

Veit Etzold

CRIME STORIES



Spielanleitung

Eine elegante Dinner-Party steht heute auf dem Programm. Euer Gastgeber ist ein erfolgreicher Krimi- und Thrillerautor, dessen packende Werke immer wieder zu begeistern wissen. Ihr könnt es kaum erwarten, Details über sein aktuelles Manuskript zu erfahren. Mit Sicherheit wird es hochgradig spannend! Doch anstatt aus dem Nähkästchen zu plaudern, verrät er euch nur den Titel des Werkes und fordert euch auf, eure grauen Zellen anzustrengen: Was ist bloß passiert?

KOSMOS

In **Veit Etzold Crime Stories** übernimmt jeder Spieler abwechselnd die Rolle des Autors und verwendet eine Veit Etzold Story-Karte oder entwickelt eine eigene kurze Krimi-Geschichte. Die Aufgabe der übrigen Spieler ist es, nicht nur die einzelnen Elemente der Kurzgeschichte zu ermitteln, sondern diese auch in ihrem Gesamt- ablauf zu rekonstruieren.

Spielmaterial

86 Ermittlungs-Karten, davon:

- 30 Täter/Opfer-Karten
- 16 Motiv-Karten
- 20 Tatort-Karten
- 20 Todesursache-Karten

24 Story-Karten

1 Anleitung

Außerdem werden Stifte
und Papier benötigt



Einsteigerspiel

Für ein **einfacheres und schnelleres Spiel** verwendet ihr die 24 Story-Karten. Diese Variante vermittelt euch erst einmal ein Gefühl für den Spielablauf und den möglichen Aufbau von Kurzgeschichten. Sie hat den Vorteil, dass ihr euch eure Kurzgeschichten nicht selbst ausdenken müsst. **Daher empfehlen wir sie für euer erstes Spiel.**

Fortgeschrittenenspiel

In dieser Variante könnt ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen und **eure eigenen Krimi-Kurzgeschichten schreiben!** Verwendet dazu die 86 Ermittlungs-Karten.

Ihr könnt natürlich auch beide Varianten kombinieren, sodass manche Spieler die Story-Karten und andere die Ermittlungs-Karten verwenden.

Spielvorbereitung

Sortiert alle Karten nach ihrer Rückseite in 5 einzelne Stapel. Mischt die Stapel und legt sie verdeckt nebeneinander in die Tischmitte. Legt außerdem für jeden Spieler Stift und Papier bereit.

Spielablauf

In Veit Etzold Crime Stories werdet ihr selbst zu Autoren. Ihr beginnt das Spiel mit 5 Story-Elementen, die die Eckdaten eurer Kurzgeschichte darstellen. Wer die **Story-Karten** verwenden möchte, zieht eine dieser Karten vom Stapel und liest sie sich durch, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Sie gibt die Story-Elemente, die Kurzgeschichte und ihren Titel vor.

Wer die **Ermittlungs-Karten** verwenden möchte, beginnt mit ihrer Hilfe das Spiel mit 5 Story-Elementen: je eines aus den Kategorien **Täter, Opfer, Motiv, Tatort und Todesursache**. Jeder hat dann 10 Minuten Zeit, basierend auf diesen Elementen eine eigene Krimi-Kurzgeschichte zu schreiben und ihr anschließend einen Titel zu geben.

Reihum nennt jeweils einer von euch den Titel der eigenen Kurzgeschichte, egal, ob von einer Story-Karte vorgegeben oder selbst verfasst. Nun müssen die Mitspieler durch geschickte Fragen zuerst die 5 Story-Elemente und danach die konkrete Kurzgeschichte mit all ihren Wendungen ermitteln. Sobald die Ermittlungen für die Kurzgeschichten aller Spieler beendet wurden, ist auch das Spiel zu Ende. Wer ohne eigene Kurzgeschichte einfach mit-ermitteln möchte, kann das natürlich tun. In der Anleitung gehen wir aber davon aus, dass jeder Spieler einmal die Rolle des Autors übernimmt.

