



*Johann
Anneser*

SO FUNKTIONIERT ES

Grausame Morde sind geschehen und jeder von euch könnte der Täter sein. Wer tatsächlich der Täter/ die Täterin 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 dem Mörder näher zu kommen. Diese Indizien werden unterschieden in Hinweise und Beweise.

Wird das Krimidinner mit **weniger als neun 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!

NACHT DES WAHNSINNS

In den vierjährigen Kämpfen des Ersten Weltkriegs verloren über neun Millionen Soldaten ihr Leben, über 15 Millionen wurden verwundet.

Nachkriegszeit. Die Nachwirkungen des Krieges sind überall spürbar, und doch hoffen die Menschen auf bessere Zeiten.

Oft ist der Ernährer der Familie im Krieg gefallen, oder er reiht sich ein in das Heer aus Kriegsversehrten, die das Straßenbild prägen. Die galoppierende Inflation verschärft die Situation und macht über Nacht Millionen Bürger zu Bettlern. Der Kampf ums nackte Überleben führt nicht Wenige von ihnen in die Kriminalität.

Die Kriegsniederlage hat das nationale Selbstwertgefühl schwer verletzt. Millionen ehemalige Soldaten kompensieren das Kriegstrauma, indem sie paramilitärische, oft rechtsradikale Verbände bilden. Das innenpolitische Klima ist aufgeheizt. Nationalistische Ideen sind allgegenwärtig.

Und in der jungen Weimarer Republik strebt eine neue rechtsradikale Partei, die NSDAP und mit ihr Adolf Hitler, an die Macht.

All dies scheint in der kleinen tiefbayrischen Ortschaft Gröbern, in der Nähe von Schrobenhausen, sehr weit weg.

Ganz anders als das, was sich in einer Sturmnacht 1922 in Hinterkaifeck abspielte.

Auf dem Einödhof gab es einen grausamen Sechsfachmord. Alle Bewohner des Hofes wurden mit zertrümmerten Schädeln gefunden.

Ist der Schrecken der Nachkriegszeit nun doch bis hierher vorgedrungen? War es ein traumatisierter Soldat? Ein verzweifelter Bettler? Ein nationalistischer Radikaler?

Die Polizei ignorierte die mysteriösen und verworrenen Umstände und tat das Verbrechen als Raubmord ab.

Kaum jemand wurde im Laufe des darauffolgenden Jahres nicht als Verdächtiger in Betracht gezogen: Eifersüchtige Nachbarn, Landstreicher, Dämonen.

Doch der Täter wurde bis heute nicht gefunden.

Nur eins ist sicher: Es war eine Nacht des Wahnsinns!

JOHANN ANNESER (27 Jahre)

Wir schreiben das Jahr 1923. Du bist der Gendarm Johann Anneser und hast lange in der Gendarmerie Schrobhausen gearbeitet.

Du bist in Schrobhausen geboren. Dort hattest du als junger Mann mit Siebzehn ein einschneidendes Erlebnis. Das Nachbarhaus ist abgebrannt und das Ehepaar, das darin lebte, starb. Das kleine Mädchen, das dich immer so bewunderte, überlebte nur knapp.

Du erzähltest der ermittelnden Polizei, dass du beobachtet hast, wie eine Person sich in den Heustadel schlich. Auch, dass du gesehen hast, wie kurz darauf dort das Feuer ausbrach und die Person in die Dunkelheit flüchtete. Doch die Gendarmen glaubten dir nicht. Du wurdest lediglich gelobt, dass du so schnell die Feuerwehr verständigt hast.

Von diesem Moment an wolltest du selbst Polizist werden, damit so etwas nicht nochmal passieren konnte.

Verkleidungsvorschlag: Kleide dich von Kopf bis Fuß als Polizist, du bist stolz auf deinen Beruf.

NOTIZEN