

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 81, 36. Jg./2024
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autor: Lenia Fangmeier
Zeichner/Fotos: Stable Diffusion,
Fotoarchive

Redaktionsanschrift:
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf
Internet: www.trodox.de

eMail: 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.

Der Schrei

Plötzlich, ein Mark erschütternder, spitzer Schrei. Ihr alle folgt ihm aus verschiedenen Richtungen und trifft an der Kommandozentrale des Kreuzfahrtschiffes aufeinander. Schon seht ihr die Verursacherin des grausamen Schreis: Eine mit Blut beschmierte Frau rennt euch aus der Kommandozentrale des Schiffes entgegen. Mit weit aufgerissenen Augen blickt sie euch starr an. Langsam bewegt sie ihren zittrigen Mund. Worte kommen jedoch nicht heraus. Stattdessen tritt sie zur Seite und zeigt auf die Ursache für ihren Schockzustand. Umgeben von einer Blutlache liegt ein lebloser Mann mitten im Raum. Ein Messer immer noch im Kopf steckend, ein weiteres im Schritt. Hoffnungslos ist jeder Versuch einer Wiederbelebung. Seine leblosen Augen starren euch an, aller Emotionen entrissen. Nach ein paar Minuten erscheint der zweite Kapitän, er wird von nun an das Schiff führen, denn der Tote ist niemand anderes als der Kapitän dieses Schiffes. Ruhe kehrt durch seine Ankunft ein und ihr entscheidet euch, als Gruppe den Fall zu lösen. Die Versorgung der Frau steht an erster Stelle und ihr bringt sie zu ihrem Mann. Immer noch unter Schock stehend, ist die Frau nicht in der Lage, befragt zu werden.

Für den Spielleiter

Übersicht

Das Abenteuer ist mit den Regeln des Rollenspielsystems *Private Eye* zu spielen. Es spielt aber im Jahr 1960. Es liegt ein linearer Ablauf vor. In jedem Kapitel kommen neue Hinweise hinzu, die die Spielercharaktere (SC) nacheinander verfolgen müssen, um den Fall zu lösen. Deshalb muss die Reihenfolge der Kapitel beim Spielen beibehalten werden. Der hier beschriebene Ablauf dient als Leitfaden, um den Fall zu lösen.

Mord an Bord

Ein Abenteuer für **Private Eye Now!**



der Maschinenraum

Abweichungen in den Kapiteln selbst sind trotzdem möglich, um zum Ziel zu gelangen.

Schauplatz ist ein Kreuzfahrtschiff (natürlich viel kleiner als die heutigen Touristikriesen) inmitten des Pazifiks. Es gibt ein Sonnendeck, das zur Kommandozentrale führt. Unter Deck gibt es am Heck des Schiffes einen großen Speisesaal mit Fensterfront. Geht man von dort weiter in Richtung Bug des Schiffes, kommt man in einen langen Flur mit den Kabinen der Passagiere. Auf dieser Etage sind die Zimmer der höheren Preisklasse, die dementsprechend größer und besser ausgestattet sind. Auch das Zimmer mit der Nummer 1 befindet sich dort, das fest für den Kapitän vorgesehen ist. In dem Flur befindet sich eine Treppe, die nach unten zu weiteren Kabinen führt. Vom Flur aus weitergehend kommt man in den Eingangsbereich, der dann in den Salon mit einer Bar führt. Am Ende des Salons befindet sich eine Tür, die zu einer Terrasse am vorderen Ende des Schiffes führt. Neben dem Salon ist ein kleiner Maschinenraum.

Während der Schifffahrt geschieht eine Reihe von Morden, die es aufzuklären gilt. Bis zum Erreichen des Festlandes dauert es noch bis zu zwei Tagen, weshalb die SC keine Hilfe von außerhalb erwarten können. Sie müssen mit den Materialien arbeiten, die sie an Bord haben. Durch die begrenzten Ressourcen ist es wichtig, Charaktere zu wählen, die auf verschiedene Weise zu den Ermittlungen beitragen können. Hierbei ist besonders ein Detektiv zu empfehlen, da er Erfahrungen mit Fällen wie diesem hat. Auch ein Arzt wäre vorteilhaft an Bord, weil er sich die Leichen ansehen und weitere Verletzungen feststellen kann.

