

## Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 74, 35. Jg./2023

Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autor: Celina Henze

Materialien/Bilder: John James, Pixabay

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 Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen

bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/ Inhaber der Rechte.

## » Einleitung

### Tagebucheintrag

Ich kann nicht mehr. Ich bin am Ende. Es sind doch bereits mehrere Monate vergangen. Und doch lässt mich dieses Unglück nicht mehr in Ruhe. Vielleicht weil man auch ständig darüber redet. Tagein, tagaus beschuldigt sich jeder gegenseitig. Tagein, tagaus wird man wieder damit konfrontiert. Tagein, tagaus strapaziert es erneut die Nerven. Jeder misstraut dem anderen. Dabei war es doch mal anders. Ja, es war anders. Diese Stadt war einst so vollkommen mit glücklichen Bewohnern, die nie auch nur den Gedanken gehegt hätten, aneinander zu zweifeln. Bis zu diesem Tag. Dieser eine Tag. Nun ist das gegenseitige Misstrauen und Beschuldigen an der Tagesordnung. Bürger, die einst Freunde waren, sind nun nichts weiter als Fremde. Aber egal, wie sehr ich auch versuche über die Situation zu sprechen, ich kann es nicht. Jedes Mal, wenn ich auch nur an diesen Tag denke, läuft mir ein Schauer über den Rücken. Mehrere Menschen haben die Stadt aufgrund von psychischen Strapazen, aber auch aus reiner Angst verlassen. Angst, dass es wieder passieren könnte. Ich denke, ich sollte die Stadt auch verlassen. Nein, ich muss die Stadt verlassen. Ich halte es hier nicht mehr aus. Wenn ich jetzt nicht gehe, zerbreche ich womöglich noch.

William

# Die Phantominsel

Ein Abenteuer für **Private Eye NOW!**



### Zum Abenteuer

Dieses kleine, einfache und geradlinige Abenteuer ist am bestem mit *Private Eye* (aber in der Gegenwart) zu spielen. Alternativ wäre auch *Cthulhu Now* denkbar. Der Spielleiter kann in diesem Fall die Sekte (siehe unten) in Richtung Kult ausdeuten. Die Spielercharaktere (SC) bilden eine Sonderermittlungsgruppe, die entweder staatlich eingesetzt worden sein kann oder Resultat privater Initiative (ehemalige Inselbewohner oder interessierte private Finanziers) sein kann. Die SC befinden sich am Anfang auf einem Schiff, auf dem sie den Kapitän bezüglich des Falles der vermutlich ermordeten Mary-Anne Stuart befragen und nochmal ihre zuvor erhaltenen Informationen durchgehen. Einziger Anhaltspunkt bisher ist der ihnen zugetragene Tagebucheintrag (siehe oben).

Die Detektive, die zuvor den Fall bearbeitet haben, sind an diesem gescheitert und haben aus Missgunst heraus nicht mehr Informationen an die ihnen nachfolgende Detektivgruppe weitergeleitet. Die Spielzeit ist das Jahr 2010. Dem Spielleiter ist weitestgehend die Beschreibung des Ortes, der Stimmung und der Atmosphäre selbst überlassen. Jedoch werden bei bestimmten Orten Angaben zur Atmosphäre gemacht. Auf diese ist Rücksicht zu nehmen. Wichtige Angaben finden sich bei den Schauplätzen und den Personenbeschreibungen. Ansonsten bleibt dem Spielleiter die Gestaltung des Rollenspiels selbst überlassen. Der Schluss sollte möglichst so aussehen, dass die Detektivgruppe Matty mit ihren Beweisen konfrontiert und sich gegebenenfalls einem Kampf mit Matty stellen muss. Diesen sollten die Detektive gewinnen, um letztendlich die Behörden zu verständigen und Matty sowie auch seine Sekte festnehmen zu lassen. Damit kehrt endlich wieder Ruhe auf der Insel ein. Alternativ können die SC mit ihren gesammelten Informationen auch versuchen von der Insel zu entkommen und die Behörden zu informieren. Das könnte allerdings den Verdacht der Insulaner erregen, so dass die SC, wenn sie nicht aufpassen, selbst ein Opfer der Sekte werden.

