

KRIMI total – Du ermittelst selbst

Al Capone: Showdown in Chicago

- Leseprobe -

Autor: Fabian Lenk

Redaktion und Lektorat: Jörg Meißner, Nicole Gorisch
Illustration, Grafik/Satz: Carlo Schmidt, Katja Hornig

1. Auflage

© 2020 KRIMI total GmbH
Löbtauer Straße 71
01159 Dresden
www.krimital.de

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Vervielfältigung, Verbreitung, öffentliche Aufführung oder kommerzielle Nutzung des Werkes oder von Teilen des Werkes ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung der KRIMI total GmbH nicht erlaubt.

Die Handlung des Spiels ist frei erfunden.

Inhaltsverzeichnis

Einführung	Seite 5
Die Geschichte – beginne mit deinen Ermittlungen	Seite 7
Über den Autor	Seite 130
Über KRIMI total	Seite 131
Weitere Bücher und Spiele	Seite 133

Einführung

NEU: Das interaktive ESCAPE-LESE-ERLEBNIS!

Du bestimmst mit Deinen Entscheidungen den Verlauf der Geschichte.

Wirst du die Rätsel lösen?

„KRIMI total – Du ermittelst selbst“ bietet dir mit dem Spielbuch „Al Capone: Showdown in Chicago“ von Bestsellerautor Fabian Lenk eine actiongeladene, interaktive Story. Du triffst im Buch Entscheidungen, die nicht nur die Handlung beeinflussen, sondern auch über Leben und Tod entscheiden.

Der Clou: Du kannst deine Entscheidungen ändern – und die packende Story nimmt einen ganz anderen Verlauf.

„KRIMI total – Du ermittelst selbst“ bietet dir also mehrere Abenteuer in einem und steht für ein neues, einzigartiges Spiel- und Leseerlebnis, das dir alles abverlangt.

Vergiss nie: Jede deiner Entscheidungen hat ernste Konsequenzen.

Al Capone: Showdown in Chicago

Irgendetwas stimmt hier nicht. Vielleicht ist es das nervöse Flackern in den Augen von Marc „Fatty“ Fontaine, der Al Capone und dir die Tür zu seinem Caesar's, einem noblen Fresstempel im Herzen Chicagos, öffnet. Oder sein linkisches, unsicheres Gehabe. Womöglich ist es auch der feine Schweißfilm auf Fattys Kahlkopf, der schimmert wie eine blank polierte Bowlingkugel.

Capone drückt Fontaine seinen milchig weißen Borsalino in die Hand und lässt sich dann zu seinem Tisch führen. Du folgst den beiden und wirfst dabei Blicke in alle Richtungen. Außer euch ist niemand in dem feinen Restaurant samt Bar.

Auch das beunruhigt dich. Um diese Uhrzeit müsste in einem derart angesagten Lokal mehr los sein. Doch Capone ist unkümmert. Vielleicht hat er den Schuppen ja auch komplett für den Abend gemietet, denkst du dir. Geld genug hat er zweifellos.

Hinterm Tresen ragen deckenhohe Spiegel auf, in denen sich Al Capone beim Vorbeigehen kurz selbst bewundert. Wie so oft trägt er einen maßgeschneiderten Anzug in einem warmen Gelbton. Gelb oder grün, das sind die Lieblingsfarben vom Boss.

Du hingegen trägst einen dezenten dunkelbraunen Anzug. Du magst ihn, nicht zuletzt, weil er dich eine Stange Geld gekostet hat. Unter dem Sakko ruht dein Colt Police Positive, Kaliber .38 und an der rechten Wade steckt ein Springmesser in seiner Halterung.

Unterwürfig kündigt Fontaine an, Capone und dich höchstpersönlich bedienen zu wollen. Ihr setzt euch, und Fatty verschwindet, um die Speisekarte zu holen.

Eigentlich wärt ihr sogar zu dritt, weil Capone sich gern in Begleitung der bildschönen wie eiskalten Sue zeigt. Die Frau stammt eigentlich aus New Orleans und gehörte einst zu

Capones Prostituierten. Dank ihres scharfen Verstands hat sich Sue jedoch hochgearbeitet und ist so etwas wie seine rechte Hand. Doch heute fühlt sie sich nicht wohl.

Capone schaut dich an.

