

## Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 75, 35. Jg./2023  
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autor: Merle Rohlfing

Zeichner/Fotos: Tobias Haas, Merle  
Rohlfing, Fotoarchive

Redaktionsanschrift:

Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger  
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: [www.trodox.de](http://www.trodox.de)

eMail: [Trodox@gmx.de](mailto:Trodox@gmx.de)

Copyrights: Kopien sind nur für die Ver-  
wendung im Heimrollenspiel und zum  
Spielen auf Cons gestattet. Für weiterge-  
hende Nutzung ist vorher eine Genehmi-  
gung der Redaktion einzuholen. Alle Ur-  
heberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen  
bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nut-  
zung von Warenzeichen und sonstigen  
Produktbezeichnungen stellt keine Verlet-  
zung des jeweiligen Urheberrechts dar.  
Das Copyright liegt beim jeweiligen Her-  
steller/ Inhaber der Rechte.

## EINLEITUNG UND ÜBERBLICK

Dieses kleine Szenario ist sehr geradlinig und einfach gehalten und erfordert eine gewisse Improvisation, um es zu komplettieren.

### Vorgeschichte

London, 1925: In einer stürmischen Gewitternacht klingelt das Telefon in eurem Detektivbüro. Ein greller Blitz schlägt direkt vor eurem Haus ein. Eure Hände beginnen zu zittern, denn ihr ahnt etwas. Einer von euch nimmt den Hörer ab, die anderen greifen nach den Muscheln, um zu lauschen. Zuerst kommt nur ein Rauschen aus dem Hörer. Dann verstummt es und ein Mann beginnt zu sprechen. Er stellt sich als Polizist namens James Wright vor und klingt sehr erschöpft und verzweifelt. Sein Anliegen: Er braucht Hilfe bei einem Fall. Man merkt, dass er sehr nervös ist und einer aus der Gruppe meint sogar, man könne seine zitternden Knie durch den Hörer spüren. Wright erwähnt noch, dass es für die Lösung des Falles eine beträchtliche Summe Geld geben wird. Um die Details zu klären, solle man sich sofort bei ihm melden. Damit legt er auf.

Der Sturm draußen scheint während des Telefonats noch stärker geworden zu sein. Trotz des Sturms verlässt ihr das Haus. Der Wind heult um eure Köpfe und Blitze zucken. Einer schlägt in einen nahen Baum ein, der sofort Feuer fängt. Ihr rennt los, um dem Gewitter zu entkommen.

Endlich angekommen, seid ihr klatschnass. Wright bittet euch herein. Die Nervosität und Verzweiflung des Polizisten ist jetzt noch deutlicher als am Telefon. Ihr seht, dass er unzählige Schweißperlen auf der Stirn hat, die er immer wieder mit seinem Taschentuch wegwischt. Außerdem sieht man an den tiefenschwarzen Ringen unter seinen Augen, dass er in den letzten Wochen wohl wenig geschlafen hat. Überhaupt sieht

# Überfall!

## Ein Abenteuer für Private Eye

die Wohnung aus, als sei sie lange vernachlässigt worden. Auf den Möbeln hat sich eine dicke Staubschicht angesammelt, der Holzboden und die Teppiche sind mit Erde und Dreck bedeckt. In den Winkeln der Decke sind große Spinnennetze zu sehen und in den Ecken des Fußbodens kann man einige Mäuseköttel erkennen. Wenn ihr genau hinhört, könnt ihr



auch das hohe Piepsen einer Maus hören, die von Wrights schwarzer Katze gejagt wird.

Nachdem ihr euch alle auf einer einigermaßen sauberen Decke auf dem Sofa niedergelassen habt, beginnt der Polizist zu erzählen. Er berichtet von einem Anruf, den er vor ein paar Wochen von seinem Chef bekommen hat. Seitdem arbeitet er an diesem Fall. Wie ihr schon vermutet habt, geht es um den aktuellen Raubüberfall auf das British Museum. Wright kniet vor euch und fleht euch an, ihm zu helfen. Nur mit Mühe kann er die Tränen zurückhalten. Der Fall überfordert ihn völlig. Er spricht auch von einer Geiselnahme. Wenn ihr Gewalt anwendet, riskiert ihr den Tod aller Geiseln, denn die Verbrecher sollen zentnerweise Sprengstoff besitzen. Deshalb bittet er euch, den Fall zu übernehmen.

