

Assassination-Game

Basierend auf: Killer von Steve Jackson Games

Übersetzt, überarbeitet und adaptiert von
Christoph Maser

Disclaimer

Es handelt sich bei diesem Papier um eine zusammenfassende Übersetzung des Killer Games von SJG mit dem Ziel, ein solches Spiel im Deutschen Raum zu veranstalten und aus Sicherheits- und Fairnessgründen das Regelwerk allen Spielern zugänglich zu machen. Das englische Original ist bei SJG erschienen und beinhaltet eine Vielzahl mehr an Ideen und Inhalt. Eine Urheberrechtsverletzung liegt nicht vor.

Die Rechte an zum Original hinzugefügten Ideen bleiben bei mir. Eine Verwendung dieser Seiten für eigene Spiele kann durch eine kurze Absprache mit mir erfragt werden.

Inhaltsangabe

1. Einführende Worte
2. Spielregeln
3. Das Szenario
4. How to kill your Mitspieler

“There’s nothing like the trill that you get from wiping out your friend.”

- Shelley Berman, Killer 3rd Edition

1. Einführende Worte

Der erste Satz dieses kleinen Regelwerkes muss der Sicherheit dienen. Killer ist nur und ausschließlich ein Spiel, in dem es darum geht, im fairen Wettkampf seine Mitspieler aus dem Spiel zu werfen. Es geht natürlich nicht darum, jemanden wirklich zu töten oder ihn zu schädigen. Im ganzen Spielverlauf muss daher vor allem und auch noch vor dem Spielspaß die Sicherheit aller Spieler stehen.

Die Spielleitung und alle Spieler sind der Sicherheit der Mitspieler und der Umwelt verpflichtet.

Der zweite Satz muss dem Spaß gelten. Killer ist (k)ein Liferollenspiel. Es geht nicht vornehmlich darum, eine bestimmte Rolle zu spielen, sondern seine Mitspieler aus einem Spiel zu schmeißen. Dies macht einfach nur Spaß. Um diesen Spaß aber soweit zu kanalisieren, sicher zu machen und die Umwelt des Spiels nicht zu beeinträchtigen oder zu stören, stehen die Spielleitung und dieses Regelwerk als höchste Distanz. Trotzdem geht es darum, viel Spaß zu haben. Denn seinen Feind kann jeder töten

Das hier angegebene Regelwerk ist eine erste Version für vornehmlich unerfahrene Spieler, die dieses Spiel auf kleinem Raum für wenige Tage spielen. Die Dimension, die ein solches Spiel einnehmen kann, wenn es über Wochen in einer ganzen Stadt gespielt wird, ist ebenso phantastisch wie wahnsinnig.

Teilnahme im juristischen Sinne

Jeder Spieler über 18 Jahre kann an diesem Spiel teilnehmen. Jeder Spieler nimmt auf eigene Verantwortung teil. Der Veranstalter (in diesem Fall identisch mit dem SL, also ich) übernimmt rein gar keine Haftung für überhaupt nichts. Jeder haftet mit seinem persönlichen Versicherungsschutz.

Mit einer Anmeldung erkennt jeder Teilnehmer die Weisungsbefugnis der Spielleitung an und akzeptiert, dass er selber die Verantwortung für die Sicherheit seiner Mitspieler und der Umwelt trägt. Die Weisungen im Regelwerk erkennt der Teilnehmer durch Teilnahme als für ihn gültig an.

2. Spielregeln

Gespielt wird während des Silvestercons in zwei Runden.

Runde 1 startet am Mittwoch nach Ankunft und endet am Freitag früh.

Runde 2 startet am Freitag Nachmittag und endet am Sonntag früh.

Eine Voranmeldung vor Beginn der Runde ist massiv erwünscht. Während einer Runde kann es unter Umständen möglich sein, in das laufende Spiel ein zu steigen.

Pinnwand

Zentrum des Spiels ist eine Infopinnwand, an der Informationen ausgetauscht werden und Tote Spieler ihre Namen aufschreiben müssen. Alle Spieler sind verpflichtet, sich an der Pinnwand zu informieren, die an einem zentralen Platz zu finden ist.

Spielplatz

Gespielt wird auf dem kompletten Congelände, d.h. im Haus, ums Haus herum und auch sonst immer und stets, d.h. beim Spazieren gehen, beim Einkaufen oder wo auch immer. Gespielt wird 24h pro Tag. Es können KEINE Auszeiten genommen, es sei denn, die Spielleitung teilt diese zu. Das heißt, wer schläft, lebt gefährlich. Wer isst, lebt gefährlich. Wer lebt, lebt gefährlich.

Folgende Plätze sind jedoch absolut **tabu**:

- Die Sanitär- und Duschräume bei Mitgliedern des anderen Geschlechtes.

Zu beachten ist auch die Regel des Schutz der Öffentlichkeit.

