

Identität

Eine Rollenspieladaption des Films „Identität“ von Daniel Schrader.

Vielen Dank an meine liebe Frau Vera für die Unterstützung.

Ich freue mich über eine Mail an: identity@glyphen.de

IDENTITÄT
In ihr liegt das Geheimnis. IDENTITY

AB 18. SEPTEMBER 2003 IM KINO



Identität ist geheimnisvoll. Identität ist unerklärlich. Identität ist mörderisch.

WWW.IDENTITAET-DER-FILM.DE

IM VERLEIH DER
COLUMBIA TRISTAR
FILM
© 2003 COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
ALL RIGHTS RESERVED

Inhaltsverzeichnis

Vorwort:	4
Überblick:	4
Änderungen zum Film:	5
Vorspiel:	6
<i>Szene 1:</i>	6
<i>Szene 2:</i>	6
<i>Szene 3:</i>	6
<i>Szene 4:</i>	6
<i>Szene 5:</i>	6
<i>Szene 6:</i>	7
Hauptteil:	7
<i>Szene 7:</i>	7
<i>Szene 8:</i>	8
<i>Szene 9:</i>	8
<i>Szene 10:</i>	8
<i>Szene 11:</i>	8
<i>Szene 12:</i>	9
<i>Szene 13:</i>	9
<i>Szene 14:</i>	9
<i>Szene 15:</i>	9
<i>Szene 16:</i>	9
<i>Szene 17:</i>	9
<i>Szene 18:</i>	10
<i>Szene 19:</i>	10
Finale	10
<i>Szene 20:</i>	10
Eine cthuloide Alternative	10
Ausgang	10
Ergebnisse aus Spielrudentests	11
Tips	11
Nachwort	11
Zusammenfassung	12
Charkterbeschreibungen	13
Handouts	15

Vorwort:

Bei diesem Szenario handelt es sich um eine reine Adaption des Films „Identität“ von Sony Pictures (2003). Das Szenario kann in 3-4 Stunden gespielt werden und erfordert geistig sehr reife Spieler, da ihm ein kompliziertes Thema zugrunde liegt. Der Spielleiter muss seine Spielergruppe sehr gut kennen und einschätzen können. Im Besonderen soll das Szenario nicht mit Spielern gespielt werden, die tatsächlich an einer Geisteskrankheit leiden oder gelitten haben. Der Film darf den Spielern auf keinen Fall bekannt sein.

Vor der Lektüre dieser Adaption sollte der Spielleiter sich den Film „Identität“ anschauen, um zum einen selbst einmal vor das Puzzle, welches die Geschichte bietet, gestellt zu sein, und zum anderen, um die schönen und stimmungsvollen Bilder des Films in sich aufzunehmen.

In den folgenden Abschnitte wird die Auflösung des Films verraten und es wird dem Film die gesamte Spannung genommen. Deshalb sollte der Film vor dem Lesen des Szenarios vom Spielleiter einmal angeschaut werden, um die Möglichkeit zu nutzen, ihn einen Hauch des Thrills erleben zu lassen, den die Spieler erleben werden.

Überblick:

Die Spielercharaktere stranden alle, durch teils unglückliche Verkettungen von Umständen, in einem Motel in der Wüste Nevadas. Ein ungewöhnlich heftiger, anhaltender Regen zwingt sie auf engsten Raum, wo sehr bald die schlimmsten Verbrechen geschehen. So sterben die Gäste hier einer nach dem anderen in sehr kurzen Abständen. Die Anzeichen für Mord sind offensichtlich und die Spieler machen sich aus purer Angst um ihr Leben auf die Suche nach dem Mörder. Dabei entdecken sie, daß die offensichtlich Verdächtigen immer wieder außer Tatverdacht geraten. Die Situation kulminiert in Blackouts einzelner Charaktere, die während dieser Zeit von einer fremden Stimme angesprochen werden und dazu aufgefordert werden den Mörder zu finden.

Hintergrund der Geschichte, und somit die Auflösung, ist, daß die Charaktere alle Teil ein und derselben Person sind, die eine multiple Persönlichkeit ist. Diese Person heißt Malcom Rivers und ist ein mehrfacher Mörder. Während einer letzten Behandlung werden die Persönlichkeiten miteinander konfrontiert, um nur den oder die Gute(n) übrig zu lassen. Diese letzte Behandlung findet vor einem Richter statt, dem zum einen die Unzurechnungsfähigkeit von Malcom Rivers bewiesen werden soll, und zum anderen gezeigt werden soll, daß die Persönlichkeit, die damals die Morde begann, nicht mehr existiert.

Wenn die Charaktere den Mörder identifiziert, und zur Strecke gebracht haben, stehen sie immer noch vor der schrecklichen Erkenntnis, daß sie gemeinsam einen Körper bewohnen. Wie werden die Charaktere mit dieser Erkenntnis umgehen? Werden sie versuchen mit Waffengewalt die anderen Persönlichkeiten zu dominieren? Werden sie sich auf ein friedliches und gleichberechtigtes Nebeneinander einigen? Diese Fragestellungen stellen den Höhepunkt des Szenarios dar und deren Lösung erfordert geistig reife Spieler.

