



Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen Eng-

Private Eye

Was ist Rollenspiel?

Das ist eine interaktive Spielform, bei der die Mitspieler die Rollen ausgedachter Personen, Charaktere bezeichnet, übernehmen, und gemeinsam durch Erzählen eine Geschichte, Abenteuer genannt, erleben und mitgestalten. Ein Spielleiter moderiert das Spiel, achtet auf die Einhaltung der Regeln und beschreibt die Schauplätze, die Ereignisse und Nebendarsteller. Er schildert den Spielern die Situationen und Personen, denen sie begegnen. Auf diese Beschreibungen 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 festgehalten. Wer bei einer Skala von 1-100 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 deren Hintergrundgeschichten und Fähigkeiten. Der Erfolg oder Misserfolg dieser fiktiven Handlungen wird mit Hilfe von Würfeln im Rahmen der Regeln simuliert. Das bringt Spannung ins Spiel. Durch diesen Dialog zwischen Spielern und Spielleiter wird die Geschichte gemeinsam entwickelt. Meist spielen diese Abenteuer in Fantasy-Welten, daher auch die Bezeichnung Fantasy-Rollenspiel. In Private Eye dagegen verkörpern die Spieler Detektive, die im viktorianischen England ca. 1875-1895 agieren. Zwar treffen die Spieler nicht auf Sherlock Holmes, dafür können sie aber selbst die berühmtesten Detektive ihrer Zeit werden.

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

Hinweis: Spieler sollten das Abenteuer nicht lesen.

Kurzregel

- benötigter Würfel: W100
- Bonus = Wert erhöhen; Malus = Wert mindern
- kritischer Erfolg = Wurf 1-3
- kritischer Misserfolg = Wurf 98-100

Probe Fertigkeit

- > kleiner/gleich Wert der Fertigkeit
- keine Fertigkeit für die Aktion vorhanden: Probe auf passende Grundeigenschaft

Probe Grundeigenschaft

- > kleiner/gleich Wert der Grundeigenschaft

Kampf

Faustkampf, Nahkampfwaffen, Schusswaffen, Werfen

- erfolgreicher Angriff: kleiner/gleich Angriffswert (AW) der jeweiligen Kampffertigkeit
- erfolgreiche Verteidigung: kleiner/gleich Verteidigungswert (VW) der jeweiligen Kampffertigkeit

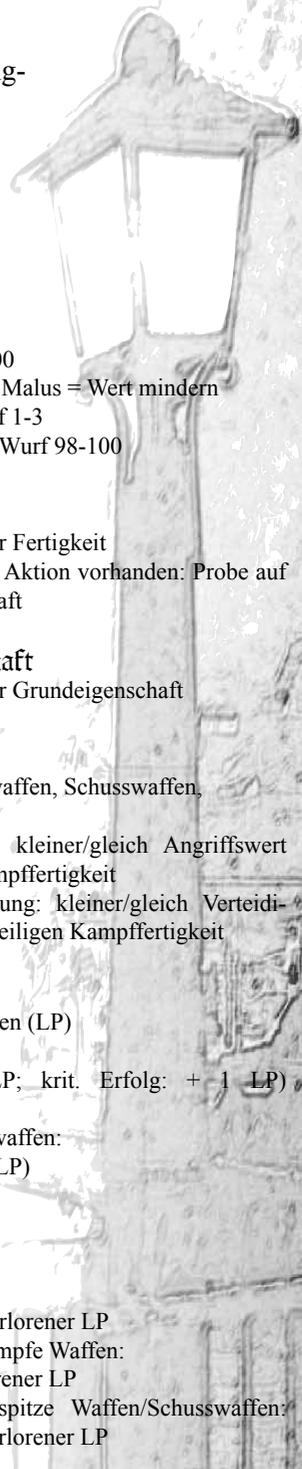
Verletzungen

Verlust von Lebenspunkten (LP)

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

Regeneration

- Bewusstlosigkeit:
Stunden entsprechend verlorener LP
- Verletzungen durch stumpfe Waffen:
Tage entsprechend verlorener LP
- Verletzungen durch spitze Waffen/Schusswaffen:
Wochen entsprechend verlorener LP



Detektive (Beispielcharaktere)

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

Edward Idaho (Coroner)

Du bist angesehener und respektierter Kaufmann in deiner Stadt. Als Vertreter der Krone ist es deine Aufgabe, zu entscheiden, ob ein natürlicher Tod vorliegt oder nicht. In diesem Fall ist natürlich eine Untersuchung angesagt. Deine medizinischen Kenntnisse sind begrenzt, aber dir haben dein detektivisches Interesse und deine Menschenkenntnis schon so manches Mal geholfen. Zu deinem Bedauern gehört das Londoner East End zu deinem Zuständigkeitsbereich.