Bei folgenden Plätzen ist besondere **Vorsicht** geboten:

- Küche
- Fahrende Autos
- Laufende Spielrunden

Das Spiel soll das Conambiente für alle Nichtspieler in keinsten Weise behindern oder schmälern.

Morden in der Öffentlichkeit

Nicht am Spiel beteiligten dürfen vom Spielablauf nichts mitbekommen. Dies ist die erste Regel! Killer operieren stets im Verborgenen und dürfen niemals dabei ertappt werden. Die Öffentlichkeit, d.h. die SupermarktkassiererIn, die Frau an der Bushaltestelle, der Conbesucher am gleichen Tisch, etc sind Öffentlichkeit und dürfen nichts vom Mord merken und schon gar nicht belästigt werden. Auch Mitspieler gelten als Öffentlichkeit, denn selbst wenn der Spieler weiß, wer alles am Spiel beteiligt ist, so sind seine Mitspieler doch Öffentlichkeit und könnten gegebenenfalls vor Gericht gegen ihn Aussagen. Es ist stets und immer möglich, in der Öffentlichkeit zu morden, jedoch muss es verdammt unauffällig geschehen. Der Mörder muss selber entscheiden, ob sein Vorgehen unauffällig genug ist. Der

Tod des Opfers nach kurzem Kontakt oder Gespräch in der Öffentlichkeit, bei dem nichts offensichtlich tödliches passiert ist, gilt als regelkonformer Mord in der Öffentlichkeit. Wenn man allerdings in einen Raum hineinstürzt, und sein Opfer in aller Öffentlichkeit erschießt, dann ist das ein klarer Verstoß gegen die Regeln. Bei berechtigtem Verdacht auf Verstoß gegen diese Regel kann ein Ermordeter die Spielleitung kontaktieren. Der Ermordete bleibt auf jeden Fall tot, der Mörder jedoch kann aus dem Spiel genommen werden, d.h. aufgrund Zeugenaussagen verhaftet und in den Knast gehen.

Es ist also nicht verboten, in der Öffentlichkeit zu morden, nur, dass es bemerkt wird.

Legitime Ziele

In diesem Spiel werden stets bestimmte Szenarien gespielt. Das für die Silvesterhütte findet sich im Kapitel 3. Es darf nicht willkürlich gemordet werden, sondern nur die legitimen Ziele. Legitime Ziele sind je nach Szenario unterschiedlich bestimmt.

Komplizen

Jeder Killer arbeitet alleine und ohne jemanden, der von seinem Vorhaben weiß und ihn wissend unterstützt. Es ist jedoch möglich, Unwissende in seine Pläne ein zu spannen, ohne sie in Gefahr zu bringen, das Spiel auf zu decken oder zu töten. Es ist also verboten, einem Nichtspieler vom laufenden Spiel zu erzählen und dass es ganz toll wäre, wenn er das Opfer erschießt. Es ist ebenfalls verboten, dem Nichtspieler zwar nichts zu sagen, ihm aber eine Bombe überbringen zu lassen, die das Opfer und den Nichtspieler tötet. Es ist aber möglich, dem unwissenden Komplizen das vergiftete Bier überbringen zu lassen.

Ausschluss aus dem Spiel

Die Spielleitung kann Spieler aus dem laufenden Spiel ausschließen. Dies wird regeltechnisch wie eine Ermordung gehandhabt.

Ein Ausschluss aus dem Spiel kann in folgenden Fällen geschehen:

- Gefährdung eines Spielers oder Mitmenschen.
- Missachtung einer SL-Anordnung.
- Das (ungewollte) Ermorden eines nicht legitimen Ziels.
- Morden in der Öffentlichkeit.
- Angriff mit einer illegalen Waffe.
- Böswilliger Verstoß gegen eine Regel
- Und nach SL Entscheid.

Der eingestandene Tod

„Das Leben war noch nie fair,... nicht mal in der Ursuppe.“

- Christoph Maser -

Jeder Mitspieler hat ein Leben. Dies haucht er aus, sofern er in eine Falle tappt, eine Bombe zündet oder einen Schluck Gift getrunken hat. Das heißt, ein Spieler stirbt bei einem gelungenen Mordanschlag und kann nicht verwundet werden.

Hier ist absolute Fairness angebracht, den eigenen Tod zu akzeptieren.

Einen Anschlag bemerken und verhindern

Es kann sein, dass ein Opfer einen Anschlag bemerkt und etwas dagegen tun will. Dies ist z.B. dann der Fall, wenn er eine Bombe entdeckt, aber nicht auslöst oder einen vergifteten Drink als solchen erkennt. In diesem Fall ist die einzige Möglichkeit, die Gefahr zu umgehen, d.h. den Drink zu meiden und ab zu lehnen, nicht mit dem Mörder alleine zu sein, etc.