Änderungen zum Film:

Der Film bindet die Entstehung der verschiedenen Persönlichkeiten von Malcom Rivers an ein schreckliches Ereignis in dessen Kindheit. Zu Details macht der Film keine Aussage, gibt dem Zuschauer jedoch folgendes Gedicht mit an die Hand:

„Ich ging die Treppe rauf und sah dort einen Mann der war nicht da. Er war auch heute nicht mehr dort. Ich wollt, ich wollt er wäre fort.“

Offensichtlich spielt dieses Gedicht auf eine Mishandlung oder ähnlichem an. Dieser Hintergrund findet in dem Szenario keine Verwendung. Dafür stellt die große Rasse von Yith Versuche mit Menschen an, und nutzt ihre Fähigkeit den Geist eines Opfers zu tauschen, indem sie den Geist eines von ihnen bewohnten menschlichen Körpers in einen anderen menschlichen Körper kanalisieren. Im Fall von Malcom Rivers ist Malcom zum Träger von 10 solcher vertriebener Identitäten geworden. Wie genau es dazu kam bleibt im unklaren, jedoch ist es möglich, daß Malcom zum Beispiel zu einem ungünstigen Zeitpunkt eine Beschwörung beobachtet hat.

Das unausweichliche Fiasko im Finale des Films kann durch geschicktes Agieren der Spieler umgangen werden. Die zusätzlichen zwei Alternativen sind die friedliche Koexistenz der Persönlichkeiten oder eine Einigung auf eine dominierende Identität.

Vorspiel:

Szene 1:

Paris fährt durch die Wüste Nevadas, als ein Windstoß ihren Koffer öffnet, und einige Kleidungsstücke deshalb durch die Luft fliegen. Kurze Zeit später setzt ein heftiger Regen ein, der die arme Paris vollkommen durchnässt. Als die Dunkelheit bereits hereinbricht, endet die Straße für Paris, da der Weg überflutet und somit nicht mehr passierbar ist. Beim Wenden beachtet Paris einen Telefonmasten nicht, und dieser fällt auf ihren Wagen, der damit funktionsuntüchtig ist. Ein langer Fußmarsch in die Richtung, aus der Paris gekommen ist, steht ihr bevor. Der Spielleiter sollten den Spieler von Paris an dieser Stelle fragen, wie Paris reagieren würde, wenn wieder Erwarten ein Auto vorbeikommen sollte.

Szene 2:

Edward fährt als Chauffeur die Schauspielerin Miss Susanne durch Nevada, um sie zu einem Treffen zu bringen. Miss Susanne sitzt auf dem Rücksitz und ist äußerst launisch. Als ihr Handy klingelt, bittet sie Edward ihr dies zu geben. Das Handy liegt auf dem Beifahrersitz neben Edward, und das Handy zu ergreifen wird Edward für den Bruchteil einer Sekunde ablenken. Sobald Edward nach dem Handy greift, fährt das Auto gegen einen schweren Gegenstand, gleich einem Sandsack, der hoch durch die Luft geschleudert wird. Edward wird aussteigen, und sich anschauen, was er angerichtet hat.

Szene 3:

George fährt mit seiner Frau Alice und seinem Sohn Timothy ebenfalls durch die Wüste Nevadas. Ein kurzer Schlag am Auto läßt das Fahrzeug leicht außer Kontrolle geraten, aber Georges Fahrkünste ermöglichen ein kontrolliertes Bremsen. George stellt fest, daß der Reifen kaputt ist. Der spitze Absatz eines Stöckelschuhs steckt im Reifen. Seine Frau steigt aus dem Wagen und bietet ihm an, ihm zu helfen. Ob George die Hilfe annimmt, oder nicht, Timothy wird die Hand vom Inneren des Wagens an die Scheibe strecken, und seine Mutter wird diesen Gruß damit beantworten, daß sie ihre Hand ebenfalls an die Scheibe hält. Der 8-jährige Junge weicht zurück, und Alice spielt das Spiel mit und geht einen Schritt zurück. Genau in diesem Augenblick erfasst sie ein Wagen (Edwards Wagen!) und schleudert sie meterweit durch die Luft. George wird in einen katatonischen Zustand verfallen, und sich sicherlich schreiend um seine Frau kümmern.

Szene 4:

George und Edward können jetzt als Spieler miteinander konfrontiert werden. Miss Susanne wird sich weigern irgend eine Schuld einzugestehen und drängt dazu einfach weiterzufahren. Ihr Handy hat ab diesem Zeitpunkt keinen Empfang mehr. Da Georges Wagen gerade nicht fahrtüchtig ist, wird es sich nicht vermeiden lassen, die schwer verletzte und bewußtlose Alice, mitsamt ihrer Familie (George und Timothy) in den Wagen von Edward zu stecken. Auf der Suche nach Zivilisation kommt der Wagen dann an einem Motel vorbei.

