

# Drehbuch

## A Murder Mystery

Hinweis: Die Handlung ist an verschiedenen Stellen von vorangegangenen Entscheidungen des Spielers abhängig.

Die verschiedenen Wege sind **gelb**, **rot**, **dunkelgrün** beziehungsweise **lila** gekennzeichnet.

Zusatzszenen sind **blau** gekennzeichnet.

Novelpages / Texte von Collectables sind **grün** markiert.

Enden sind **pink** gekennzeichnet.

Die gleichen Farben wurden auch im Ablaufdiagramm verwendet.

## SZENE 1

WOHNZIMMER, ABENDS. ASH UND PLAYER UNTERHALTEN SICH

ASH

Wie war dein Interview heute?

PLAYER

Es war wirklich gut. Die Fragen waren mal was anderes und ich habe das Gefühl, dass ich meine Bücher gut bewerben konnte.

ASH

Das freut mich. Hast du auch über dein neues Buch gesprochen?

PLAYER

Ja, habe ich. Ich mein, ein bisschen Werbung schadet ja nie, oder? Es verkauft sich aber eh schon wirklich gut.

ASH

Klar, Werbung ist immer gut.

PLAYER

Aber ich ärgere mich immer noch darüber, dass der Verlag sich geweigert hat, mich das Ende ändern zu lassen.

ASH

Dass der Mord ein Ritual war?

PLAYER

Jap. Ich mein, ich durfte es ja auch andeuten, aber ich wollte es wirklich offensichtlich machen. Richtig in die vollen gehen.

ASH

Richtig dumm, dass du das nicht machen durftest.

PLAYER

Na ja, es ist jetzt so. Und das Buch kam ja trotzdem ganz gut an.

ASH

Welches deiner Bücher magst du lieber?

## Auswahl des Spielers

### MÖGLICHKEIT 1: VAMPIR-MORD

PLAYER

Naja, weil ich in dem anderen Buch nicht schreiben durfte, was ich wollte, würde ich sagen den Vampir-Mord.

ASH

Wo der Mörder das Opfer gebissen und auf ein Bett aus Rosen gelegt hat?

PLAYER

Genau.

ASH

Ich muss sagen, ich mag dieses Buch auch wirklich gerne.

Szenenwechsel zum Büro von Player

### MÖGLICHKEIT 2: RITUAL-MORD

PLAYER

Obwohl ich nicht ganz schreiben durfte, was ich wollte, würde ich sagen, der Ritual-Mord.

ASH

Wo das Opfer in einem religiösen Ritual ermordet wurde?

PLAYER

Genau.

ASH

Du hast recht, das ist ein wirklich interessantes Buch.

Szenenwechsel zum Büro von Player

## SZENE 2

PLAYERS BÜRO, MORGENS, AM TAG NACH DER ERSTEN SZENE. PLAYER IST ALLEIN

Player schreibt an ihrem aktuellen Buch. Der Spieler kann zweimal auswählen, was in dem Buch passieren soll.

PLAYER

Hmmm... Also als Erstes brauche ich eine Mordwaffe, damit ich weiß, was am Tatort sein muss.

Auswahl 1: Mordwaffe

Messer

Seil

PLAYER

Okay, als Nächstes sollte ich festlegen, wo der Mord stattfindet.

Auswahl 2: Tatort

Big Ben

Tower of London

Player bekommt eine Benachrichtigung auf ihrem Handy.

TON VON HANDY

Das Handy-Overlay öffnet sich. Zu sehen ist eine Benachrichtigung von einer Nachrichten-App.

Benachrichtigung, wenn in der ersten Szene "Vampir-Mord" ausgewählt wurde:

Im Londoner Hide Park wurde die Leiche einer jungen Frau gefunden. Die Kehle des Opfers weist Bisssspuren auf. Das Opfer lag auf einem Bett aus Rosen. Die Polizei bittet die Bevölkerung um Hinweise.

Benachrichtigung, wenn in der ersten Szene "Ritual-Mord" ausgewählt wurde:

Im Londoner Hide Park wurde die Leiche einer jungen Frau gefunden. Der Tatort weist Spuren eines rituellen oder religiösen Motivs auf. Die Polizei bittet die Bevölkerung um Hinweise.