### Inhaltsangabe des Abenteuers

1. Anruf James Wright
  - Ankunft bei James Wrights Haus und Gespräch (einleitende Geschichte)
2. Spielercharaktere (SC) begeben sich zum British Museum
  - Erkundung des Platzes vor dem Museum
  - Befragung der Personen auf den Platz (Gerüchte)
3. Taube landet am nächsten Tag auf dem Platz
  - Zettel mit Nachricht in Kapsel am Fuß (Geldforderung für Geisel-Freilassung)
  - Wächter kommt und fordert die SC auf, den Zettel zu zeigen
  - Summe wird vom Staat bezahlt
  - Freilassung der Geiseln
  - Befragung der Geiseln
4. Stürmung des Museums oder Suche des Hinterhofs
  - Festnahme der Verbrecher

## WICHTIGSTEN NICHTSPIELERCHARAKTERE

### James Wright

(kann Spielercharakter sein)

#### allgemeine Informationen:

- 22-jähriger Polizist
- höhere Konstitution und Stärke
- 1,83m & 75kg
- er ist sehr talentiert im Schleichen und im Umgang mit Nahkampfwaffen

#### Bewaffnung:

- Remington Revolver (Schusswaffe)
- Schlagstock (Nahkampfwaffe)

#### Vorteile:

- sehr flink
- große Kondition und Ausdauer

#### Nachteile:

- hat recht wenig Erfahrung, weil er so jung ist

#### Wo trifft man ihn an?

- zu Beginn der Geschichte (nur dann): in seiner Wohnung (Straße frei wählbar) oder auf dem Marktplatz

### Shawn Belwood

(diese Informationen kann man am Platz vor dem British Museum bekommen)

#### allgemeine Informationen:

- 32 Jahre & 1,82 m
- kommt aus Italien
- höhere Bildung und Geschicklichkeit

#### Bewaffnung:

- Enfield Gewehr (Schusswaffe)

#### Vorteile:

- sehr schlau
- recht flink

#### Nachteile:

- hat nicht sehr viel Mumm
- nicht sonderlich stark

#### Merkmale:

- unauffällig auffällig

#### Wo trifft man ihn an?

- auf dem Marktplatz vor dem British Museum

### Randolph Fattcell

(diese Informationen kann man teilweise am Platz vor dem British Museum bekommen oder bei James Wright zu Beginn)

#### allgemeine Informationen:

- 35 Jahre & 1,95 m
- kommt aus den USA
- höhere Konstitution und Stärke

#### Bewaffnung:

- Webley Revolver (Schusswaffe)
- Axt (Nahkampfwaffe)

#### Vorteile:

- sehr gut im Verfolgen & Faustkampf

#### Nachteile:

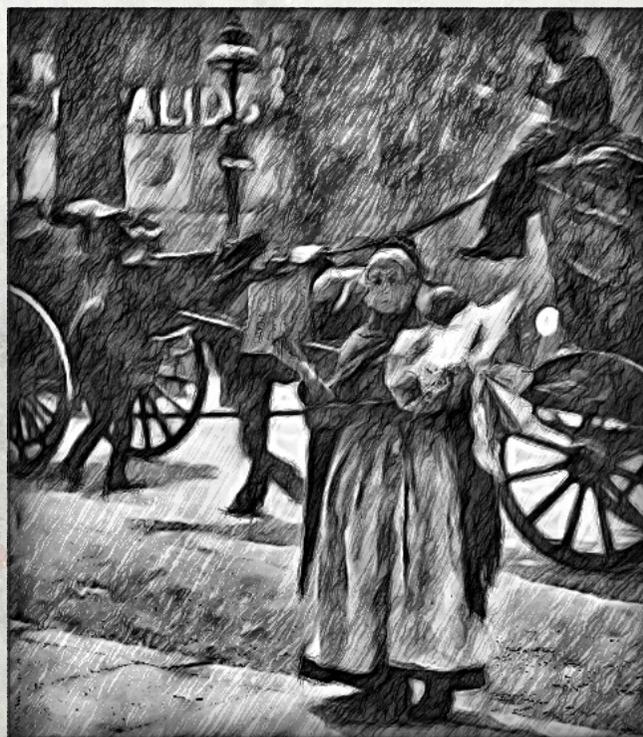
- ist nicht sehr schlau
- bewegt sich sehr langsam