Szene 5:

Lary sitzt an der Theke vor einem Fernseher und schaut sich die spannende amerikanische Glücksrad-Variante an. Kundschaft ist nicht zu erwarten, und so schreit Lary „Kauf einen

Vokal, kauf einen Vokal!“, als die Türe sich öffnet und einer oder mehrere der Charaktere aus dem Wagen die Rezeption betreten werden. Die Charaktere werden hektisch nach Verbandsmaterial fragen. Daraufhin wird Lary den Spielleiter fragend anschauen, was am besten mit einem Schulterzucken zu beantworten ist, da Lary noch nie danach gesucht hat. Die eventuell auftretende Frage nach einem Telefon kann Lary jedoch mit einer Handbewegung zum Telefon, welches auf der Theke steht einfach beantworten. Aus dem Telefon tönt jedoch nur das Besetztzeichen, da ja Paris zuvor den Telefonmasten umgefahren hat, und die Leitung dabei gekappt wurde. Nach einer notdürftigen medizinischen Versorgung von Alice werden die Spieler versuchen von Lary zu erfahren, wo ein Krankenhaus oder der nächste Doktor ist. Lary kennt den 40 Km östlich gelegenen Notdienst in St. Angels. Edward wird mit oder ohne Alice versuchen Hilfe zu holen, und fährt los.

Szene 6:

Edward wird auf seinem Weg nach Osten bereits nach einigen Kilometern Paris völlig durchnäßt antreffen, und diese mit in sein Auto nehmen, da ihr Wagen kaputt ist. Doch bereits nach weiteren 4 Kilometern fährt das Auto wegen des heftigen Regens in ein überflutetes Loch. Die Straße wurde hier weggespült, und das Auto fährt mit der Vorderachse so ungeschickt hinein, daß das Auto festsetzt. Zum Glück kommt das Pärchen Ginny und Lou mit ihrem Auto vorbei, und können die Pasagiere des festsetzenden Wagens aufnehmen. Leider haben Ginny und Lou nur schlechte Nachrichten, was die westliche Richtung anbelangt, denn auch dort sind die Straßen so weit überflutet, daß an ein Vorwärtskommen nicht mehr zu denken ist. Allen wird also nichts übrig bleiben, als zurück zum Motel zu gehen.

Hauptteil:

Szene 7:

Zurück im Motel werden die unfreiwilligen Gäste sich ein Zimmer nehmen müssen. Lary vergibt die Zimmer folgendermaßen:

- George und seine Familie in Nummer 4
- Das Pärchen Ginny & Lou in Nummer 6
- Paris in Nummer 7
- Edward Nummer 3
- Miss Susanne in Nummer 9

Je Zimmer verlangt Lary trotz der Notlage 30\$. Als Sicherheit ist es üblich, seinen Pass abzugeben, und so wird jeder Gast dazu aufgefordert. Auf der Theke können die Charaktere die Broschüre des Motels finden. Wahrscheinlich würden sie gerne den dort aufgeführten Küchenservice in Anspruch nehmen, aber Lary wird unter keinen Umständen die Gäste bekochen und die Gefriertruhe geschlossen lassen. Einzig der klemmende Snackautomat, der nach einem kräftigen Tritt die gewünschte Ware ausspuckt, bietet Möglichkeiten den Hunger zu lindern, und zwar mit Erdnüssen, Chips oder Schokoriegeln.

Nach kurzer Zeit trifft das Auto von „Officer“ Rodes ein. Sein „Häftling“ verläßt das Auto nicht, während Rodes im Auftrag des Landes ein Zimmer für sich (Nummer 2) und seinen Häftling (Nummer 10) besorgt, mit dem Hinweis, daß die Rechnung später dann vom Staat beglichen wird. Rodes bittet Lary mit zu kommen, und ihm zu helfen seinen Häftling an die Kloschüssel-Wasserleitung in Appartement Nummer 10 zu ketten.

Szene 8:

Irgend einer der Charaktere wird früher oder später das Haupthaus verlassen wollen (wenn nicht, so genügen meist Würfe auf Horchen, um das Interesse zu wecken). Aber vielleicht führt auch die offene Türe von Miss Susannes Zimmer und die davor liegende Öse eines Duschvorhangs einen der Charaktere auf die Fährte. Ein quietschendes Geräusch dringt von einem Toor im Regen zu dem Charakter, der sich auf die Suche nach Miss Susanne macht. Neben dem Gartentor liegt ein blutverschmierter Duschvorhang, welcher jetzt in Caroline Susannes leerem Zimmer fehlt. Ein weiteres Geräusch ist ein monotones „tock tock“, welches aus der Waschküche dringt. Früher oder später wird einer der Charaktere, vermutlich ein mutiger Charakter wie Edward, in der sich drehenden Waschtrommel einen entsetzlichen Fund machen: Den in ein blutgetränktes Kleid eingehüllten Kopf von Caroline Susanne. In Carolines Mund befindet sich ein Schlüssel des Motels mit der Nummer 10 (der jedoch nicht sofort zu finden ist).

