Drei schwarze Krähen Drei tote Männer

Eine Galgengeschichte

◆

Brennan Taylor

Drei schwarze Krähen, drei tote Männer

◆

Eine Galgengeschichte

Impressum

Amerikanische Ausgabe

Autor
Brennan Taylor

Deutsche Ausgabe

Projektleitung und Produktion
System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Redaktion
Daniel Neugebauer

Übersetzung
Adrian Lauer

Lektorat
Verena Busch

Illustrationen
Axel Weiß

Zusätzliche Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von
The British Library
(http://www.bl.uk)

Design und Layout der deutschen Ausgabe
Patrick Wittstock

Druck
WIRmachenDRUCK GmbH
Mühlbachstr. 7
71522 Backnang
Deutschland

Deutsche Ausgabe vom System Matters Verlag unter 4.0 CC-Lizenz von
Galileo Games, 2017.
(https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode)

www.system-matters.de - www.galileogames.com

System Matters Verlag
Jedamzik und Neugebauer GbR
Augustastr. 45
45888 Gelsenkirchen

Drei Raben saßen auf einem Baum,
Drei schwärzere Raben gab es kaum.

Der eine sprach zu den andern zwei'n:
»Wo nehmen wir unser Frühmahl ein?«

- The Three Crows
in der Übersetzung von Theodor Fontane

An einer Wegkreuzung steht ein Galgen.
Drei tote Männer hängen hier.
Als die Sonne untergeht, lassen sich drei Krähen
auf dem Galgen nieder.
Im Wind schwingen die Gehenkten hin und her
und stoßen aneinander.

Als die Krähen ihr Mahl beginnen, spekulieren sie über die Lebensgeschichten und die Missetaten der drei toten Männer. Jede der Krähen erzählt die Geschichte von einem der Gehenkten. Es spielt keine Rolle, welche der Krähen mit der ersten Geschichte beginnt, aber von dort aus verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn, bis jede der Krähen ihre Geschichte erzählt hat.
Die Namen der drei Krähen lauten **Bitterkeit**, **Mitleid** und **Hoffnung**. Jeder Spieler verfügt über einen Pool von fünf sechsseitigen Würfeln. Der Spieler, der mit der ersten Geschichte beginnt, ist der Erzähler in der ersten Runde.

Er übernimmt die Rolle einer Krähe und beginnt seine Erzählung, indem er auf ein Detail an dem Leichnam hinweist und über das Verbrechen spekuliert, für das der Mann gehenkt wurde.

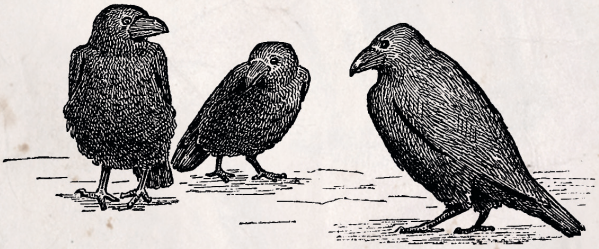
Die Aussage eines Erzählers sieht folgendermaßen aus:

- Weise auf ein Detail an dem Leichnam hin.
- Stelle eine Mutmaßung über das Verbrechen an, das der Mann begangen haben könnte.

Mitleid: *„Seht euch seine feine Weste an. Er war ein vermögender Mann, dem das Schicksal übel mitgespielt hat. Er muss wegen Unterschlagung gehenkt worden sein.“*

Nach der einleitenden Aussage des Erzählers wird ihm eine der anderen Krähen widersprechen.

- **Bitterkeit** ist eine Zynikerin, die in den Menschen die schlechtesten Beweggründe sieht. Ihre Kommentare zielen deshalb immer auf niederträchtige und selbstsüchtige Motive ab.
- **Mitleid** hat ein Herz für die Tragik des menschlichen Lebens. Ihre Kommentare zielen deshalb auf besondere Rührseligkeit und hoffnungslose Situationen ab.
- **Hoffnung** sieht in den Taten der Menschen Edelmut. Ihre Kommentare zielen immer darauf ab, dass der Gehenkte im Recht war und bei dem Versuch, die Welt zu einem besseren Ort zu machen, den Tod fand.



Wenn sie ein Detail hinzufügen, beginnen sie wie folgt:

- **Bitterkeit**: *„Sei kein Narr!“*
- **Mitleid**: *„Ach, bricht es einem nicht das Herz?“*
- **Hoffnung**: *„Er wollte sicherlich nur das Beste.”*

Jeder der anderen Spieler kann einen Würfel einsetzen,, um die Geschichte zu ändern. Die betreffende Krähe weist dann auf ein widersprüchliches Detail hin und erzählt eine andere Geschichte.

