Der große Arcana
von *Tobias Limberger*

Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England

Private Eye

Was ist Rollenspiel?

Hierbei handelt es sich um eine interaktive Spielform, bei der die Mitspieler die Rollen ausgedachter Personen, als Charaktere bezeichnet, übernehmen, und gemeinsam durch Erzählen eine Geschichte, Abenteuer genannt, erleben, aber auch mitgestalten. Ein Spielleiter moderiert das Spiel, achtet auf die Einhaltung der Regeln, beschreibt die Schauplätze, Ereignisse und Nebendarsteller. Er schildert den Spielern also die Situationen und Personen, denen sie begegnen. Auf diese Ausgangslage reagieren die Spieler mit Aktionen ihres Charakters.

Dessen Eigenschaften und Fähigkeiten werden nach einem System von Regeln in Begriffen, z. B. Stärke, Klettern etc., definiert und mit numerischen Werten auf einer Skala von 1-100 festgehalten. Wer eine Stärke von 90 hat, ist stark wie Herkules und jemandem mit Stärke 40 weit überlegen. Die Spieler agieren mit ihrem Charakter je nach der aktuellen Situation und entsprechend seiner Hintergrundgeschichte und Fähigkeiten. Der Erfolg oder Misserfolg dieser fiktiven Handlungen wird mit Hilfe von Würfeln im Rahmen der Regeln simuliert. Das bringt Spannung ins Spiel. Die Geschichte wird gemeinsam im Dialog zwischen Spielern und Spielleiter entwickelt. Meist spielen diese Abenteuer in Fantasy-Welten, daher auch die Bezeichnung Fantasy-Rollenspiel.

In Private Eye hingegen verkörpern die Spieler Detektive, die im viktorianischen England zwischen 1875 und 1895 agieren. Zwar treffen sie nicht auf Sherlock Holmes, dafür können sie aber selbst die berühmtesten Detektive ihrer Zeit werden.

Der Spielleiter sollte das Abenteuer gut kennen. Typischerweise haben Detektivabenteuer keinen festgelegten Handlungsleitfaden, sondern für die Detektive wird mit sorgfältig ausgearbeiteten Spuren, Indizien, Schauplätzen und Personen quasi die Bühne bereitet. Wie sie die Hinweise in welcher Reihenfolge zusammensetzen, ergibt sich spontan beim Spielen, und am Ende steht – hoffentlich – die Lösung des Falles.

Hinweis: Spieler sollten das Abenteuer nicht lesen.

Kurzregeln

- benötigter Würfel: W100 (= 2W10)
- Bonus = Wert erhöhen; Malus = Wert mindern (situationsabhängige Erleichterung bzw. Erschwerung einer Probe)
- kritischer Erfolg = Wurf 1-3
- kritischer Misserfolg = Wurf 98-100

Probe auf Eigenschaft

→ kleiner/gleich Wert der Eigenschaft

Probe auf Fertigkeit

→ kleiner/gleich Wert der Fertigkeit
Wenn keine Fertigkeit für die Aktion vorhanden: Probe auf passende Eigenschaft

Kampf

Kampffertigkeiten:
Faustkampf, Nahkampfwaffen, Schusswaffen, Werfen
- erfolgreicher Angriff o. Verteidigung: kleiner/gleich Fertigkeitswert der jeweiligen Kampffertigkeit

Verletzungen

Verlust von Lebenspunkten (LP = Lebenskraft)
- stumpfe Waffen:
1W10/2 (mind. 1 LP; krit. Erfolg: + 1 LP)
- spitze Waffen / Schusswaffen:
1W10 (krit. Erfolg: + 2 LP)
- LP gleich/kleiner 0: tot

Regeneration nach Verletzungen

- stumpfe Waffen: 1 Tag / 1 verlorener LP
- spitze Waffen/Schusswaffen: 1 Woche / 1 verlorener LP

Die Detektive (= Beispielcharaktere)

Den Spielern stehen die folgenden vier Charaktere als Detektive zur Verfügung. Sie können auch in ein männliches bzw. weibliches Pendant umgewandelt werden, wenn ihre Beschreibung entsprechend angepasst wird.