Bombenentschärfung

Eine Bombe kann nicht einfach ignoriert werden. Es ist verboten, zu warten, dass ein anderer Mensch oder Nichtspieler sie auslöst. Wer wissentlich eine ihm geltende Bombe von einem anderen auslösen lässt, gilt als Mörder eines nicht legitimen Ziels.

Um eine Bombe unschädlich zu machen, muss bei der SL ein Bombenkommando gerufen werden, das die Bombe entschärft. Dieses Bombenkommando entfernt die Bombe sicher, kann aber einige Auflagen für eine Entschärfung stellen. Dies ist meist die Auflage, dass der entsprechende Raum einige Zeit nicht betreten werden darf

Kontermord

Sobald man sich sicher ist, wer der eigene Mörder ist, gilt der Mörder als legitimes Ziel und kann ebenso ermordet werden. Ermordet man aber hierbei den Falschen, so gilt das als Mord an einem nicht legitimen Ziel und führt zu eigenem Tod.

Notwehr

Für einen Konter-Mord jedoch gelten die selben Regeln wie für einen normalen Mord. Einzige Ausnahme ist hierbei die Notwehrregel: wenn ein Mörder offensichtlich aggressiv gegen ein Opfer vorgeht, d.h. **offensiv angreift mit einer Schuss- oder Nahkampfwaffe und nur damit**, darf sich das Opfer auch in der Öffentlichkeit verteidigen und etvl. Einen Gegenschuss abgeben.

Dies hier ist eine Grauzone. Beide Spieler sollten ihren gesunden Menschenverstand nutzen
Kleiner Tipp: Es gibt immer einen Grund, stets besonders vorsichtig zu sein!

Schweigepflicht

Man darf im laufenden Spiel NIEMALS einem noch Spielenden erzählen, wie man gestorben ist. Wenn es dem Mörder gelingt, eine kreative und lustige Variante zu finden, mit der man seine Mitspieler aus dem Leben befördern kann, so ist es schlicht und ergreifend wahnsinnig unfair, diese Methode aus zu possaunen, während das Spiel noch läuft. Diese Regel gilt nicht gegenüber anderen bereits Getöteten und vertrauenswürdigen Nichtmitspielern. Groß ist der Drang nach dem eigenen Ableben, kreative Methoden weiter zu geben. Dies darf jedoch NIE an die Ohren der nicht Spielenden dringen. Ein Opfer ist verantwortlich dafür, dass die Umstände seines Todes dem Mörder nicht die Tour vermasseln. Bitte bedenkt auch, dass es eine zweite Runde gibt! Die Entlarvung seines Mörders in der Öffentlichkeit bekannt zu machen, ist absolut verboten. Niemand soll wissen, wer alles am Spiel beteiligt ist.

Das Beste ist also: Lieber die Klappe halten.

3. Das Szenario

Gespielt wird eine modifizierte Variante des SJG- Szenarios „Team Killer“.

Team vs. Team vs. Team vs. ...

Zu Beginn eines Spiels werden alle Mitspieler per Losverfahren in Gruppen zu je 4-6 Mann aufgeteilt. Dies geschieht geheim und niemand weiß, wer in seiner Gruppe ist. Jede Gruppe hat ein Verfahren, sich selber zu finden. Dies geschieht z.B. durch ein besonderes Handzeichen, Parolen oder andere Verfahren. Diese Verfahren werden dem Spieler bei der Auslosung mitgeteilt. Durch sie kann er herausfinden, wer alles in seiner Gruppe ist und wer nicht. Desweiteren erhält jede Gruppe eine Gegnergruppe, die es aus zu löschen gilt.

Gruppenmitglieder dürfen natürlich nicht umgebracht werden. Neutrale Gruppen sind ebenso tabu.

Jeder Spieler erhält beim Spielstart bereits den Namen einer Person, die der feindlichen Gruppe angehört und umgebracht werden muss. Diese Person ist der sog. Persönliche Feind.

Es gelten folgende **Zusatz-Bedingungen** für dieses Szenario:

- Die Namen von Mitgliedern der Feindlichen Gruppe dürfen innerhalb der eigenen Gruppe ausgetauscht werden. Dies darf mündlich geschehen.
- Ein Spieler muss zuerst seinen Persönlichen Feind eliminieren, bevor er ein einzelnes anderes Mitglied der feindlichen Gruppe zu seinem persönlichen Feind erklärt. Dieses zweite Opfer heißt „Erwählter persönlicher Feind“. Ist dieser wieder tot, so darf er sich einen dritten Feind erwählen. Ein Spieler versucht also immer nur maximal einen Gegenspieler gezielt aus zu schalten, ein Opfer kann aber durchaus von zwei oder mehreren Mördern gejagt werden
- Sollte ein Persönlicher Feind eliminiert werden, so kann er gezwungen werden, alle ihm bekannten Namen eines Mitgliedes seiner Gruppe Preis zu geben. Wenn Gruppe keinen Namen mehr hat, den sie jagen kann, setzt sie sich mit dem Spielleiter in Verbindung.