## » Die Detektivgruppe (Beispielcharaktere)

Folgende vier Charaktere sind Beispielcharaktere, die in diesem Abenteuer gespielt werden können. Darüber hinaus dienen sie als Denkanstöße für die Spielerinnen und Spieler, damit sie auch ihre eigenen Charaktere entwerfen können.

### George Green

Du bist ein gebildeter Gerichtsmediziner mit einem ansprechenden Aussehen. Die Medizin hat dich schon immer interessiert und es war ein Leichtes für dich, nach der Absolvierung der Facharzt Ausbildung zum Gerichtsmediziner

diesen Job auch auszuüben. Durch die Engagement bist du aus der Menge der Mediziner herausgestochen, weshalb du ausgewählt worden bist, den Fall auf der Phantominsel „Duncan Island“ zu übernehmen.

*Eigenschaften:*

Stärke (33), Geschicklichkeit (71), Konstitution (24), Intelligenz (80), Aussehen (85), Bildung (90)

*Fertigkeiten:*

Wahrnehmung (90), Spurensicherung (75), Schlösser öffnen (70), Recherche (65)

### Bruce Sprout

Du wohnst in Großbritannien, wie der Rest der Detektivgruppe, und zeichnest dich durch deine Stärke und Konstitution aus. Des Weiteren bist du 30 Jahre alt und stolze 1,95 m groß. Als Geheimagenten integrierst dich hervorragend in eine Gruppe und bist durch deine Größe, Teamfähigkeit bzw. Kooperationsbereitschaft sowie deine besonders zufriedenstellend ausgeführten Aufträge aufgefallen, weshalb du ebenfalls dem Fall auf der Phantominsel „Duncan Island“ zugeteilt.

*Eigenschaften:*

Stärke (92), Geschicklichkeit (66), Konstitution (87), Intelligenz (57), Aussehen (60), Bildung (20)

*Fertigkeiten:*

Werfen (70), Klettern (80), Faustkampf (85), Schusswaffen (60)

### Walter Watson

Du warst ein hochbegabtes Kind. Hast dich schon im frühen Alter für die Wissenschaft interessiert und bist von allen nur als Wunderkind bezeichnet worden. Die Faszination von der Wissenschaft hielt auch nach deiner Kindheit immer noch an, weshalb du dich dafür entschieden hast, Erfinder/Forscher zu werden. Heute wirst du größtenteils als verrückter Wissenschaftler bezeichnet, aber das macht dir überhaupt nichts aus. Im Gegenteil - es ehrt dich. Durch deine hervorsteckende Intelligenz und Bildung bist auch du ausgewählt worden, den Fall auf der Phantominsel „Duncan Island“ zu lösen.

*Eigenschaften:* Stärke (30), Geschicklichkeit (60), Konstitution (22), Intelligenz (95), Aussehen (56), Bildung (90)

*Fertigkeiten:* Wissenschaft (85), Technik (75), Recherche (68), Fremdsprache (82)



### Ellie White

Du bist eine Journalistin, die kein Blatt vor den Mund nimmt. Personen in deinem Umfeld würden dich als ehrgeizig, clever und charmant beschreiben. Schon früh hast du Interesse am Schreiben gezeigt und dabei Texte so ehrlich wie möglich verfasst. Der Fall „Duncan Island“ ist dir durchaus vorher schon bekannt gewesen. Du willst unbedingt dem Mysterium der Phantominsel auf den Grund gehen und brennst dafür, an diesem Fall teilhaben zu dürfen. Letztendlich bist du wegen deines Verlangens, den Fall zu lösen, und deines Enthusiasmus ausgewählt worden.

*Eigenschaften:* Stärke (52), Geschicklichkeit (65), Konstitution (55), Intelligenz (83), Aussehen (85), Bildung (67)

*Fertigkeiten:* Psychologie (92), Schauspielern (78), Verkleiden (85), Schusswaffen (66)

## » Richtspieler-Charaktere

### Marc Andrews (Bild siehe links)

Er ist ein Bewohner der Phantominsel. Darüber hinaus ist er groß, etwas schlaksig, ungefähr 30 Jahre alt, sturr und rechthaberisch. Die Detektivgruppe lernt ihn kennen, nachdem sie das Schiff zur Insel verlassen haben. Er gibt ihnen Informationen, wo eine gute Unterkunft auf der Insel zu finden ist. Außerdem ist er der einzige Bewohner, der ihnen keine „giftigen“ Blicke zuwirft und sich nicht von ihnen abwendet. Zu dem Fall gibt er nur ein paar zusammenhangslose Details von sich, aber nichts, was der Gruppe weiterhelfen würde. Auch zu seiner Person macht er wenig Angaben.