Trevor Spence

Du hast dich durch Fleiß und Genauigkeit vom einfachen Constable im Streifendienst bis zum Detective Inspector bei Scotland Yard hochgedient. Leider hat dir ein so arbeitsames Berufsleben keine Zeit für eine Familie gelassen, weswegen du trotz deiner 36 Jahre noch immer unverheiratet bist. Auf den Besuch des Theaters mit deinem alten Freund Richard Carmichael hast du dich schon lange gefreut. Und du hoffst, ein Gespräch mit deiner Cousine Violet Bernard vermeiden zu können, die du unverhofft einige Reihen weiter entdeckt hast – sie ist charmant, kann deine Geduld mit ihrer hartnäckigen Neugier aber sehr strapazieren...

Eigenschaften: Stärke (91), Geschicklichkeit (71), Konstitution (89), Intelligenz (65), Ausstrahlung (54), Bildung (56)

Fertigkeiten: Gesetz (70), Schusswaffen (Revolver, 70), Spurensicherung (80), Verfolgen (69), Verhören (84)

Lebenspunkte: 18

Dr. Richard Carmichael

Ursprünglich wolltest du nur deinem Freund Trevor Spence einen Gefallen tun, als du zusagtest, ihn zu begleiten. Der Gute kommt als Junggeselle einfach zu selten in den Genuss eines Privatlebens! Da es sich um eine Zaubervorstellung handelt, hat dich aber auch der Ehrgeiz gepackt, die Geheimnisse der Magier zu lüften. Immerhin hast du als praktischer Arzt mit einem großen Interesse an Chemie die nötige Vorbildung, um dich nicht von bunten Illusionen blenden zu lassen!

Eigenschaften: Stärke (61), Geschicklichkeit (94), Konstitution (55), Intelligenz (85), Ausstrahlung (74), Bildung (83)

Fertigkeiten: Psychologie (80), Recherche (54), Wahrnehmung (94), Wissenschaft (Medizin 90; Chemie 80)

Lebenspunkte: 11

Violet Bernard

Es ist nicht einfach für eine modern eingestellte Frau, eine passende Arbeit zu finden. Doch du hast eine Stelle bei der Zeitschrift *Women's Spirit* ergattert. Denn Schreiben ist deine Begabung und Neugier dein zweiter Vorname – beste Voraussetzungen für immer neue spannende Artikel! Dir kam eine Zaubervorstellung also gerade recht, denn deine Leserinnen sind leicht für übersinnliche Phänomene zu begeistern – was auch die Anwesenheit von Laura Cox beweist, einer Kollegin von einer anderen Zeitschrift. Völlig unerwartet hast du deinen Cousin Trevor Spence im Publikum entdeckt, den du als nüchternen Mann kennst. Welch nette Gelegenheit, dich wieder einmal mit ihm zu unterhalten!

Eigenschaften: Stärke (49), Geschicklichkeit (67), Konstitution (57), Intelligenz (90), Ausstrahlung (92), Bildung (70)

Fertigkeiten: Psychologie (95), Schauspielern (46), Stadtkenntnis (86), Verhören (69), Wahrnehmung (94)

Lebenspunkte: 11

Laura Cox

Der Große Arcana ist ein Name, der dich sofort angelockt hat – als Tochter von Schaustellern hast du von Kindesbeinen an in Manegen und auf Bühnen gestanden. Derzeit hast du eine feste Anstellung als Assistentin eines Bühnenmagiers. Obwohl du eigentlich ganz zufrieden damit bist, wäre es viel attraktiver, dem großen Meister zu assistieren. Und dass du dazu das Zeug hast, möchtest du ihm gern beweisen. Du traust dir zu, dank deiner Erfahrung hinter den einen oder anderen von Arcanas Tricks zu kommen. Wenn ihn das nicht beeindruckt... Zur Tarnung hast du dich an Violet Bernard gehängt, die für irgendeine Frauenzeitschrift schreibt, und dich kurzerhand als Kollegin ausgegeben.

