



CTHULHU®

Tod auf dem Ganges

Ein Real Time Oneshot

Geschrieben von Distribution

20260726

CTHULHU

CONTENTS

CH. 1: DER PLOT.....	1	Hinweis- /Faktenliste	4
PLOT SYNOPSIS	1	CH. 3: DIE POTENTIELLEN	
Event-Zeitlinie	1	SPIELER FIGUREN	5
Die große Wendung.....	2	James/Jamie Lee	5
Auftakt	2	Adam/Abaigeal Murphy.....	5
Handlungsort	2	Frang/Franie Begbie.....	5
Nachspiel.....	2	Simon/Simone Dupont.....	5
CH. 2: DIE NICHT-SPIELER			
FIGUREN	3		
Charaktere	3		

CHAPTER 1: DER PLOT



Keywords: Tod,
LGBTQ, Diverse Besetzung, 1930s,
Detektiv Geschichte, Keine Magie

PLOT SYNOPSIS

Das Jahr ist 1930, und die Welt beginnt sich langsam von der Finanzkrise zu erholen. Politische Machtverhältnisse werden durch Verträge und Abkommen neu geordnet, während Grenzen auf den Landkarten verschoben werden. Doch wen interessiert das schon? Wohlhabende Menschen konnten sich beinahe zu jeder Zeit an den schönen Seiten des Lebens erfreuen. Auch jetzt ist dies keine Ausnahme. So verhält es sich auch mit einer kleinen Gruppe befreundeter Hobbydetektive, die fortan nur noch der Verein genannt wird. Die Mitglieder befinden sich auf einer Reise entlang des exotischen und spirituellen Ganges im fernen, warmen Indien. Zumindest war dies der ursprüngliche Plan des Vereins, der sich selbst den „Club der Cleveren“ nennt. Ganz gleich, aus welchem gesellschaftlichen oder kulturellen Hintergrund die einzelnen Mitglieder stammen, sie verbindet alle die Leidenschaft für Kriminalgeschichten. Kein Detektivroman blieb ungelesen, kein Fall zu verworren, um nicht darüber zu diskutieren. Mit diesem gemeinsamen Interesse beginnt schließlich auch das Abenteuer der Spielergruppe. Der Ganges und die Fähre sind der Schauplatz einer internationalen Spionageoperation. Im Mittelpunkt stehen fünf weitere Personen an Bord der Fähre auf dem Ganges. Das Opfer ist Victor Pants, der eine Liebesbeziehung mit einem anderen Mann führt. Leider ein Skandal in der damaligen Zeit. Der Empfänger seiner Liebe ist General Garry Yealt von der britischen Armee in Indien. Die beiden lernten sich durch ihre Arbeit kennen, denn Victor Pants ist Wissenschaftler im Militärdienst und forscht an neuen Feuerwaffen und Strategien. Um ihre Liebesbeziehung geheim zu halten, schreiben sich die beiden Gedichte und Briefe in verschlüsselter Form. Diese Geständnisse ihrer Zuneigung hält Victor in einem Buch fest. Sein heißes Journal, für den Fall, dass die Nächte in Indien doch einmal kühler sein sollten. Die Mörderin, die Victor direkt zu Beginn des Abenteuers in Echtzeit erschießt, ist niemand anderes als die internationale Informationsschmugglerin aus Amerika, Luise Washington. Sie ist Afroamerikanerin und verkauft Geheimnisse von allen Nationen an jene, die sie haben wollen und das gefüllte Portemonnaie besitzen. In einer

Auseinandersetzung erschießt sie Victor Pants, der direkt vor die Füße des Vereins auf der Fähre fällt. Zwei Ablenkungen innerhalb des Ensembles sind die Nonne Schwester Marie Claries und der japanische Buddhist Hanso Kobayashi. Der Japaner reist im Rahmen einer Pilgerfahrt durch Indien, um seinen Glauben zu vertiefen. Ähnlich tut es die junge Nonne aus einem Konvent in der Schweiz. Sie unternimmt Missions- und humanitäre Arbeit für arme indische Kinder. Der Verein kann nun versuchen herauszufinden, wer den jungen Mann namens Victor Pants umgebracht hat. Doch die Zeit drängt, denn die Fähre fährt weiter. Am Ende der Spielsitzung wird sich die wahre Täterin in den Straßen und Menschenmassen der Stadt Varanasi verlieren. Für ihre Flucht nutzt sie eine Rauchbombe und eine falsche Sprengfalle in der eigenen Kabine.