Beispielogramm:

Gruppe A jagd Gruppe B, Gruppe B jagd Gruppe C und Gruppe C jagd wiederum Gruppe A. Zu Spielbeginn wissen die einzelnen Spieler nicht, wer von den Leuten auf der Con alles Spiel und wer davon zu ihrer Gruppe gehören, wer ein Mitglied einer neutralen ist und wer ihre Feinde darstellen. Jeder Spieler verfügt über die Gruppencodes und über den Namen eines Spielers in der gegnerischen Gruppe (sein Persönlicher Feind).

Gemeinheit!

Im Spiel gibt es neben der dauernden Todesfurcht einige Gemeinheiten.

Racheengel

Ohne ersichtlichen Grund wandelt ein sogenannter Racheengel unter den Spielern. Er ist unfassbar und nicht zu identifizieren, scheint es aber wahllos auf einzelne Spieler abgesehen zu haben.

Pro Tag darf die SL max. 4 Anschläge verüben. Dazu wird erwählt, wer das nächste Opfer ist. Der Racheengel hat genau einen Versuch, das erwählte Opfer um zu bringen. Sollte dieser Versuch scheitern, so ist das Opfer für das restliche Spiel vor dem Racheengel absolut sicher.

Shit happens

Es ist möglich, dass sich Kleinigkeiten im Spiel ändern. Dies kann sein, dass auf einmal ein Mitglied einer Gruppe die Seiten wechselt, für eine gewisse Zeit kein Sprengstoff mehr zündet, etc. Shit Happens Ereignisse, die alle Betreffen, werden auf der Pinwand angezeigt, Ereignisse, die Einzelpersonen angehen, werden nur diesem mitgeteilt.

Shit Happens Ereignisse sind sehr selten und passieren höchstens einmal alle 12h.

Tote Spieler

Es ist nicht alles tot, was so aussieht. Ermordete Spieler dürfen die Spielleitung kontaktieren, um unter Umständen wieder ins Spiel ein zu steigen. Die Spielleitung kontaktiert in diesem Fall den Racheengel, dem ein Erwecken der Toten möglich ist. Tote Spieler müssen jedoch folgende Bedingungen erfüllen, um wieder am Spiel teilnehmen zu können:

Gezeichnet

Ein toter Spieler ist bis zum Ende des Spiels gezeichnet. Er erhält bis zum Ende des Spiels ein bestimmtes Erkennungszeichen, das ihm das Leben zur Hölle macht und das er stets und immer – auch im Kontakt mit Nichtspielern - einhalten muss. Ein solches Zeichen kann sein:

- Messer und Gabel müssen vertauscht werden.
- Es kann nichts mehr benutzt werden, was glasklar und durchsichtig ist.
- Der Spieler erhält einen neuen Namen.
- ...

Queste

Der Untote Spieler muss eine Queste für den Racheengel erfüllen. Erst dann können sie wieder in das Spiel einsteigen.

Wiedereinstieg in das Spiel für Untote

Untote Wiedereinsteiger arbeiten alleine und ohne Gruppe. Sie erhalten einen persönlichen Feind, den sie umbringen müssen. Dies kann auch ein anderer Untoter sein. Sie werden keiner bestehenden Gruppe zugelost, sondern dürfen, wenn sie wollen, mit den anderen Untoten eine eigene Gruppe bilden.

Dummerweise sind Untote stets und immer legitime Ziele und können erneut von jedem Spieler getötet werden.

!!! Untot in diesem Spiel zu sein ist immenser Stress. Meist ist es besser, tot zu bleiben!!!

Schwarzmarkt

Wie in jedem Agentenspiel spielt der Schwarzmarkt eine große Rolle. Hier ist vor allem der Infomarkt gemeint. Im Spiel werden wahllos Informationen getreut werden. Diese Informationen können verkauft oder verschenkt werden. Kontaktmöglichkeit ist hierbei z.B. die Pinnwand oder ein persönliches Gespräch. Vorsichtig, wie ihr eure Angebote formuliert: „,Wer will wissen, wer alles zu Gruppe XYZ gehört! Bitte bei mir melden´ gez ABC“ wird ABC schnell ins Grab bringen.

Was ein Informant haben will, wie er den Kontakt herstellt, etc ist alleine ihm überlassen.

Die Spielleitung

In diesem Szenario ist die Spielleitung untötbar und darf auch nicht angegriffen werden. Sie zählt regeltechnisch als Öffentlichkeit. Jedoch fungiert die SL ebenfalls als Racheengel (Siehe hierzu: *Gemeinheit!*)

Legitime Ziele

Mordanschläge dürfen nur auf Legitime Ziele verübt werden. Legitime Ziele in diesem Szenario sind:

- Persönliche Feinde und Gewählte Persönliche Feinde.
- Entdeckte Mörder und Handeln in Notwehr bei einem Angriff mit einer Schuss- oder Nahkampfwaffe.
- Untote Spieler.