### Rita Reese (Bild siehe unten)

Sie ist die Besitzerin der Unterkunft. Ferner ist sie relativ klein, um die 25 Jahre alt, aber sehr freundlich und zuvorkommend. Rita lässt die Detektivgruppe in ihrer Unterkunft unterkommen und die Gruppe kann überaus zufrieden mit ihrem Service sein. Auf Fragen bezüglich des Falles reagiert sie sehr







abweisend. Jedoch empfiehlt sie der Gruppe, in Freddys Bar zu gehen, damit sie sich dort erholen können und nicht ihre Gedanken an solch einen Fall zu verschwenden.

**Violet Brown** (Bild siehe letzte Falterseite)

Sie arbeitet im Mona Lisa Cafe und ist ungefähr 20 Jahre alt. Zudem ist sie sehr charmant und sehr zuvorkommend. Jedoch scheint sie kein Interesse an Männern zu haben und ist etwas durcheinander mit ihren Gedanken. Dementsprechend ist sie der Gruppe keine Hilfe.

**Johnny Morgan** (Bild siehe oben)

Johnny Morgan ist der Barkeeper von Freddys Bar. Auch er ist ziemlich groß und um die 40 Jahre alt. Er arbeitet schon seit mehreren Jahren in der Bar und ihm gefällt der Job sehr. Es sitzen in dem Moment mehrere Personen in der Bar, die sich lautstark unterhalten und der Gruppe ab und zu missbilligende Blicke zuwerfen. Jedoch wird alles sofort ruhig, wenn die Detektivgruppe nach dem Fall fragt und auch Johnny antwortet der Gruppe nicht sofort. Er ist nervös und trinkt den gerade eingeschütteten Whiskey in einem Zug aus. Nachdem er sich wieder gesammelt hat, berichtet er den Detektiven von dem Fall und wird dabei sehr emotional. Doch wenn sich eine der Personen aus der Gruppe der SC der Tür

rechts neben der Bar nähern will, glauben sie für einen kurzen Moment Aggressivität in Johnnys Gesicht zu sehen und er tritt sofort vor die Tür, um niemanden durchzulassen.

**Matty „Maddog“** (Bild siehe rechts)

Matty ist ein überaus großer Mann und breit gebaut. Er arbeitet bei den Papalarado Offices als Polizeioffizier und ist ungefähr 35 Jahre alt. Auf den ersten Blick wirkt er einschüchternd, ist aber sehr pessimistisch. Doch diese Stimmung ändert sich, sobald er auf die Detektivgruppe trifft. Matty ist auch er sehr charmant und teilt der Gruppe am meisten Details zu dem Fall mit. Auch sonst erklärt er sich bereit, den Detektiven zu helfen, indem er ihnen den Schlüssel zu dem Haus gibt, in dem das Mädchen angeblich gestorben sein soll.

**Guiseppe** (Bild siehe unten)

Die Gruppe trifft auf Guiseppe auf dem Rückweg zu ihrer Unterkunft, nachdem sie im Haus des Mädchens gewesen sind. Er wirkt sehr verängstigt, schaut sich andauernd um und zittert förmlich. Guiseppe leitet die Detektive in sein Haus. Dort erzählt er ihnen, dass er Angst hat und versucht der Gruppe zu vermitteln, was er sagen möchte. „Hier auf der Insel ist es nicht sicher, alle sind falsch, alle sind nicht das, was sie scheinen zu sein.“ Als er schließlich mehr von dem Fall erzählen will, wird er durch ein Fenster erschossen. Draußen



ist nichts zu erkennen, da es schon dunkel geworden ist. Auch sonst ergeben sich keine Anhaltspunkte.

**Boris Beurningham** (Bild siehe Folgeseite)

Er ist der Kapitän, dem das Schiff gehört, mit dem die Gruppe angekommen ist und er ist sehr penibel, was sein Schiff betrifft. Des Weiteren erzählt er der Gruppe, dass der Fall den Großteil der zuvor dort lebenden Menschen von der Insel vertrieben hat. Die Menschen sind auch deshalb geschockt und verstört gewesen, weil die Bewohner auf der Insel immer eine sehr enge Gemeinschaft gebildet haben und keiner dem anderen zugetraut hätte, so etwas zu tun. Mehr erzählt der Kapitän jedoch nicht. Er weiß aber auch nicht mehr.