Eigenschaften: Stärke (52), Geschicklichkeit (87), Konstitution (76), Intelligenz (65), Ausstrahlung (81), Bildung (50)

Fertigkeiten: Klettern (85), Schauspielern (93), Verkleiden (69), Wahrnehmung (94), Werfen (86)

Lebenspunkte: 15

Sein größter Trick

Gespanntes Murmeln schwebt über den Rängen und Emporen des Grand Theatre, Herren kneifen argwöhnisch die Augen zusammen und manche Dame ergreift ihr Opernglas. Alle Blicke sind auf die Bühne gerichtet, wo ein Mann in altmodischem schwarzem Paletot einem Gentleman aus dem Publikum einen Revolver reicht. Er fordert ihn auf, einen Schuss auf eine hölzerne Wand abzufeuern. Der Gentleman zielt, der Revolver kracht. Weitere Freiwillige werden auf die Bühne gebeten. Sie untersuchen das Durchschussloch in den Brettern, finden vor einer dahinter aufgerichteten Stahlplatte das verformte Geschoss, nicken sich zu: Alles scheint echt, kein billiger Betrug...

Als die Zeugen die Bühne verlassen haben, tritt der Meister persönlich vor die hölzerne Barriere. Er legt Hut, Mantel und Hemd ab, reicht alles seiner Assistentin und stellt sich mit nacktem Oberkörper an die Bretterwand, die Arme weit ausgebreitet. Er bittet um absolute Ruhe, schließt die Augen, konzentriert sich. Wie eine Statue verharrt er reglos, angestrahlt von starken Scheinwerfern. Die Assistentin lächelt ins Publikum und zeigt den Revolver nochmals vor. Sodann dreht sie sich um, legt auf den Magier an – atemlose Stille im Saal. Die Mündung weist exakt auf sein Herz, die junge Frau krümmt den Finger. Ihre Hand wird von der Waffe nach oben gerissen, als sich der Schuss mit einem Donnerschlag entlädt.

Doch der Magier steht unberührt. Langsam lässt er die Arme sinken, tritt zur Seite. Ein zweites Einschussloch wird sichtbar, wo er soeben noch stand. Ungläubige werden auf die Bühne gebeten, untersuchen auch jetzt alles aufs genaueste. Ein Ruf: Einer der Männer hat auch dieses Geschoss vor der Stahlplatte entdeckt. Das überzeugt auch die letzten Zweifler. Lauter Beifall brandet auf, man applaudiert im Stehen. Und alle sind sich einig: Er ist der beste Magier auf den Bühnen Londons! Er ist

Der Große Arcana

[✠ bezeichnet im Folgenden nützliche Informationen oder Kenntnisse, über welche die Ermittler verfügen]

Vorgeschichte

Das Grand Theatre in der Islington High Street hat bereits mehrfach den Besitzer gewechselt. Nach einem Brand wurde es 1888 abgerissen und durch einen Neubau ersetzt, der als hochmodern in punkto Technik und Komfort gilt. Dennoch strahlen die Räume einen gediegenen Charme aus. Seine verwinkelten Gänge, die schweren Samtvorhänge und die geschnitzten Balustraden vermitteln dem Besucher des nun als Varietétheater genutzten Gebäudes den Eindruck, hier sei die Zeit stehen geblieben.

Aktuell hingegen sind die Attraktionen: Nur die besten Künstler treten auf, und der momentane Publikumsliebling nennt sich Der Große Arcana. „Der unverwundbare Magier“ ist seine vielfach erfolglos kopierte Glanznummer und das Zugpferd im derzeitigen Programm. Viermal in der Woche gibt er Vorstellungen, und allesamt sind sie ausverkauft. So haben auch unsere Ermittler nur mit großem Glück ihre Billetts erlangen können, welche sie an einem verregneten, ungemütlichen Abend im Frühherbst in die Vorstellung des Meisters führen, die seine letzte werden soll.