EVENT-ZEITLINIE

- **0:00 – Start der Szene:** Das Spiel beginnt mit einem Knall. Die Leiche von Victor Pants fällt vor die Füße des Vereins.
- **0:15 (SE):** General Garry Yealt steht vor der Leiche und sucht ein Taschentuch mit seinen Initialen. Es war ein Geschenk an seinen Geliebten Victor Pants.
- **0:30 (HE):** Hanso Kobayashi findet die Mordwaffe. Spionin Luise Washington lenkt den Verdacht auf ihn.
- **0:45 (SE):** Ein wildes Tier (Ganges-Flussdelphin) greift das Schiff und die Crew an.
- **1:00 (HE):** Spionin Luise Washington durchsucht das Zimmer von Victor Pants nach dem Codeschlüssel.
- **1:30 (SE):** Schwester Marie Claries möchte bei der Leiche von Victor Pants für das Opfer beten.
- **2:00 (HE):** Spionin Luise Washington durchsucht die Leiche von Victor Pants nach dem Codeschlüssel.
- **2:30 (HE):** General Garry Yealt bedroht Hanso Kobayashi mit seiner Dienstwaffe, da er ihn verdächtigt. Er glaubt, dass Hanso als Mann eher der Täter sei und Frauen zu einem Mord nicht fähig seien.
- **3:00 (SE):** Spionin Luise Washington platziert eine Attrappe einer Bombe und behauptet, sie im Zimmer von Victor Pants oder im Nebenzimmer gefunden zu haben.
- **3:30 – Finale:** Spionin Luise Washington zündet eine Rauchbombe und springt vom Schiff an Land beziehungsweise ins Wasser zum Ufer. Gleichzeitig beginnt die Bombenattrappe zu ticken.

DIE GROSSE WENDUNG

Der General und das Opfer führten eine heimliche homosexuelle Liebesbeziehung, die sie aufgrund der gesellschaftlichen Umstände streng geheim halten mussten.

Das Buch mit den Geheimnissen und Forschungsdaten des Opfers enthält in Wahrheit Liebesschwüre und Gedichte der beiden Männer. Der Inhalt ist lediglich mit einer Cäsar-Verschlüsselung verschlüsselt, bei der jeder Buchstabe des Alphabets um eine feste Anzahl von Stellen verschoben wird.

Bei einer Verschiebung von $X = 1$ wird beispielsweise aus A ein B, aus B ein C und so weiter, bis aus Z wieder ein A wird.

AUFTAKT

Der Verein hat seine Vereinskasse für diese Reise geplündert, um Abenteuer zu erleben und fremde Kulturen kennenzulernen.

Im Reisebüro fiel die Wahl auf Indien. Die Leiche fiel den Mitgliedern im wahrsten Sinne des Wortes vor die Füße – vom oberen Deck der Fähre.

HANDLUNGORT

Indien der dreißiger Jahre. Haupthandlung ist auf dem Ganges und der Fähre Ganges Zwei

NACHSPIEL

GELD

- Kein direkter finanzieller Gewinn.
- Dafür bleibt ein Kontakt zu den Überlebenden bestehen, aus dem sich langfristig eine Freundschaft oder wertvolle Verbindung entwickeln kann.

ERFOLGSBEWERTUNG

- **Base Level:** Alle SCs überleben das Event.
- **Success Level:** Der Täter oder die Täterin wird erkannt, stirbt oder wird festgesetzt.
- **Triumph Level:** Das Geheimnis des Buches wurde vollständig aufgedeckt.

NETZWERK

- Alle nicht mordverdächtigen Personen, die nicht vom Verein angeklagt wurden, können als zukünftige Kontakte erhalten bleiben.