## » Schauplätze

### **Freddys Bar**

Freddys Bar ist gerade abends gut besucht und die Menschen dort scheinen viel Spaß zu haben. Johnny ist der Barkeeper. Er arbeitet schon seit mehreren Jahren in der Bar. Außer einem Thresen, Tischen und Stühlen gibt es zudem noch zwei Türen. Die eine Tür führt zu den Toiletten. Die andere Tür wird während des Aufenthalts der Detektivgruppe ständig von

Johnny bewacht. Er lässt diese keine Minute aus den Augen. Hinter der Tür befindet sich eine Abstellkammer, in der sich oben an der Decke eine Platte der abgehängten Decke wegschieben lässt. Dort sind ein blutiges Messer, ein Seil und Kinderkleidung versteckt. Diese Gegenstände lassen sich nur finden, wenn die SC es schaffen, Johnny erfolgreich abzulenken. Wird dies nicht erreicht, so erwähnt Johnny nur diverse Orte, an denen es sinnvoll wäre mal vorbeizuschauen (Mona Lisa Café).

### Mona Lisa Café

Das Mona Lisa Café bietet einen guten Service mit einem freundlichen Personal. Fast schon zu freundlich... Jedoch ist hier die Atmosphäre herzlicher und entspannter als in Freddy's Bar. Auch wenn das Café auf einer Insel liegt, verfügt es über eine große Auswahl an Köstlichkeiten, eigentlich nahezu alles, was das Herz begehrt. Violet Brown begrüßt die Detektivgruppe freundlich und bietet ihnen etwas zu Trinken und Essen an. Hilfreich für die Ermittlungen der Gruppe ist dieser Ort aber nicht. Außer ein paar mürrischen Blicken und Gemurmel der Gäste können die Detektive auch nichts weiter wahrnehmen. Nützliche Informationen sind hier leider auch nicht zu sammeln.

### Papalarado Offices

Die Papalarado Offices liegen bei den Docks, von denen die Detektivgruppe auf die Insel gekommen ist. Es ist ein großes Gebäude, von dem aus man nahezu die gesamte Insel überblicken kann. Dort ist die Atmosphäre zunächst etwas angespannter, doch Matty (siehe *Nichtspieler-Charaktere*) nimmt die Angespanntheit direkt wieder. Das Gebäude sieht von innen nicht anders aus als ein übliches Bürogebäude. Die Sekretärin an der Rezeption ist sehr nett und gibt den Detektiven Bescheid, dass der Offizier (Matty) gleich Zeit für sie hätte.

Matty gibt der Detektivgruppe mehr Informationen bezüglich des Falls, so unter anderem, dass er das Haus betreten hätte und jegliche Spur von dem Mädchen gefehlt habe. Dies hat selbst ihm, einem erfahrenen Officer, erhebliche Angst eingejagt und störte in der Folge maßgeblich die Ruhe und den Frieden auf der Insel.

### Unterkunft

Die Unterkunft der SC ist behaglich wohnlich und das Personal scheint zuvorkommend und freundlich zu sein. Die Zimmer sind groß und geräumig und sehr sauber. In der Unterkunft selber befindet sich nichts Auffälliges oder Besonderes.



### Guisseppes Haus

Das Haus von Guiseppe sieht aus wie jedes andere Haus auf der Insel: Nichts Besonderes von außen und auch von innen ist es vergleichbar mit den anderen Häusern, sehr minimalistisch und eben nur das Nötigste. Jedoch ist sein Haus sehr unordentlich und auch lange nicht mehr geputzt worden. Guiseppe wird, wie schon erwähnt (siehe Eintrag *Guiseppe* bei *Nichtspieler-Charaktere*) durch einen Schuss durch das Fenster getötet. Die Detektive können das Projektil, das für seinen Tod verantwortlich ist, nach eingehender Suche finden. Suchen die Detektive genauer, finden sie auch eine Falltür unter einem Teppich, der in eine Art Keller führt. Ihnen wird jedoch am Fuß der Treppe unten der weitere Weg durch eine große Steintür mit einem Tastenfeld (alle Buchstaben) versperrt. Um

die Tür zu öffnen, müssen die Detektive drei Rätsel beantworten und die Lösungen über die Tasten eingeben.