Der letzte Auftritt

Dieser Fall beginnt für die Ermittler mit dem Auftritt des Magiers, der seine Show zunächst mit einer Reihe kleinerer beliebter Zaubertricks eröffnet. Dabei beweist der **Große Arcana** eine beeindruckende Fingerfertigkeit und die nötige Bühnenpräsenz, um sein Publikum in den Bann zu schlagen. Als gut eingespieltes Team ziehen Arcana und seine Assistentin **Heather Ward** abwechselnd die Aufmerksamkeit auf sich, um Freiraum für heimliche Manipulationen und Handgriffe zu gewinnen. Nach einer Stunde schreitet er zum Glanzstück des Abends: Helfer schleppen die Requisiten herbei, während der Magier dem Publikum effektvoll verkündet, dass er nunmehr seine Unverwundbarkeit unter Beweis stellen werde. Bis zu dem Punkt, an dem Heather auf ihn anlegt, verläuft alles nach Plan.

Die Spielleitung kann für die Schilderung des Auftritts den Einführungstext als Muster heranziehen.

Als der Schuss kracht, greift sich Arcana jedoch an die Brust und stürzt zu Boden. Die Assistentin steht reglos, ohne zu begreifen, im Publikum setzt nach einigen Augenblicken ratloses Gemurmel ein. Rasch nimmt die Unruhe zu, bis der Impresario **Edward Parks** geistesgegenwärtig Anweisung gibt, den Vorhang fallen zu lassen. Eilig tritt er selbst auf die Bühne und versucht die Zuschauer zu beruhigen, ehe er wieder hinter dem Vorhang verschwindet.

Zu seinem großen Entsetzen muss er dort feststellen, dass Arcana tot ist: Der Schuss Heather Wards hat ihn mitten ins Herz getroffen! Die junge Frau ist ohnmächtig geworden.

Die Erfahrung sagt **Trevor Spence**, dass nicht nur ein kleines Missgeschick vorliegt: Er ist sicher, Blut gesehen zu haben, das unter der Hand auf Arcanas Brust hervorquoll, und zwar direkt in der Herzgegend!

Bei der allgemeinen Verwirrung im Zuschauerraum sollte es den Ermittlern nicht schwer fallen, hinter die Bühne zu gelangen, um Klarheit zu erlangen. Da sich Trevor zudem als Detective Inspector ausweisen kann, gibt der ratlose Impresario seinen Widerstand gegen unangenehme Fragen rasch auf. Allerdings ist Spence klar, dass die Polizei verständigt werden muss. Es bleibt also nur begrenzte Zeit, Spuren zu sichern und Zeugen zu befragen: Wird sie ausreichen, um seinen eintreffenden Kollegen einen vollständig gelösten Fall zu präsentieren?

Hinter den Kulissen (Spuren)

Dr. Carmichael kann durch eine **Untersuchung des Leichnams** feststellen, dass Arcana an dem Schuss durchs Herz starb. Am Rücken des Toten kleben kaum sichtbare Reste einer **dünnflüssigen Paste**. Der Doktor kann sie als versierter Chemiker als eine Mischung aus winzigen Holzspänen und einer **leimähnlichen** Substanz identifizieren. Bei Raumtemperatur ist sie mehr oder minder fest, doch beginnt sie sich schon bei der geringen Erwärmung durch Hautkontakt zu verflüssigen.

Violet Bernard oder **Laura Cox** finden **Heather Ward** bewusstlos. Beide Damen besitzen Riechsalz, mit dem sie die ansonsten unversehrte junge Frau wieder aufwecken können. Sie steht allerdings unter einem Schock, gegen den auch der Doktor vorerst wenig tun kann. Laura als Expertin hat nicht den Eindruck, als sei Heathers Zustand geschauspielert.