Vorher

Vor Beginn des Abenteuers gab es bereits zwei Morde. Das erste Opfer war ein Händler, bekannt für seine überbeurten Preise. Todesursache war Ersticken, da sein Hals voller Geldscheine war (Geiz). Der zweite Tote war ein berühmter Wett-

ess-Champion. Er wurde erstochen und hatte wie ein Spanferkel einen Apfel im Mund (Völlerei).

Ablauf

Ausgangspunkt ist der Tatort des dritten Mordes. Dort treffen die SC zum ersten Mal alle aufeinander und entscheiden sich, den Fall anzunehmen. Im ersten Kapitel beginnen die SC mit der Befragung von Fahrgästen, jedoch sei keiner am Tatort gewesen oder habe etwas Verdächtiges gesehen.

Die SC erfahren immerhin, mit wem der Kapitän zuletzt gesehen worden sei und besuchen die Person (Monica) für weitere Auskünfte im zweiten Kapitel. Sie gibt einen Zeitraum an, zu dem sie mit dem Opfer zusammen war. Wenn der Arzt den Leichnam untersucht hat, kennt er den ungefähren Todeszeitpunkt. Es gebe einen Zeitraum, zu dem der Mord passiert sei und keiner das Opfer gesehen habe.

Im dritten Kapitel bietet der zweite Kapitän seine Hilfe an und zeigt den SC die Aufnahmen der Überwachungskameras. Das Opfer ist zu sehen, wie es auf dem Weg zu Arbeit etwas Auffälliges (siehe Kapitel 3) tut.

Das führt zu Kapitel vier, in dem die SC eine weitere Spur verfolgen und dabei einen Raum untersuchen. Dies bringt sie zum Maschinenraum, der ein Detail enthält, das ihnen beim nächsten Mord auffällt.

Besagter Mord geschieht in Kapitel fünf. Dabei können die SC den Mord mit dem Maschinenraum in Verbindung bringen und gehen zu diesem Raum zurück. Dort finden sie etwas, das ihnen einen Verdächtigen liefert. Im Zimmer des Verdächtigen sind Beweise, die den Verdächtigen mit den Morden in Verbindung bringen und das nächste Opfer nennen. Die SC müssen nun den Mord verhindern und dabei den Täter fassen. Ist dies gelungen, halten sie ihn bis zum Festland fest und übergeben ihn dort der Polizei.

Motiv des Täters

Der Täter ist die Ehefrau des Kapitäns, Monica. Sie erfuhr von einer Affäre ihres Mannes und entschied, ihn dafür zur Rechenschaft zu ziehen. Sie ist eine religiöse Fanatikerin und sah dies als Möglichkeit, auch weitere Sünden in ihren Augen zu bestrafen. Dazu wählte sie als Vorbild die sieben Todsünden und suchte dafür passende Opfer. Sie erfuhr von der Untreue ihres Mannes, als sie Briefe fand, die seine Geliebte

ihm geschickt hatte. Sie nutzten ein leer stehendes Zimmer, für das der Kapitän gesorgt hatte, um die Briefe auszutauschen. Zuerst machte Monica die Frau ausfindig und sprach mit ihr. Diese verhielt sich ihr gegenüber aber arrogant und zeigte keine Reue. Das war der letzte Anstoß, den Monica gebraucht hatte, um ihren Plan in die Tat umzusetzen. So ist die Geliebte, für Hochmut stehend, eines der Opfer geworden. Monica verbarg ihre Leiche jedoch, um den Briefverkehr mit ihrem Mann weiterführen zu können. Auf diese Weise hatte sie ein Treffen mit ihm ausgemacht und ihn so in eine Falle für seine Ermordung gelockt.