*Erstes Rätsel:* Muss Tag und Nacht auf Wache stehen, hat keine Füße und muss doch gehen, hat keine Hände und muss doch schlagen. Wer kann mir dieses Rätsel sagen. Antwort: Die Uhr.

*Zweites Rätsel:* Du jagst mich, ich jage dich. Du kriegst mich nicht, ich krieg' dich nicht. Unmöglich kann es geschehen, dass wir, Schwester und Bruder, uns sehen. Antwort: Die Nacht und der Tag.

*Drittes und letztes Rätsel:* Je mehr es bekommt, desto hungrier wird es - hat es alles gefressen, so stirbt es. Antwort: Das Feuer.

Löst man alle drei Rätsel, gelangt man in einen Raum mit einem Schreibtisch, einem Sofa und mehreren Regalen mit Büchern. Im Schreibtisch befinden sich Unterlagen, die von Guiseppe geschrieben sind. Dort steht geschrieben:

*Diese Insel ist falsch. Ich glaube, ich bin der einzige, der noch hier ist und bei Klarem Verstand geblieben ist. Ich kann nicht mehr, aber ich muss mehr über diese Sekte herausfinden. Ich muss mich ihnen noch mehr anpassen, muss ihr Vertrauen noch mehr gewinnen. Ich weiß noch, wie schwachwert ich gewesen bin, als ich erfahren habe, dass Matty für das Verschwinden des kleinen Mädchens verantwortlich ist. Dabei habe ich ihm doch so sehr vertraut. Aber man sieht, wahn mich dieses Vertrauen gebracht hat. Wie kann man ein kleines Mädchen kaltblütig erwidern und danach als Opfergabe benutzen. Wie krank kann ein Mensch nur sein? Aber ich darf mir nichts anmerken lassen. Dieser Hass darf niemals ans Licht kommen. Wenn jemand anderes das hier liest, war ich wohl nicht sehr erfolgreich im Verbergen und musste dafür wohl mit meinem Leben bezahlen. Bitte Sorge dafür, dass diese Insel endlich ihren Frieden wiederfindet und befreit wird von diesem Ungezieher, das sich Sekte nennt. Es gibt ein geheimes Waffenlager auf der anderen Seite der Insel. Dort hält sich Matty die meiste Zeit auf. Finde ihn und mache ihn und die restlichen Bewohner dieser Insel endlich dingfest. Lass sie für ihre Taten bezahlen.*

*Guiseppe*



### Das Haus des Mädchens

Das Haus gleicht dem von Guiseppe. Die Detektive untersuchen zwar den Tatort, doch weil die Tat schon so lange her ist, finden sie so gut wie keine Spuren. Lediglich Fransen bzw. Fäden, die aussehen, als würden sie von einem Seil abstammen (es ist zu vergleichen mit dem Seil in Freddys Bar) fallen ihnen ins Auge. Etwas anderes ist in dem Haus nicht auffindbar, da es - wie es scheint - nach der Tat gründlich gereinigt worden ist. Nach näheren Untersuchungen sind aber dennoch winzig kleine Blutspritzer hinter dem Bett des Mädchens zu erkennen, was darauf schließen lässt, dass das Mädchen schon hier in ihrem Zimmer ermordet worden ist.