4. How to kill your Mitspieler

Kommen wir zum wichtigsten Kapitel dieses Regelwerkes, den Mordmethoden. Die unten stehende List ist nur ein Auszug aus dem Killer-Regelwerk von SJG und eigenen Ideen und Erlebten. Wem das Killer-Regelwerk als Ideenquelle zur Verfügung steht, hat einen klaren Vorteil. Es ist für diese Spieler wohl müßig zu erwähnen, dass nur und ausschließlich Waffen der Sicherheitsstufe A und bei entsprechender Handhabung B verwendet werden dürfen.

Desweiteren muss angemerkt werden: Wer ein nicht legitimes Ziel tötet – auch wenn es als Unfall passiert – verliert sein Leben. Deswegen ist es eine hohe Kunst, auf diesem Con gezielt jemanden um zu bringen. Sollte ein Mordanschlag nicht klappen, so muss und sollte der Mörder seine Materialien auf jeden Fall wieder aufräumen. Erstens mal soll das Haus nicht aussehen wie Sau, zweitens darf die „Öffentlichkeit“ nicht von einem Mordversuch mitbekommen und drittens könnte der Mordversuch ein nicht legitimes Ziel treffen.

Sicherheit

Sicherheit geht vor. Alle unten ausgeführten Mordwaffen und Möglichkeiten fallen entweder unter die Kategorie „Idiotensicher“ (Kategorie A) oder „Fast sicher, aber in ganz blöden Zeiten kann etwas passieren“ (Kategorie B). So kann z.B. ein Nerfgunpfeil ins Auge gehen oder jmd durch den Reflex seines Opfers eine Ohrfeige abbekommen. Wer sich davor fürchtet, sollte lieber nicht mitspielen. Streng und absolut verboten sind Waffen und Mordmethoden, die auch nur annähernd gefährlich sind. Darunter fallen z.B. geworfene Tennisbälle, Bummerangs, lebendige Tiere, gefährliche Chemikalien, u.ä. Durch seine Teilnahme erkennt der Spieler an, dass der Veranstalter nicht haftet und der Spieler für seine Aktionen durch seinen Versicherungsschutz verantwortlich ist. Genaues hierzu siehe „Teilnahme im Juristischen Sinne“ unter Punkt 1. **Spieler haben die Verantwortung für die von ihnen verwendeten Waffen.**

!!! Da wir einen Allergiker im Haus haben: Erdnüsse und Sojaprodukte sind im Spiel verboten!!!

Morde vorbereiten

Es empfiehlt sich, sich im Vorfeld Gedanken zu machen und vorher entsprechende Materialien ein zu kaufen. Erstens kann man dann aus einem Materialfundus schöpfen und bei Bedarf improvisieren, zweitens kann man sich schon coole Fallen ausdenken – nur darum geht es. In 2 Wochen wird keiner mehr davon reden wer gewonnen hat, jedoch wird man auch noch in 5 Jahren von den coolsten, kreativsten und besten Mordanschlägen schwärmen – und drittens erregt man dann im Spiel keinen Verdacht, wenn man nach einer Büroklammer oder einem Luftballon fragt. Alle, die zwei Runden spielen wollen, sollten auch genug Material mitnehmen, um zwei Runden morden zu können.

Nahkampfwaffen

Unter dieser Kategorie erlaubte Waffe sind:

- Larpwaffen aller Art
- Aufblasbare Baseballschläger o.ä.
- Zusammengerollte Socken (Totschläger)

Nicht erlaubt wären z.B. Nasse Handtücher, Schaukampfwaffen, ...

Bögen

- Alle Bögen, auch sog. Larptaugliche, sind verboten

Schusswaffen:

Alle Schusswaffen müssen wirklich ein Projektil abfeuern und auch treffen, um ein Opfer töten zu können. Nicht erlaubt sind simple Spielzeugpistolen oder Dekoschusswaffen. Verfehlt ein abgefeuertes Projektil das Opfer, so ist der Mordanschlag misslungen.

Im Falle eines Zweifels, ob eine Waffe tauglich ist, die Waffe lieber nicht nehmen.

Unter dieser Kategorie erlaubte Waffe sind:

- Schaumstoffballwaffe, die einen Schaumstoffball verschießt.

- Nerfguns.
- Dartguns, die kleine ungefährliche Pfeile mit Sicherheitsnoppen verschießen.)
- Discgun, die kleine Plastikscheiben verschießen.
- Tischtennisball-Kanonen.
- Erbsenpistole.
- Gummibandpistolen, die ein Gummiband verschießen.