PLAYER

Das ... das ist doch der Mord aus meinem Buch?  
Jemand stellt einen Mord aus meinem Buch dar?  
Vielleicht sollte ich Ash schreiben?

Auswahl: Ash schreiben?

Ja

Nein

Wählt der Spieler "Nein", geht es mit der nächsten Szene weiter. Bei "Ja" öffnet sich der Chat mit Ash.

Auswahl Nachricht

Option 1 [-+0 Beziehungspunkte]: Ich habe gerade die Nachrichten gesehen, und jemand hat eins meiner Bücher nachgestellt, nachdem wir gestern noch darüber geredet haben. Was für ein komischer Zufall, oder?

→ Antwort von Ash: Ich habs auch grade gesehen. Wirklich ein komischer Zufall.

Option 2 [+100 Beziehungspunkte]: Ich habe gerade in den Nachrichten gesehen, dass jemand einen meiner Morde nachstellt. Wer würde denn so etwas machen?

→ Antwort von Ash: Ich weiß es nicht. Aber ich bin mir sicher, die Polizei wird sich darum kümmern und den Mörder finden.

Option 3 [-100 Beziehungspunkte]: Wir haben doch gestern noch über mein Lieblingsbuch geredet und heute wird genau dieser Mord nachgestellt? Das kann doch kein Zufall sein. Hast du etwas damit zu tun?

→ Ash ignoriert Player

### SZENE 3

PLAYERS BÜRO. MORGENS, EINE STUNDE NACH DER ERSTEN SZENE. PLAYER IST ALLEIN.

PLAYER

Die Polizei hat mich grade angerufen und möchte mich befragen, damit ich ihnen bei den Ermittlungen helfen kann, schließlich hat der Mord mit meinem Buch zu tun. Ich sollte besser die Notizen zusammensuchen, damit ich später alle Details weiß.

Aufgabe: Der Spieler muss auf der Pinnwand zwei Notizzettel heraussuchen. Diese werden dann in das Inventar gelegt.

PLAYER

Das sollten alle sein. Dann auf zur Polizeistation.

## SZENE 4

POLIZEISTATION, VORMITTAGS. DER ERMITTLER UND PLAYER BEFINDEN SICH IN EINEM VERHÖRRAUM.

Für die Befragung hat der Spieler zwei Notizen (je eine zu jedem Buch) in seinem Inventar. Diese braucht er, um die Fragen des Ermittlers zu beantworten. Richtig beantwortete Fragen erhöhen das Vertrauen des Ermittlers zu Player, falsche Antworten verringern das Vertrauen.

### Notiz 1

Tatort: Halle / Raum einer religiösen Gruppierung  
Tatwaffe: Messer  
Täter: Partner des Opfers und Anführer der religiösen Gruppe  
Tatzeitpunkt: Früher Morgen  
Besonderheiten: Angedeutetes religiöses Ritual / Menschenopfer

### Notiz 2

Tatort: Schlafzimmer des Opfers  
Tatwaffe: Zähne  
Täter: Stalker des Opfers, er war in sie verliebt  
Tatzeitpunkt: Nachts  
Besonderheiten: Opfer lag auf einem Bett aus Rosen

### ERMITTLER

Vielen Dank, dass sie sich die Zeit nehmen, unsere Fragen im Mordfall Poppy Newman zu beantworten. Sie sind also die Autorin, richtig?

### PLAYER

Ja, das bin ich.

### ERMITTLER

Bevor wir anfangen, muss ich Sie noch fragen, wo sie letzte Nacht zwischen 22 und 2 Uhr morgens waren.

### PLAYER

Ich habe mich mit Freundinnen Harriet Smith und Phoebe Miller getroffen und wir haben gemeinsam Filme geschaut, ich bin erst um vier Uhr morgens nach Hause gekommen. Meine Freunde können das bestätigen.

### ERMITTLER

Okay, wir werden das überprüfen. Können Sie mir bitte ein paar Fragen zu dem Buch beantworten?

