



Der unsichtbare Mord von Walter Milani-Müller

Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England

Private Eye

Was ist Rollenspiel?

Das ist eine interaktive Spielform, bei der die Mitspieler die Rollen ausgedachter Personen, Charaktere bezeichnen, übernehmen, und gemeinsam durch Erzählen eine Geschichte, Abenteuer genannt, erleben und mitgestalten. Ein Spielleiter moderiert das Spiel, achtet auf die Einhaltung der Regeln, beschreibt die Schauplätze und welche Ereignisse und Nebendarsteller auftreten. 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 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 Spielercharakter 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 die 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 bereitet. Wie sie die Hinweise in welcher Reihenfolge zusammensetzen, ergibt sich spontan beim Spielen. Am Ende steht – hoffentlich – die Lösung des Falles.

Kurzregel

- benötigter Würfel: W100 (=2W10)

Probe Eigenschaft

-> kleiner/gleich Wert der Eigenschaft (Skala 1-100)

- kritischer Erfolg = Wurf 1-3

- kritischer Misserfolg = Wurf 98-100

Probe Fertigkeit

-> kleiner/gleich Wert der Fertigkeit (Skala 1-100)

- keine Fertigkeit für die Aktion vorhanden:

Probe auf passende Eigenschaft

Kampf

Kampffertigkeiten: Faustkampf, Nahkampfwaffen, Schusswaffen, Werfen

- erfolgreicher Angriff: kleiner/gleich Probe auf passenden Fertigkeitwert

- erfolgreiche Verteidigung: kleiner/gleich Probe auf halben passenden Fertigkeitwert

Verletzungen

Verlust von Lebenspunkten (LP= Lebenskraft)

- stumpfe Waffen: 1 W10/2 (mind. 1 LP; krit. Erfolg: + 1 LP)

- spitze Waffen / Schussw.: 1 W10 (krit. Erfolg: +2 LP) - LP gleich/kleiner 0: tot

Regeneration nach Verletzungen

- stumpfe Waffen: 1 Tag / 1 verlorener LP

- spitze Waffen/Schussw.: 1 Woche / 1 verlorener LP

Der Spielleiter kann allen im Abenteuer vorkommenden Personen Eigenschaften und Fertigkeiten mit Werten von 1-100 verleihen. Auf diese Werte würfelt der Spielleiter, wenn es die Situation erfordert, d.h. er macht eine Probe. Würfelt er kleiner/gleich dem Wert, war die Probe erfolgreich.

Die Detektive (= Beispielcharaktere)

Die folgenden vier Charaktere stehen den Spielern zur Verfügung. Dabei können auch Männer Frauen darstellen und umgekehrt; ggf. können aus Dr. Dubbons und Ms. Pycroft Männer bzw. aus Dr. Fry eine Frau gemacht werden (Polizistinnen gab es noch nicht). Dann muss nur die Beschreibung ein wenig angepasst werden.

Inspector Paul Bernard

Du bist erst vor Kurzem befördert worden und willst nun deinen Vorgesetzten beweisen, wie richtig diese Entscheidung und ihr Vertrauen in dich war. Du setzt dich daher voll und ganz ein, sei es bei Handgreiflichkeiten oder beim Einsatz neuester Ermittlungsmethoden. Du lenkst sogar ganz geschickt die Berichterstattung in der Presse, indem du gezielt Journalisten in dein Ermittlerteam holst.

Fast wäre deine Beförderung gescheitert, weil ein großer Fall zu Beginn des Jahres in einem handfesten Skandal endete, den ein gewisser Bankier namens George Saintcroix vom Zaun brach und der Scotland Yard ziemlich dumm aussehen ließ.