Die Aussage eines Andersdenkenden sieht wie folgt aus:

- Beginne mit der Phrase der Krähe.
- Weise auf ein weiteres Detail an dem Leichnam hin.
- Stelle Vermutungen über ein anderes Verbrechen an, basierend auf den typischen Ansichten der Krähe.

Bitterkeit: *„Sei kein Narr! Sieh doch, wie rot und geschwollen seine Nase vom Alkohol ist. Er war ein Säufer und hat sicher einen Mann in einer Schlägerei getötet.“*

Hoffnung: *„Er wollte sicherlich nur das Beste. Siehst du sein gütiges Gesicht? Er muss jemandem dabei geholfen haben, sich gegen einen Raufbold zu verteidigen, und hat den Angreifer versehentlich erschlagen.“*

Sobald alle drei Vögel ihre Version der Ereignisse vorgetragen haben, wirft jeder Spieler einen Würfel. Die Krähe, dessen Spieler das höchste Ergebnis erzielt, führt die Geschichte fort. Ihre Version der Ereignisse ist jetzt diejenige, die alle drei Krähen akzeptiert haben, und sie äußern sich zukünftig in der Annahme, dass dieser Teil der Geschichte wahr ist.
Falls es einen Gleichstand gibt, entscheidet der Erzähler dieser Runde darüber, wessen Geschichte weitergeführt wird.

Der Spieler von Mitleid würfelt eine 1, der von Bitterkeit würfelt eine 6 und der von Hoffnung ebenfalls eine 6. Mitleid ist der Erzähler und entscheidet, die Geschichte von Hoffnung weiterzuführen. Die Spieler von Bitterkeit und Mitleid legen ihre Würfel in ihre Pools zurück, der Spieler, der Hoffnung verkörpert, legt seinen Würfel vor sich ab.

> **Mitleid**: *„Ja, so muss es gewesen sein. Er hat versucht jemanden zu verteidigen, als er einen Mann getötet hat.“*

Der Erzähler beschreibt anschließend das Motiv für das Verbrechen und weist dabei wieder auf ein Detail an dem Leichnam hin.

> **Mitleid**: *„Seht ihr seine blauen Augen? Wie scharf sie gewesen sein müssen. Er sah, wie eine Frau, eine ihm völlig Unbekannte, belästigt wurde und schritt wacker ein, um sie zu verteidigen.“*

> **Bitterkeit**: *„Sei kein Narr! Siehst du den Ring an seinem kleinen Finger? Er war ein Geldverleiher, und*

der Mann, den er getötet hat, hat ihm Geld geschuldet. Das Opfer hat jemanden ausgeraubt, um seine Schulden zu bezahlen.“

Hoffnung: *„Er wollte sicherlich nur das Beste. Seht, das ist ein Ehering, der ihm nicht mehr am Ringfinger passt. Er muss sich schützend vor seine Ehefrau gestellt haben, als sie auf der Straße belästigt wurde.“*

Der Spieler von Mitleid würfelt eine 1, der von Bitterkeit eine 3 und der von Hoffnung würfelt ebenfalls eine 1. Der Spieler, in der Rolle von Bitterkeit, hat das höchste Wurfergebnis; damit ist seine Geschichte wahr und wird in der nächsten Runde weitergeführt. Der Spieler von Bitterkeit legt seinen Würfel vor sich ab.

Mitleid: *„Bitterkeit hat Recht, es ist kein Ehering. Er muss einen seiner eigenen Schuldner getötet haben. Deshalb wurde er auch des Verbrechens für schuldig befunden.“*

Als nächstes beschreibt der Erzähler als erster den möglichen Ablauf des Verbrechens. Reihum erzählen auch die anderen Spieler, wie sich ihre Krähen den Tathergang vorstellen.

Mitleid: *„Seht, wie stark sein Arm war. Er muss den Mann an der Schläfe getroffen und ihn unabsichtlich niedergestreckt haben.“*

Bitterkeit: *„Sei kein Narr! Siehst du die abgewetzte Stelle an seinem Gürtel? Er trug ein Messer bei sich*

und hat seinem Angreifer im Zorn die Schlagader durchtrennt.“

Hoffnung: „*Er wollte sicherlich nur das Beste. Seht ihr, wie sein Ärmel zerrissen ist, als hätte jemand daran gezogen? Er wollte den anderen Mann wegstoßen, um sich zu befreien, und der fiel unglücklich auf die Straße und wurde von einer Kutsche überfahren.*“

Der Spieler von Mitleid würfelt eine 5, der von Bitterkeit eine 3 und der Spieler in der Rolle von Hoffnung würfelt ebenfalls eine 3. Mitleid legt seinen Würfel vor sich ab und führt die Geschichte weiter.