PLAYER

Natürlich.

ERMITTLER

Wo hat der Mord in ihrem Buch stattgefunden?

Wenn der Spieler in der ersten Szene "Vampir-Mord" ausgewählt hat:

Auswahlmöglichkeit

[+ 50 Vertrauen] Schlafzimmer

[- 50 Vertrauen] Offene Straße

[- 50 Vertrauen] Café

ERMITTLER

Vielen Dank. Und welche Tatwaffe wurde in ihrem Buch verwendet?

Auswahlmöglichkeit

[-50 Vertrauen] Messer

[+50 Vertrauen] Biss

[-50 Vertrauen] Schlag

Wenn der Spieler in der ersten Szene "Ritual-Mord" ausgewählt hat:

Auswahlmöglichkeit

[-50 Vertrauen] Restaurant

[+50 Vertrauen] Veranstaltungssaal einer religiösen Gruppierung

[-50 Vertrauen] Rastplatz

ERMITTLER

Vielen Dank. Und welche Tatwaffe wurde in ihrem Buch verwendet?

Auswahlmöglichkeit

[-50 Vertrauen] Messer

[+50 Vertrauen] Biss

[-50 Vertrauen] Schlag

ERMITTLER

Alles klar, das hilft uns definitiv weiter. Gibt es sonst noch etwas, das Ihnen einfällt? Irgendwelche verrückten Fans? Irgendwelche anderen merkwürdigen Vorkommnisse?



PLAYER (IM STILLEN)

Ash und ich haben gestern noch davon geredet, und heute passiert der Mord aus genau dem Buch, von dem wir gestern geredet haben ... Soll ich dem Ermittler davon erzählen?

Auswahlmöglichkeit

Ja [+50 Vertrauen]

Nein [-20 Vertrauen]

Wählt der Spieler "Nein", kommt ein Sprung zu Szene 5. Wählt der Spieler "Ja", geht Szene 4 weiter und der Spieler sieht die Bonusszene 1.

PLAYER

Gestern Abend, bevor ich zu meinen Freundinnen gegangen bin, haben meine Freundin Ash und ich über meine Bücher geredet. Sie hat mich gefragt, welches der Bücher mein Lieblingsbuch ist. Und am nächsten Morgen sehe ich, dass Mord aus genau dem Buch nachgestellt wurde.

ERMITTLER

Und Sie glauben, Ihre Freundin könnte etwas mit dem Mord zu tun haben?

PLAYER

Ich glaube nicht. Ich meine, ich hoffe nicht. Aber der Zufall ist schon sehr merkwürdig.

ERMITTLER

Okay. Vielen Dank für die Information, wir werden der Sache nachgehen. Wenn wir weitere Fragen haben, melden wir uns bei Ihnen.

## BONUSSZENE 1

ABENDS, Player UND ASH SIND IM WOHNZIMMER. ASH IST SAUER.

ASH

Ich habe gerade einen Anruf von der Polizei bekommen. Hast du vielleicht vergessen, mir etwas zu erzählen?

PLAYER

Was?

ASH

Komm, spiel nicht die Dumme. Du weißt genau, wovon ich rede. Du hast der Polizei von unserem Gespräch erzählt. Und jetzt denken die, ich hab was mit dem Mord zu tun.

PLAYER

Und, hast du?

ASH

Allein schon, dass du mir das unterstellst ...

PLAYER

Ich wollte ehrlich sein, es geht hier schließlich um einen ziemlich grausamen Mord.

ASH

Ich denke, ich geh jetzt besser.

PLAYER

Ash, warte ...

ASH

Lass mich einfach in Ruhe.

[-100 Beziehungspunkte Ash]

## SZENE 5

PLAYER' BÜRO, ABENDS. PLAYER IST ALLEINE UND SCHREIBT AN IHREM BUCH

PLAYER

Ich hoffe, das Schreiben lenkt mich ein bisschen ab. Ich denke, als Nächstes sollte ich mir überlegen, wer die Leiche findet.

Auswahl 3: Wer findet die Leiche?