#### Merkmale:

- übermäßig groß im Gegensatz zu den recht kleinen Briten

#### Wo trifft man ihn an?

- auf dem Marktplatz vor dem British Museum



### Was planen die Beiden (Shawn Belwood und Randolph Fattcell) und wohin führt das?

- Überfall auf das Museum und eine Lösegeldforderung
- danach folgt die Flucht der Beiden (falls SC zu langsam handeln, Zeitdruckschaffung mit Sanduhr erzeugen)

## INFORMATIONEN EINHOLEN

James' Haus ist ein ganz normales Wohnhaus, dessen einzige Besonderheit darin besteht, dass es, wie bereits erwähnt, stark vernachlässigt wurde. Mehr fällt auf den ersten Blick nicht auf. Auch nach einer Durchsuchung kann man keine weiteren Informationen finden. Allerdings können die Spieler einen Stadtplan von London finden (im Anhang). Außerdem finden sie eine Karte des British Museum (im Anhang - wird im Abenteuer benötigt).

Die SC machen sich auf den Weg zum British Museum. Auf dem Platz vor dem British Museum angekommen, fällt ihnen bereits die große Menschenmenge auf. Die meisten Leute sind normale Bürger und können wenig bis gar nichts Erhellendes zu dem Fall beitragen. Eine Person sagt, sie habe gehört, dass es sich um einen üblen Kinderstreich handle und sich niemand Sorgen machen solle (entspricht nicht der Wahrheit). Eine andere Person behauptet, dass die Täter völlig harmlos seien und bei einem Überfall nichts tun würden.

Nach einer Weile können die SC zwei Personen in den Fenstern des British Museum erkennen. Es handelt sich offensichtlich um Shawn Belwood und Randolph Fattcell. Man sieht, dass Shawn eine Webley (Schusswaffe) und Randolph eine Enfield (nur mit Wahrnehmungsprobe erkennbar) bei sich tragen. Mehr ist nicht zu sehen.

Am ersten Tag im British Museum passiert sonst nicht viel. Da es schon sehr spät ist, können sich die SC ausruhen, um mit viel Energie in den nächsten Tag zu starten.

## DIE LÖSEGELDFORDERUNG

Am nächsten Morgen ist der Himmel strahlend blau und die Sonne scheint auf die Stadt. Die SC werden von einem lauten Knarren geweckt. Einer der SC bemerkt ein offenes Fenster im British Museum. Aus diesem Fenster fliegt eine weiße

Brieftaube und landet mitten auf dem Platz. Wer genau hinsieht, kann am Bein der Taube einen Zettel erkennen. Einer der SC sollte sich an die Taube heranschleichen und den Zettel vom Bein lösen. Der SC sollte ein gutes Ergebnis beim Check auf Anschleichen erzielen. Misslingt das Anschleichen, kann sich der Zettel auch von selbst vom Bein der Brieftaube lösen. Auf dem Zettel steht, dass die Geiselnnehmer ein sehr hohes Lösegeld von 50.000 Pfund für die Geiseln fordern. Ein hochrangiger Polizist vor Ort kommt zu den SC, nachdem er sie die ganze Zeit beobachtet hat, und fragt, was sie gerade tun. Wenn die SC ihm von der Brieftaube erzählen, erwähnt er, dass er ihnen das Geld besorgen könne. Tatsächlich handelt es sich um staatliche Gelder, mit denen die Geiseln befreit werden können.

Die SC legen das Lösegeld vor das große Eingangstor. Nach einer Weile öffnet sich das Tor und fünf Geiseln verlassen das Gebäude. Sie sehen alle sehr mitgenommen aus. Möchten die SC die Geiseln befragen, können nur drei der fünf Geiseln etwas sagen. Die anderen beiden Geiseln stehen noch unter Schock.

### Informationen der Geiseln

- 1. Geisel:** Diese Person erzählt, dass sie immer ein verdächtiges Hämmern im Keller des Museums gehört hat.
- 2. Geisel:** Diese Person kann bestätigen, dass es sich bei den Tätern um Shawn Belwood und Radolph Fattcell handelt.



**3. Geisel:** Diese Person berichtet, dass sie ein Gespräch der beiden Täter über einen Hinterhof gehört hat.

## STURM AUF DAS MUSEUM

Hier müssen sich die SC entscheiden, ob sie Weg 1 oder Weg 2 wählen.