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

Fertigkeiten: Gesetz (70), Wahrnehmung (79), Verhören (84), Menschenkenntnis (87)

Lebenspunkte: 11



Dr. Susanne Cromwell (Ärztin)

Auch wenn dein Vater dich für deine Entscheidung, Ärztin zu werden, belächelt hat, so hat er dich dennoch unterstützt. Der in England bekannte Name hätte dir so manche Tür öffnen können, doch du wolltest deinen eigenen Weg gehen. Also führte dich deine erste Anstellung an das German Hospital im Londoner East End. An lebenden Patienten lässt man dich trotzdem nicht operieren, so dass du ausgiebig Zeit hattest, die Toten im Leichenschauhaus zu untersuchen. Und dabei Hinweise auf so manchen unentdeckten Mord fandest. Dadurch wurde Scotland Yard auf dich aufmerksam.

Eigenschaften: Stärke (51), Geschicklichkeit (94), Konstitution (55), Intelligenz (85), Ausstrahlung (74), Bildung (83)

Fertigkeiten: Gesetz (54), Spurensicherung (80), Wahrnehmung (94), Wissenschaft (Medizin, 90), Deutsch (65)

Lebenspunkte: 11



Dr. Frederic Martins (Kriminologe)

Nach deinem Chemiestudium hättest du eine lukrative Anstellung bei einem großen Industrieunternehmen der Stadt annehmen können. Dein Interesse für ungelöste Kriminalfälle in der Tagespresse hat dich allerdings zur Spurensicherung von Scotland Yard gebracht, wo du mit den modernsten wissenschaftlichen Methoden hilfst, Fälle zu lösen.

Eigenschaften: Stärke (46), Geschicklichkeit (87), Konstitution (60), Intelligenz (93), Ausstrahlung (62), Bildung (74)

Fertigkeiten: Fälschen (50), Gesetz (62), Schlösser öffnen (43), Spurensicherung (92), Wissenschaft (Biologie 85; Chemie 84)

Lebenspunkte: 12



Isobelle Jones (Journalistin)

Du schreibst für die bekannte *Daily News*. Ganz wichtig ist dir eine seriöse, gut recherchierte Berichterstattung. Mehr als eine Story konntest du bereits auf der Titelseite platzieren, wenn auch unter dem Pseudonym Mr. Bottom, denn Frauen im Journalismus werden oft schief angesehen. Diskretion sowohl in der Berichterstattung wie auch im täglichen Umgang mit deinen Informanten ist dir absolut wichtig.

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

Fertigkeiten: Psychologie (95), Schauspielern (93), Stadtkennntnis (86), Verhören (69), Wahrnehmung (94)

Lebenspunkte: 11



Vorgeschichte

Das Londoner East End kann Ende des 19. Jahrhunderts als Synonym für Armut und Elend angesehen werden. Voller Hoffnung ziehen Menschen vom Land, ja sogar aus dem fernen Deutschland, nach London, und suchen hier nach ihrem Glück: eine Arbeit, eine kleine Wohnung in einer Mietskaserne, vielleicht eine Familie. Manche finden einige Krumen vom großen Kuchen und können sich mehr schlecht als recht über Wasser halten. Anderen bleibt nur die Hoffnung auf ein besseres Leben.

Hinweis für den Spielleiter

Die Schwierigkeit bei diesem Szenario liegt darin, nicht nur Mr. Doherty und Mr. Johnson als „ausführende Kräfte“ dieses Falles zu überführen, sondern auch Mr. Smith als Anstifter und Auftraggeber zu identifizieren und gerichtsfest nachzuweisen. Ihnen allen droht Gefängnis, vielleicht sogar die Todesstrafe. Im schlimmsten Fall wird der Tod des armen Hinnerk Dierks einfach nur als Selbstmord zu den Akten gelegt. Aber das wollen wir ja wohl nicht hoffen ...