Mitleid: „*Nein, es war leider ganz offensichtlich seine große Kraft, die zu seinem Untergang geführt hat.*“

Jetzt wird die Gelegenheit für das Verbrechen beschrieben.

Mitleid: „*Seht euch seinen Hals an, er trug eine Goldkette. Er hat einen Juwelier aufgesucht, und als er dort eintraf, hat sein Schuldner gerade den Juwelier beraubt.*“

Bitterkeit: „*Sei kein Narr! Siehst du, wie zerschlissen seine Hosentasche ist? Er hatte viele Schuldner und hat die Schuldscheine immer in die Tasche gestopft. Er hat gerade einen weiteren Schuldner besucht, um sein Geld einzutreiben, als der erste Schuldner das Geschäft ausgeraubt hat!*“

Hoffnung: *„Er wollte sicherlich nur das Beste. Seht euch die Naht an seinem Hemd an, sie wurde geflickt. Er hatte eine alte Großmutter, die ihm seine Sachen ausgebessert hat. Der Dieb ist bei ihr eingebrochen und der Mann überraschte ihn dabei.“*

Der Spieler von Mitleid würfelt eine 5, der von Bitterkeit eine 2 und der Spieler in der Rolle von Hoffnung würfelt eine 4.

Mitleid legt seinen Würfel vor sich ab und führt die Geschichte weiter.

Mitleid: *„Es war bestimmt ein Juwelier. Warum sollte es ein Einbrecher auf seine Großmutter abgesehen haben?“*

Nach diesem Durchgang vergleicht ihr die Würfel, die ihr vor euch gesammelt habt. Wer die meisten Würfel hat, darf die Geschichte nach seinem Geschmack zu Ende erzählen und muss dabei alle Fakten, die bis dahin festgelegt wurden, einbauen. Falls es ein Unentschieden gibt, entscheidet wieder der Erzähler. Die Geschichte endet immer mit der Phrase: Jetzt hängt er hier mit den anderen, Futter für die Krähen.

Der Spieler von Mitleid hat zwei Würfel, die von Bitterkeit und Hoffnung haben jeweils nur einen. Mitleid darf die Geschichte zu Ende erzählen.

> **Mitleid**: *„Dieser arme Mann war ein Geldverleiher. Es ist ein hartes Geschäft, aber er hatte ein gutes Herz. Er endete am Galgen, weil er jemandem helfen wollte: Einem Ladenbesitzer, den er zwar kannte, der aber kein Freund von ihm war. Als er zu dem Juwelier kam, sah er, wie sein Schuldner den alten Mann ausraubte, und kam ihm zu Hilfe. Der Räuber bekam Angst und bedrohte ihn mit einem Messer, woraufhin unser armer Kerl hier ihm einen Schlag gegen die Schläfe versetzte. Er war ein kräftiger Mann und schlug den Räuber tot. Die Geschworenen wussten, dass der Tote ihm Geld schuldete, und das hat leider sein Schicksal besiegelt. Jetzt hängt er hier mit den anderen, Futter für die Krähen.“*

Nachdem die Geschichte beendet wurde, gehen die drei Krähen zu dem nächsten Leichnam über und eine andere Krähe wird zum Erzähler. Das wiederholt sich solange, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war, eine Geschichte zu leiten. Der Spieler, dessen Krähe die meisten Geschichten zu Ende erzählt hat, ist der Sieger. Falls jede Krähe eine Geschichte zu Ende erzählt hat, gewinnen alle.

An einer Wegkreuzung steht ein Galgen.
Drei tote Männer hängen hier.
Als die Sonne untergeht, lassen sich drei Krähen
auf dem Galgen nieder.
Im Wind schwingen die Gehenkten hin und her
und stoßen aneinander.

Drei schwarze Krähen, drei tote Männer
ist ein Erzählspiel für drei Spieler. In der Rolle der drei Krähen, spekuliert jeder Spieler über das Leben und das tragische Ende von drei Gehenkten.

Die Spielzeit beträgt etwa 20 Minuten und man beendet das Spiel mit drei ergreifenden Geschichten, voller Bitterkeit, Mitleid und Hoffnung.

GALILEO GAMES

SYSTEM MATTERS
VERLAG

AZRAELDESIGN
www.azraeldesign.de