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

Fertigkeiten: Gesetz (70), Faustkampf (79), Schusswaffen (Revolver, 70), Verfolgen (69), Verhören (84),
Lebenspunkte: 18

Dr. Emily Dubbons

Frauen können noch nicht lange als Ärztin tätig werden, doch du hast sogar eine Anstellung am renommierten Guy's Hospital in London ergattert. Zwar wirst du weit seltener als deine männlichen Kollegen von Scotland Yard zu Rate gezogen, aber du weißt, dass zumindest der fortschrittlich orientierte Inspector Bernard deiner Expertise vertraut und dich in seinem Ermittlerteam schätzt. Deine Verbindung zu George Saintcroix, einem Bankier und Schürzenjäger, ist von eher indirekter Natur. Es gab eine kurze Liebelei zwischen ihm und deiner jüngeren Schwester, die abrupt mit deren Entehrung endete. Ohne Beweise für seine schändliche Tat gab es jedoch seinerzeit keine Möglichkeit, Saintcroix seiner gerechten Strafe zuzuführen.

Eigenschaften: Stärke (51), Geschicklichkeit (94), Konstitution (54), Intelligenz (89), Ausstrahlung (50), Bildung (83)

Fertigkeiten: Gesetz (54), Schlösser öffnen (43), Spurensicherung (80), Wahrnehmung (94), Wissenschaft (Medizin, 90),
Lebenspunkte: 11

Dr. Peter Fry

Hinter deinem Rücken nennen sie dich „Fliege“, vor allem, wenn sie denken, du hörst es nicht. Du umkreist einen Tatort so lange, bis auch das letzte Indiz gefunden und die letzte Spur gesichert ist. Dann erforschst du alle Beweismittel, bis sie auch die letzten Erkenntnisse preisgegeben haben. Das Feldbett in der Ecke deines Labors steht dort nicht zum Spaß! Und dein Labor ist es auch, das dich mit dem Bankier George Saintcroix verbindet. Solch eine Ausstattung ist teuer, und im Eifer des Gefechts kann man das besonders Kleingedruckte unter einem Kredit auch schon einmal überlesen ...

Eigenschaften: Stärke (60), Geschicklichkeit (87), Konstitution (62), Intelligenz (93), Ausstrahlung (46), Bildung (88)

Fertigkeiten: Fälschen (50), Gesetz (62), Spurensicherung (92), Wissenschaft (Biologie, 85; Chemie, 84),
Lebenspunkte: 12

Miss Lina Pycroft

Du schreibst für die bekannte Daily News. Ganz wichtig ist dir eine seriöse, gut recherchierte Berichterstattung, denn das kommt an. Du konntest bereits mehrfach Storys auf der Titelseite platzieren, wenn auch unter dem Pseudonym Mr. Bottom – einer Frau würde man ernsthaften Journalismus einfach nicht abnehmen. Solch akribische Recherche ist dir aber jüngst fast zum Verhängnis geworden, als du heimlich in das Büro des Bankiers George Saintcroix eingedrungen bist. Der Mann steht unter dem Verdacht, schmutzige Geschäfte mit Aktienobligationen für eine Silbermine in Südamerika betrieben zu haben, die es gar nicht gibt. Dummerweise hat Saintcroix dich dabei erwischt und verlangt nun den einen oder anderen Artikel zu seinen Gunsten von dir, soll er dich nicht doch noch wegen Einbruchs anzeigen.

Eigenschaften: Stärke (49), Geschicklichkeit (67), Konstitution (57), Intelligenz (90), Ausstrahlung (92), Bildung (76)

Fertigkeiten: Psychologie (95), Schauspielern (93), Stadtkennntnis (86), Verhören (69), Wahrnehmung (94),
Lebenspunkte: 11



Einstieg

Die Detektive wurden zu einem Dinner im Hause des Politikers und früheren Offiziers Colonel James Edward Cullingham eingeladen. Sie kennen Cullingham von verschiedenen Gelegenheiten, da sich der Politiker sehr für diverse Reformen und Verschärfungen im Bereich der Strafverfolgung einsetzt.

Alle drei Monate ehrt der ehemalige Offizier Personen mit einem Dinner, die sich mit ihrem Einsatz für das Allgemeinwohl hervorgetan haben. So sind neben den Detektiven noch einige weitere Damen und Herren geladen.