### Illegaler Markt (Waffenhandel)

Um zu dem illegalen Markt zu kommen, muss die Detektivgruppe eine Brücke überqueren, die passwortgeschützt ist. Das Passwort dafür finden sie in den Papalarado Offices, wenn sie unbemerkt hineinkommen. Hier wird besonders auf die Fähigkeit *schleichen* gesetzt, denn die SC müssen mehreren Wachmännern unbemerkt passieren. Über das Knacken des Türschlosses gelangen sie dann in das Gebäude. Dort finden sie das Passwort für die Brücke auf dem PC der Sekretärin, jedoch ist auch dieser passwortgeschützt. Durch das Herausnehmen eines Fotos aus einem Bilderrahmen, das die Insel abbildet, finden die Detektive das Passwort auf der Rückseite des Fotos (Passwort: 229873). In dem Ordner finden die SC dann durch die Anwendung technischer Fähigkeiten das Passwort, mit dem die Brücke heruntergelassen wird (Passwort: C4L77H8). Nach Überqueren der Brücke kann eine Person aus der Gruppe durch die Fähigkeit *wahrnehmen* Fußspuren erkennen, die die Gruppe verfolgen kann. Daraufhin gelangen sie zu einer Feuerstelle, die stark nach Asche riecht. Am Marktplatz, eine große, relativ dunkle Halle, angekommen, können die Detektive in einem Lagerteil eine Leiche erkennen, die sich in einer großen, länglichen Box befindet. Sie scheint schon etwas länger dort abgestellt zu sein, da sich schon Ratten an der Leiche bedienen. Die SC müssen sich an mehreren Wachen vorbeischieben, um letztendlich in eine Art Büro zu gelangen, das sie durchsuchen können. Dort klönnen sie nicht nur Unterlagen bezüglich verkaufter Waffen finden, sondern auch Unterlagen, die den Verkauf von Drogen bestätigen. Über einen Probe auf *wahrnehmen* kann

einer der Detektive leise Schritte hören und so den anderen noch rechtzeitig Bescheid geben sich zu verstecken. Die SC können sich unter einem Tisch in der Ecke des Raumes verstecken sowie auch in einem Metallschrank. Ihrer Sicht so beraubt nehmen sie eine ihnen bekannte Stimme wahr. Es ist die von Matty. Er unterhält sich offenbar mit einer Person über die Lieferungen sowie auch die nächste Sitzung der Sekte,



deren Opfer wohl die Leiche, die sich in der Lagerhalle befindet, sein sollte. Jedoch erwähnt Matty, dass das Treffen nicht stattfinden kann, weil sich eine „neugierige Truppe von Schnüfflern“ auf der Insel befindet.

### **» Ablauf der Tat**

Mary-Anne Stuart war ein aufgewecktes Mädchen bis zu diesem einen Tag. Es war spät abends im Stuart-Haus und Mary-Anne wollte gerade schlafen gehen, als sie von Matty angegriffen und überwältigt wurde. Er fesselte sie, damit sie sich nicht mehr wehren konnte und stach mehrmals mit einem Messer auf sie ein. Danach verbrannte er sie als Opfergabe mit

anderen Mitgliedern der Sekte nahe des Waffenmarkts. Als am nächsten Morgen nur noch Blut und die Schuhe des Mädchens aufzufinden waren, saß der Schock bei Mary-Annes Eltern so tief, dass sie zwar nach ihrer Tochter suchten, ohne sie zu finden, dann aber aus Misstrauen den anderen Bewohnern gegenüber die Insel verließen. Dies taten andere Bewohner ihnen gleich. Die Bürger und Kinder, die blieben und nicht Teil der Sekte waren bzw. sich weigerten der Sekte beizutreten, erfuhren das gleiche Schicksal wie Mary-Anne Stuart.

### Zeugen

Von der Tat an sich wissen durchaus mehr Leute (jeder, der sich heute noch auf der Insel befindet, weiß Bescheid), doch sie behalten es für sich, da alle verbliebenen Bewohner der Insel der Sekte angehören. Darüber hinaus wollen fast alle Bewohner die SC auf eine falsche Spur locken. Die Aussagen der Bewohner ähneln sich alle, als hätten sie vorher abgesprochen, was sie sagen müssen... Bis auf Johnny, Guiseppe und Matty gibt keine weitere Person auf der Insel irgendwelche hilfreiche Informationen zur Tat oder das Leben auf der Insel preis.

### Verdächtige

Jeder auf der Insel ist verdächtig, weil die Verbliebenen zu einer neuen Schicksalsgemeinschaft zusammengewachsen sind und sich gegenseitig in Schutz nehmen. Außerdem erwähnen die Bewohner immer wieder, dass sie der Meinung seien, der Täter sei schon lange von der Insel verschwunden. Immerhin liege die Tat bereits acht Jahre zurück. Der Täter ist ihrer Meinung nach mit den in Panik geratenen Personen von der Insel verschwunden. Dadurch können die Detektive niemanden verdächtigen, aber auch niemanden ausschließen, weil vorerst keine festen Beweise sichtbar sind.

Celina Henze