### 1. Weg

Nach der Befragung stellen die SC fest, dass die Tür des Gebäudes offen steht. Sie beschließen, das Gebäude zu stürmen und die Täter festzunehmen. Als sie das gesamte Gebäude nach den beiden Tätern durchsuchen, stellen sie fest, dass diese verschwunden sind. Den Keller haben sie noch nicht kontrolliert, finden dort aber nichts Auffälliges, nur eine verschlossene Tür.

Nach kurzem Suchen finden sie einen Schlüsselkasten, in dem zwei Schlüssel liegen. Aber keiner der beiden Schlüssel öffnet die Kellertür.

Nach weiterem Suchen finden sie in einem Regal hinter einem Buch einen großen goldenen Schlüssel. Mit diesem lässt sich die Kellertür öffnen. Hinter dieser Tür befindet sich das staubige Magazin, in dem sich viele Ausstellungsstücke befinden, die aktuell nicht ausgestellt werden. Die SC sollten also vorsichtig vorgehen.

Einer der SC bemerkt, dass er auf eine leichte Erhöhung tritt, die sich bei Belastung absenkt. Sofort hören die SC eine Bewegung hinter sich. Sie drehen sich langsam um und bemerken, dass mehrere Pfeile auf sie gerichtet sind. Sie können sich noch rechtzeitig ducken und rennen schnell aus dem Keller. Dort sehen sie ein Schild, das sie vorher nicht bemerkt haben. Darauf steht „ACHTUNG SCHALTER UMLEGEN“. Darunter befindet sich ein kleiner Schalter. Die SC legen diesen Schalter um und es ertönt eine Stimme, die sagt, dass die animierten Fallen der ägyptischen Pyramiden ausgeschaltet wurden.

Die SC begeben sich wieder in den Gang hinter der Kellertür. Jetzt scheint alles in Ordnung zu sein. Am Ende des Ganges spüren sie einen kühlen Luftzug. Langsam tasten sie sich vor und schauen um die Ecke des Raumes. Sie sehen ein riesiges Loch in der Rückwand des Kellers. Dahinter liegt ein großer

Hof. Davon hatte eine der Geiseln bereits gesprochen. Für einen kurzen Moment hören die SC einige Stimmen. Diese verstummen jedoch sehr schnell. Es muss sich um Shawn Belwood und Randolph Fattcell handeln.

An dieser Stelle müssen sich die SC schnell einen Plan ausdenken, wie sie die Täter überführen können. (Verwendung: Sanduhr)

Kommen die SC einfach aus ihren Verstecken, ziehen die beiden Täter sofort ihre Waffen und schießen. Wenn man ihnen zu nahe kommt, setzt Shawn Belwood seine Nahkampfwaffe ein, eine Axt. Randolph Fattcell setzt auf Faustkampf. Das Ende ist offen. Es hängt davon ab, ob die SC den Kampf gegen die beiden gewinnen.

### 2. Weg

Wenn die SC das Gebäude nicht stürmen wollen, brauchen sie die Karte von James Wrights Haus, um den erwähnten Hinterhof zu finden. Auf der Karte entdecken sie einen großen, auffälligen Hinterhof (Londoner Stadtplan im Anhang). Zu diesem Ort bewegen sich Belwood und Fattcell. Einige Personen versuchen die SC zurückzuhalten, indem sie behaupten, dass dieser Ort verflucht sei. Jeder, der in diesem Haus gelebt habe, sei nach ein paar Wochen in den Freitod gegangen (nur ein Gerücht). Die SC sollten sich davon nicht beirren lassen und ihren Weg fortsetzen.

Am Ziel angekommen stellen sie fest, dass die Tür zum Hinterhof verschlossen ist. An der Tür ist ein auf dem Kopf