Der Mord

Obwohl erst Mitte September (1898) und kaum acht Uhr abends, ist es draußen sehr dunkel und es regnet, wie schon seit Tagen, in Strömen. Hin und wieder werden Londons Straßen durch einen Blitz erhellt, zumeist vom lauten Krachen eines Donners begleitet. Das Haus des Colonels liegt im noblen Stadtteil Kensington und ist fast schon eher ein ländliches Herrenhaus als eine der hier sonst üblichen Stadtvillen. Das Speisezimmer Colonel Cullinghams geht nach hinten raus. Es hat eine Front aus Glastüren, die sich zu einer Veranda öffnen, hinter der sich der große Garten erstreckt. Zwei weitere Türen führen aus dem Raum heraus, eine in die Küche, die andere auf einen breiten Flur, an den sich die Halle, das Empfangszimmer und mehrere Salons anschließen.

Die Installation des neuen elektrischen Lichts ist im Haus gerade erst abgeschlossen worden, so dass das Dinner unter dem nagelneuen Kristallkronleuchter stattfindet. Hierdurch wird der Lichtschein im Wesentlichen auf den Tisch beschränkt und schlägt sich ansonsten in tausenden kleinen Lichtpunkten auf den Wänden des Speisezimmers nieder, wo auf diese Weise auch die Sammlung antiker Blankwaffen des Hausherrn in Szene gesetzt wird.

Das Dinner läuft bereits seit geraumer Zeit, der dritte von sieben Gängen ist soeben aufgetragen worden. Die Unterhaltungen sind angeregt, der Hausherr sitzt mit Blick zur Veranda in der Mitte der Tafel. Gerade in diesem Moment entwickelt sich an einem Ende des Tisches ein Streitgespräch zwischen zwei Herren. Arthur Thripples, Esq., und George Saintcroix geraten über ein Finanzgeschäft aneinander, bei dem der eine den anderen wohl vor nicht allzu langer Zeit übervorteilt hat. Der Hausherr ruft zur Ordnung, doch da ist schon über die Tafel hinweg ein Handgemenge ausgebrochen. Erschrocken weichen die Damen zurück, Herren springen hinzu, um die Streiter zu trennen. Der Tisch ruckelt, die Tischdecke verrutscht, Geschirr

kracht zu Boden. Just in diesem Moment erleuchtet ein Blitz die Finsternis jenseits der Fenster, ein extrem lauter Donnerschlag, ein Krachen und das Licht geht aus. Dunkelheit erfüllt den Raum, dann ein Schmerzensschrei und schließlich ein weiterer, spitzer Schrei. Rufe nach Licht, etwas klappert und schließlich wird die Tür zur Küche geöffnet. Bedienstete kommen mit Lampen herein.

Mr. Saintcroix liegt am Boden. Er ist tot, erstochen, mit einem einzigen Stich ins Herz ...

Der Fall

Colonel Cullingham ist mehr als nur bestürzt über den Vorfall. Zugleich ist er froh, gerade heute die Detektive eingeladen zu haben. Er bestürmt sie, den Fall zu übernehmen. Sie sollen den Tatort untersuchen, die übrigen Gäste und das Personal befragen, und Täter und Tatwaffe finden.

Der wahrscheinlichste Täter ist natürlich der Esquire Thripples. Aber wie hat er es angestellt? Im ganzen Raum findet sich keine Waffe, die zur Stichwunde passt. Während die Detektive noch den Toten untersuchen, beginnen die Diener mit Aufräumarbeiten und geleiten die übrigen Gäste in die Salons, wo sie ihnen Tee, Kaffee oder andere Getränke reichen.

Vor allem das Essen auf dem Boden und die letzten Reste auf dem Tisch verschwinden im Handumdrehen in der Küche. Die Kerzenleuchter werden beiseite gestellt und die befleckte Decke soeben vom Tisch entfernt. Eine gelungene Probe auf Wahrnehmung offenbart jedoch gerade noch rechtzeitig einige blutige Handabdrücke und verschmierte Blutflecken an einem Zipfel des Tischtuchs.