Ab jetzt wird das Szenario immer weniger linear, und der Spielleiter muss entscheiden, wie er die übrigen Szenen anordnet, verändert, improvisiert oder provoziert. Der weiter beschriebene Ablauf hält sich an den Film, Modifikationen sind jedoch problemlos einbaubar.

Szene 9:

Im Bungalow von Lou und Ginny kommt es zu einem heftigen Streit. Ginny wirft Lou vor, er würde sie nicht lieben. Sie kramt eine angebliche Beziehung zwischen Lou und einem Mädchen aus ihrer gemeinsamen Heimatstadt hervor, macht Anspielungen und bringt Lou ebenfalls in Rage. Als krönendes Finale sagt sie ihm, daß sie gar nicht schwanger ist, und alles nur vorgetäuscht hat, um ihn vor 2 Wochen heiraten zu können. Völlig außer sich packt Lou Ginny am Arm, und will sie schlagen. Ginny flüchtet in das Klo, verschließt es. Lou hämmert an die Tür: „Komm da raus! Komm jetzt da raus!“. Zuerst herrscht kurz Stille. Dann folgt eine erneute Schreiattacke von Lou, diesmal jedoch hysterischer. Ginny verkriecht sich panisch vor Angst immer weiter in die Ecke. Ein Schrei von Lou erklingt. Stille. Lou ist tot. Blutspuren an der Wand, und er daneben.

Szene 10:

Es wird nicht lange dauern, bis die Charaktere den Mord in Verbindung mit dem Häftling bringen werden. Doch der Häftling ist nicht mehr in dem Zimmer angekettet. Die Rohre waren wohl zu locker in die Wand eingelassen, so daß der Häftling flüchten konnte. Nach gereizten Streitgesprächen sollte entweder Ed oder Rodes die Suche nach dem Häftling anleiten. Lary sollte sich an der Suche beteiligen. Die Suche führt im etwas entfernt und abseits gelegenen Geräteschuppen zum Ziel. Der Häftling läßt sich leicht überwältigen. Jemand muss den Häftling wieder einfangen und ihn im Geräteschuppen fesseln. Dezent Hinweis auf ein massives Stahlrohr und Ketten tun das übrige, damit dies genau hier geschieht.

Szene 11:

Die Szene ist mit dem Charakter ohne Anwesenheit der anderen Spieler durchzuspielen.

Paris wird es schwarz vor Augen. Sie sieht nichts. Aber eine Stimme spricht aus dem dunklen zu ihr: „Können Sie mich hören? Können Sie mich hören?“, und sobald eine Antwort kommt: „Mit wem spreche ich gerade?“ „Wo sind Sie gerade?“ „Wer ist bei Ihnen?“, und ganz am Schluß bei Bedarf: „Finden Sie den Mörder!“

Obige Szene sollte auch von Edward erlebt werden. Hierzu kann Edwards Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt vom Spielleiter beiseite genommen werden. Die Verteilung auf zwei Hauptcharaktere hat den Sinn, die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, daß einer der beiden das Finale erlebt. Weiterhin verstärkt das getrennte Herausnehmen mehrere Spieler die Unsicherheit bei den Spielern.

Szene 12:

Der Häftling wird mit einem Basballschläger im Rachen steckend tot aufgefunden. Als Täter wird wahrscheinlich derjenige verdächtigt, der die Aufgabe hatte den Häftling zu bewachen (zum Beispiel Lary). Ziemlich sicher werden die Charaktere ihn (hier Lary) mit ins Haupthaus nehmen um ihn dort zu verhören.

Szene 13:

Im Haus wird sich zufällig die Tür zu einem Eisschrank öffnen. Langsam öffnet sich die Tür, während alle gerade mindestens drei Meter von ihr entfernt sind, und der ehemalige Motelbesitzer fällt mit einem lauten Krachen zu Boden. Dabei splintern Teile seines gefrorenen Körpers weg.

Einer der Charaktere (zum Beispiel Lary) könnte auf die Idee kommen, mit einem Auto zu fliehen. Tatsächlich hat der Jeep von Lary noch ein klein wenig Sprit. Eine Flucht wird jedoch auf jeden Fall zu einem tragischen Unfall führen, bei dem einer der Charaktere ums Leben kommt.

Szene 14:

Wenn das Szenario etwas detektivischer gestaltet werden soll, kann optional der Indianerfriedhof tatsächlich einen Eingang in eine unterirdische Höle besitzen. Was sich darin genau befindet oder abspielt bleibt dem Spielleiter überlassen. Sollten jedoch eine kleinere Anzahl an Charakteren hier hineingehen, kann sie darin der Tod schneller ereilen als ihnen lieb ist. Timothy wartet nur auf eine Gelegenheit, isolierten Charakteren aufzulauern.

