Geschichtswelten Dialoge für unterschiedliche Zimmer usw.

Einleitung

GEDANKEN

Heute ist es endlich so weit. Ich werde im Schloss der Familie Graham meine Untersuchungen beginnen. Mein Auftrag ist es heraus zu finden, ob Lord Edward Graham sich der Steuerhinterziehung schuldig gemacht hat oder nicht.

Seine Lordschaft stammt aus einer alten, einflussreichen Adelsfamilie, die jedoch eine finanziell recht schwierige Zeit hinter sich hat. Dies ging so weit, dass die Familie vor Kurzem gezwungen war, ihr ganzes Personal zu feuern und ihren Landsitz nur aufgrund von Edwards Unternehmen überhaupt erhalten konnte.

Die Familienfinanzen scheinen sich jedoch kürzlich wieder gebessert zu haben, was erstens zu den Anschuldigungen gegenüber Edward Graham geführt hat und zweitens mir die Chance gibt mich als neuer Butler der Grahams in den Familiensitz einzuschleichen und dort verdeckte Ermittlungen durch zu führen.

Ich bin mit dem Zug nach Edinburgh gefahren und warte jetzt auf mein Taxi, das mich in die Highlands zum Anwesen der Grahams bringen wird.

(Walk hat eingewendet, dass eine adelige Familie wie die Grahams meist weit mehr Personal hat als nur einen Butler. Deshalb die Erklärung, die ich in diesem Abschnitt hinzugefügt habe.)

Taxifahrer erzählt:

„Sie wollen also zum Schloss der Grahams?“

Meine Antwort:

„Ganz richtig.“

Taxifahrer erzählt:

„Sie werden dort in Zukunft arbeiten? Haben sie nicht etwas Angst?“

Meine Antwort:

„Na ja, ich bin schon etwas aufgeregt. Es ist immerhin mein erster Arbeitstag. Ich bin gespannt darauf wie die Familie Graham so ist. Aber warum sollte ich denn Angst haben?“

Taxifahrer erzählt:

„Ach, nichts weiter. Es gibt halt Gerüchte.

Meine Antwort:

„Gerüchte?“

Taxifahrer erzählt:

„Im Schloss der Familie Graham soll es spuken. Anscheinend hört man dort nachts manchmal ganz schaurige Musik. Das ist es zumindest, was sich die Leute erzählen.“

Meine Antwort:

„Ah, ich verstehe. Es gibt also unheimliche Geräusche. Und der Grund dafür muss natürlich ein Geist sein?“

Taxifahrer erzählt:

Der Taxifahrer schmunzelt.

„Ganz richtig ein Geist. In Schottland spukt es ja überall nicht wahr? Edinburgh wird bereits nachts von den unheimlichsten Geistern heimgesucht. Wie soll es denn erst draußen in den Highlands sein?“

Meine Antwort:

„Stimmt, davon habe ich schon gehört. Edinburgh ist weltweit für seine Geister bekannt, nicht wahr?“

Taxifahrer erzählt:

„Ja, das ist das besondere an der Stadt. Am Tage romantisch und in der Nacht gespenstisch.“

Zeit verstreicht…

Taxifahrer erzählt:

„So, wir sind da. Das Schloss der Familie Graham. Soll ich Ihnen mit ihrem Gepäck helfen?“

Meine Antwort:

„Nein, das schaffe ich schon. Aber vielen Dank für das Angebot. Auf Wiedersehen!“

Taxifahrer erzählt:

„Viel Erfolg bei Ihrer neuen Arbeit.“

Du bezahlst den Taxifahrer und steigst mit deinem Gepäck aus dem Auto aus. Du stehst nun vor dem Anwesen der Familie Graham. Du solltest vermutlich versuchen den Weg ins Schloss zu finden, um dich der Familie vorzustellen und mit deiner Arbeit anzufangen.

Bitte Befehl eingeben:

(Aufforderung nur beim ersten Befehl, nur damit dem Spieler klar ist, dass er jetzt dran ist)

Folgende Befehle zum Eintippen: untersuche, bewege, nimm, rede, beobachte, mustere, höre, erkunde, schaue, gehe, laufe, renne, schreite, schleichen

Alles in grün wird vom Spieler eingegeben.