Ein besorgter Anwohner

Die beste Freundin des Opfers, die das Handy geortet hat

PLAYER

Okay, sehr schön. Und jetzt das Mordmotiv.

Auswahl 4: Mordmotiv

Eifersucht

Geld

PLAYER

Das schreibt sich ja wie von selbst, ich glaube so langsam habe ich einen guten Plan für mein Buch. Moment, wo hab ich denn mein Handy? Ich glaube, das habe ich vorhin im Wohnzimmer liegenlassen.

Player verlässt den Raum. Während sie weg ist, schleicht Ash in den Raum und wühlt durch ihre Notizen.

## SZENE 6

WOHNZIMMER, PLAYER UND ASH, SPÄTER AM ABEND

Beziehungspunkte zu Ash -200

PLAYER

Ash, können wir nochmal über vorhin reden?

ASH

Kannst du das Thema bitte einfach sein lassen? Ich hab echt keine Lust drauf, da jetzt drüber zu reden

PLAYER

Ich wollte nur sagen, dass es mir leidtut.

ASH

Ich glaube, es wäre besser, wenn ich jetzt gehe.

PLAYER

Ash, warte, bitte.

Ash verlässt den Raum.

Beziehungspunkte zu Ash -100 oder 0

PLAYER

Ash?

ASH

Hm?

PLAYER

Können wir über den Mord reden? Irgendwie macht mir das Ganze Angst.

ASH

Warum das?

PLAYER

Naja, jemand stellt meine Bücher nach und unschuldige Menschen werden deswegen ermordet. Ich fühl mich schuldig.

ASH

Aber du hast ja die Morde nicht begangen. Oder irgendwas mit den Morden zu tun.

PLAYER

Ja, das stimmt. Aber ich hab ja quasi die Vorlage geliefert.

ASH

Aber findest du das nicht auch ein bisschen ... ich weiß nicht, cool? Dass jemand deine Bücher so sehr mag, dass er oder sie die Handlung nachstellt?

PLAYER

Unschuldige Menschen sterben, Ash.

ASH

Mach dir keine Sorgen, alles wird gut. Wolltest du heute nicht zu deinen Freundinnen? Das lenkt dich bestimmt ein bisschen ab.

PLAYER

Jup, ich hoffe wirklich, das hilft.

ASH

Bestimmt. Ich bin wahrscheinlich auch nicht da, ich wollte mit ner Freundin dieses neue Restaurant ausprobieren.

PLAYER

Oh okay. Sag mir wies war, dann können wir da ja vielleicht mal zusammen hin?

ASH

Mach ich, versprochen

Beziehungspunkte zu Ash +100

PLAYER

Ash?

ASH

Hm?

PLAYER

Können wir über den Mord reden? Irgendwie macht mir das Ganze Angst.

ASH

Oh nein, Player. Warum hast du Angst?

PLAYER

Unschuldige Menschen werden ermordet, wegen meiner Bücher. Was ist, wenn ich als Nächstes dran bin?

ASH

Das wird nicht passieren, ich pass auf dich auf. Versprochen.

PLAYER

Wirklich?

ASH

Wirklich wirklich. Mach dir keine Sorgen. Und ich bin mir sicher, die Polizei findet den Täter bald.

PLAYER

Ich hoffs.

ASH

Alles wird gut. Und du gehst ja heute zu deinen Freundinnen, oder? Das lenkt dich bestimmt ein bisschen ab. Ich kann dich auch hinbringen, wenn du möchtest, und später wieder abholen.

PLAYER

Das klingt toll.

ASH

Natürlich, alles für dich. Und in der Zwischenzeit geh ich irgendwo in ne Bar oder so.

PLAYER

Ohhh okay. Klingt nach nem Plan.

## SZENE 7

POLIZEISTATION, PLAYER UND DER ERMITTLER UNTERHALTEN SICH AM TAG NACH DER VORHERIGEN SZENE

ERMITTLER

Gestern Abend wurde auch der Mord aus ihrem zweiten Buch nachgestellt. Die einzige Verbindung zwischen den Morden sind Ihre Bücher. Ist Ihnen inzwischen etwas eingefallen? Haben Sie eine Idee, haben Sie merkwürdige Nachrichten erhalten? Irgendwas?