1. Kapitel

Der dritte Mord

Einstieg: Die SC sind einem Schrei gefolgt und gelangen zum Tatort des dritten Mordes. Dieses Mal ist der Kapitän das Opfer. Sein Name ist Jeffrey Cooper. Dieser war schon lange auf diesem Schiff angestellt und wurde von vielen gemocht. Er liegt tot vor dem Steuerrad, ein Messer im Kopf und eines in Schritthöhe. Der ganze Raum ist voller Blut und das Opfer ist schwer anzuschauen. Die Frau, die den Mann entdeckte,



Kapitän Jeffrey Cooper

steht noch unter Schock. Aus diesem Grund kann sie noch nicht befragt werden. Außerdem ist auch sie mit Blut beschmiert, weil sie versuchte, den Mann zu retten. Sie hat jedoch schnell gemerkt, dass es hoffnungslos ist. Sie heißt Aubrey Scott und macht gemeinsam mit ihrem Mann namens John Scott auf diesem Schiff Urlaub.

Handlungen: Die SC beginnen nun den Tatort zu untersuchen und der Arzt nimmt sich der Leiche an. Sollte unter den SC kein Arzt vorhanden sein, kann ein Arzt (NSC) namens Carter Berry eingesetzt werden, um die Rolle zu übernehmen. Dieser hat die Aufregung aus der Nähe mitbekommen und bietet den SC an, ihnen zu helfen. Er kann die Leiche untersuchen und nach einiger Zeit den Todeszeitpunkt feststellen. Keiner weiß, wann der Kapitän zuletzt gesehen worden ist, bis eine Frau den SC erzählt, dass er gestern Abend mit seiner Ehefrau auf sein Zimmer gegangen sei. Die Zeugin heißt Blair Waldorf und ist alleine auf der Kreuzfahrt. Seitdem sie die Ehefrau mit ihm gesehen hat, scheint er keine weiteren Kontakte gehabt zu haben. Blair gibt den SC den Namen der Ehefrau, Monica Cooper, und die Zimmernummer, bei der sie zu finden ist (Zimmer 1). Monica reist oft mit ihrem Mann, denn sie haben keine gemeinsamen Kinder und sie fühlt sich ohne ihn einsam zuhause.

2. Kapitel

Der Besuch bei Monica

Einstieg: Monica ist die nächste Spur, da sie zuletzt mit dem Mordopfer gesehen worden ist. Ihr Zimmer ist auch das Zimmer des Kapitäns, weshalb es einfach zu finden ist.

Handlung: Monica ist zuerst zögerlich, mit den SC zu sprechen, doch als sie von dem Anliegen erfährt und auch von dem Mord am Kapitän, lässt sie mit sich reden. Sie braucht ein paar Minuten, um sich nach den Neuigkeiten zu sammeln. Doch sie möchte trotzdem mit ihnen reden, um die Ermittlungen voranzubringen. Monica erzählt, wie der Kapitän und sie gestern Abend an der Bar waren und anschließend gegen Mitternacht auf ihr gemeinsames Zimmer gingen. Sie ist sich bei der Zeit nicht ganz sicher bedingt durch ihren vorherigen Alkoholkonsum. Am nächsten Morgen ist Monica gegen 6:00 Uhr aufgewacht, doch ihr Mann habe das Zimmer schon verlassen. Das sei aber nicht unüb-



lich, weil seine Schicht an dem Morgen um 5:30 Uhr anfing. Sie ist kurz darauf auf das Sonnendeck gegangen, um den Morgen zu genießen. Monica gibt an, nicht in der Nähe des Tatorts gewesen zu sein, da sie am Heck des Schiffes auf einer Liege gelegen habe. Nach ein paar Minuten sei sie dort eingeschlafen und erst gegen 8:00 Uhr aufgewacht. Daraufhin ist sie direkt in den Speisesaal gegangen. Monica sei an dem Verhalten des Kapitäns nichts aufgefallen, er sei an dem Abend zuvor aufgeweckt wie immer gewesen. Sie könne keine weitere Auskunft geben.