Tathergang

Hinnerk Dierks musste bei seinem letzten „Auftrag“ ausgesprochen brutal vorgehen. Daher rührte auch das Blut an seinen Fingern, da er den Schuldner mit seinen bloßen Fäusten traktiert hatte. Im Anschluss ging er zum Pfandleiher Walter Smith, seinem Auftraggeber, um ihm das eingetriebene Geld zu übergeben und ihm mitzuteilen, dass dies sein letzter Einsatz gewesen sei. Sein Gewissen ließ ihm keine Ruhe mehr. Smith zeigte „Verständnis“ und bat ihn, einen letzten, einfachen Auftrag in der Chicksand Street durchzuführen. Er sollte Geld von Marion Rooster eintreiben. Dies sollte sein Verhängnis werden. Durch gewisse Vorzeichen gewarnt, hatte Mr. Smith bereits andere Schläger in die Wohnung der Schuldnerin geschickt, die Mr. Dierks daran erinnern sollten, wer das Sagen hat. Die Schläger fesselten den jungen Mann an einen Stuhl, übertrieben es aber, so dass einige inneren Organe durch die Schläge so stark verletzt wurden, dass ihr Opfer innerlich langsam verblutete. Als Dierks bewusstlos zusammensackte, gerieten sie in Panik, lösten die Fesseln und warfen ihn, die Füße voran, aus dem Fenster in den Hof, damit es so aussähe, als wäre er hinausgesprungen und habe sich dabei tödlich verletzt.

Dort entdeckt ihn in den späten Abendstunden Marion Rooster, die hier in dem Haus ihre Wohnung hat. Sie ruft als Erste die Polizei.

Der Tatort

Fundort ist der düstere Innenhof einer mehrstöckigen Mietskasernen, nur durch einen schmalen Gang von der Straße her zugänglich. Das Pflaster weist zahlreiche Löcher auf und ist an einigen Stellen so unregelmäßig, dass die herausstehenden Steine gefährliche Stolperfallen darstellen. Einige Abfallhaufen liegen herum, an einer Handvoll Wäscheleinen trocknen zerschlossene Wäschestücke. Ein paar Verschläge mit Plumpsklos verbreiten bei warmem Wetter einen üblen Gestank. Das Fenster von Roosters Wohnstube (3. Stock) liegt

direkt über dem Fundort der Leiche. Es handelt sich um einen einfach eingerichteten Raum, der trotz der ärmlichen Ausstattung die Hand einer Frau erkennen lässt. Dieses Zimmer dient gleichzeitig als Küche, Schlafraum und Wohnzimmer.

Mitten im Raum steht ein Stuhl, die Fesseln sind scheinbar achtlos unter das Bett geworfen. In der Nähe des Stuhls lässt sich mit etwas Suchen ein ausgeschlagener, abgebrochener Zahn finden, der dem Opfer zugeordnet werden kann. Bei sorgfältiger Suche entdecken die Detektive, dass der Dielenboden um den Stuhl herum abgewischt wirkt. Mit einer chemischen Untersuchung kann ein Fachmann feine Blutreste in den Holzritzen und Dielenzwischenräumen analysieren. Außerdem, dass eine – noch gröber fortgewischte – Spur aus Blutstropfen vom Stuhl zum Fenster führt. In den Abfallhaufen im Innenhof können mutige Detektive zwei blutverschmierte Lappen zutage fördern. (Es ist noch keine Zuordnung von Blutspuren zu Mensch oder Tier oder gar zu einem bestimmten Individuum möglich.)

Am Türschloss der Wohnung kann ein aufmerksamer Detektiv Spuren eines geschickten, aber nicht ganz fachgerechten Öffnens der Tür feststellen.

Die übrigen Bewohner des Hauses und in der Straße „wollen nichts bemerkt“ haben. Eindringliche Befragungen können jedoch dazu führen, dass der eine oder andere Nachbar aussagt, gesehen zu haben, wie zwei Männer eiligst das Haus verlassen haben.

Einführung der Detektive

Aufgabe der Detektive ist es, die Spuren und Indizien auszuwerten, durch den Vergleich der Aussagen Lücken ausfindig zu machen und durch geschicktes Befragen v. a. das zu Tage zu fördern, was verheimlicht wird.