Szene 15:

Alice wird in einem unbemerkten Augenblick einfach erstickt. Da sie immer bewußtlos auf dem Bett liegt, dürfte sie auch leicht der Aufmerksamkeit der Spieler entschwinden. Am besten wirkt dies, während ein Hauptverdächtiger (im Film Lary) gerade gefesselt ist, und gar nicht der Täter gewesen sein kann.

Szene 16:

Wer auf Explosionen steht, darf einen Charakter (Spieler oder Nicht-Spieler) zu einem beliebigen Zeitpunkt mit einer Autobombe in die Luft jagen. Die Leichen im Auto werden jedoch (bis auf den Schlüssel) verschwunden sein. Dieser Effekt stellt sich auch spätestens jetzt bei allen anderen Leichen ein.

Szene 17:

Die Ausweise enthalten einen Schlüssel zur Lösung des Rätsels um die Vorkommnisse. Alle im Motel anwesenden Charaktere tragen die Nachnamen von Bundesstaaten. Und viel wichtiger noch, alle haben am selben Tag Geburtstag. Diese Erkenntnis wird bei Edward und/oder Paris die nächste Szene auslösen. Zu diesem Zeitpunkt des Szenarios sollte der Spielleiter sich entschieden haben, welchem der Charaktere er die unten beschriebene Behandlung

zukommen lassen will. Die Entscheidung sollte darauf basieren, welchem der Spieler er zutraut, die Information den anderen am besten zukommen zu lassen, da dies den Höhepunkt des Szenarios darstellt.

Szene 18:

Spätestens jetzt muss den Charakteren Edward und evtl. Paris eine Behandlung verpasst werden, welche ihnen die Geschehnisse schonungslos erklärt...

„Sie befinden sich in einer Behandlung...“ (hier einfach die Zitate aus dem Film verwenden)

Die Krönung dürfte das Zeigen des „eigenen“ Spiegelbilds darstellen. Im Spiel zeigt man dem Charakter einfach „live“ das Bild von Malcom in der Zwangsjacke. Danach folgt wieder Schwärze und der Charakter liegt dort auf dem Boden, wo er zuvor war, wenn ihn niemand von dort weggetragen hat.

Szene 19:

Um weiter Zeitdruck zu Erzeugen, können Gebäude explodieren, in Flammen aufgehen, oder einfach nur einstürzen. Auch das Hauptgebäude selbst. Timothy wird jede Gelegenheit nutzen als einziger zu überleben.

finale

Szene 20:

Am Schluß müssen sich alle Charaktere mehr oder wahrscheinlich weniger friedlich einigen. Entweder nur einer überlebt, durch einen gnadenlosen Shoot-Out (es stehen nur die in den Charakterbögen aufgeführten Schusswaffen zur Verfügung). Oder aber alle einigen sich friedlich in Malcom weiterzuleben. Auch möglich ist ein Opfertod aller Übrigen zum Sichern des Überlebens für einen.

Eine cthuloide Alternative

Die Mythoswesen (Alte Grosse Rasse von Yith) übernehmen Person für Person und töten jeden, um Malcoms Geist wieder zu „bereinigen“. Zuvor hatten sie damit experimentiert, verschiedene Identitäten in einen einzigen Geist zu zwängen.

Ausgang

- A) Die Wahrheit wird entdeckt und es wird versucht den Mörder (Timothy) zu finden.
- B) Die Wahrheit bleibt verborgen:
 - o Über die Alternative zu A)
 - o Der Mörder bleibt und tötet bei Überfahrt zum Sanatorium

Ergebnisse aus Spielrunden tests

Gruppe 1: Bekannte Spieler zuhause, ein Maulwurf, begeisterte Spieler

Gruppe 2: Bekannte Spieler zuhause, ein Maulwurf, begeisterte Spieler

Gruppe 3: Unbekannte Spieler auf einer Convention, kein „Maulwurf“, etwas unklares Finale, zufriedene Spieler

Tips

- Wem das Szenario zu unfair erscheint, darf fleißig Hinweise streuen.
- Ein begleitendes, wiederkehrendes Thema ist der Regen.
- Als Musik eignet sich am besten „The Fourth“ und „Nine Inch Nails – Quake Soundtrack“. Begleitet werden kann das ganze von einer Regenkulisse aus Effektsammlungen. Bei besonders packenden Szenen, die an der Psyche der Spieler und Charaktere nagen sollen, kann man auf Vivaldis „Die Vier Jahreszeiten - Winter“ zurückgreifen.
- Ein „Maulwurf-Charakter“, also ein Spieler, der den Film bereits kennt, kann perfekt dabei helfen, das Spiel an eventuellen Schwachstellen zu korrigieren, oder aber die Illusion einfach perfekt zu machen. Sicherlich findet sich dafür ein freiwilliger. Es darf nur nicht bekannt sein, daß der entsprechende den Film bereits kennt.
- Zusätzliche passende Handouts kann man auf der Webseite zum Film unter www.identitaet-der-film.de bekommen.