Die Detektive können insgesamt folgende Beweise am Tatort sichern:

- Die Stichwunde ist recht breit und stammt von einer zweischneidigen Klinge, vermutlich einem Dolch.
- Das Tischtuch weist eindeutig blutige Handabdrücke und weitere Blutspuren auf. Ein direkter Vergleich mit den Händen der Anwesenden ist allerdings nicht möglich, da die Abdrücke auf dem Tischtuch zu verschmiert sind.
- Es gibt einige blutige Fußspuren rund um den Tatort, die von den Gästen stammen, die durch die sich ausbreitende Blutlache des Opfers gelaufen sind, als sie sich durch den Raum und aus diesem heraus bewegten.
- Im gesamten Speisezimmer findet sich keine passende Mordwaffe, obwohl die Wände mit verschiedenen Messern, Dolchen und Schwertern dekoriert sind. Hinzu kommen die Messer, die beim Essen verwendet wurden.

Die Befragung aller Gäste und des Hausherrn ergibt, dass praktisch jeder der Anwesenden, einschließlich der Detektive selbst, der Täter sein könnte. Alle haben ein Motiv, der Tote war alles andere als untadelig. Wer aber hatte die Gelegenheit, die Tatwaffe und den Schneid, diese auch zu benutzen? Alle haben Bewegungen wahrgenommen, als das Licht ausging. Es kann aber niemand mit Bestimmtheit sagen, wer sich wann wohin bewegt hat. Fakt ist, dass die Damen von dem Kampf zurückgewichen sind, die Herren hinzusprangen, um die Streitigkeiten zu schlichten. In manchen Fällen sind die Zeugen davon überzeugt, dass eine bestimmte Person direkt hinter oder neben ihnen war, als das Licht wieder anging, obwohl diese Person erst danach hinzugetreten ist. Die rasche Folge der Ereignisse zieht einige Verwirrung nach sich und verschleiert Wahrnehmung und Erinnerung.

Die Damen und die Herren warten übrigens nicht im gleichen Salon auf ihre Befragung. Zusätzlich verfügt die Villa über etliche weitere Räume, die als Verhörzimmer für Einzelbefragungen geeignet wären. Sollten die Detektive nicht nach der Tatwaffe suchen, werden entweder das Küchenpersonal oder doch sie selbst diese früher oder später in einer Wasserkaraffe finden.

Der Täter

Schuldig ist in der Tat Mr. Thripples. Er hat bei dem angedeuteten Silberminen-Betrug rund 5000 £ verloren. Man muss ihm die Tat aber erst einmal nachweisen, hat er doch Hände und Dolch am Tischtuch (oder evtl. dem Kleid einer der Damen (eine falsche Fährte legend)) gesäubert.

Er ging kaltschnäuzig an die Sache heran: Er kam mit dem Mordvorsatz zum Dinner, ergriff dann in Rage die beste Gelegenheit und hatte genug klaren Verstand, um Hände und Waffe zu säubern, ehe das Licht wieder anging.

Der Spielleiter könnte evtl. einfügen, dass sich Thripples über den sterbenden Saintcroix beugt und mit seinen Händen versucht, die Wunde zuzuhalten, während das Opfer seinen letzten Atem aushaucht. Natürlich sollte der Mörder dabei lauthals nach einem Arzt brüllen. Das würde den ersten Verdacht direkt wieder von ihm ablenken, schließlich hat er ja versucht, dem armen Mann zu helfen ...

Die Tatwaffe

Die Tatwaffe ist ein gläserner Dolch, den Mr. Thripples mitgebracht hat. Der Colonel höchstpersönlich hatte im Vorfeld des Dinners die Gästeliste an die lokale Presse weitergegeben, worauf er den Mordplan erson-

nen hat. Die Waffe ließ der Esquire extra für diesen Zweck anfertigen. Der Vorteil eines Glasdolches ist, dass man ihn problemlos zerbrechen und so vernichten kann. Abgewischt wird er in einer Vase oder Karaffe mit Wasser regelrecht unsichtbar und kann so gut versteckt werden. Der Spielleiter kann hierfür die Blumenvase seitlich von Mr. Thripples nutzen, aber auch eine andere Vase oder Wasserkaraffe, wenn er es den Spielern etwas schwerer machen möchte.