Die Leiche

Hinnerk Dierks liegt mit unnatürlich verdrehtem Körper auf dem Pflaster. Eine erste schnelle Untersuchung wird ergeben, dass die Knochen beider Unterschenkel mehrfach gebrochen sind. Seine Finger sind blutverschmiert, ohne dass eine Verletzung offensichtlich wäre. Der Oberkörper ist mit blauen Flecken übersät, die nicht von einem Sturz oder dergleichen herrühren können. Seine Handgelenke und seine Knöchel weisen Striemen auf, wie sie z.B. von einer Fesselung herrühren könnten. Im Gesicht und an den Händen/Armen sind keine Verletzungen zu sehen. Lediglich an der rechten Schläfe gibt es eine kleine Platzwunde. Bei genauerer Betrachtung erscheint es logisch, dass diese Wunde im Verlaufe des Sturzes ent

stand und nicht durch unmittelbare Fremdeinwirkung. Auf einem herausstehenden Pflasterstein neben dem Körper lassen sich Blutspuren finden, die dem Muster nach der Kopfwunde entsprechen. Gleichwohl die Kopfverletzung nicht als todesursächlich erscheint. Nur ein wirkliches Ass der Spurensicherung kann ermitteln, dass an dieser Stelle beim Sturz der Kopf zuerst den Boden berührte, bevor der restliche Körper dann seine endgültige Lage fand.

Eine Obduktion ergibt, dass innere Organe, u. a. die Leber und die Milz, derart verletzt wurden, dass das Opfer über kurz oder lang an inneren Blutungen verstorben sein musste. Im Bauchraum lässt sich eine nicht unerhebliche Menge Blut feststellen. Es ist nicht genau zu ermitteln, ob Dierks zum Zeitpunkt des Sturzes bereits tot war oder auf dem Pflaster liegend an den inneren Blutungen verstarb. Zudem lässt sich erkennen, dass ein Schneidezahn im Oberkiefer erst kürzlich weggebrochen ist. In unmittelbarer Nähe der Leiche findet sich aber kein abgebrochener Zahn, der zu ihr gehört.

**Hinnerk Dierks
(Tagelöhner, 23 Jahre)**

Hinnerk Dierks kam mit seiner jungen Frau Frieda aus Ostfriesland nach England. In seiner friesischen Heimat hatte er als Torfstecher keine Arbeit mehr gefunden, und so zog es ihn nach London. Hier hoffte er auf Arbeit und ausreichend Lohn. Doch er fand nichts außer Gelegenheitsarbeiten. Rasch waren die wenigen Ersparnisse aufgebraucht und er ließ sich bei Walter Smith Geld. Nachdem ihm die Zinsen über den Kopf wuchsen, bot Walter Smith ihm an, dass Hinnerk seine Schulden bei ihm abarbeiten könne.

Anfangs hatte er keine Probleme damit, für Mr. Smith das Geld einzutreiben. Doch irgendwann wurde von ihm verlangt, dass er säumige Schuldner nötigenfalls mit seiner Faust daran erinnerte, ihren Verpflichtungen nachzukommen ...

In einer Hosentasche finden sich eine Visitenkarte von Mr. Walter Smith bzw. eine von Mr. Samuel Rosenthal. Daneben noch einige Pennies.

**Frieda Dierks
(Weberin, 20 Jahre)**

Hinnerks Ehefrau arbeitet seit einiger Zeit in einer nahen Weberei. Ihr Lohn ist kärglich und die Arbeitsbedingungen fordern viel von der jungen Frau. Dass sie bereits die zweite Fehlgeburt hinter sich hat, wagte

sie ihrem Mann nicht zu erzählen. Auf der einen Seite war sie darüber zutiefst traurig, auf der anderen Seite auch froh, denn sie hätte nicht gewusst, wie sie das Kind mit dem kargen Lohn hätte durchbringen sollen. Die Kinderlosigkeit belastete die Beziehung sehr.

Aussage:

Zur Tatzeit arbeitete Frieda in der Fabrik. Sie kam erst in den frühen Morgenstunden wieder zu Hause an und fand das gemeinsame Ehebett leer vor. Zunächst dachte sie, ihr Mann würde noch „arbeiten“, auch wenn sie er ihr nie genau erzählte, welcher Art von Arbeit er nachging. Sie hatte den Verdacht, ihr Mann hätte eine Affäre und schlich ihm eines Abends heimlich hinterher. Umso überraschter war sie, als sie beobachtete, dass er die Pfandleihe Smith aufsuchte. Am nächsten Tag habe sie ihren Mann darauf angesprochen. Dieser habe jedoch ungehalten und aggressiv darauf reagiert, dass sie sich nicht in seine Angelegenheiten einmischen solle. Frieda kennt Mr. Rosenthal, aber nur vom Sehen.

