruck des Dieners, daß der Sohn Sarks nach seiner Tat geistig verwirrt schien. Daher vermutet der Butler, daß er wohl nicht ganz bei Verstand war, als er seinen Vater tötete. Diese Tatsache kann bei dem Spieler die Idee verursachen, man sei mittels Hypnose gezwungen werden, dergleichen zu tun.

Einige Zeit später, wenn sich die Abenteurer wieder treffen, könnte man einen Arzt oder Heilkundigen aufsuchen, um sich alles zum Thema Hypnose sagen zu lassen. Dieser Fachmann wird dann bestätigen, daß ein geschickter Hypnositeur durchaus in der Lage sein kann, einen intelligenten Menschen glauben zu machen, er würde sich in solch akuter Gefahr befinden, daß er von sich aus töten würde. Läßt man sich eventuell sogar noch einmal hypnotisieren, um herauszufinden, was beim ersten Mal geschah, so erfährt man im Falle des bewußten Spielers alle Einzelheiten des Vorabends. Da der Hexer jedoch zu dieser Zeit verkleidet war, liefert diese Aktion keine neuen wichtigen Daten, außer der Gewißheit, wie es gemacht wurde. **Bemerkenswert ist außerdem, daß der Hexer nicht bereit ist, sich hypnotisieren zu lassen (aus verständlichen Gründen !!!).**

Damit ist der Täter, das Motiv und das Werkzeug klar. Nun bedarf es nur noch wenig Eigenintuition, um den Komplizen Wors zu enttarnen. Die Situation wird für den Hexer allmählich sehr gefährlich. Nicht nur, daß die zahlreichen Unstimmigkeiten im Hergang zwischen den Charakteren für Mißtrauen sorgen könnte, es gibt auch genügend Hinweise, die auf den Hexer schließen lassen, zumindest in dessen wissenden Augen.

Der Tropfen, der das Faß schließlich zum Überlaufen bringt und dafür sorgt, daß der Hexer den Spieler meucheln wird (sofern möglich, wenn nicht gibt's einen Kampf), kommt den Spielern auf ihrem Weg durch Tidford entgegen. **Der Hexer bemerkt nämlich Rangor Wor, welcher sich auf dem Weg zu dem Gasthaus befindet. Eine Konfrontation ist früher oder später unausweichlich. Daher beschließt der Übeltäter, sein Opfer besser gleich aus dem Weg zu räumen, bevor die Situation eskaliert. Weil der Mord nicht mitten auf der Straße getätigt werden kann, lockt Lomaar seinen ahnungslosen Kumpanen in eine Seitengasse, wo er seinen teuflischen Auftrag ein für allemal beendet (Wenn der ahnungslose Spieler nicht schon berechnete Zweifel an der Person seines Mitspielers angemeldet hatte, hat der Meuchelversuch höchst wahrscheinlich Erfolg. Das ist der Zeitpunkt, zudem es - wenn der Spieler klug genug ist - niemals kommen darf !!!).**

Epilog

Dieses Abenteuer stellt eine Herausforderung an den Intellekt des Opfers dar, welcher diese Hürde besonders nach dem vorangegangenen „Don't trust anybody“-Adventure nehmen könnte. Der Charakter des mit dem Meister verbundenen Mitspielers muß für diese Geschichte zwingend ein schwarzer Hexer höheren Grades sein: Natürlich sollte auch das Opfer dieses Streiches einen entsprechenden Grad bekleiden.

© Grundidee und maßgebliche, ausführende Mithilfe von Marco, Kontext von mir.