CHAPTER 2: DIE NICHT-SPIELER FIGUREN

CHARAKTERE

DAS OPFER

- **Name:** Victor Pants
- **Beruf:** Wissenschaftler im Dienste der britischen Krone, stationiert in Nordindien. Sein Hauptgebiet ist die Entwicklung von Feuerwaffen und deren Integration in militärische Abläufe.
- **Aussehen:** Ein Mann Anfang dreißig aus Sheffield. Seine dunklen, nach hinten pomadierten Haare glänzen noch stärker als der Schweiß auf seiner Stirn. Tropfen, die sich bilden, wenn er an den General denkt oder länger als drei Minuten in der Sonne steht.
- **I-Tüpfelchen:** Seine perfekt gestylten Haare stehen immer halb von der Kopfhaut ab, da sie mit der Luftfeuchtigkeit zu kämpfen haben.
- **Angewohnheit:** Sammelt und verschlüsselt alles mit der Cäsar-Chiffre.
- **Problem:** Er ist tot. Also hat er entweder gar keine Probleme mehr oder ein sehr großes. Je nachdem, wie man es betrachtet.

DER GENERAL

- **Name:** Garry Yealt
- **Beruf:** General der britischen Armee in Indien.
- **Aussehen:** Dominant und leicht quadratisch gebaut. Praktisch in fast allen Dingen und überraschend flexibel, wenn man ihn darum bittet.
- **I-Tüpfelchen:** Sein Schnurrbart reicht beinahe bis zu den Ohren und ist an beiden Spitzen jeweils zweimal zu kleinen Kreisen geformt. Dafür verwendet er dieselbe Pomade wie Victor, sein Geliebter.
- **Angewohnheit:** Erteilt den Menschen um sich herum Befehle und liest heimlich Bücher über Liebe und Romantik.
- **Problem:** Sein Geliebter wurde brutal ermordet.

DIE SCHÖNE AFROAMERIKANERIN // SPIONIN

- **Name:** Luise Washington
- **Beruf:** Autorin und Spionin für jede Seite, die bereit ist, sie zu bezahlen.
- **Aussehen:** Eine Schönheit, wie die alten Griechen sie sich nur hätten erträumen können. Eng geschnittene Abendkleider, perfekt geschneidert, eine Frisur, die wie Wellen an einer Klippe fällt, und Lippen so

rot wie das Blut von Victor, das noch an ihren Händen klebt.

- **I-Tüpfelchen:** Sie besitzt einen kleinen Pudel, der extrem rassistisch ist und bei jeder Gelegenheit versucht, Inder oder Japaner zu beißen. Sein Name ist Georgi.
- **Angewohnheit:** Reißt Etiketten von Flaschen ab und fragt alle Menschen nach ihren Geheimnissen.
- **Problem:** Nach dem versehentlichen Schuss auf Victor hat sie sein Journal an sich genommen. Allerdings ist es mit einer Cäsar-Chiffre verschlüsselt. Sie vermutet darin militärische Geheimnisse, bekommt aber ohne den Schlüssel nur etwa zehn Prozent der Informationen heraus, für die sie bezahlt werden sollte.

DER JAPANISCHE BUDDHIST

- **Name:** Hanso Kobayashi
- **Beruf:** Reicher Sohn aus gutem Hause.
- **Aussehen:** Westliche Kleidung, moderner Haarschnitt und ungefähr 1,69 Meter groß. Er behauptet jedoch jedem gegenüber, exakt 1,70 Meter groß zu sein.
- **I-Tüpfelchen:** Versucht alle davon zu überzeugen, dass Karl Marx eigentlich buddhistische Lehren verbreitet habe.
- **Angewohnheit:** Kann Nicht-Japaner kaum bis gar nicht auseinanderhalten. Für ihn sehen „die anderen“ alle gleich aus.
- **Problem:** Eine Leiche ist aufgetaucht und irgendwie scheint der General ihn zu verdächtigen.

DIE NONNE

- **Name:** Schwester Marie Claries
- **Beruf:** Verlobte Jesu.
- **Aussehen:** Klein, mit roten Haaren unter ihrer Nonnenhaube. Da sie noch Novizin ist, trägt sie ein schwarz-weißes Gewand, das entfernt an ein Schulmädchen-Outfit erinnert.
- **I-Tüpfelchen:** Ihr Gesang ist etwas schief und Gläser sind in Gefahr, wenn sie Angst bekommt oder emotional wird.
- **Angewohnheit:** Sagt bei fast jeder Gelegenheit: „Hmm, was würde Jesus jetzt tun ...?“ Sie meint es nicht herablassend. Sie kennt leider fast nie die Antwort und fragt die Leute um sie herum ernsthaft danach.
- **Problem:** Eine Todsünde wurde begangen. Ein Mensch wie Kain befindet sich unter ihnen.

