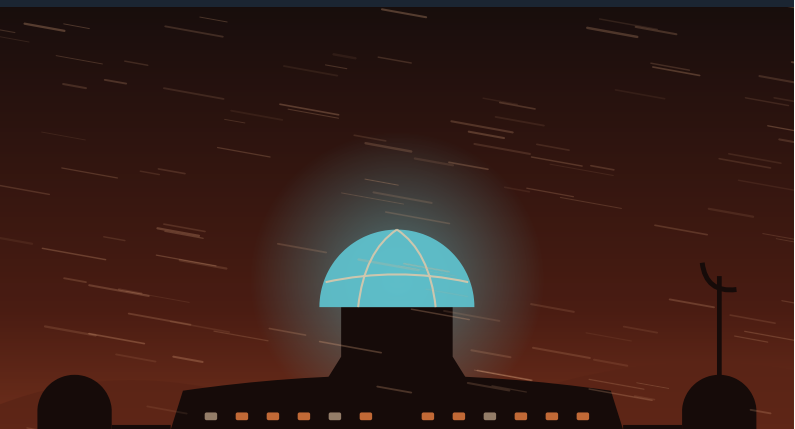


KRIMI-DINNER · 6 BIS 8 PERSONEN

Funkstille auf Ares

Ein Krimi-Dinner auf einer Marsstation im Jahr 2152



LESEPROBE

Seit drei Tagen tobt ein Staubsturm über der Marsstation Ares, die Antenne ist ausgefallen. Nach dem Abendessen liegt die Kommandantin tot in der Beobachtungskuppel. Bis das Funkfenster am Morgen aufgeht, muss die Crew den Fall selbst klären.

PERSONEN

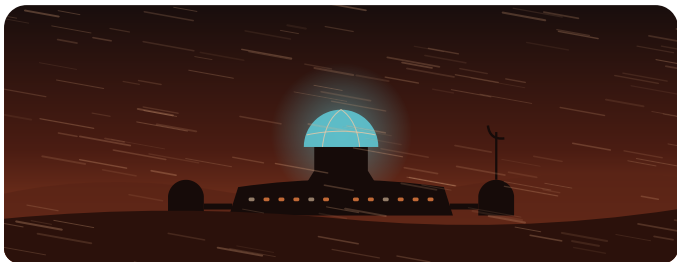
6 bis 8, der Gastgeber spielt mit

DAUER

etwa 3 Stunden

ALTER

SCHWIERIGKEIT



FUNKSTILLE AUF ARES

Worum es geht

Mars, im Jahr 2152. Seit drei Tagen jagt ein Staubsturm über die Tharsis-Region, und auf der Bohrstation Ares hört man nichts als das Prasseln am Glas. Die Antenne ist ausgefallen, die Hauptschleuse versiegelt. Bis zum Morgen erreicht niemand die Erde, und niemand kommt hinaus.

Gegessen wird trotzdem. Die Crew sitzt in der Messe, die Kommandantin hebt ihr Glas auf einen alten Jahrestag und sagt, wer mit ihr reden wolle, finde sie später in der Beobachtungskuppel. Als der Nachtschicht kommt, bleibt ihr Platz leer. Kurz darauf findet man Marit Halvorsen tot unter der Glaskuppel.

Eine Polizei gibt es hier oben nicht. Acht Menschen sitzen in einer abgeschlossenen Station, und jemand von ihnen weiß, was in der Kuppel geschehen ist. Bis das Funkfenster am Morgen aufgeht, müsst ihr es selbst herausfinden.

FUNKSTILLE AUF ARES

So läuft der Abend

- 1 Vorher** Jede Person bekommt ihren Einstieg und liest sich in ihre Rolle ein.
- 2 Prolog** Der Gastgeber liest vor, wie der Abend in der Messe beginnt.
- 3 Runde 1 bis 3** Jede Runde bringt neue Erinnerungen und Protokolle. Ihr befragt euch gegenseitig.
- 4 Zwei Ereignisse** Der Stationsrechner MIRA meldet sich mit neuen Daten.
- 5 Anklage** Jede Person schreibt auf, wen sie für schuldig hält.
- 6 Auflösung** Die versiegelte Auflösung wird geöffnet und vorgelesen.