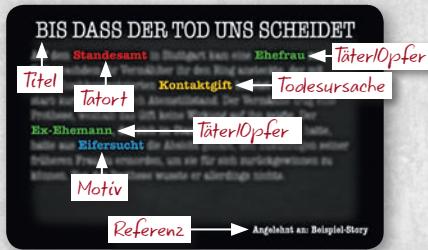
Sehen wir uns die einzelnen Schritte genauer an:

SCHRITT 1: EINSTEIGER ODER FORTGESCHRITTENE?

a) EINSTEIGERSPIEL

Für das Einsteigerspiel hat der Thriller-Experte Veit Etzold exklusiv und spezifisch für Crime Stories 24 Kurzgeschichten verfasst, die ihr auf den **Story-Karten** findet. Sie beinhalten jeweils schon einen Titel sowie, farblich hervorgehoben, die 5 Story-Elemente.

Wenn ihr das Spiel also erst einmal kennenlernen wollt, könnt ihr diese Karten zu Hilfe nehmen. Wer eine Story-Karte verwendet, überspringt **Schritt 2: Kurzgeschichten schreiben** und geht direkt zu **Schritt 3: Ermittlung**.



Die Story-Elemente haben die Färbung der entsprechenden Ermittlungs-Karten.

Täter und Opfer haben daher dieselbe Farbe, im Kontext der Geschichte ist aber eindeutig, wer welche Rolle einnimmt. Die Referenz am unteren Rand ist nicht Teil der Kurzgeschichte. Wenn

ihr aber wissen wollt, woher die Inspiration für die jeweilige Kurzgeschichte kam, findet ihr hier die Antwort.

b) FORTGESCHRITTENENSPIEL

Für das Fortgeschrittenenspiel benötigt ihr die **Ermittlungs-Karten**. Sie zeigen die Story-Elemente der 5 Kategorien Täter, Opfer, Motiv, Tatort und Todesursache. Täter und Opfer sind gemeinsam auf einer Karte, da ihr euch bei diesen Karten entscheiden müsst, für welche der Kategorien sie jeweils gelten sollen. Die übrigen Kategorien haben jeweils einen eigenen Kartenstapel, sodass es insgesamt vier Kartenstapel gibt. Ihr könnt sie auch an ihren Farben unterscheiden.



Jede Ermittlungskarte gibt euch genau 1 Begriff vor: Bei den Täter/Opfer-Karten ist es die nicht durchgestrichene Bezeichnung. Auf den Motiv-Karten steht der Begriff groß darauf. Tatort-Karten zeigen einen Stadtplan, auf denen der Tatort markiert ist. Todesursache-Karten zeigen einen größtenteils geschwärzten Auszug eines Polizeireports. Der Begriff ist gelb hervorgehoben.

Wer die Ermittlungs-Karten verwenden möchte, schreibt die 5 Kategorien auf sein Papier und zieht dann insgesamt 3 Karten. Von den Stapeln Motiv, Tatort und Todesursache darf jeweils maximal 1 Karte gezogen werden; vom Stapel Täter/Opfer dürfen maximal 2 Karten gezogen werden. Wer mag, darf dann bei Nichtgefallen 1 gezogene Karte wieder unter ihren Stapel schieben und dafür eine neue Karte ziehen. Diese darf auch von einem anderen Stapel sein. **Haltet eure Karten stets geheim vor den anderen Spielern.**

Notiert die gezogenen Story-Elemente der Ermittlungs-Karten entsprechend auf eurem Papier. Für gezogene Täter/Opfer-Karten müsst ihr entscheiden, ob ihr sie bei Täter oder bei Opfer eintragt. Habt ihr davon 2 Karten gezogen, müsst ihr eine als Täter und eine als Opfer festlegen. Die zwei übrigen Story-Elemente dürft ihr euch selbst ausdenken.

Täter	Opfer	Motiv	Tatort	Todesursache
Bruder	Haus- haltshilfe	??	Bibliothek	??