Wie man dieses Abenteuer umsetzt

Dieses Abenteuer ist so gestaltet, dass jede Figur der Täter sein kann, sogar die Detektive. Um das Abenteuer spannend zu halten, kann der Spielleiter einige falsche Fährten streuen, indem er die Motive einiger Verdächtiger stärker betont als die anderer. Außerdem kann er den Verdacht auch auf die Detektive lenken, so dass diese plötzlich mit dem Rücken zur Wand stehen und sich gegen Anschuldigungen verteidigen müssen. Selbstredend verrät kaum einer freiwillig, wie er tatsächlich zu Saintcroix stand. Hier die Wahrheit herauszufinden, ist die schwierige Aufgabe der Detektive. Dabei kommt es sehr auf ihre Argumente und ihr Geschick beim Fragen an.

Können die Spieler die ursprüngliche Sitzanordnung am Tisch rekonstruieren, kann der Spielleiter ihnen die Skizze des Speisezimmers aushändigen. Dort kann man sehen, wie die Plätze der meisten Personen verteilt sind. Weit entfernt Sitzende müssen nicht zwingend als Täter ausscheiden, ihre Tatbeteiligung erscheint aber zumindest unwahrscheinlich. Abgesehen von der vorgegebenen Verteilung gelten nur folgende weitere Regeln:

- Am jeweiligen Tischende (Kopf und Fuß) sitzt niemand.
- Um den Tisch herum folgt Herr auf Dame und Dame auf Herr, so dass ein Mann immer zwischen zwei Frauen sitzt und auch einer Frau gegenüber. Dies entspricht der üblichen Sitzordnung bei Dinnerpartys.
- Idealerweise sitzt gegenüber dem Gastgeber eine Detektivin. Sollte die Spielrunde aus weniger als vier Detektiven bestehen, stehen zwei zusätzliche Dinner Teilnehmer bereit. Diese können auch mit einbezogen werden, wenn es nur männliche oder weibliche Detektive gibt. Dann kann aus mehr Herren bzw. Damen ausgewählt werden, wer gestrichen wird, um wieder eine gleiche Anzahl an Damen und Herren zu erreichen. Es ist aber darauf zu achten, dass weder das Opfer, noch der Gastgeber, noch Mr. Thripples ausgetauscht werden.

Der Spielleiter sollte von Anfang an etwas Druck auf

die Detektive erzeugen. Colonel Cullingham wünscht unter keinen Umständen einen Skandal und besteht auf der sofortigen, diskreten Aufklärung des Mordes. Dies bedeutet, dass die Detektive völlig auf sich allein gestellt sind und keine Erkundigungen einholen oder Recherchen anstellen können, die über die Befragung der Zeugen hinausgehen. Zudem sind die Zeugen nicht sonderlich kooperativ und das Hauspersonal auf ein rasches Aufräumen und Instandsetzen des Tatorts bedacht. Im Übrigen ruft niemand die Polizei, wenn es die Detektive nicht tun.

Tritt der Fall ein, dass sie den Fall nicht durch die Vernehmungen lösen können, kann der Spielleiter die eigentlich recht dürftigen Spuren noch etwas „aufwerten“. Ein Diener fragt beispielsweise, ob er das Tischtuch zur Reinigung den Hausmädchen geben kann. Nehmen sich die Detektive dieses dann noch einmal vor, könnte ihnen vielleicht ein Merkmal an den Handabdrücken auffallen (Größe, fehlendes Fingerglied, Ringabdruck o. Ä.), das ihnen bisher entgangen ist. Oder sie entdecken an einer versteckten Stelle einen weiteren blutigen Fußabdruck mit einem Riss oder Markenstempel in der Sohle ...