!!! Wasserpistolen sind gebannt, weil es a) Winter ist und b) im Haus nicht verwendet werden dürfen !!!

!!!NIEMALS AUF WEICHTEILE ODER DEN KOPF ZIELEN!!!

Und wenn wir schonmal dabei sind: Mörder, die so langweilig sind und alleine mit Nahkampf- oder Schusswaffen arbeiten, verdienen sich ewige Verachtung in den Geschichten danach.

Handarbeit:

Unter dieser Kategorie erlaubte Waffe sind:

- Erwürgen mit der Hand: Hinter dem Opfer erscheinen, auf dessen Schulter tippen und ihm mitteilen, dass er soeben ermordet wurde. **AUF GAR KEINEN FALL DEN HALS ANFASSEN!**
- Garotten: Aus Klopapier gefertigte dünne „Seile“, mit denen man seine Opfer erwürgen kann (Vorsicht vor reflexartig herumwirbelnden Ellenbogen).

Giftige Tiere

Selbstverständlich werden keine echten (lebendigen oder toten) Tiere verwendet. „Giftige Tiere“ sollten auch wirklich als solche erkennbar sein. Eine (Stoff-)Katze z.B. ist nicht giftig

Unter dieser Kategorie erlaubte Waffe sind:

- Kleine Papier- oder Plastikspinnen, Schlangen, etc, (Vorsicht hierbei, dass man niemanden mit einer Phobie erwischt.)
- Killerbienen (Wie auch immer man diese darstellen will (Keine lebenden oder toten Tiere))

Aus dem Tagebuch eines Toten:

Es ist überraschend, wie viele erfahrene Spieler ihr Leben verlieren, weil sie Nachts in ihr Bett springen und dabei die Spinne oder Schlange übersehen, die dort hinterlegt wurde.

Granaten

In Spielen mit einer großen Fläche wie einer ganzen Stadt sind Granaten eine nette Waffe, hier jedoch sind sie verboten.

Herab-Fallen

Unter dieser Kategorie erlaubte Waffe sind:

- Ein dünnes „Seil“ aus Klopapier oder einem anderen Material, das auf jeden Fall reißt, wenn man es berührt, auf die Treppe spannen.
!!!KEINE ECHTEN FALLSTRICKE NIRGENDWO AUFSPANNEN!!!
- Ein Balkongitter präparieren. Das Opfer lehnt sich dagegen und fällt herab. Ein Balkongitter ist dann präpariert, wenn ein Zettel am Gitter befestigt wird, auf dem steht, dass das Gitter abgeschraubt o.ä. ist.

!!!AUF GAR KEINEN FALL AN EINEM BALKONGITTER
HERUMFUMMELN!!!

Erschlagen werden von Herabfallenden Objekten

Bitte auf jeden Fall kein Inventar des Hauses benutzen!

Unter dieser Kategorie erlaubte Waffe sind:

- Bis zu einer Höhe vom 2ten Stock kann ein Opfer von einem gut gezielten Kissen erschlagen werden. Sollte der Anschlag aus größerer Höhe durchgeführt werden, so sollte Konfetti verwendet werden (DANACH MUSS DER MÖRDER UMGEHEND UND SOFORT WIEDER SAUBERMACHEN!)

Aus dem Tagebuch eines Toten

Diese Geschichte habe ich nur gehört: Nachdem ein geworfenes Kopfkissen das Ziel verfehlte, rannte das Opfer die Treppe zu seiner Wohnung hoch, nur um im Treppenhaus von der eigentlichen Falle erwischt zu werden: Einen die Treppe herabrollenden 1 Meter durchmessenden „Felsblock“ aus Styropor.

Feuer

!!! KEIN ECHTES FEUER VERWENDEN!!!

Um einen Anschlag mit Feuer zu verüben, muss das Opfer diesem auch ausreichend lange ausgesetzt sein. Feuer kann simuliert werden durch rotes Papier, das entsprechend drappiert wurde oder etwas ähnlichem. Einen Zettel mit der Aufschrift „Du bist verbrannt“ unter der Tür eines Schlafenden hindurch zu schieben, ist nicht ausreichend, zumal dabei mehrere nicht legitime Ziele sterben würden. Jedoch einem Schlafenden rote Papierflammen auf das Bett zu legen, wäre eine nette Geschichte und somit legitim. Hier appelliere ich wieder an den Menschenverstand und die Fairness aller Mitspieler.

Elektrizität

Strom tötet, wenn er in Kontakt mit einem Menschen kommt. Wie man das anstellt, ist die Sache des Mörders. Klar sichtbar muss aber sein:

- Stromquelle

!!! AUF GAR KEINEN FALL AUCH NUR GESPIELTEN KONTAKT MIT EINER ECHTEN STROMQUELLE WIE Z.B. EINER STECKDOSE HERSTELLEN. ELETRIZITÄT ALS SOLCHES IST SELBSTRENDEND TABU.