„Was ist los, Ryan?“

Du nickst in die Richtung von Fatty Fontaine. „Der ist heute etwas nervös, findest du nicht? Lass uns woanders hingehen.“

Capone lacht und zündet sich eine seiner heiß geliebten Zigarren an. „Schieß auf Fatty. Lass uns Spaß haben. Ich hatte heute einen verdammt guten Tag.“

Er zieht gierig an der Zigarre und pafft ein Wölkchen in die Luft.

Stimmt, der Tag lief gut. Seit 1920, als die Trottel von der Regierung glaubten, Alkohol verbieten zu müssen, ist eigentlich jeder Tag ein guter Tag für Capone. Rund 120 Millionen Dollar verdient Capone pro Jahr mit Alkoholschmuggel, Glücksspiel und Prostitution, wobei der Handel mit illegalem Schnaps und Bier die meiste Kohle einbringt. Inzwischen schreibt man das Jahr 1928 und Capone ist der reichste Mann von Chicago.

„Jeder, der gern trinkt, wird es auch während der Prohibition tun“, hat Capone mal zu dir gesagt. „Es gibt nur einen Unterschied: Er muss dafür mehr bezahlen. Nämlich bei mir.“

Überall in Chicago wird Bier und Schnaps illegal hergestellt und verkauft. Manche Barbesitzer versuchen es auf eigene Rechnung – aber in der Regel nie lange. Immer wieder musst du als Leibwächter von Al Capone diesen Leuten klarmachen, dass sie ihren Alkohol über Al Capone beziehen sollen und nicht bei O’Banion mit seiner Northside Gang, der euch Konkurrenz macht.

Wenn ein Barbesitzer nicht spurt, kommst du mit ein paar anderen bösen Jungs bei ihm vorbei und ermahnst ihn. Nützt das nichts, zerschießt ihr ihm die Scheiben oder werft eine Bombe in seinen Laden. Die Bude fackelt ab und Capone macht dem

jammernden Besitzer dann ein unschlagbares Angebot: Er bietet ihm ein Darlehen für den Wiederaufbau. Zinslos. Ab diesem Zeitpunkt ist der Kerl dem Boss zu Dank verpflichtet.

Nur einmal hat ein ganz Schluener versucht, Capone auszutricksen. Das hat ihn beide Kniescheiben gekostet.

Capone lässt seine Hand, an der ein Ring mit einem 50.000 Dollar teuren Elfeinhalb-Karäter blitzt, auf den Tisch knallen.

„Whisky!“, brüllt er.

Doch niemand kommt, und spätestens jetzt klingeln bei dir sämtliche Alarmglocken. Du ziehst die 38er und schaut durch das große Fenster in die Nacht. Die Straße ist leer, eine Laterne streut gelbliches Licht auf die leeren Bürgersteige. Motoren sind zu hören – und dann tauchen schwarze Limousinen auf. Als sie auf der Höhe des Caesar’s sind, werden die Scheiben heruntergekurbelt und die Läufe von Maschinenpistolen sind zu sehen.

Das miese Gefühl, das du schon die ganze Zeit hattest, hat dich nicht getrogen. „Fuck, eine Falle!“, zischst du.

ENTSCHEIDE:

Du schießt als Erster.

Lies weiter Seite 10

Du reißt Capone zu Boden.

Lies weiter Seite 13

Deine Kugeln lassen die Scheibe zerspringen und bohren sich in den ersten Wagen. Der Beifahrer sackt nach vorn, der Typ am Steuer beschleunigt. Vom Rücksitz wird das Feuer erwidert. Das Rattern der MP ist ohrenbetäubend.

„Ryan, runter!“, gellt Capones Stimme durch den Nobel-schuppen. Auch er hat eine 38er gezogen, weicht aber kriechend in den hinteren Teil des Lokals zurück.

Doch du hörst nicht auf ihn, sondern willst hinter der Fensterbrüstung in Deckung gehen, um nachzuladen und die Kerle mit platzierten Schüssen zu vertreiben.

Da spürst du einen heftigen Schmerz, und der linke Jackettärmel färbt sich dunkel. Eine weitere Kugel streift deine Hand mit der Waffe. Blut spritzt, deine Kanone fällt runter und du kannst nichts Anderes tun, als dich hinzuwerfen und zu hoffen, dass dir nicht jemand auch noch den Schädel wegschießt.

Verdammt, was für eine dilettantische Aktion von dir!