FUNKSTILLE AUF ARES

Die Figuren

Acht Menschen waren an diesem Abend auf der Station. Eine dieser Rollen übernimmst du.

**Kim Varga**

Leitung Versorgung und Kombüse

Kim hält die Vorräte zusammen und zaubert aus gefriergetrockneten Rationen Menüs, über die die Crew noch tagelang redet. Heute Abend lädt Kim alle zum Essen in die Messe.

**Dr. Lena Okafor**

Stationsärztin

Lena flickt Schnittwunden, misst Strahlendosen und kennt die Krankenakte jedes Crewmitglieds. Sie ist die Erste, die man ruft, und die Letzte, die geht.

**Tomás Reyes**

Chefingenieur Lebenserhaltung und Energie

Tomás hält Luft, Wasser und Strom am Laufen und kennt jedes Rohr der Station beim Vornamen. Seit dem Sturm schläft er kaum noch.

**Dr. Yuki Hartmann**

Leiterin Geologie und Bohrprogramm

Yuki hat die tiefste Bohrung auf dem Mars geleitet; der erste Bohrkern aus 400 Metern Tiefe ist ihr ganzer Stolz. Ohne ihr Bohrprogramm gäbe es die Station nicht.

**Viktor Sandström**

Gesandter der Betreibergesellschaft (Nereid-Konsortium)

Viktor ist seit zwei Wochen auf Ares, um im Auftrag des Konsortiums zu prüfen, ob sich die Station noch lohnt. Er ist höflich, gut angezogen und stellt viele Fragen.

**Sanna Kowalczyk**

Funk- und Navigationsoffizierin

Sanna ist die Stimme der Station: Jede Nachricht von der Erde geht über ihren Tisch. Seit die Antenne im Sturm ausgefallen ist, versucht sie, sie wieder zum Laufen zu bringen.

**Ezra Moll**

Botanik und Hydrokultur

Ezra versorgt das Gewächshaus, aus dem jede frische Tomate der Station kommt, und redet mit den Pflanzen, wenn keiner zuhört. Ezra ist das jüngste Crewmitglied.

**Dario Ferrante**

Shuttlepilot

Dario fliegt die Fähre zwischen Station und Orbit und hält sich für den besten Piloten auf dem Mars. Im Sturm sitzt er fest wie alle anderen und langweilt sich.

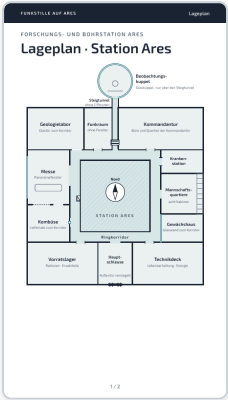
FUNKSTILLE AUF ARES

So sehen die Unterlagen aus

Drei Beispielseiten aus der Digitalversion. Die Rundentexte bleiben bis zum Abend geheim, deshalb ist die Runde unscharf.



Einstieg, Titelseite



Lageplan



Runde 1 (unscharf)

FUNKSTILLE AUF ARES

Das ist enthalten

- START HIER und Heft der Spielleitung (ohne Lösung), mit Prolog und Ereignissen zum Vorlesen
- Lageplan der Station
- 8 Rollenhefte mit Einstieg und drei Runden
- 5 Requisiten mit Übersicht
- Abstimmungszettel und versiegelte Auflösung
- Digitalversion: Einstieg und jede Runde als eigene Datei zum Verschicken

Inhaltshinweise: Tod durch Gewalt · Affäre · Panikattacken
· Alkohol · Glücksspielschulden · Trauer um Verstorbene

Das vollständige Kit gibt es auf krimiabend24.de.