HINWEIS- /FAKTENLISTE

- **Tatwaffe:** Italienische Beretta. Klein, hochwertig und funktional. Die Waffe wurde Victor von hinten angesetzt und der Schuss aus nächster Nähe abgegeben.
- **Zettel bei der Leiche:** Bei Victor wird ein Zettel mit einer Nachricht in Cäsar-Chiffre gefunden: „Ich liebe dich“. Bei einer Cäsar-1-Verschlüsselung ergibt sich: „Jdi mjfcf ejdi“.
- **Buchhinweis:** Eine Ausgabe von Cäsars *Bellum Gallicum* befindet sich in der Kabine des Opfers.
- **Fehlende Arbeitsunterlagen:** Es lassen sich keine Forschungs- oder Arbeitsunterlagen von Victor finden. Der Grund: Während seines Urlaubs lässt Victor wichtige Unterlagen immer in seinem Büro in Delhi zurück.
- **Schmauchspuren:** An Victors Rücken lassen sich Schmauchspuren nachweisen. Der Schuss wurde aus nächster Nähe und aufgesetzt abgegeben. Allerdings war die Schussposition nicht vollkommen gerade, da Victor versucht hat, sich gegen den Angriff zu wehren.
- **Kampfspuren:** Es gibt Hinweise auf eine kurze körperliche Auseinandersetzung vor dem tödlichen Schuss. Victor war dem Angreifer nicht vollkommen ausgeliefert und hat versucht, sich zu verteidigen.

CHAPTER 3: DIE POTENTIELLEN SPIELER FIGUREN

JAMES/JAMIE LEE

KURZBESCHREIBUNG

- **Name:** James/Jamie Lee
- **Beruf:** Editor oder Editorin
- **Aussehen:** Spieler*Innen Wahl.
- **I-Tüpfelchen:** Hat einen Stift hinters Ohr geklemmt. Natürlich in Rot.
- **Angewohnheit:** Korrigiert die Grammatik der anderen aber nicht immer zum Besseren.
- **Problem:** Such nach dem neuesten Genie in Dingen Krimibücher. Einem neuen Sir Arthur Conan Doyle. Daher ging er/sie mit dem Verein auf diese Reise.

- **I-Tüpfelchen:** Sagt gerne, wenn jemand zu viel ist und nicht mehr in die Kleidung passt.
- **Angewohnheit:** Nimmt die Maße aller Leute, auch gerne ohne zu fragen.
- **Problem:** Aufträge für bunte Kleider und Kostüme sind knapp. Daher ging er/sie mit dem Verein auf diese Reise.

ADAM/ABAIGEAL MURPHY

KURZBESCHREIBUNG

- **Name:** James/Jamie Lee
- **Beruf:** Fotograf*In
- **Aussehen:** Spieler*Innen Wahl.
- **I-Tüpfelchen:** Knipst viele Bilder auch gerne mit dem Blitz. Es scheinen die Blitzbirnen nie auszugehen.
- **Angewohnheit:** Bittet Leute in Pose zu gehen.
- **Problem:** Unzufrieden mit allen Bildern. Kaum eine Zeitung möchte noch welche abkaufen. Daher ging er/sie mit dem Verein auf diese Reise.

FRANG/FRANIE BEGBIE

KURZBESCHREIBUNG

- **Name:** Frang/Franie Begbie
- **Beruf:** Drehbuchautor*In
- **Aussehen:** Spieler*Innen Wahl.
- **I-Tüpfelchen:** Die Filmkamera läuft ständig.
- **Angewohnheit:** Bittet Leute nicht in die Kamera zu schauen.
- **Problem:** Das Publikum will etwas noch nie dar gewesenes. Daher ging er/sie mit dem Verein auf diese Reise.

SIMON/SIMONE DUPONT

KURZBESCHREIBUNG

- **Name:** Simon/Simone Dupont
- **Beruf:** Schneider*In
- **Aussehen:** Spieler*Innen Wahl.