**Walter Smith
(Pfandleiher, 60 Jahre)**

Walter Smith ist alteingesessener Pfandleiher im East End, genauer in der Old Montague Street. Bei ihm bekommt jeder einen Kredit. Zumeist für einen so unverschämten Zins, dass die Bezeichnung „Kredithai“ auf ihn absolut zutreffend ist. Er hat auch keine Skrupel, säumige Schuldner durch seine überaus freundlichen Mitarbeiter an ihre Verpflichtungen zu erinnern. In der Regel reichen ein paar Beulen und blaue Flecken aus, um die „Zahlungsmoral“ zu verbessern. Gebrochene Knochen und andere schwere Verletzungen gehören eigentlich nicht zum Repertoire, denn die würden unter Umständen zu einem vollständigen Zahlungsausfall führen, wenn die Kunden gar kein Geld mehr verdienen könnten.

Aussage

Ja, Hinnerk Dierks hatte sich bei ihm Geld geliehen. Zum „marktüblichen“ Zins. Dass dieser eigentlich völlig überhöht ist? Von irgendetwas muss er doch leben. Und wenn es „den Deutschen“ nicht passt, dann könnten sie ja entweder woanders Geld leihen oder wieder in ihre Heimat zurückkehren.



Gegen 18 Uhr hat er sein Geschäft geschlossen und im Hinterzimmer noch bis etwa 21 Uhr die Tagesabrechnung und Buchführung gemacht, ehe er nach Hause ging.

Auf Mr. Doherty und Mr. Johnson angesprochen, leugnet er zunächst, diese Personen zu kennen. Hier müssen die Detektive schon sehr eindringlich fragen, vielleicht mit einer Gegenüberstellung, damit er eine „Bekantschaft“ zugibt. Dann versucht er sich aber noch damit herauszureden, dass ihm die beiden von Dierks Selbstmord erzählt hätten. Er sei also unschuldig an dessen Tod, zumal ein toter Schuldner nichts zurückzahlen könne.

Werden ihn die Schläger decken? Oder belasten, um sich selbst zu retten? Oder kommt die Wahrheit ans Licht? Hier entscheiden die Aktionen der Detektive!

Samuel Rosenthal (Pfandleiher, 45 Jahre)

Samuel Rosenthal ist im East End Pfandleiher. Um der Wahrheit Ehre zu geben: Er ist einer der wenigen Pfandleiher, der seine Kundschaft nicht übers Ohr haut und säumige Schuldner nicht zu Krüppeln schlagen lässt. Dafür sucht er sich seine Schuldner auch aus und verleiht sein Geld nicht jedem. Rosenthal hat seine Räumlichkeiten in der Wentworth Street. Er sieht es als Pflicht eines jeden guten Christenmenschen an, seinen Mitmenschen in der Not zu helfen. Deswegen nimmt er ja auch keinen „Zins“, sondern nur eine „Bearbeitungsgebühr“. Der Einrichtung seiner Pfandleihe kann man ansehen, dass diese „Bearbeitungsgebühr“ aber auch nicht gerade gering ausfallen dürfte.



Aussage

Mr. Rosenthal kann sich an einen Mann mit Namen Hinnerk Dierks erinnern. Dieser war regelmäßig bei ihm, um sich kleinere Geldbeträge zu leihen. Seit zwei Monaten hat er ihn aber nicht mehr gesehen. Vielleicht, so seine Hoffnung, habe der junge Mann ja jetzt endlich eine gute Anstellung gefunden und ein geregelter Auskommen. Die geliehenen Beträge habe Mr. Dierks immer zurückgezahlt.

Marion Rooster (20 Jahre, Weberin)

Marion Rooster arbeitet als Weberin in derselben Fabrik wie Frieda Dierks. Sie ist alleinstehend und kinderlos.

Allerdings hat sie noch die Hoffnung, aus dem Elend namens East End eines Tages herauszukommen. Sie kennt Hinnerk Dierks, da sie mit ihm eine kurze Affäre hatte. Die Tatsache, dass sie ihn nun tot auffindet, stürzt sie in tiefe Verzweiflung, weiß sie doch, dass sie seit Kurzem „guter Hoffnung“ ist.

Alleine wird sie das Kind allerdings nicht aufziehen können. Marion hatte sich mal bei Mr. Smith Geld geliehen. Er versprach ihr besondere Konditionen für das Darlehen, wenn sie ihm gewisse Gefallen erweisen würde, was sie aber ablehnte.

Aussage

Zur Tatzeit war Marion Rooster noch in der Weberei arbeiten. Auf ihre Trauer und Verzweiflung angesprochen, wird sie zunächst nur zusammenhangloses Gekrammel von sich geben. Eine einfühlsame Detektivin kann hier vielleicht in einem ruhigen Gespräch unter Frauen genauere Hintergründe in Erfahrung bringen.