PLAYER

Nein, tut mir leid. Ich bin genauso ahnungslos wie Sie.

ERMITTLER

Der Mord wurde erneut exakt aus dem Buch kopiert, bis ins letzte Detail. Es muss also jemand sein, der die Bücher ganz genau kennt. Und als Autorin kennen Sie ihre Werke ja, oder nicht?

PLAYER

Natürlich, aber jeder kann ja die Bücher gelesen haben.

ERMITTLER

Bei dem Opfer handelt es sich um den Buchkritiker Robin Harvey, der Ihre Werke heftigst kritisiert hat. Sie hätten also auch ein Motiv.

PLAYER

Ich war gestern bei meinen Freundinnen, die mich ablenken wollten nach dem ersten Mord.

ERMITTLER

Sie haben also wieder ein Alibi.

PLAYER

Das ist richtig.

ERMITTLER

Und sonst haben Sie keine Idee, wer ein Motiv haben könnte?

PLAYER (IM STILLEN)

Ash war schon wieder unterwegs, und es ist wieder ein Mord passiert. So langsam glaube ich nicht, dass das ein Zufall war. Aber ich will sie nicht einfach so verdächtigen.

Auswahl: Ash verdächtigen?

Ja

Nein

Der Spieler wählt "Nein"

PLAYER

Wie gesagt, mir fällt niemand ein. Sollte sich das ändern, melde ich mich bei Ihnen.

ERMITTLER

Okay. Danke.

→ weiter zu Szene 8

Der Spieler wählt "Ja"

PLAYER

Meine Freundin Ash war während beider Morde nicht zu Hause. Und ich weiß, sie mochte diesen Kritiker überhaupt nicht, eben weil er meine Bücher so sehr kritisiert hat.

ERMITTLER

Vielen Dank für den Hinweis, wir gehen der Sache nach.

→ weiter zu Ende 1



ENDE 1

PLAYER IST ZU HAUSE, SIE BEKOMMT EINEN ANRUF VON ASH.

Die Unterhaltung findet per Text statt

ASH

Du hast mich also verraten?

PLAYER

Ich habe nur gesagt, dass du während beiden Morden auf einmal verschwunden bist.

ASH

ICH HAB DAS FÜR DICH GETAN

PLAYER

Du bist also wirklich die Mörderin ...

ASH

Ja. Deine Werke, ultimativ in Szene gesetzt. JEDER spricht jetzt über deine Bücher

PLAYER

DU HAST UNSCHULDIGE MENSCHEN GETÖTET

ASH

Nein, sie haben dich kritisiert. Sie haben deine Arbeit in den Dreck gezogen. Und sie haben bekommen, was sie verdienen.

PLAYER

Du bist wahnsinnig.

ASH

Du siehst es nicht, aber es ist der ultimative Liebesbeweis. Ich verspreche dir, das nächste Mal mache ich es besser.

- Ende

## SZENE 8

PLAYER IST IN IHREM BÜRO, ALLEINE. ES IST FRÜHER MORGEN NACH SZENE 7

PLAYER

Ich fühle mich immer noch schuldig, dass meinetwegen  
unschuldige Menschen ermordet wurden ... Aber zum  
Glück habe ich nur zwei Bücher veröffentlicht, so  
hoffentlich hat der Spuk jetzt ein Ende.

PLAYER

... Außer ...

PLAYER

Was, wenn der Mörder wieder anfängt zu morden,  
wenn mein neues Buch veröffentlicht wird?

Player wird durch den Ton von ihrem Handy unterbrochen. Ash hat Player eine Nachricht  
gesendet.

ASH

Ich werde dir zeigen, wie viel du mir bedeutest. Mach  
dir keine Sorgen.

PLAYER

Ash?

PLAYER

Was hast du vor?

PLAYER

Ash bitte Antworte

PLAYER

ASH BITTE

Player wartet auf eine Antwort von Ash.