Der Arzt hat inzwischen einen ungefähren Todeszeitpunkt feststellen können: 8:00 – 8:30 Uhr. Nun ist es wichtig herauszufinden, was in diesen zweieinhalb Stunden passiert ist.

3. Kapitel

Zimmernummer 6

Einleitung: Der zweite Kapitän kommt zu den SC und bietet seine Hilfe an, um den Fall zu lösen. Er arbeitet schon lange auf dem Boot und kennt sich daher aus. Der zweite Kapitän heißt John Walter und hat nach dem Tod des Kapitäns das Schiff übernommen. Zwar bedauert er den Tod des Kapitäns, jedoch war er schon immer neidisch auf dessen Stellung und genießt seine neue Position sichtlich, die wahrscheinlich auch noch fest ist. Er kennt alle Wege und hat einen Schlüssel zu jeder Tür. Jedoch ist er nicht befugt, die Türen zu belegten Kabinen für sie zu öffnen. Er informiert die SC über die Überwachungskameras und bietet ihnen an, die Aufnahmen zu begutachten. Allerdings befinden sich die Kameras nur im Speisesaal, Salon und auf dem Flur der Kabinen auf beiden Etagen.

Handlung: Im Speisesaal ist nichts Auffälliges zu sehen. Die Aufnahmen an der Bar zeigen den Kapitän und Monica an der Bar, wie sie es gesagt hat. Die beiden sind um halb eins tatsächlich gemeinsam gegangen. Beide wirken sehr heiter, was mit Monicas Angaben über ihren Alkoholkonsum übereinstimmt. Als nächstes sind sie dann auf dem Flur zu sehen und gehen gemeinsam in ihr Zimmer auf der gleichen Etage. Wenn nun vorgespult wird, verlässt der Kapitän um 5:20 Uhr sein Zimmer und hat einen kleinen Zettel in der Hand, den er unter einer der Türen auf dem Flur herschiebt. Die Zimmernummer ist die 6. Danach kann sein Weg nicht weiterverfolgt

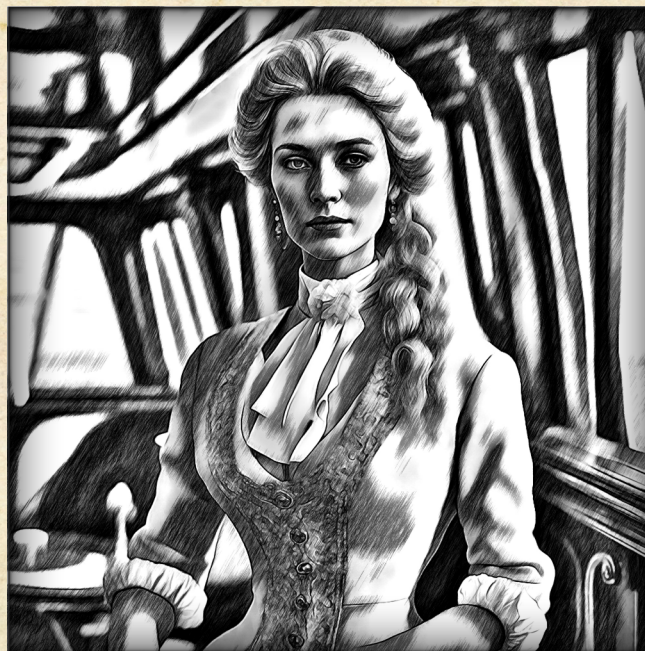
werden. Damit ist Monicas Geschichte bestätigt. Sie verlässt um 6:30 Uhr ebenfalls das Zimmer und begibt sich in Richtung Sonnendeck. Um kurz nach acht ist sie auf dem Weg in den Speisesaal zu sehen. Die SC können nun den neuen Kapitän fragen, ob das Zimmer Nummer 6 belegt ist und er sagt ihnen, dass es frei ist. Er schließt ihnen die Kabine auf und sie dürfen sich umsehen. Wenn die SC direkt zu dem Zimmer gehen, ohne zu wissen, ob es belegt ist, werden sie klopfen und keiner macht auf. Dann können sie entweder zum zweiten Kapitän gehen und es aufschließen lassen oder je nach Fähigkeiten die Tür selbst öffnen, um sich in dem Zimmer umsehen zu können.