Eine **Begutachtung der Waffe** durch **Trevor Spence** belegt, dass kürzlich zwei Schüsse aus ihr abgefeuert wurden: Der erste von einer jungen **Dame aus dem Publikum**, der zweite von Heather Ward. Die übrigen vier Patronen wirken ebenso unauffällig wie der Revolver selbst. Einzig an der Trommel finden sich zwei **hauchfeine weiße Striche**, der eine exakt über der Kammer, in der eines der beiden verschossenen Projektile steckte. Er lässt sich leicht abkratzen, der zweite jedoch, sehr ähnlich aussehende, haftet fest. Dieser liegt über einer anderen Kammer, die noch eine Patrone enthält.

In der **Holzwand** aus dünnen Brettern von Kiefernholz finden sich nicht wie zu erwarten zwei **Einschusslöcher,** sondern drei! Zwei davon liegen dicht beieinander, von denen eines geringe Reste einer Paste aufweist, die sich aufgrund ihrer Farbe kaum von den Brettern abhebt. Es handelt sich um dieselbe Substanz wie auf der Haut des Toten.

An der **Stahlplatte** selbst finden sich keine Hinweise. Am Boden vor ihr liegen erwartungsgemäß **zwei verformte Geschosse** – direkt neben Arcana jedoch ein **drittes**! Aufmerksamen Ermittlern fällt auf, dass erstens nur zwei Schüsse abgefeuert wurden und zweitens die hölzerne Bretterwand keinesfalls eine Kugel aufhalten könnte.

Die **Garderobe Arcanas** erreicht man über Räume hinter den Emporen mit den Zuschauerlogen oder über ein separates Treppenhaus. Sie ist eine von vier in einem rückwärtig neben der Bühne gelegenen Gang. Abgesehen von Kleidung und Requisiten, welche die Ermittlungen nicht voranbringen, finden sich ein Döschen mit der gleichen **Paste** wie der auf der Bühne sichergestellten sowie ein kleiner Vorrat an **Patronen, Wismut** und **Quecksilber**.

Dr. Carmichael glaubt einen Artikel darüber gelesen haben, wie sich aus Wismut und Quecksilber Kugeln herstellen lassen, die beim Verlassen des Waffenlaufs in winzige Partikel zerfallen. Machen die Ermittler die Probe aufs Exempel, stellen sie fest, dass die **Patronen aus der Garderobe** entsprechend präpariert sind, ebenso die **Patrone aus der Kammer des Revolvers**, die mit einem weißen Strich versehen ist. Die übrigen drei Patronen in der Trommel enthalten echte Geschosse.

Zeugen und Verdächtige (Aussagen)

Der Impresario bringt **Heather Ward** in ihre Garderobe direkt neben der Arcanas. Sie ist verstört, tut aber ihr Bestes, alle Fragen zu beantworten. Der Magier hat sie allerdings nie in Details seiner Tricks eingeweiht: Sie hatte lediglich Anweisungen, die strikt zu befolgen waren. Dazu zählten das Ablenken des Publikums in entscheidenden Momenten sowie das Abfeuern des Revolvers. Hierbei musste sie streng auf die richtige Stellung der Trommel achten, die durch eine winzige **weiße Markierung** an einer bestimmten Kammer kenntlich gemacht war. Es ist bei der Aufführung des Tricks nie zuvor zu Pannen gekommen. Aufmerksame Beobachter können erahnen, dass Miss Ward wohl tiefere Gefühle für ihren Arbeitgeber hegte.