## SZENE 9

PLAYER IST IN IHREM BÜRO. EINE STUNDE NACH SZENE 8

Player bekommt eine Benachrichtigung von ihrer Nachrichten-App:

### NACHRICHTEN-APP

Die Mord-Serie geht weiter. Auch ein dritter Mord wurde ausgehend von dem Buch von \_\_\_\_\_ (PlayerName) Baker nachgestellt. Die Ermittlungen dauern an. Die Bevölkerung ist angehalten, Hinweise der Polizei mitzuteilen.

### PLAYER

Ich glaube, ich muss langsam einsehen, dass Ash die Mörderin sein könnte. Aber ich hab Angst, einfach zur Polizei zu gehen. Ich will mir erst 1000 % sicher sein.

### PLAYER

Wenn meine Vermutung stimmt, dann müsste Ash ja noch in der Nähe vom Tatort sein, oder? Oder ich könnte sie direkt konfrontieren.

### Entscheidung

Ash konfrontieren

Zum Tatort gehen

## SZENE 10

Der Spieler hat in Szene 9 "Ash konfrontieren" ausgewählt  
HAUS VON PLAYER UND ASH, WOHNZIMMER

PLAYER

Ash? Steckst du hinter all den Morden?

ASH

Das fällt dir aber früh auf.

PLAYER

Warum hast du das getan?

ASH

Ist das nicht der ultimative Liebesbeweis? Ich habe für  
dich gemordet, \_\_\_\_\_ (PlayerName).

PLAYER

Aber ich wollte das nie. Ich wollte nicht, dass  
unschuldige Menschen sterben.

ASH

Ich hoffe, du wirst es eines Tages verstehen.

Ash verlässt den Raum

PLAYER

ASH WARTE

Player alarmiert die Polizei

Der Spieler hat in Szene 9 "Zum Tatort gehen" ausgewählt  
JE NACH SPIELERAUSWAHL BEIM SCHREIBEN DES BUCHS ENTWEDER BIG BEN  
ODER TOWER OF LONDON

PLAYER

Ash? Was machst du hier?

ASH

Ich glaube, wir wissen beide, warum ich hier bin.

PLAYER

ABER WARUM WÜRDEST DU SO ETWAS TUN?

ASH

Der ultimative Liebesbeweis. Ich habe deine Bücher zum Leben erweckt und dich gegen deine Kritiker verteidigt.

PLAYER

Aber ich wollte nie, dass du das tust. Es sind unschuldige Menschen gestorben, Ash.

ASH

Unschuldig? Sie haben dich kritisiert, deine Arbeit in den Dreck gezogen. Ich hab dir einen Gefallen getan.

PLAYER

Du bist wahnsinnig.

ASH

Du liebst mich.

PLAYER

Ash, ich muss die Polizei anrufen. Du bist eine Serienmörderin.

Ash verlässt die Szene

Player alarmiert die Polizei.

Player bekommt einen Anruf von einer unbekannten Nummer

PLAYER

Hallo?

UNBEKANNTER ANRUFER

Hallo, \_\_\_\_\_ (Player Name)

PLAYER

Ash?

ASH

Es tut mir leid. Ich hätte dir meine Liebe besser zeigen sollen. Ich verspreche dir, ich werde es in Zukunft besser machen.

Entscheidung

Bei Ash bleiben?

Mit Ash Schluss machen

## ENDE 2

Der Spieler wählt "Bei Ash bleiben"

PLAYER

Ash, du wirst viele, viele Jahre im Gefängnis verbringen, falls du überhaupt je wieder frei kommst. Und ich glaube, du brauchst psychologische Hilfe. Aber vielleicht, wenn du an dir Arbeitest, können wir irgendwann wieder Kontakt haben. Mach's gut.

ASH

\_\_\_\_\_ (Player Name)....

Player legt auf und das Spiel endet.

## ENDE 3

Der Spieler wählt "Mit Ash Schluss machen"

PLAYER

Ash, was du getan hast, ging viel, viel zu weit. Wenn du mich jemals wieder kontaktierst, geh ich zur Polizei.

ASH

\_\_\_\_\_ (Player Name)....

Player legt auf und das Spiel endet.