Laura hat die Kategorien auf ihren Zettel geschrieben und dann 3 Karten gezogen: 1x Tatort und 2x Täter/Opfer. Sie schreibt daher „Bibliothek“ unter „Tatort“ auf und entscheidet sich, von der Karte „Bruder/Schwester“ den Bruder zu verwenden. Er soll in ihrer Kurzgeschichte der Täter sein. Die Haushaltshilfe trägt sie unter „Opfer“ ein. Sie weiß also bereits, dass ein bisher nicht näher definierter Bruder eine Haushaltshilfe in der Bibliothek töten wird. Die beiden übrigen Elemente für die Kategorien „Motiv“ und „Todesursache“ denkt sie sich aus. Eventuell wird der Bruder in ihrer Geschichte von der Haushaltshilfe erpresst und bringt sie deshalb um. Dann könnte Laura unter „Motiv“ „Erpressung“ eintragen. Ihrer Fantasie sind an dieser Stelle keine Grenzen gesetzt.

Wenn alle Spieler ihre 5 Story-Elemente notiert haben, beginnt ihr mit **Schritt 2: Kurzgeschichten schreiben.**

SCHRITT 2: KURZGESCHICHTEN SCHREIBEN

Nehmt euch jetzt 10 Minuten Zeit. Nutzt dazu z.B. Wecker, Stoppuhr oder eine normale Uhr. Innerhalb dieser 10 Minuten muss jeder von euch eine eigene Kurzgeschichte verfassen und ihr einen Titel geben. Jeder arbeitet in dieser Zeit an der eigenen Kurzgeschichte. Eure Kurzgeschichten können beliebig stark ausgearbeitet sein, Wendungen und Überraschungen beinhalten, reale Vorbilder haben, fantasievoll ausgeschmückt sein, oder, oder, oder ... Beachtet lediglich folgende Regeln, darüber hinaus liegt es ganz in eurer Hand:

1. Zeigt niemandem eure Story-Elemente oder eure Kurzgeschichte.
2. Alle 5 Story-Elemente, also sowohl die von Ermittlungs-Karten als auch die selbst ausgedachten, müssen in eurer Kurzgeschichte vorkommen und auch genau ihre jeweilige Kategorie einnehmen.
3. Die Begriffe der Karten dürfen weit ausgelegt werden.

Die Todesursache „Ersticken“ kann z.B. durch Strangulation, Ertrinken oder Gas eintreten. Ein „Kabel“ kann ein dünnes Telefonkabel, aber auch ein Überlandleitung sein. Der oder die „Wissenschaftler/in“ kann alles von Chemiker/in bis Historiker/in sein. Die „Brücke“ kann klein, wackelig und aus Holz sein oder die Golden Gate Bridge bezeichnen. Das „Krankenhaus“ kann ein einfaches Feldlazarett sein und die „Straße“ alles vom Feldweg bis zur Autobahn.

Außerdem noch vier Tipps:

- Achtet auf die Zeit, denn innerhalb von 10 Minuten müsst ihr sowohl eine Kurzgeschichte, als auch ihren Titel notieren.
- Wendungsreiche und überraschende Kurzgeschichten sind besonders spannend; übermäßig abstruse Konstruktionen werden aber vermutlich eher den Spielspaß trüben.
- Einigt euch mit allen Spielern ruhig auf ein längeres Zeitfenster, z.B. 15, 20 oder noch mehr Minuten, wenn euch das beim Schreiben hilft.
- Auch wenn es naheliegend ist: Eure Kurzgeschichte muss nicht zwingend in der Gegenwart oder der euch vertrauten Gesellschaft spielen. Wenn ihr nicht gerade die „Schrotflinte“ gezogen habt, könnt ihr eure Kurzgeschichte z.B. durchaus ins Mittelalter verlegen.

Der **Titel**, den ihr eurer Kurzgeschichte zum Abschluss gebt, **wird der einzige Hinweis für eure Mitspieler sein, den sie zu Beginn haben, um die Story-Elemente zu ermitteln.** Wählt daher keinen allzu offensichtlichen Titel, aber achtet trotzdem auf eine Verbindung zu eurer Kurzgeschichte.

Beispiel: Agiert in deiner Kurzgeschichte ein Kult, der seinem dämonischen Meister Menschenopfer per Ritualdolch darbringt, ist „Der Dolch der Gefolgschaft“ ein ungeeigneter Titel, weil er bereits die Todesursache vorweg nimmt. „Dein Leben für Ner'zhul“ hingegen verrät nichts, stößt deine Mitspieler aber in Richtung der okkulten Machenschaften deiner Geschichte.