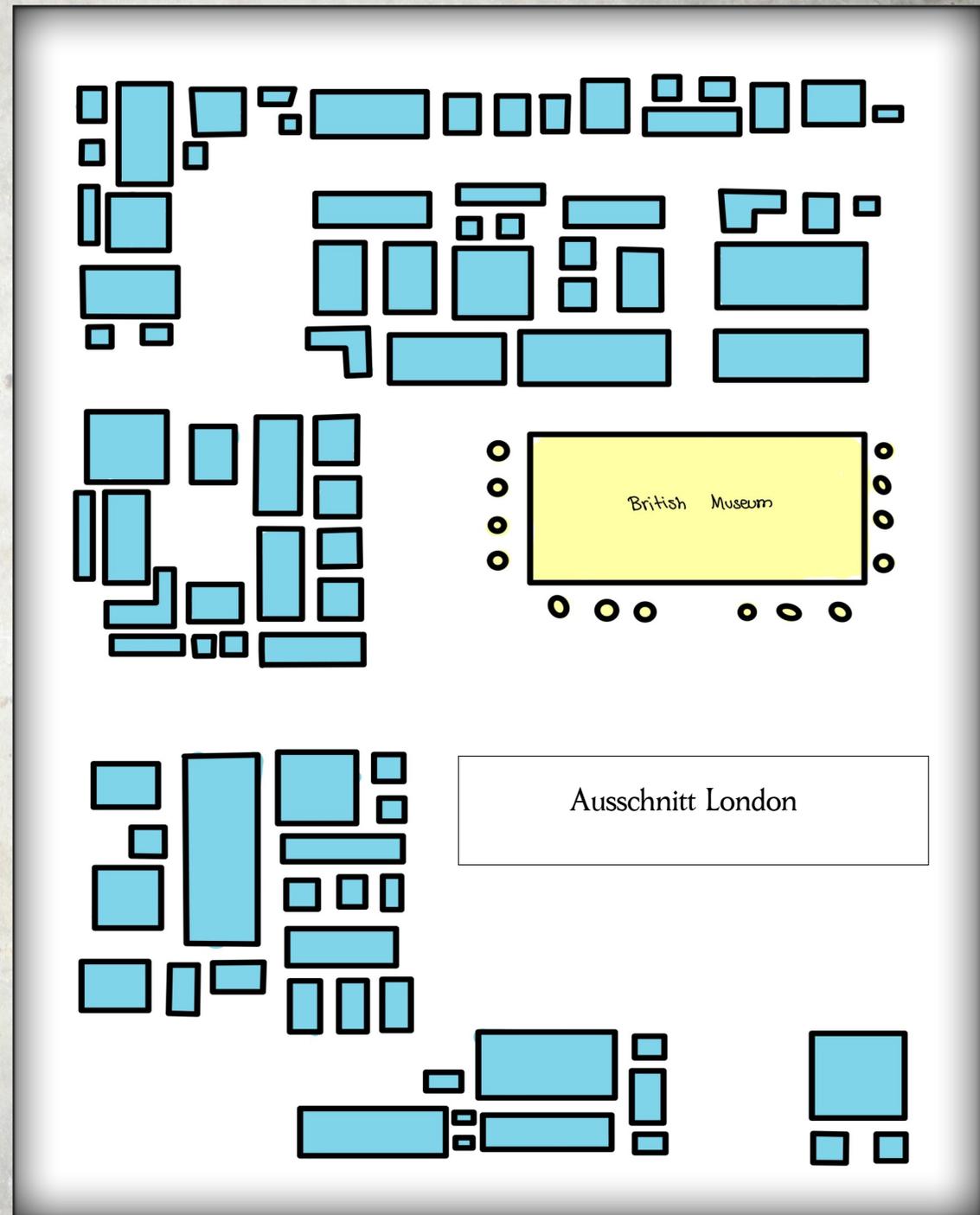
stehendes christliches Kreuz zu sehen. Hinter der Haustür sind Geräusche zu hören, sodass die SC neugierig werden und nach einer Möglichkeit suchen, in das Haus zu gelangen. Neben der Haustür ist ein großes Fenster zu sehen, auf dessen Fensterbank ein Blumentopf steht. Darunter liegt der Schlüssel für die Haustür.

Nach dem Öffnen der Tür sind zwei Stimmen zu hören, die von den Verbrechern stammen könnten. Wenn sich die SC den beiden nähern, können sie sie genauer erkennen (erfolgreiche Schleichenprobe nötig, sonst greifen die Verbrecher direkt an). Nach kurzer Beobachtung kommen die SC aus ihrem Versteck und kämpfen gegen die Verbrecher. Sollten sie zu lange in ihrem Versteck warten, entkommen die Verbrecher und man kann sie nicht mehr finden. Das Abenteuer ist dann also noch nicht zu Ende. Ziel ist es, die Verbrecher zu fassen.