(Sollten wir hier im Skript nicht die ganzen Varianten weglassen? z.B. nur schreiben Umschauen und dann was passiert und dann an anderer Stelle die ganzen möglichen Varianten fürs Umschauen? Würde das Ganze übersichtlicher machen. Edit: Hab es jetzt mal einfach so gemacht. =P)

Am Straßenrand (Beim Taxi)

Umschauen

Du stehst vor einem hohen, gusseisernen Zaun inmitten dessen sich ein großes, schön verziertes Tor befindet. Gleich hinter dem Zaun versperren ordentlich zurecht gestutzte Hecken die Sicht auf das Grundstück, aber durch das Tor siehst du eine mit Kies bestreute Einfahrt die bis zur Haustür eines weitläufigen Herrenhauses führt. Das Backsteingebäude hat sicher bereits einige Jahrhunderte gesehen, ist aber trotzdem gut in Stand gehalten. Das muss das Schloss der Grahams sein.

Zurückblicken

(erstes Mal) Du hörst wie der Taxifahrer sein Auto startet. Als du dich umdrehst, siehst du das Auto inmitten der wunderschönen Landschaft der Highlands in Richtung Edinburgh davonfahren. Sieht so aus als wärst jetzt auf dich allein gestellt.

(danach) Die Straße ist leer und es gibt auch sonst nichts Auffälliges zu sehen. Rund um das Schloss der Grahams erstreckt sich soweit das Auge reicht nur Weideland, gelegentlich durchbrochen von steilen Klippen oder kleinen Seen. Der Wind trägt die Geräusche einer in der Nähe grasenden Herde Schafe zu dir.

Tor untersuchen/anschauen

Du gehst näher an das Tor heran und schaust dich um. Du siehst neben dem Tor am Zaun einen kleinen Kasten hängen.

Kasten untersuchen

Der Kasten scheint eine Gegensprechanlage zu sein.

Klingeln

(erstes Mal) Du drückst auf die vermeintliche Klingel. … Nichts passiert. Vielleicht solltest du es noch mal versuchen?

(zweites Mal) Du drückst noch einmal auf die Klingel und nach einen Sekunden ertönt tatsächlich eine Stimme aus der Anlage.

(Nicht sicher wer rangehen soll, aber derjenige könnte das Tor von innen öffnen und dem Butler sagen, dass die Eingangstür offen ist und er gleich rein kann. Wir hatten uns nämlich auch gedacht, dass im Flur vielleicht Porträts hängen, die der Spieler sich anschauen kann. Dann kann er da in Ruhe rumstöbern. Und dann in der Eingangshalle trifft er auf alle, wie du es schon beschrieben hast. So umgehen wir auch das Problem, wer die Eingangstür tatsächlich öffnen würde. =P)

(Gespräch)

Kaum ist die Stimme aus der Gegensprechanlage verstummt, öffnet sich auch schon das Tor vor dir.

Durch das Tor gehen

Du durchschreitest eilig das große Tor, das sich auch gleich hinter dir wieder fest verschließt.

Einfahrt

Umschauen

Jetzt da du dich hinter dem Zaun und den Hecken befindest, die den Besitz der Grahams umgeben, siehst du, dass das Schloss von einer großen Parkanlage umgeben ist. Links und rechts der Einfahrt führen kleine Wege zwischen farbenprächtigen Blumenbeeten und kleinen Sitzecken vorbei bis hinter das Anwesen.

Schloss betrachten

Die Backsteinfassade des alten Schlosses ist zu großen Teilen mit Efeu bedeckt und kleine Türme zieren das Dach des weit verzweigten Gebäudes. Die Eingangstür ist über eine Treppe zu erreichen, die gleich ans Ende der Einfahrt grenzt.

Blumenbeete betrachten

(irgendwas mit schönen Blumen und Schmetterlingen)

Zum Schloss gehen

Du gehst die Einfahrt entlang, steigst eine kleine Treppe hoch und stehst nun direkt vor der Eingangstür des Schlosses.

Zum Schloss schleichen

Wovor hast du Angst? (wer auch immer an die Gegensprechanlage drangegangen ist) hat dich doch hereingebeten.