Am Ende von Schritt 2 könnte Lauras Zettel so aussehen:

Täter	Opfer	Motiv	Tatort	Todesursache
Bruder	Haus- haltshilfe	Erpres- sung	Bibliothek	Sturz

„Die Made im Speck“

Die erfolgreiche Autorin Romy Repulsa hat ihren kleinlir-
minellen und obdachlosen Bruder bei sich aufgenommen,
damit dieser nicht weiter auf die schiefe Bahn gerät.
Ihrer Haushaltshilfe ist der dubiose Hausgast ein Dorn im
Auge. Als sie wiederholt erlebt, wie er die Hilfsbereitschaft
seiner Schwester mit Füßen tritt und sogar beginnt, ihr
kleinere Kostbarkeiten zu stehlen und zu verkaufen, stellt
sie ihm ein Ultimatum. Sie würde von einer Anzeige absehen,
wenn er das Anwesen verlässt und nie zurückkehrt. Nicht
willens, seine Situation aufs Spiel zu setzen, lauert er der
Haushaltshilfe in der Bibliothek auf, stößt sie die Treppe
herunter und tarnt es als Arbeitsunfall.



Wenn alle Spieler ihre Kurz-
geschichte samt Titel aufge-
schrieben haben, beginnt ihr
mit **Schritt 3: Ermittlung**.

SCHRITT 3: ERMITTLUNG

Entscheidet gemeinsam, mit welcher Kurzgeschichte ihr beginnen wollt. Ihr Verfasser nennt der Gruppe den Titel der Kurzgeschichte und die Person links von ihm stellt die erste Frage. Es werden reihum so lange Fragen gestellt, bis zunächst alle 5 Story-Elemente korrekt bestimmt wurden. Anschließend muss auf die gleiche Art und Weise die Kurzgeschichte in ihrer Gesamtheit bestimmt werden. Das bedeutet, dass so lange weiter Fragen gestellt werden, bis alle wichtigen Details und die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Elementen bekannt sind.

Beachtet für die Fragen folgende Regeln:

1. Es dürfen nur Fragen gestellt werden, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.
2. Die Antworten dürfen aber neben „Ja“ und „Nein“ auch Abstufungen davon enthalten, z.B. „eher ja“, „kann man so sagen“, „nicht relevant“, „eher nein“, etc. Es spricht nichts dagegen, hier ein Mittelmaß zu finden, was in eurer Gruppe gut funktioniert.
3. Solange eine Frage positiv beantwortet wird, darf die fragende Person weiterfragen. Wird eine Frage negativ beantwortet, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.
4. Wenn die Gruppe eines der Story-Elemente herausgefunden hat, muss das angesagt werden.
5. Wenn die Gruppe total auf dem Holzweg ist und nicht weiterkommt, könnt ihr nach eigenem Ermessen Tipps geben.
6. Die Gruppe darf nach Belieben miteinander diskutieren und Vermutungen austauschen.

Wenn ihr die erste Kurzgeschichte aufgelöst habt, beginnt die Ermittlung für die Kurzgeschichte des nächsten Spielers. Wenn ihr die Kurzgeschichten aller Spieler aufgelöst habt, ist das Spiel vorbei.

Es kann natürlich auch passieren, dass ihr bei der Ermittlung nicht weiterkommt. Solltet ihr der Meinung sein, dass ihr eine Kurzgeschichte nicht vollständig auflösen könnt, ist es natürlich auch möglich, die aktuelle Ermittlung abzubrechen und mit der nächsten Kurzgeschichte weiterzumachen.

Wenn ihr noch tiefer in die Materie des Krimi-Kurzgeschichten-Schreibens eintauchen, oder ein paar richtige Profi-Tipps möchtet, um bessere Kurzgeschichten zu schreiben, lest hier einfach weiter. Veit Etzold hat exklusiv für Veit Etzold Crime Stories eine kleine Schreibwerkstatt verfasst, in der er euch an seinen Erfahrungen als Thrillerautor teilhaben lässt und eine ganze Menge nützlicher Tipps, Tricks und Herangehensweisen erläutert, mit denen ihr im Nu zum Kurzgeschichten-Profi werdet.