Nachwort

Es empfiehlt sich ausreichend Zeit für die Nachbesprechung einzukalkulieren, in welcher die Spieler mit dem Szenario „abrechnen“ dürfen, es bewerten sollen, und sich frei darüber unterhalten sollen. Vielleicht sollte man noch vor der ausführlichen Nachbesprechung (z.B. Offenlegung der Charakterhintergründe) den Film anschauen, sofern man dazu die Möglichkeit hat. Eine Nahbesprechung sollte aber in jedem Fall erfolgen, da die Spieler vielleicht nicht die Gelegenheit haben, sich mit anderen über das gerade erlebte auszutauschen. Da das Szenario jedoch von allen Testgruppen als sehr intensiv eingestuft wurde muss ein Spielleiter in der Lage sein so eine Abschlusdiskussion führen zu können.

Zusammenfassung

Charaktere:

George: Bürokrat -> Frau: Alice Sohn: Timothy

Paris: Nutte

Rodes: Officer (in Realität Häftling) -> Häftling Charly

Lary: Motelbesitzer

Edward: Ex-Cop

Ginny & Lou: Pärchen

Caroline Susanne: Schauspielerin

Vorspiel:

- Edward als Chauffeur, Handy klingelt, Miss Susanne will das Handy haben, Unfall
- George als Fahrer der Familie, platter Reifen, Reifen wechseln, Timothy hält Hand an Fenster, Alice auch, Unfall (katatonisch!)
- Motel, erster Kontakt, Leitungen tot -> Edward muss Hilfe holen: Notdienst in St. Angels (30 Meilen östlich), fährt los (mit oder ohne Alice)
- Paris hat Motorschaden (und Koffer voll Geld!), Auto (Edward) kommt vorbei und nimmt sie mit nach Osten aber dort ist nur Wasser, Treffen auf Pärchen („im Westen auch nur Wasser!“) ohne Handy

Checkin (30\$):

- Familie in Nummer 4
- Pärchen in Nummer 6
- Paris in Nummer 7
- Edward Nummer 3
- Miss Susanne in Nummer 9
- (Später) Officer Rodes in Nummer 2
- (Später) Häftling in Nummer 10

Essensautomat, Personalausweise abgeben

Ankunft des Polizeiautos -> Häftling an Klo anketten in Nummer 10

Szenen:

- Duschaufhänger -> Duschvorhang -> quitschendes Tor -> Waschküche -> Trommel -> Kopf in Kleid -> Nummer 10
- Pärchen -> einer stirbt (Lou?) -> Schreie aus Nummer 6
- Häftling weg (Flucht zum Geräteschuppen) -> Häftling dort fesseln -> Jemand (Lary) soll bewachen -> andere gehen -> Häftling provoziert denjenigen „Was ist denn da drin?“
- Alice wacht kurz auf „Ich kann mich nicht erinnern...“ -> Aspirin
- Häftling tot -> Baseballschläger in Hals -> Nummer 8
- Jemand (Lary) will fliehen, da Geheimnisse gelüftet werden (z.B. Eisschrank, gestohlenes Portmonai, ...) -> überfährt jemanden (Ginny?)
- Friedhof: Vor 100 Jahren starben hier alle Indianer wegen Wassermangel (Broschüre)
- Timothy erstickt Alice -> Timothy schluchzt -> Nummer 7
- Bei Flucht -> Autobombe -> Leichen weg?
- Ausweise? -> Geburtstag aller am 10.5. (nächste Woche)
- Explosion eines Hauses?
- Behandlung:
 - „Wer ist das? Mit wem spreche ich gerade?“
 - „Der Mörder darf nicht überleben!“
- (Alternativ) Gedicht: „Ich ging die Treppe rauf und sah dort einen Mann der war nicht da. Er war auch heute nicht mehr dort. Ich wollt, ich wollt er wäre fort.“
- „Woher kennen sie das Gedicht?“

Charakterbeschreibungen

Mein Name ist **Larry** Cleveland. 35 Jahre alt.

Vor zwei Monaten war ich in Las Vegas. Hab' alles verloren was ich besessen habe und Schulden gemacht. Also bin ich abgehauen. 'Nen Wagen von so 'ner Schlampe geklaut und durch die Wüste gefahren, bis der Sprit alle war. Bin abgebogen zu der Tankstelle, hupte und rief, aber keiner antwortete mir. Im Haus lag dieser fette Typ, der Manager, er hieß auch Larry, mit dem Kopf in der Fleischpastete. Tod? Hab ihn in den Gefrierschrank in der Küche geräumt das er nicht vergammelt bis seine Familie oder so ihn abholt und mir nur so aus Spaß das Managerschild angesteckt. Ich ging zurück zum Tresen. Und da war er, dieser Staubsaugervertreter der ein Zimmer wollte. Ich gab ihm also einen Schlüssel und nahm die 30 Mäuse, verdammt, ich brauchte die 30 Mäuse. Es war so einfach. Jetzt sitze ich immer noch hier und keiner kam, der Larry aus seinem Gefrierschrank abholt.