4. Kapitel

Der Maschinenraum

Einleitung: Die Spieler schauen sich in der Kabine um.

Handlung: Es sieht alles so aus, wie sie auch ihre Kabine bei ihrer Ankunft vorgefunden haben, also unberührt und sauber. Der Zettel des Kapitäns ist nicht zu finden und auch sonst sind alle Schubladen und Kisten leer. Das einzige, was auffällt, ist ein vergitterter Lüftungsschacht an der Decke. (Ein



Monica Cooper

schlanker Mensch passt hindurch.) Es wird ein Plan von den Lüftungsschächten benötigt und dieser zeigt, wo der Weg hinführt. Auffällig ist, dass dieser Lüftungsschacht nicht mit den restlichen verbunden ist, und er führt in den Maschinenraum des Schiffes. Der zweite Kapitän möchte die Tür für den Maschinenraum öffnen, kann jedoch den passenden Schlüssel nicht finden und auch der Ersatzschlüssel aus dem Tresor ist verschwunden. Die SC müssen die Tür selbst öffnen oder durch den Lüftungsschacht kriechen, um die Tür von innen zu öffnen. Der Maschinenraum ist klein und stickig ohne ein Fenster. Außerdem geben die Geräte darin permanente laute Hintergrundgeräusche von sich. Auch hier können sich die SC umsehen, finden aber nur einen Haufen alter, abgebrochener Rohre, der in der Ecke steht. Es ist nichts Weiteres in diesem Raum zu sehen und die SC verlassen den Raum deshalb wieder. Der Tag neigt sich dem Ende und die SC können für heute nichts Weiteres tun.

5. Kapitel

Die Brosche

Einleitung: Am nächsten Morgen, wenn sich die Gruppe wieder zusammenfindet, ertönen erneut Schreie.

Handlung: Die Schreie kommen vom Sonnendeck. Dort liegt eine Frau erstochen mit einem rostigen, kaputten Rohr, das immer noch in ihrer Brust steckt. Es ist eindeutig eines der rostigen Rohre aus dem Maschinenraum. Die Schreie stammen von einem Mädchen und ihrer Mutter, die auf dem Weg zum Sonnendeck die Leiche entdeckt haben. Sie haben allerdings keine andere Person in der Nähe gesehen. Es wird nun klar, dass der Maschinenraum und damit vielleicht auch die leere Kabine im Zusammenhang mit dem Mord stehen. Bei einer genaueren Begutachtung der Mordszene fällt auf, dass etwas in das Rohr geritzt worden ist:

„Versucht nicht, mich zu stoppen. Sünder müssen sterben.“

Die SC müssen nun versuchen, eine Verbindung zwischen dem Zettel und den Morden herzustellen. Begeben sie sich in den Maschinenraum, finden sie an der Stelle, wo vorher das Rohr gestanden hat, eine Brosche. Der zweite Kapitän, der die SC zum Raum begleitet, erkennt sie als die Brosche von Monica. Die SC könnten nun Monica zu der Brosche befragen.

6. Kapitel

Die sieben Todsünden

Einleitung: Die SC begeben sich zu Monicas Zimmer und klopfen. Sie ist nicht da, ihre Tür aber nicht verschlossen.