Viel Spaß bei der Lektüre!



In fünf Schritten zum Krimiautor - Ihr Weg zum Crime Stories Meister

Von Veit Etzold

Jeder Held braucht einen Schurken:

„Jeder Film ist nur so gut wie sein Schurke“, wusste schon Altmeister Alfred Hitchcock. Wenn Sie Ihren eigenen Mordfall oder Ihre eigene Kriminalgeschichte für dieses Spiel entwickeln wollen, sollten Sie sich als erstes fragen, wer der **Bösewicht** ist. Denn jeder **Held** braucht zunächst einmal einen Gegenspieler, um sich auf die Heldenreise oder – als Ermittler – auf die Ermittlungsreise zu machen. Die Helden sind in diesem Fall Ihre Mitspieler, die den Mordfall bzw. die „Crime Story“ auflösen wollen. In jedem Fall brauchen Sie überall dort, wo ein Held oder Helden unterwegs sind auch einen Schurken. Ohne Schurken ist der Held arbeitslos. Und ohne Täter hat der Ermittler nichts zu tun.

Jede gute Story, sei es eine Kurzgeschichte, ein Thriller oder ein Kriminalfilm folgt dabei dem typischen Vierklang: Die **Situation**, in der der Ermittler in einer bestimmten Situation startet, dann das **Desaster**, in dem er mit dem Bösewicht konfrontiert wird, der zunächst übermächtig erscheint, der **Wendepunkt**, an dem es dem Helden auf überraschende Weise gelingt, das Schicksal zu wenden und das Böse zu bekämpfen und das **Happy End**, das auf den Helden und seine Umgebung wartet, nachdem das Böse besiegt ist.

Natürlich braucht der Schurke oder Mörder auch noch ein Opfer. Auch wenn in Krimis oft der maskierte „unbekannte, schwarze Mann“ aus dem Nichts auftaucht, haben statistisch gesehen die meisten Mordopfer Ihren Mörder gekannt.

Im Spiel „Crime Stories“ haben wir fünf Klassifizierungen, die Sie brauchen, um den Mörder zu fangen. Ebenso helfen diese Klassifizierungen, wenn Sie selbst Crime Stories entwerfen. Diese sind:

Täter, Opfer, Motiv, Tatort und Todesursache.

Täter und Opfer:

Statistisch gesehen sind die meisten Mörder Männer und die meisten Mordopfer Frauen. Dies ist auch bei Serienmördern so. Serienkiller töten gemäß ihrer sexuellen Präferenz und da die meisten Mörder heterosexuelle Männer sind, sind die meisten Opfer von Serienmördern Frauen. Sie könnten also überlegen, ob der **Täter** ein Mann oder eine Frau ist und ob das **Opfer** ein Mann oder eine Frau ist.

Beispiel: Nehmen wir an, der Täter ist ein Mann und das Opfer ist eine Frau.

Motiv und Motivation:

Der Mörder tötet selten nur aus abgrundtiefer Bosheit, sondern hat meist auch ein Motiv. Dieses Motiv bestimmt, warum der Täter überhaupt tötet. Das Wort „Motiv“ leitet sich aus dem lateinischen „movere“ ab, was so viel wie „bewegen“ heißt. Auch hier fragen wir uns, was den Täter wohl dazu „bewegt“ hat, das Opfer umzubringen. Wenn wir einen kleinen Abstecher in die Psychologie machen, stellen wir fest, dass es sieben Grundemotionen gibt. Davon sind fünf negativ, nämlich **Verachtung, Wut, Trauer, Angst** und **Ekel**. **Überraschung** ist neutral und nur **Freude** ist positiv. Eine ziemlich düstere Aussicht, oder? Hinter dieser pessimistischen Auswahl steckt unser alter Selbsterhaltungstrieb im Gehirn, der noch immer denkt, dass wir in der gefährlichen Steinzeit leben: Wenn wir Gefahren überschätzen, schadet uns das nicht. Unterschätzen wir sie aber, kann es sein, dass uns der Säbelzahn tiger frisst. Hier gilt der schöne Spruch: Besser ein Pessimist, der lebt als ein Optimist, der tot ist.