Personal

Die Motive der Detektive befinden sich bei deren jeweiliger Beschreibung. Das beim Dinner anwesende Hauspersonal besteht aus zwei Dienern (James, Thomas) und zwei Hausmädchen (Anna, Martha) sowie der Köchin in der Küche.

Die Beschreibungen der Personen richtet sich nach der Sitzreihenfolge der Tatortskizze, zuerst die obere Reihe, von links nach rechts:

Ms. Eliza Linda Catherine Potter – Ms. Potter ist für ihre exzellenten Kochbücher bekannt, die in erstaunlicher Weise erklären, wie man mit einfachsten Hilfsmitteln und günstigen Zutaten alltägliche Hausmannskost in wahre Festtagsmenüs verwandelt. Zusätzlich gibt sie Tipps für den günstigen Einkauf, so dass ihre Gerichte auch für eine schmale Börse erschwinglich sind. Erstaunlicherweise hat auch sie eine sehr direkte Verbindung zum Opfer. Bis zu einer Teeparty im jüngst vergangenen Sommer war sie nicht nur die Geliebte von Mr. Saintcroix, die beiden waren sogar verlobt. Auf besagter Teeparty machte das Opfer dann aber recht offen einer jungen Tochter aus sehr begütertem Hause den Hof. Am Tag danach löste sich die Verlobung in einem heftigen Streit in Wohlgefallen auf, wobei nicht nur das gute China-Service der Potter zerbrach. Unter ihren langen Handschuhen ist das linke Handgelenk der jungen Frau noch immer bandagiert. Das Ende der Verlobung ist noch nicht offiziell bekannt gegeben worden.

Mr. Arthur Thripples, Esq. – ein Lebemann und großer Gönner der feinen Künste. Thripples ist mittleren Alters, lebt vom Geld seiner Familie und den verschiedenen Investitionen, die er regelmäßig tätigt. Unlängst hat er eine größere Summe durch ein geplatzttes Geschäft mit Anteilen an einer Silbermine in Südamerika verloren, deren Kauf das Opfer dringend empfohlen hatte.

Ms. Constance Claire Withers – Die junge Frau betreibt nahe den Docks eine christliche Pension für Seeleute. Ihr dunkles Geheimnis betrifft ihre ganz persönliche Unschuld, die sie in einer recht unchristlichen Nacht voller Alkohol an eben jenen Mr. Saintcroix verloren hat. Ein Umstand, der den Ruf der „Withers-Jungfer“ nachhaltig schädigen könnte.

Colonel James Edward Cullingham – ehemaliger Offizier (Indien, Afghanistan), Lokalpolitiker und der Gastgeber: Colonel Cullingham ist ein ernster Mann, schon älter, und sein Haar ist grau. Darüber hinaus ist er ein Mann, der eine gute Wette zu schätzen weiß. Dummerweise übernimmt er sich dann und wann, was seiner Börse nicht immer gut tut. Der Colonel hatte 500 £ Schulden beim Opfer.

Mrs. Mary Agatha Hersham-Poole – Mrs. Poole begleitet ihren Gatten auf seinen Reisen und sammelt Spenden für verschiedene Waisen- und Arbeitshäuser in Britannien und in den Kolonien. Die Dame weiß von den dunklen Geschäften ihres Gatten und ist sehr um dessen Ruf und Fassade bedacht.

Es folgt ein freier Stuhl für einen Detektiv. Daneben: **Mrs. Lenore Marie Sundham-Cumbersen** – Die junge Witwe bereichert die Gesellschaft mit Vorträgen und Büchern über ihre Reisen durch Indien, China und die Südsee. Neben erstaunlichen Berichten über fremde Kulturen sind es vor allem ihre detailgetreuen Zeichnungen exotischer Fauna und Flora, die ihr Publikum begeistern. Als sie noch mit einem Offizier der Royal Army verheiratet war, hatte sie eine kurze und sehr kompromittierende Affäre mit Mr. Saintcroix. Niemand darf wissen, dass ihr Sohn nicht der Erbe ihres verstorbenen Mannes ist.