- Kontakt des Stroms mit dem Opfer

Aus dem Tagebuch eines Toten:

2002 habe ich mein Leben verloren, als ich direkt nach dem Aufstehen duschen wollte. Irgend ein Held hatte unter die Duschmatte einen Kontakt gelegt und den Duschkopf – aus Metall – mit „Strom“ verbunden. Wasser an, Kontakt hergestellt und ich war tot. Stutzig wegen der mit PVC-Band abgedeckten Kabel wurde ich erst, als es zu spät war. Diese Kabel waren an die Wand geklebt, um Kontakt mit der Steckdose zu simulieren, und somit war dieser Mordanschlag absolut legitim.

Bomben

Bomben legen ist eine der hohen Künste dieses Spiels. Bomben können sehr gezielt töten, ohne dass der Mörder vor Ort sein muss. Vorsichtig aber davor, die Öffentlichkeit zu erwischen.

Bomben müssen bemerkt werden und sich bemerkbar machen. Das muss mit einem Zünder geschehen. Wenn der Zünder cool genug ist, dann muss noch nicht mal sichtbar Sprengstoff hinterlegt werden.

Folgende Bomben sind nur Beispiele. Es gibt noch tausend Ideen mehr. Solange das Opfer eine Bombe bei der Zündung als solche bemerkt, ist es eine coole Bombe. Form, Funktion und alles andere sind hierbei dann sekundär.

Bomben, die beim Bauen testhalber zur Explosion gebracht werden, töten den Erbauer nicht.
Bomben, die aber ungewollt explodieren, töten ihren Erbauer.

Bomben müssen IMMER als Bombe erkannt werden. Am sichersten ist es also, in jede Bombe einen Zettel zu legen, der klar macht, dass man nicht zufällig dieses Zeug hier zusammen gebaut hat.

!!!STRENG VERBOTEN IST DAS VERWENDEN VON FEUERWERKKÖRPERN!!!

Eine kleine Auswahl an Bomben findet sich im Folgenden:

Bomben mit Zeitzünder

Eine Sprengladung z.B. Knetmasse oder ein Schuhkarton mit einem Wecker oder eine Küchenuhr, der zu einer gewissen Urzeit klingelt und damit die Bombe auslöst.

Aus dem Tagebuch eines Toten

Ich weiß nicht, wie oft ich während dieser Spiele nachts aufgewacht bin, weil ein armer Teufel unter seinem Bett einen Karton und eine nette Nachricht drauf fand, als mitten in der Nacht unter seinem Bett „ein Wecker“ klingelte.

Mechanische Zünder

Der All-Time-Klassiker ist die Bombe, bei der das Opfer irgendwie einen Luftballon zum Platzen bringt. Dies kann z.B. ein an der Tür befestigter Ballon sein, der mit einem Reiszwecken, etc. zum Platzen gebracht wird.

Kassettenrekorder Bombe

Nett ist auch, auf eine Kasette eine Bombennachricht zu hinterlassen und diese dem Opfer vor zu spielen. Dabei dient die Kasette als Zünder, der Sprengstoff befindet sich im Rekorder. Besondere Berühmtheit hat hierbei die „Lügende 30 Sekunden Bombe“ erlangt, auf der folgender Text zu hören war. „Halle, ich bin eine 30 Sekunden Bombe: 30 – 29 – ... BOOOOOOOOOOOOOM... Hab gelogen!“

Bei Bomben kann man seine ganze Kreativität beweisen. Das Öffnen einer Türe, entspannt ein Seil und in der Mitte des Raumes passiert etwas? Nachdem man den Motor angelassen hat und 10 Meter gefahren ist, stellt man fest, dass unter dem Auto ein Schukarton und mehrere Drähte plaziert wurden? Auch Lichtblitze oder Geruch können ein Auslöser für eine Bombe sein. Das Opfer muss es nur bemerken und sofort danach erkennen, dass es eine Bombe war.

Gift

Vergiften ist neben dem Bauen von Bomben ebenfalls ein sehr kuntvolles Geschäft. Es versteht sich von selbst, dass keine echten Gifte oder gesundheitsbeeinträchtigenden Substanzen verwendet werden dürfen.

!!! Ein Allergiker besucht unsere Hütte, deswegen Finger weg von Erdnüssen und Soja!!!

Es gibt mehrere Möglichkeiten, jemanden zu vergiften. Bitte auf die Verhältnismäßigkeit der Dinge achten. Ein ganzes Essen zu verderben oder einen teuren Wiskey oder Wein dafür zu benutzen ist nicht so toll.