Eins gibt's noch zu sagen zu meiner Person: Ich hasse Nutten. Diese ekligen, überschminkten, kleinen Schlampen. Die sind an allem Schuld.

Aussehen: Ungepflegt, sehr dünn, schwarzer Schnauzer, zerzauste Haare, Jeans, T-Shirt
Inventar: Baseballschläger, Managerschild

Paris Washington ist mein Name. In zwei Wochen werde ich 30 Jahre alt. Ich habe genug von meinem bisherigen Leben in Las Vegas und bin unterwegs durch die Wüste von Nevada zu meinem neuen Leben in Kalifornien in dem Dorf Frostgrove, wo ich aufgewachsen bin. Unterwegs? Nein, ich bin auf der Flucht.

In Las Vegas war ich bis gestern ein Callgirl. Dieser fette Stammkunde von mir, Mario hieß er, starb auf mir, gerade als er wieder diesen ekelhaften Gesichtsausdruck bekam und ich meinen Kopf wendte. Herzinfarkt? Viagra?

Ich war vollkommen aufgelöst und wollte einfach nur wegrennen. Die Bullen hätten mir garantiert einen Mord in die Schuhe geschoben. Als ich meine Jacke aus der Garderobe nahm sah ich den Koffer, voll mit Geld. Ich nahm ihn, um mir die Orangenfarm in Frostgrove zu kaufen. Im Internet habe ich schon einen Termin mit dem Makler ausgemacht. Er sagt es ist guter Boden dort für Orangen.

Die Autoschlüssel von Mario, er fährt nein fuhr, einen roten Ford Mustang Cabrio, nahm ich auch.

In der Wüste zog ich mich um, warf meine Nuttenklamotten einfach auf die Straße fuhr weiter bis in die Nacht und träumte von meiner Orangefarm. Bis es mitten in der Wüste anfang zu regnen und dieses verdammte Auto streikte. Nicht einmal das Autodach ließ sich schließen.

Aussehen: Hübsch, schlank, große, blaue Augen
Inventar: Schminkspiegel, Koffer mit \$ 500.000

Ich bin **George** Wyoming. In ungefähr 2 Wochen werde ich 40 Jahre alt. Endlich habe ich meine Frau Alice. Schon seit der Highschool liebte ich sie, sie heiratete einen anderen. Andrew. Hatte mit ihm einen Sohn, Timothy.

Nach Andrews Unfall war Alice sehr traurig und Timothy auch. Ich tröstete und jetzt liebt sie mich, obwohl Timothy mich nicht mag. Komischer Junge, aber in dem Buch was ich über Kindererziehung las, stand das man sehr viel Geduld haben muss mit Kindern.

Andrews' Unfall ist so eine Sache. Ich arbeite als Buchhalter bei der gleichen Firma wie Alice. Ich sah wie Andrew sie abholte und wie glücklich sie waren doch irgendwann wurde es mir zu bunt. Alice liebte schon immer mich! Andrew musste sterben. Ich wusste das Andrew jeden Morgen joggen ging. Er wurde auf tragische Weise überfahren als er nicht auf den Verkehr achtete. Es hat lange Zeit gedauert und viel Geld gekostet jemanden zu finden der das für mich erledigt. Und endlich wurde mein Traum wahr. Seit zwei Jahren sind wir glücklich verheiratet. Ich liebe diese Frau einfach über alles!

Zu Timothy sagen wir immer dass sein Vater weggebracht wurde. Ich bin jetzt sein Vater. Seit dem Unfall redet er mit niemand außer mit seiner Mutter.

Solange Alice nichts von meinem kleinen Geheimnis erfährt ist alles in Ordnung. Ich muss mich immer nur an alle Regeln halten.

Vom richtigen Leben hatte ich bis vor zwei Jahren keine Ahnung, weil mich niemand mochte. Ich habe aber viele Bücher über das Leben gelesen.

Jedes Mal, wenn ich nervös werde wende ich das Wissen aus den Büchern an. Ich gehe dann nach einem Schema vor was ich mir gemerkt habe, ganz genau, sonst passiert etwas schreckliches. Wie vor zwei Wochen, als an meinem Arbeitsplatz der Papierkorb zu brennen anfang. Ich löschte das Feuer indem ich mir laut die Schritte vorsagte die zu tun waren: „Feuerlöscher holen. Die Sicherung ziehen. Klack. Nun in Stößen das Feuer löschen. Zisch. Nicht zu nah rangehen. Und jetzt ein Stoß. Überprüfen ob das Feuer aus ist. Nicht in Panik geraten George. Noch ein Stoß. Noch einmal überprüfen ob das Feuer aus ist. Alles o.k. Feuerlöscher abstellen und die Feuerwehr rufen. 112.“

Aussehen: Halbglatze, Brille

Inventar: BMW, Kleidung, Souvenir aus Las Vegas

Mein Name ist **Edward „Ed“** Ohio, aber fast alle nennen mich Ed. In ein paar Tagen werde ich 37 Jahre alt.