Die Ermittler der Abteilung für Verhaltensforschung beim FBI unterscheiden bei Serientätern noch zwischen dem **Modus Operandi** und der **Signatur**. Der **Modus Operandi** zeigt, auf welche Weise der Täter basierend auf seinem Täterprofil den Mord begangen hat. So hat z.B. der Serienmörder Ed Kemper grundsätzlich Frauen umgebracht, die er entweder kannte oder die er als Anhalterinnen kennengelernt hat. Diese hat er meist erschossen und vor oder nach dem Tod vergewaltigt. Die Signatur hingegen ist das, was über den Modus Operandi hinausgeht und für die Tat nicht zwingend erforderlich ist. Oft hat sie symbolischen Charakter. So hatte Kemper nicht nur seine Mutter ermordet, sondern ihr auch noch

den Kehlkopf herausgeschnitten und in den Müllschlucker geworfen, da ihm das „Gekeife seiner Mutter“ zu sehr auf den Geist ging. Der Kehlkopf war hierbei der Ort, wo das Geschimpfe seiner Mutter von den Stimmbändern erzeugt wurde. Modus Operandi und Signatur spielen im Spiel zwar primär keine Rolle, können aber helfen, die Geschichte zu verfeinern.

Falls das etwas zu abstrakt erscheint, helfen uns auch die guten alten **sieben Todsünden** weiter.

Diese sind: **Hochmut, Neid, Zorn, Trägheit, Habgier, Völlerei und Wollust.**

Aus diesen Grundemotionen lässt sich der weitere Verlauf der Crime Story spannen (hier umfangreicher als im Spiel nötig):

Die Frau (das Opfer) suchte sich einen jüngeren Liebhaber (Motiv bei Ihr: Wollust) um Ihren Mann, den sie zunehmend unattraktiv findet (Ehel) zu betrügen. Der Mann ahnt das allerdings schon und hat daher einen Hacker beauftragt, der ihm eine Software zugespielt hat, um das Mobiltelefon der Frau zu hacken. Damit bekommt der Mann mit, dass sich seine Frau mit einem jüngeren Liebhaber trifft. Die Emotionen des Mannes sind Wut und Zorn (negative Emotion und Todsünde in einem), eventuell auch Verachtung für seine Frau. Erschwerend kommt hinzu, dass der Liebhaber der Frau in einem Konkurrenzunternehmen des Mannes arbeitet, das ihm gerade einen Auftrag weggeschnappt hat. Der Mann fühlt also in doppeltem Sinne Neid: Einmal, weil der andere ihm nicht nur den Auftrag, sondern auch noch seine Frau weggenommen hat. Sein Motiv ist es, sich an seiner Frau zu rächen.

Wir haben also bereits: Den Täter (der Mann), das Opfer (die Frau) und das Motiv (Rache, Neid und die Tatsache, dass sich der Mann von seiner Frau zurückgesetzt fühlt).

Der Tatort:

Der Ort, an dem ein Mord geschah, ist der „Tatort“. Bezüglich des Ortes können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Folgende Möglichkeiten gibt es hier, natürlich ist die Auswahl keinesfalls vollständig und kann von Ihrer (düsteren) Imagination jederzeit erweitert werden.

- **Prekäres Milieu**, verdreckte Wohnung, Alkoholiker konsumieren Alkohol und Drogen und geraten in Streit
- **Normales Umfeld**, Mittelklasse-Haus, Beziehungstat und Familiendrama
- **High Society**, Villa
- **Clan und Mafia-Strukturen**, Villa oder Kellergeschoss, einsame Brücken, Parkplätze oder Tiefgaragen.
- **Kriegsschauplätze**, hier fallen Morde so gut wie gar nicht auf
- **In der Stadt**, hier hilft die Anonymität der Großstadt, gleichzeitig liegt alles näher beieinander
- **Auf dem Land**, hier kennt sich zwar jeder, lebt aber weiter von anderen entfernt.
- **In einem Zug, Flugzeug, Reisebus**; dies ist natürlich heikel, da der Mörder nicht fliehen kann. Hier ist darauf zu achten, dass der Mörder von seiner Tat bestmöglich ablenken kann oder das Ganze als Unfall oder Suizid tarnt.
- In einem **fremden Haus**, der Eindringling mag hierbei den Überraschungsmoment auf seiner Seite haben, andererseits kennt der Bewohner das Haus besser und kann z.B. Fallen stellen.
- Im **eigenen Haus**; viele Beziehungstaten finden im eigenen Haus statt, so dass dies statistisch einer der wahrscheinlichsten Orte für einen Mord ist