Edward Parks selbst ist verzweifelt. Arcana – mit bürgerlichem Namen **Charles Randall Dwight** – war das Zugpferd seiner Show. Der Tod des Magiers dürfte das Theater in eine Krise stürzen. Trotz seiner Betroffenheit kann er präzise Auskünfte geben: Als umsichtiger Mann hat er die Reaktionen des Publikums stets von einem

Platz hinter der Bühne aus beobachtet. Er ist sicher, dass weder die **Zeugen** noch die **Dame**, die den Probeschuss abgab, den Revolver manipuliert haben. Parks stand in nächster Nähe und hatte die Waffe immer im Blick. Von der Markierung auf der Trommel weiß er nichts. Dafür hat er nach einer ganzen Zahl von Vorstellung mittlerweile herausbekommen, dass Arcana immer direkt vor der Stahlplatte einen **kleinen Gegenstand** aus der hohlen Hand zu Boden fallen ließ, ehe Zeugen nach dem zweiten Schuss erneut die Bühne betraten.

Die Dame aus dem Publikum, die den ersten Schuss abgab, lässt sich durch ihr teures Kleid in einem auffälligen Violett leicht ausfindig machen. **Clarisse Morton**, eine geborene Französin von zierlicher Gestalt, wirkt verunsichert. Sie beantwortet aber alle Fragen sehr offen und in so kindlich-naiver Weise, dass rasch klar wird: Entweder verstellt sie sich meisterhaft, oder sie ist von recht schlichtem Gemüt. Tatsächlich fallen ihre Schilderungen deutlich ungenauer aus als die Heathers und des Impresarios, außer, dass das Gewicht der Waffe sie überraschte, weshalb der Revolver ihr beinahe aus den Händen glitt.

Violet Bernard könnte auffallen, dass die junge Frau nach französischer Art die Spitzen ihrer Fingernägel halbmondförmig mit einem **weißen Lack** hat überziehen lassen. Am Zeigefinger der rechten Hand ist eine Ecke des Lacks abgerieben. Darauf angesprochen zeigt Clarisse sich erst unangenehm überrascht, erklärt aber dann seufzend, dass ihr dieses Missgeschick bereits öfter passiert ist.

Die **Zeugen aus dem Publikum** haben sich allesamt freiwillig gemeldet. Der grimmig dreinschauende pensionierte Offizier **James Whotley** hat als Waffenliebhaber den Revolver genau betrachtet. Er bestätigt, dass dieser ein nagelneues Fabrikat in hervorragendem Zustand ist, äußerst zielgenau und zuverlässig. Wenn jemand etwas an der Sache gedreht hat, kann es seiner Überzeugung nach nur die Assistentin gewesen sein: Er hat beobachtet, wie sie die Waffe vor dem Schießen für einen Moment hinter den Falten ihres ausladenden Bühnenkostüms verbarg – natürlich um irgendeinen Taschenspielertrick auszuführen! **Martha Hayes** musste lange Zeit für ihr Billett sparen, denn als Dienstmädchen verfügt sie über ein sehr bescheidenes Einkommen. Die Neunzehnjährige hat die Requisiten nur oberflächlich betrachtet und sich stattdessen auf die Personen konzentriert. Sie erkannte deutlich, wie Arcana einen Herzschlag vor dem verhängnisvollen Schuss heftig erschrak. Womöglich wurde ihm im letzten Moment seines Lebens irgendwas klar, das niemand sonst bemerkte..? Eine andere Theorie hat der Bankangestellte **Reginald Langley**. Das seriöse Aussehen des Mittvierzigers mit gepflegtem Backenbart und allmählich sich lichtenden Haaren lässt gar nicht vermuten, dass er heimlich für Zauberkunststücke schwärmt. Tatsächlich besuchte Langley Arcanas Vorstellung aber bereits zum dritten Mal. Es ärgert ihn maßlos, dass er immer noch nicht hinter den Trick des Magiers gekommen ist. Doch er ist fest davon überzeugt, dass der tödliche Schuss gar nicht aus dem Revolver kam – vielmehr muss ein anderer, ein Meisterschütze, von einer der Logen aus just im selben Moment abgedrückt haben wie die Assistentin. Den rechten Zeitpunkt abzupassen, war nach seiner Meinung durchaus möglich. Langley ist nämlich aufgefallen, dass Arcana der Frau jedes Mal einen leisen Wink mit der Hand gab, ehe sie abdrückte. Heather Wards kann das bestätigen: Sie durfte nicht schießen, ehe Arcana ihr das heimliche Zeichen gab.