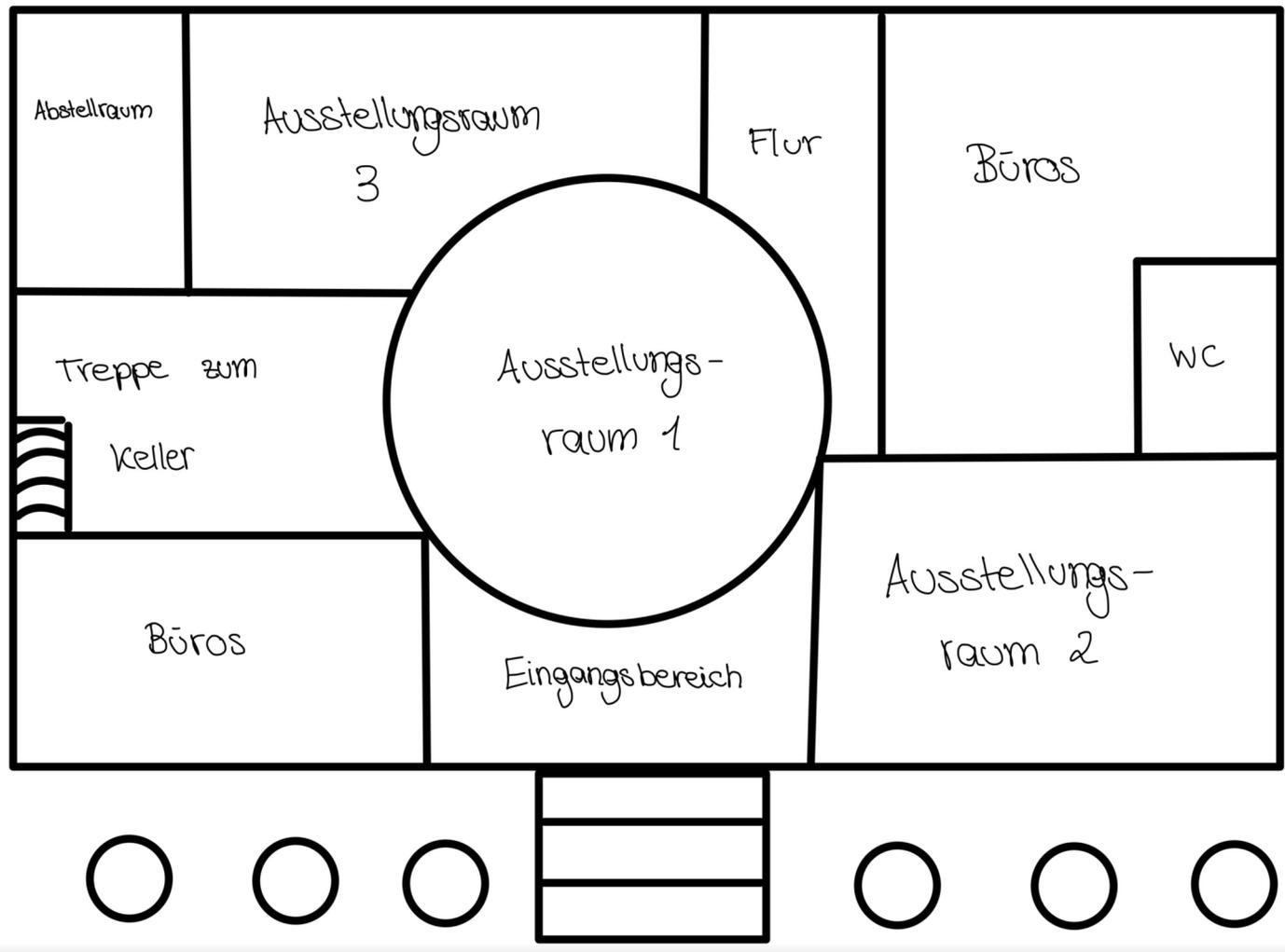
ENDE

Ihr habt die Verbrecher gefasst und James Wright kommt stolz auf euch zu. Seit eurem letzten Treffen hat er sich äußerlich sehr verändert. Er sieht viel gepflegter und erholter aus als damals. „Shawn Belwood und Randolph Fattcell werden ihre gerechte Strafe bekommen. Ich stehe in eurer Schuld. Lasst mich wissen, wenn ihr einmal Hilfe braucht.“

*Merle Rohlfing*



### Ausstellungsebene British Museum



### Keller des British Museums