Untere Reihe, von links nach rechts:

Mr. George Saintcroix – Ein Bankier, der sein Gewissen damit beruhigt, dass er große Summen für wohltätige Zwecke spendet. Es gibt kaum einen Menschen von gesellschaftlichem Stand in London, den er nicht auf die eine oder andere Art übervorteilt hätte. Daneben ist er als berüchtigter Schürzenjäger ein ständiger Gast der Klatschspalten der Londoner Presse.

Lady Cassandra Elizabeth Summers – Aufgrund der finanziellen Lage ihrer Familie ist Lady Summers gezwungen, als Lehrerin zu arbeiten. Hierbei hat sie

sich allerdings auf das Unterrichten von Blinden und Gehörlosen spezialisiert. Ihre Verbindung zum Opfer besteht in einem Kredit, den sie nur mit Mühe zurückzahlen kann.

Mr. Christopher Gamlin – Mr. Gamlin ist Journalist. Als solcher tut er sich vor allem dadurch hervor, dass er über wohltätige Organisationen, Zwecke und Veranstaltungen berichtet, und so deren Möglichkeiten fördert. Zugleich deckt er betrügerische Organisationen auf und warnt vor falschen Versprechungen. Niemand darf allerdings wissen, dass der Reporter eigentlich aus der Gasse kommt und Mitglied einer berüchtigten Kinder- und Jugendbande im East End war, ehe er eine Chance erhielt und diese ergriff. Nichtsdestotrotz hatte Saintcroix eben diese Vergangenheit herausgefunden und nutzte sie, um seine dubiosen Geschäfte aus den Schlagzeilen herauszuhalten.

Ein Sitz frei für einen Detektiv.

Mr. Quentin James Poole, Esq. – Mr. Poole ist Mitglied des Diplomatischen Corps. Neben seinen mannigfaltigen Aufgaben im Ausland unterstützt er seine Gattin. Da die vielen Reisen jedoch auch mächtig auf die private Börse schlagen, verdient sich der Diplomat mit Informationen über rentable – und oftmals zwielichtige – Geschäftsideen und Investitionsmöglichkeiten in aller Welt etwas Geld hinzu, indem er

dieses Wissen an das Opfer verkauft. Nicht sonderlich ehrenhaft, aber einträglich.

Die letzten beide Stühle sind frei für die Detektive.

Optionales Personal

Dr. John Spencer – Ein recht altruistischer Arzt, der am Vormittag kostenfrei eine Praxis im heruntergekommenen East End betreibt und am Nachmittag in einer anderen Praxis Patienten aus der High Society behandelt. Mr. Saintcroix ist einer der wenigen Mitwisser für den Grund des Altruismus des Arztes: Vor Jahren führte Dr. Spencer einige gleichermaßen medizinische wie tödliche Experimente an Mittellosen durch.

Ms. Abigail Bellington – Ms. Bellington leitet eine Agentur für Hauspersonal und lässt auch Gouvernanten, Dienstmädchen, Köche und Butler ausbilden, die sie dann vermittelt. Vor Jahren war sie selbst nur ein einfaches Dienstmädchen im Haus der Eltern des Opfers. Damals stahl sie eine größere Summe Geld, mit dem sie schlussendlich ihre Agentur gründete. Mr. Saintcroix junior wusste davon und hätte sie ruinieren können.

Das Abenteuer steht in dieser und einer erweiterten Version zum Download bereit auf www.redaktion-phantastik.de.



© 2014 Redaktion Phantastik GbR (www.redaktion-phantastik.de)

Der unsichtbare Mord - Conabenteuer für Private Eye, Autor: Walter Milani-Müller
für den Gratis-Rollenspiel-Tag 2014

Lektorat: Ulrike Pelchen, Satz & Layout: Sylvia Schlüter, Illu Tatortskizze: Walter Milani-Müller