Michael Doherty und Timothy Johnson (25 und 18 Jahre, Geldeintreiber)

Doherty ist ein ausgesprochen sadistischer und brutaler Schläger. Ihm macht es Spaß, andere Menschen zu quälen. Johnson hingegen ist noch jung und unerfahren. Meist hält er die Opfer fest, während Doherty auf sie einprügelt. Als Hinnerk Dierks an diesem Abend während der Prügel bewusstlos auf dem Stuhl zusammensackt, gerät Johnson in Panik und auch Doherty realisiert bald darauf, dass er dieses Mal zu weit gegangen ist. Gemeinsam beschließen sie, Hinnerk Dierks so aus dem Fenster zu werfen, dass es aussieht, als wäre dieser von selbst gesprungen.

Aussage

Beide waren am Abend gemeinsam im Pub *Jumping Jack*. Der Wirt und einige Besucher bestätigen das auch auf Nachfrage. Gewiefte Detektive können allerdings erfahren, dass die beiden zur Tatzeit nicht im Pub waren. Auf die Frage, wie sie ihren Lebensunterhalt verdienen, verweisen sie auf „dieses und jenes“. Sie würden sich als Tagelöhner hier und dort mal was dazuverdienen.



Zeitleiste

18.00 Uhr: Walter Smith schließt seine Pfandleihe für diesen Tag.

19:00 Uhr: Hinnerk Dierks sucht Walter Smith auf, um ihm das eingetriebene Geld zu bringen und ihm seinen Ausstieg zu verkünden. Dieser schickt ihn daraufhin zur Wohnung von Miss Rooster in der Chick-sand Street.

19:30 Uhr: In der Wohnung wird Dierks bereits von Michael Doherty und Timothy Johnson erwartet. Sie überwältigen den Friesen und fesseln ihn an einen Stuhl. Sie legen großen Wert darauf, nur auf den Oberkörper einzuschlagen.

20:30 Uhr: Hinnerk sackt ohnmächtig auf dem Stuhl in sich zusammen, da ihn der Blutverlust durch die inneren Blutungen zu sehr schwächt. In ihrer Panik lösen seine Peiniger die Fesseln und werfen ihn zum Fenster hinaus. Nur oberflächlich beseitigen sie die Spuren ihrer Tat.

20:50 Uhr: Doherty und Johnson treffen in der Pfandleihe von Smith ein, um ihm zu berichten, dass Dierks sich befreien konnte und aus dem Fenster gesprungen sei.

21.00 Uhr: Smith hat seine Tagesabrechnung und die Buchführung abgeschlossen und verlässt die Pfandleihe, um nach Hause zu gehen.

22:30 Uhr: Die von ihrer Schicht heimkehrende Marion Rooster entdeckt die Leiche von Hinnerk Dierks.

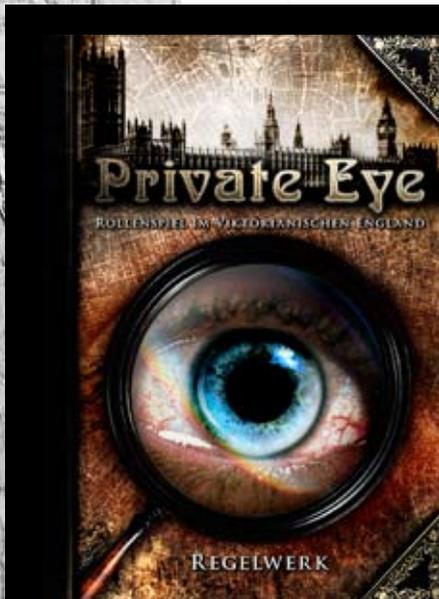
22:45 Uhr: Der erste Polizist trifft am Tatort ein.

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 zehn Abenteuerbände erhältlich.

© Redaktion Phantastik GbR, herausgegeben zum
GRT - Gratis-Rollenspiel-Tag 2017



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 als Detektiv, (Geheim-)Polizist oder Journalist. Dazu gibt es viele Hintergrundinformationen über England und v. a. das London der Jahre 1880-1890 für atmosphärisches Rollenspiel: Stadtlexikon, Methoden der Verbrechensaufklärung, Rechtsprechung, Scotland Yard, Verbrecherbanden, Verkehrswesen, Geheimgesellschaften, Preislisten und ein neues Abenteuer inklusive einer A1 Londonkarte von 1895.
DIN-A4, Hardcover, 256 S., 39,95 €
ISBN 978-3-00-0529900