Hoffentlich ist Capone nichts passiert!

Während über dir die Kugeln surren, blickst du nach hinten.

Dein Boss stürmt gerade geduckt hinter den Tresen und von dort in die Küche. Er ist offenkundig unverletzt und da hinten vermutlich in Sicherheit, sofern nicht ein zweiter Trupp von Feinden den Hinterausgang des Caesar's bewacht, oder – noch schlimmer – durch diesen eindringt, um euch fertig zu machen.

Garantiert sind das Leute von O'Banion, der Capone ein für alle Mal ausschalten will, um sich den überaus lukrativen Alkoholschmuggel unter den Nagel zu reißen. Ohne Konkurrenz.

Jemand wird euch heute unauffällig beschattet und die Killer informiert haben, wo ihr gerade den Abend verbringt. Oder Fatty Fontaine hat einen Anruf getätigt ...

Unauffällig beschattet? Auch das hätte dir, dem phantastischen Leibwächter, auffallen müssen.

Aber für eine ausgiebige kritische Selbstanalyse fehlt dir definitiv die Zeit. Außerdem hast du starke Schmerzen und

den bösen Verdacht, dass man dir gleich ohnehin das Licht ausblasen wird.

Doch plötzlich verebbt das Geballer und du wagst es, den Kopf hochzunehmen. Die Autos sind weg!

Dafür jagt ein Streifenwagen heran. Der muss zufällig in der Nähe gewesen sein.

Du rappelst dich auf, steckst deine 38er ein und läufst nun ebenfalls in den hinteren Teil des Lokals, wobei du eine Blutspur auf dem Boden hinterlässt.

In der Küche haben sich der Koch und seine beiden Gehilfen verschanzt. Sie nehmen die Hände hoch, als sie dich sehen.

„Bitte, wir haben von nichts gewusst“, fleht der Koch.

„Wo ist Fatty?“, fragst du. Du willst dieser elenden Ratte eine Kugel verpassen, denn garantiert steckt er mit dem Killertrupp unter einer Decke.

„Keine Ahnung, ich schwör’s“, stammelt der Koch.

„Schon gut. Und Capone?“

Stumm deutet der Koch zur Hintertür.

Du trittst sie auf. Keine weiteren Feinde, ein Glück. Du winkst ein Taxi heran.

Der Fahrer hält, und du springst hinten in das Auto.

„He, Sie sauen mir den ganzen Wagen ein“, blafft der Chauffeur dich an, als er erkennt, dass du verletzt bist. „Raus!“

Du hältst ihm die Waffe an den Hinterkopf.

„Klappe halten, sonst bist du es, der gleich seine Karre einsaut.“ Du spannst den Hahn, und das Klicken verrät dem Fahrer, dass du das verdammt ernst meinst.

Eine Viertelstunde später erreichst du die Villa von Capone. Sie liegt im Süden der Stadt und hat 15 Zimmer. Der Boss ist bereits da, hörst du vom Wächter an der Vordertür. Dir fällt ein Stein vom Herzen. Man lässt dich rein und flickt dich ohne Betäubung zusammen. Danach verlangt Capone, dich zu sehen.

Mit einem mulmigen Gefühl betrittst du sein Arbeitszimmer.

Capone sitzt hinter seinem massiven Schreibtisch. Das Licht einer Lampe fällt auf die rechte Seite seines Gesichts, die Schokoladenseite. Die linke Wange ist von Narben verunstaltet, die Capone den Spitznamen Scarface einbrachte. Als 18-Jähriger hatte Capone zu einer hübschen Frau gesagt: „He Süße, du hast einen klasse Arsch, und das meine ich als Kompliment.“ Der Bruder der Schönheit hatte Al daraufhin ein Messer durchs Gesicht gezogen, um die Ehre seiner Schwester wiederherzustellen.

„Das war vorhin nichts, und das weißt du“, sagt Capone ruhig.

Du nickst langsam. Ja, du hast versagt.

„Aber ich mag dich irgendwie, Ryan. Du bekommst eine zweite Chance in einem meiner Spielsalons.“

„Du willst mich nicht mehr als Leibwächter?“, fragst du. „Ich soll ab jetzt Karten austeilen und Jetons zählen?“

„Richtig.“

ENTSCHEIDE:

Du fügst dich.

Lies weiter Seite 21

Du sträubst dich.

Lies weiter Seite 24