Auf unseren Beispielfall bezogen wäre der Ort die gemeinsame Wohnung des (Noch-)Paares. Es geschieht nach der Überwachung des Handys der Frau folgendes:

Zu Hause kommt es zum Eklat: Der Mann konfrontiert seine Frau mit der Affäre. Als der Streit eskaliert, droht er damit, den jungen Mann zu töten. Die Frau nimmt den Mann nicht ernst und geht auf den Balkon, um eine Zigarette zu rauchen. Der Mann folgt ihr und fragt sie, warum sie fremdgeht. Sie schaut abschätzig an ihm herunter und sagt nur: „Geck dich doch an.“

Todesursache:

Auch hier ist die Realität gnadenlos: Es gibt meist nur einen Weg, um auf die Welt zu kommen, aber 1000ende Wege, um diese Welt - nicht immer freiwillig - zu verlassen. Unten haben wir ein paar dieser Mordmethoden aufgelistet. Da die Schlechtheit der Menschen keine Grenzen kennt, müssen auch Sie hier keine Grenzen kennen.

- **Giftmord**
- **Bandenschießereien**
- **Mord durch Brandstiftung**, ein Haus oder eine Wohnung wird angezündet mit dem Ziel, den Bewohner zu töten. Es gibt auch Brandstifter, die es erregt, Gebäude anzuzünden und brennen zu sehen.
- **Überfall und Mord**, Gewaltanwendung, um an das Geld des Opfers zu kommen. Die Mordabsicht kann unüberlegt oder kalkuliert sein.
- **Serienmord**, ein Mörder tötet wieder und wieder, oft Angehörige einer bestimmten Gruppe, eines Geschlechts, Anwohner eines Ortes. Der Killer hört meist nicht so schnell auf, besonders dann nicht, wenn er in seinem Töten besser wird.
- **Ritualmord**, der Killer glaubt, er wäre von einer höheren Macht gesteuert. Gerade in Amerika behaupten dies einige Killer auch im Nachhinein, um als unzurechnungsfähig zu gelten und in den geschlossenen Vollzug zu kommen und nicht auf dem Elektrostuhl zu landen.
- **Mord, um einen Mitwisser auszuschalten**, kommt häufig im Bereich des organisierten Verbrechens vor.
- **Mord durch einen Auftragskiller**, Auftragskiller werden für die gezielte Elimination spezifischer Ziele angeheuert und bezahlt.
- **Rachemord**, oft im Affekt oder auch überlegt.
- **Mord, der als Suizid getarnt ist**, oft werden die Opfer dabei aufgehängt oder auf Bahnschienen abgelegt.

- **Mord, der als Unfall getarnt ist**, zum Beispiel das Opfer wird totgeschlagen und dann von einem Gebäude geworfen, am besten so, dass jeder denkt, die Person wäre gerade am Fensterputzen gewesen.

Möglichkeiten, einen anderen Menschen ins Jenseits zu befördern, gibt es natürlich auch zahlreiche. Die gängigsten sind:

Erschlagen, Erstechen, die Kehle durchschneiden, Erschießen, Verbrennen, aus der Höhe werfen, Ertränken, Erdrosseln, Erwürgen, Ersticken, Vergiften oder Einsperren und Verhungern/Verdursten lassen.

Kommen wir zurück zu unserem Krisen-Ehepaar. Wie geht es weiter?