Hier eine kleine Auswahl an Giftmöglichkeiten:

Gift mit Geschmack

Sofern ein Opfer etwas isst oder trinkt, aus dem man das Gift schmecken kann, so ist er tot. D.h. ein Bier, das deutlich nach Himbeere schmeckt, ist tödlich.

Gift ohne Geschmack

Es ist ebenso möglich und weit kunstvoller, ein Opfer zu töten mit geschmacklosem Gift. Dies muss jedoch mit einem Zettel oder dergleichen klar gemacht werden, der sich klar auffindbar und auf das Essen oder Trinken hin bezieht. Vorsicht hierbei wieder, dass man die Öffentlichkeit nicht erwischt und nachher alle Spuren beseitigt, so z.B. den vergifteten Zucker vom Tisch nimmt.

Aus den Tagebuch eines Toten

Irgendwann hab ich mal mein Leben durch ein Weißbier verloren. Man brachte es mir mit und ich war verdammt vorsichtig. Es roch wie Weißbier, es sah aus wie Weißbier und es schwammen auch keine Objekte drin herum. Mein Mörder bot sich sogar an, den ersten Schluck zu nehmen, und so war ich beruhigt,... bis ich irgendwann mein Glas soweit ausgetrunken hatte, dass ich den Boden sehen konnte. Mein Mörder hatte mir auf den Boden des Glases einen kleinen Zettel geklebt, denn ich jetzt lesen konnte: „Gift!“

Kuss des Todes

Wenn die Lippen des Gegenübers slazig, süß oder nach Zitrone schmecken,... dann war es das wohl.

Kontaktgift

Immer wenn man in etwas hineinlangt, das offensichtlich klebrig ist und es nicht sein sollte, dann war da wohl Kontaktgift im Spiel. Am einfachsten ist es, Kontaktgift mit Klebestreifen zu simulieren.

Geruchsgift

Es ist eine echte Kunst, sein Opfer dadurch zu töten, indem es das Gift einatmet. Der Geruch muss sehr intensiv sein und dem Opfer klarmachen, dass er jetzt tot ist. Ein Hinweis auf einem Zettel ist hierbei nicht doof. Klar ist, dass keine Gesundheitsschädlichen Stoffe verwendet werden dürfen.

Aus dem Tagebuch eines Toten

Gerne erinnere ich mich noch an die Zahnpastatube, die ich präpariert habe. In einer halbvollen Tube Zahnpaste meines Opfers habe ich die Zahnpaste etwas zurück gedrückt und dort ein stark riechendes Parfüm - aus einer Duftprobe - plaziert. Als mein Opfer sich die Zähne putzen wollte, ist er leider beim Öffnen seiner Tube erstickt.

Kohlensäure

Auch Dinge, die sprudeln, wenn sie das gar nicht sollten, sind giftig. Das lässt ein weites Anwendungsfeld für Brausetabletten.

Spielphilosophie

Und vieles mehr. Dieses Spiel soll anregen, coole Mordmethoden zu erfinden. Ich wiederhole, dass Schuss- und Nahkampfaffen zwar effektiv, aber stinklangweilig sind. Echte Könner, d.h. Spiele für Fortgeschrittene, bannen diese Waffen meist sogar. Ziel des Spieles ist es nicht,

ein Wochenende mit Nervguns herum zu rennen, sondern bei jedem Öffnen einer Türe, bei jedem Schluck und jedem Gang zur Toilette wahnsinnig zu werden. Erschossen zu werden ist langweilig und zeugt von Mangelnder Kreativität, jedoch zu sterben und dann fest zu stellen, dass man durch ein recht komplexes System aus Reiszwecken, Seilen und einem Luftballon gestorben ist, das macht Spaß. Ich banne Schuss- und Nahkampfaffen für dieses Spiel aber noch nicht. Könner töten auch kreativ mit diesen Waffen und Anfänger brauchen immer ein bißchen, um die unendlichen Möglichkeiten zu entdecken, die hinter dem Spiel stehen.

Aber immer daran denken: Nicht das Töten ist die Kunst, sondern das WIE.

Wichtige Hinweise für Mordanschläge

Im Internet finden sich auf diversen Killer-Game Webseiten noch der ein oder andere Trick und die ein oder andere Methode. Neben der Sicherheit – man kann es gar nicht oft genug betonen – sind zwei weitere Faktoren wichtig:

1. Bitte räumt nach einem Anschlag die Sauerei wieder auf.
2. Beschädigt bei euren Basteleien bitte nichts, d.h. verzichtet darauf, Reiszwecken in Mödel oder Wände zu schlagen, Kratzer in Boden zu hinterlassen, o.ä.

Und zu guter Letzt: Bereitet euch daheim vor. Bringt coole Ideen mit. Macht jagd auf eure besten Freunde. Und lasst keine Sekunde nach in eurer Wachsamkeit.

Ich werde euch alle jagen.

Christoph

Version 1.0.

17.12.2005

MaserChristoph@web.de