Vor der Haustür

Umschauen

Die Haustür ist aus altersdunklem, massivem Holz gefertigt. In der Mitte der Tür hängt ein großer Türklopfer, der einem (Wappentier für die Familie Graham?) nachempfunden ist.

Türklopfer benutzen

Der Türklopfer schlägt mit einem lauten Knall, der in inneren des Schlosses tausendfach nachhallt, gegen die Haustür. … Nichts passiert.

Tür öffnen

Du drückst die Klinke der Haustür herunter und öffnest die schwere Tür. Noch an die Helligkeit der in Sonnenlicht gefluteten Einfahrt gewohnt, kannst du den Raum hinter der Tür nur schemenhaft erkennen. Vorsichtig trittst du ein und schließt die Tür hinter dir.

Tür bewegen

Was hast du mit der Tür vor? Wie und wohin willst du die denn tragen?

Im Flur

Umschauen

Langsam gewöhnen sich deine Augen an das Halbdunkel im Inneren des Schlosses. Du befindest dich in einem schmalen, langen Raum, der zu einer weiteren Tür führt. Der Boden ist mit einem schweren Teppich ausgelegt. An den Wänden hängen etliche Gemälde, deren Motive im Schein der wenigen Leuchter schlecht zu erkennen sind.

Gemälde anschauen

(z.B. Familienporträt, Spieler hat mit seinem Auftrag ja auch schon Informationen über die Familie enthalten, er könnte also einige der Personen identifizieren und mitteilen, was er über sie weiß. Später, wenn der Spieler mehr Informationen hat, können ihm ja auch noch andere Gemälde „ins Auge fallen“. Außerdem ist es nicht schlimm, falls der Spieler sich die Gemälde nicht gleich anschaut, da die Leute sich ja eh vorstellen.)

Zur Tür gehen

Du stehst jetzt direkt vor der Tür, die weiter hinein ins Schloss führt.

Tür öffnen

Du öffnest die Tür und trittst hindurch. Du findest dich in einer großen Halle wieder, von der mehrere Türen und Treppen abgehen. In der Mitte der Halle befinden sich drei Personen, ein Mann und zwei Frauen.

Scarlett Graham:

„Guten Tag!“

Viola Rose:

„Herzlich Willkommen auf Castle Darkmere.“

Sieh dich um.

Umschauen.

Umsehen.

Sich umschauen.

Sich umsehen.

Sie sehen drei unterschiedliche Türen.

Gehe zur Tür

Sie sollten dich mit den Bewohnern des Schlosses unterhalten.

Rede mit Scarlett

Tratsche mit Scarlett

Unterhalte dich mit Scarlett

„Sie sind der neue Butler! Wie schön, dass sie schon hier angekommen sind.

Möglichkeit 1:

„Wie schön dich kennen zu lernen. Du bist die Tochter des Schlossherren sehe ich das richtig?“

„Ganz richtig. Mein Vater... ist Edward Graham.“

„Wo ist ihr Vater denn gerade?“

„Als ob ich das wüsste… wir haben im Moment ein eher schwieriges Verhältnis. Naja ist auch nicht so wichtig. Ich hoffe Sie haben einen guten ersten Tag.“

Möglichkeit 2:

„Die Freude ist ganz meinerseits. Die Taxifahrt war sehr angenehm. Ich bin sehr erfreut hier arbeiten zu dürfen. Sie sind Lady Scarlett richtig?“

„Sie brauchen doch nicht so förmlich mit mir zu reden. Nennen sie mich einfach Scarlett. Nur Scarlett.“

„Na gut, nur Scarlett. Ich bin unglaublich froh, dass heute mein erster Arbeitstag in diesem wundervollen Schloss ist.“

„Das Schloss ist wundervoll nicht wahr?“

„Es ist reizend.“

Elliot Graham:

„Hallo mein Name ist Elliot! Ich bin der Bruder des Schlossherren. Schön Sie kennenzulernen.“

„Die Freude ist ganz meinerseits! Ich bin sehr gespannt auf die Arbeit hier.“

„Ich hoffe Sie haben auf Castle Darkmere, dem Schloss der Familie Graham viel Spaß! Vielleicht können wir zusammen ja mal einen Whiskey trinken. Mögen Sie Schottischen Whiskey?“

Möglichkeit 1:

„Absolut! Gerne würde ich mit Ihnen einen Abend gemeinsam Whiskey trinken.“

„Das klingt wundervoll. Ein neuer Whiskey Kenner auf unserem Schloss. Ich freue mich Sie später zu sehen, dann können wir gemeinsam ja mal einen Glenmorangie zusammen trinken. Bis dann!“

Möglichkeit 2:

„Mit Whiskey habe ich noch keine großen Erfahrungen gemacht.“

„Das müssen wir auf alle Fälle ändern! Wir sehen uns später.“

Viola Rose:

„Nun möchte ich mich auch bei Ihnen vorstellen. Ich bin Viola Rose. Die verlobte des Schlossherren. Ich hoffe wir werden in Zukunft gut miteinander auskommen. Einen Butler haben wir sehr dringend gebraucht und ich hoffe sehr Sie werden uns nicht enttäuschen.“

Möglichkeit 1:

„Das hoffe ich auch gnädige Frau. Wie lange sind sie schon mit Edward Graham verlobt?“

Viola Rose:

„Seit einem halben Jahr. Hoffentlich werden wir bald heiraten. Er ist ein wundervoller Mann.“

„Das glaube ich Ihnen gerne. Wie haben Sie Ihren Verlobten kennen gelernt?“

Viola Rose:

„Über die Arbeit. Er ist Geschäftsführer des Mutterkonzerns, der Firma in der ich Arbeite. Apropos Arbeit, ich denke sie sollten sich langsam auf Ihre eigene Arbeit konzentrieren.“

„Es war sehr nett mit Ihnen zu plaudern gnädige Frau. Ich werde mich umsehen und mich gleich an die Arbeit machen.“

Möglichkeit 2:

„Sie zu enttäuschen wird sich hoffentlich vermeiden lassen. Ich werde mich gleich an die Arbeit machen.“

——-Ab jetzt mehrere Möglichkeiten:

Viola, Scarlett und Elliot verlassen die Eingangshalle.

Ein lauter Schrei ertönt.

Sieh dich um.

Die Eingangshalle führt zu einer Tür auf der linken Seite oder in den Garten.

Gehe zur Tür.

Sie ist verschlossen

Gehe in den Garten.

Du befindest dich im Garten.

Sieh dich um.

Du siehst einen wundervollen britischen Garten. Auf der linken Seite befindet sich ein Brunnen. Vor einer Hecke steht ein Mann mit einer Gartenschere. Auf der rechten Seite ist ein Heckenlabyrinth

Gehe zum Brunnen.

Du stehst direkt vor einem mit Efeu bewachsenen Brunnen. Er besitzt eine Kurbel um einen Eimer heran zu ziehen.

Möglichkeit 1:

Gehe zurück.

Du stehst wieder im Garten

Möglichkeit 2:

Ziehe den Eimer nach oben.

Der Eimer ist mit Wasser gefüllt. Etwas innerhalb des Eimers glitzert in der Sonne.

Möglichkeit 1:

Gehe zurück.

Du stehst wieder im Garten

Möglichkeit 2:

Greife in den Eimer voll Wasser.

Du findest ein Amulett. Es sieht alt und angerostet aus. Anscheinend kann man das Amulett öffnen.

Möglichkeit 1:

Gehe zurück.

Du stehst wieder im Garten

Möglichkeit 2:

Öffne das Amulett.

Du klappst das Amulett auf und auf der linken und rechten Seite sind zwei Frauen mit feuerrotem Haar zu sehen.

Du stehst wieder im Garten.

Rede mit dem Mann.

„Guten Tag! Sind Sie der Gärtner?“

„Huch haben Sie mich erschreckt. J… ja ich bin der G... Gärtn… n… er“

„Tut mir leid ich wollte Sie nicht erschrecken!“

„Haben Sie den Schrei auch gehört? Ich glaube er kam aus dem Heckenlabyrinth. Ich habe mich noch nicht getraut nach zu sehen.“

„Ich werde einfach mal im Heckenlabyrinth nachsehen. Kommen Sie mit Mr. …? “

„Ich heiße Dean und ich… ich glaube ich bleibe lieber hier. Ich bin furchtbar ängstlich wissen Sie?“

„Na gut Dean. Dann mache ich mich mal auf den Weg“