Des Rätsels Lösung

Abhängig davon, welche Zeugen unsere Ermittler befragen und welche der Spuren sie finden, könnten sie unterschiedliche Theorien zu Arcanas Tod entwickeln. Unter Verdacht stehen natürlich Heather Ward und Clarisse Morton, auch könnten sie nach dem unbekannten Schützen Langleys fahnden... In den Aussagen der Zeugen sind bewusst auch Beobachtungen und Vermutungen enthalten, die in die Irre führen mögen. Daher kann die Länge des Abenteuers flexibel gestaltet werden: Wenn die Gruppe zu einer Lösung gelangt ist oder nicht mehr weiterkommt, treffen die Beamten von Scotland Yard ein und übernehmen. Je nachdem, wie nahe die Ermittler mit ihren Theorien der Wahrheit kamen, werden sie sich durch die Meldungen in den Zeitungsausgaben der folgenden Tage bestätigt oder auch überrascht sehen. Details können sie im Nachhinein über Spence's berufliche Beziehungen in Erfahrung bringen.

Der Magier befüllte die Kammern des Revolvers mit scharfer Munition – mit Ausnahme einer einzigen, in die er eine präparierte Patrone einsetzte. Nachdem er von einem unbeteiligten Dritten eines der echten Geschosse abfeuern ließ, positionierte seine Assistentin die Trommel anhand einer winzigen Markierung so, dass die Kammer mit der harmlosen präparierten Patrone auf den zweiten, entscheidenden Schuss fiel. Arcana warf eine bereits auf die Stahlplatte abgefeuerte und daher realistisch verformte Kugel vor dieser auf den Boden, ehe erneut Zeugen die Bühne betraten. Das fehlende Einschussloch in der Holzwand brachte er bereits zuvor an und füllte es mit einer Spachtelmasse, die dem Holz täuschend ähnlich sah. Durch die Wärme seines nackten Oberkörpers verflüssigt, löste sie sich auf und gab das erwartete „Einschussloch" frei. Hierzu war es lediglich notwendig, etwas Zeit mit einer vorgeblichen Konzentrationsphase zu gewinnen, damit kein sichtbarer Rest der Masse im Loch verblieb. Am fraglichen Abend hatte er jedoch das Pech, dass Clarisse Morton beim ungeschickten Hantieren mit dem Revolver eine Spur ihres weißen Nagellacks auf der Trommel der Waffe hinterließ, ohne es zu merken. Heather Ward verwechselte den Strich bei ihrer eiligen Prüfung der Trommel mit Arcanas Markierung, gab den Schuss auf ihn mit einer echten Patrone ab und traf den Magier mitten ins Herz. Das bereitgehaltene Geschoss entfiel seiner Hand. Arcanas Tod war also ein tragischer Unfall.

Das *Private-Eye*-Regelwerk gibt es bei der Redaktion Phantastik als Hardcover und als pdf-Download im Webshop unter:
www.redaktion-phantastik.de
Außerdem sind dort mittlerweile dreizehn Abenteuerbände erhältlich.

© Redaktion Phantastik GbR, herausgegeben zum GRT - Gratis-Rollenspiel-Tag 2020

Private Eye - Regelwerk
Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England

Nebelverhangene Gassen - Gaslichtlaternen spenden spärliches Licht - eine verhüllte Gestalt verschwindet um eine Ecke - ein Schrei gellt durch die Nacht. Wandelt auf Sherlock Holmes Spuren! Wenige, leicht erlernbare Regeln ermöglichen einen schnellen Einstieg. Dazu gibt es viele Hintergrundinformationen über England, ein Abenteuer und eine DIN-A1-Londonkarte von 1895.
DIN-A4, Hardcover, 256 S., 39,95 €
ISBN 978-3-00-0529900