Der Streit spitzt sich zu. Die Frau hat gerade den Mann, dessen Nervenlostim nicht mehr allzu stark ist, beleidigt. Das ist zuviel. Der Mann verliert die Nerven und gibt seiner Frau voller Wut einen kräftigen Schubser. Sie stürzt gegen die Balustrade und fällt durch den Schwung über die Brüstung. Der Ballon befindet sich im sechsten Stock, die Frau stürzt sechs Stockwerke tief und ist sofort tot.

Realität und Fiktion:

Mark Twain wusste es schon: Was ist der Unterschied zwischen Fiktion und Realität? Fiktion muss immer Sinn ergeben. Aus eigenen Gesprächen mit Ermittlern und Rechtsmedizinern weiß ich, dass die Realität oft um einiges unlogischer, drastischer und erschreckender ist als jeder Thriller. Falls Sie also eine ausgesprochen ungewöhnliche Idee haben, von der Sie z.B. in der Zeitung oder in einem Fallbuch des FBI gelesen haben, können Sie diese Story gern verwenden. Bedenken Sie aber, dass der „gewöhnliche“ Leser eher an logisch aufgebaute Kriminalgeschichten gewöhnt ist und bei der Lösung eines etwas absurderen Falls eventuell mehr Hilfe braucht.

Ansonsten lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und ich wünsche Ihnen schon jetzt viel Spaß und gruselige Momente beim Spielen und natürlich auch beim Konzipieren von eigenen Crime Stories!

Herzlichst Ihr

Veit Etzold

Berlin, im November 2019



Veit Etzold ist Autor von 10 Spiegel Bestsellern. Sein erstes Buch schrieb er mit Prof. Michael Tsokos, dem Chef der Berliner Rechtsmedizin, über spektakuläre Todesfälle in der Forensik. Bevor er zu schreiben anfang, war Etzold Banker, Strategieberater und Programmdirektor in der Management Ausbildung. Heute arbeitet er als Thriller Autor und Keynote Speaker. Passend zu seinen Thrillern ist er mit der Rechtsmedizinerin Saskia Etzold (geb. Guddat) verheiratet. Veit Etzold lebt mit seiner Frau in Berlin. Besuchen Sie den Autor auf www.veit-etzold-autor.de oder auf seiner Facebook Seite unter www.facebook.com/veit.etzold.

Bori Mészáros und **Ádám Vágó** sind ein in Budapest ansässiges Künstlerpaar: Ádám ist Grafiker und Fotograf; Bori ist Malerin und Lehrerin für bildende Künste. Ihre Begeisterung für Brettspiele inspirierte sie dazu, 2016 den Kleinverlag Lulla Games zu gründen. Neben verschiedenen Spielen widmen sie sich dabei auch der Publikation von Büchern. 2017 erschien ihr Krimi-Kartenspiel Crime Writers auf Ungarisch, was sie 2018 per Crowdfunding einem größeren Publikum zugänglich machten. Im Rahmen ihrer ersten Zusammenarbeit mit dem KOSMOS-Verlag entstand diese deutschsprachige Adaption von Crime Writers.

Story-, Spielkonzeptautoren und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren.



Blutgott - Teil 7 der Clara-Vidalis-Thriller-Reihe

Als in ganz Deutschland plötzlich außergewöhnlich brutale Morde geschehen – verübt überwiegend von Minderjährigen, die als Gruppe zuschlagen –, schrillen beim LKA Berlin sämtliche Alarmglocken. Klar ist: Es muss einen Zusammenhang zwischen den Taten geben. Völlig unklar ist jedoch, wo die Ermittler auch nur mit der Suche beginnen sollen. Bis Clara Vidalis, Kriminalkommissarin Expertin für Pathopsychologie, und ihr Team im Dark Web auf einen Mann stoßen, der sich nur »B.G.« nennt – uns seine Anhänger in blutigen Videos zu »slash mobs« auffordert, Gruppen-Morden nach seinem Vorbild ...

Story-Autor: Veit Etzold
Spielkonzept: Bori Mészáros, Ádám Vágó
Grafik & Illustration: Fiore GmbH
Redaktion: Kilian Vosse, Wolfgang Lüttke

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY Art.-Nr. 695224



Basiert auf dem Spiel Crime Writers von Bori Mészáros und Ádám Vágó, Lulla Games.