Ich war Cop beim NYPD. Habe den Job an den Nagel gehängt wegen der Kopfschmerzen. Ich war einer der Besten bis zu dem einen Tag an dem dieses Mädchen von der Brücke sprang. Sie war 19, schwanger, crackabhängig und hatte AIDS. Ich wurde zu diesem Einsatz gerufen. Man hatte mich darauf trainiert etwas in solchen Situationen zu sagen, die Leute zu überreden nicht zu springen. Irgendwelche leeren Phrasen. Sie starrte mich an mit ihren leeren, traurigen Augen und fragte mich: „Sagen sie mir einen Grund, warum es sich lohnt weiterzuleben.“ Ich zögerte nur den Bruchteil einer Sekunde aber sie sah es in meinen Augen, breitete ihre Arme aus und sprang. Ihr Name war Laura.

Seit diesem Tag hatte ich immer diese Kopfschmerzen. Die Kopfschmerzen steigerten sich zu totalen Blackouts und schließlich feuerten sie mich, weil ich angeblich nicht mehr diensttauglich war.

Jetzt bin jetzt Chauffeur und Bodyguard, fahre reiche, berühmte Leute durch das Land. Zur Zeit kümmere ich mich um die Seriendarstellerin Miss Susanne. Sie hatte auch schon bessere Tage gesehen. Na ja, so haben wir wenigstens eins gemeinsam. Ich glaube, sie ist tabletten- oder drogenabhängig.

Aussehen: Kurze schwarze Haare, sehr gepflegt, schwarzer Anzug mit Krawatte

Inventar: Pistole mit 2 Magazinen, Geldbeutel, Auto

Handouts

Zur Übersicht ist eine Karte des Motels und der Bungalows enthalten.

Außerdem befindet sich im Anhang die mehrfach in der Rezeption ausliegende Werbebroschüre, die auch einen Hinweis auf den Indianerfreidhof enthält.

Wer seine Spieler gerne auf Irrwege führt, darf dies z.B. durch cthuloide Bilder an den Wänden oder durch im Motel versteckte seltsame Schriftstücke, wie z.B. das Werk von H.P. Lovecraft mit dem Titel „Die Musik des Erich Zann“ tun.

Bilder aus dem Film eignen sich ebenfalls hervorragend, unterliegen jedoch dem Copyright, und dürfen nur zu privaten Zwecken verwendet, aber nicht öffentlich verwendet werden. Über die Webseite des Films (www.identitaet-der-film.de) können jedoch Szenen des Films eingesehen, und somit ausgedruckt werden (was sehr empfehlenswert ist).





Highway No. 57, Milestone 123
Nevada
Tel. 527-44254827
Inh. Lary Detton

Willkommen im Dryhill-Inn!

Haben Sie Lust auf einen kleinen Snack? Wir sind für Sie da! Wir bieten Ihnen von deftige Rangerkost bis zu einem leichten Desert alles für Ihren Appetit.

Für alle Wünsche wenden Sie sich bitte an die Rezeption. Wir sind für Sie da! Rund um die Uhr. Sollte die Rezeption einmal nicht besetzt sein, läuten Sie einfach an mit der Glocke.

Die Waschküche finden Sie gleich neben dem Hauptgebäude. Wechselgeld ist an der Rezeption erhältlich.

Dieser historische Ort bietet durch seine leichte Erhebung einen schönen Überblick über eine der größten Wüstenflächen Nevadas. Schon die Indianer wussten diesen besonderen Platz zu schätzen und siedelten hier vor über 100 Jahren. Durch eine große Dürreperiode kamen jedoch alle Indianer um. Davon zeugt noch heute der Indianerfriedhof. Die Wasserversorgung stellt jedoch dank der gut ausgebauten Infrastruktur Amerikas heute kein Problem mehr dar, und so müssen Sie sich keine Gedanken über den Umgang mit Wasser machen.

Benötigt ihr Fahrzeug einen Check-Up vor der Weiterfahrt? Kein Problem! Durch unsere zum Motel gehörende Werkstatt können wir kleine Pannen sofort beheben und ihr Fahrzeug einem qualifizierten Check unterziehen.

Wir wünschen Ihnen noch eine angenehme Reise und hoffen, Sie entscheiden sich wieder für das Dryhill-Inn.

Für Reservierungen wenden Sie sich bitte telefonisch an Lary Detton unter der Telefonnummer 527-44254827.