Hauptteil: Die SC begeben sich in Monicas Zimmer und sehen sich um. Es ist ordentlich aufgeräumt. Die Vorhänge zugezogen, wodurch trotz strahlender Sonne ein gedimmtes Licht entsteht. Die SC finden eine kleine Kiste unter dem Bett. Darin befindet sich der Briefverlauf zwischen ihrem Mann und ihr, indem sie sich als die Nebenbuhlerin ausgibt. In einem der neueren Briefe bittet der Kapitän um ein weiteres Treffen. Er schlägt den Tag seiner Ermordung vor, zu Beginn seiner Schicht. Anschließend gibt es nur noch weitere Briefe, in denen sie sich gegenseitig schmeicheln. Auf den älteren Briefen sind viele Wörter nicht lesbar, weil sie durch eine Flüssigkeit verlaufen sind. Es könnten Tränen gewesen sein. Ganz unten in der Box befindet sich ein Buch. Die Gebrauchsspuren deuten auf ein häufiges Lesen hin. Der Titel lautet „Die sieben Todsünden“. Auf einzelnen Seiten sind Zettel eingeschoben. Die Seiten benennen jeweils eine dieser Sünden und auf dem jeweiligen Zettel steht ein Name und dazu ein



Zweiter Kapitän John Walter

beschriebener Mord. Bei einem Abgleich zeigt sich, dass sich der beschriebene Mord und die Person zu den bisher passierten Morden zuordnen lassen - ebenso wie die Reihenfolge. Mit Ausnahme der Nummer eins bei Hochmut: Dort steht „Marie Becker - erstickt, Nummer Eins“ (Die Affäre). Diese Leiche ist nicht bekannt. Jedoch passen die Opfer auf den restlichen Seiten. Dort steht der Händler bei Geiz mit der Nummer zwei, der Wettess-Champion bei Völlerei mit der Nummer drei, der Kapitän bei Wollust mit der Nummer vier und die Frau auf dem Sonnendeck bei Zorn mit der Nummer fünf. Auch bei den übrigen zwei Todsünden in dem Buch ist jeweils ein beschriebener Zettel zu finden. Bei der Trägheit steht „Simon Decker - Schlaftabletten in Weinflasche, Nummer sieben“ und bei Neid steht „John Walter - Strick, Nummer sechs“. John Walter ist der Name des zweiten Kapitäns und er ist laut den Nummern das nächste geplante Opfer.

7. Kapitel

Die Überführung

Einleitung: Die SC kennen nun das nächste Opfer und haben verschiedene Möglichkeiten, den Mord zu verhindern und den Mörder zu fangen.

1. Handlungsmöglichkeit: Die SC stellen dem Mörder eine Falle, indem sie den zweiten Kapitän als Lockvogel nutzen. Sobald der Mörder zuschlägt, ist er umzingelt und kann festgehalten werden, bis das Schiff das Festland am selben Abend erreicht. Einfach ist die Festnahme von Monica aber nicht, weil sie nicht nur den Strick für den Mord dabei hat, sondern auch ein weiteres Rohr. Damit wollte sie den Mann außer Gefecht setzen, um ihn dann zu erhängen.

2. Handlungsmöglichkeit: Die SC gehen in das Versteck des Mörders, den Maschinenraum, und finden dort ein Seil vor, das die Mordwaffe sein wird. Sie lauern dem Mörder dort auf und können ihn dort festhalten, bis das Festland erreicht wird. Diese Methode ist einfacher, da Monica noch nicht bewaffnet ist und auch nicht so kampfbereit wie bei der ersten Möglichkeit.

Ende: Monica wird gefasst. Bei beiden Möglichkeiten versucht Monica nicht viel, um zu entkommen, sondern

beginnt leise zu beten. Das tut sie, bis sie im Hafen von der Polizei festgenommen wird.

Nachklapp

Monica gesteht der Polizei die Morde und die SC werden gebeten, die Geschehnisse auf dem Schiff zu schildern. Die Polizei untersucht danach das ganze Schiff, insbesondere die Tatorte. Nach ein paar Stunden finden sie auch die Leiche von Marie Becker, der Affäre des Kapitäns, in einem der Rettungsbote am Rand des Schiffes. Monica hat in der Nacht ihrer Ermordung das Boot nach oben gezogen, die Leiche hineingelegt und dann eine Plane hinübergelegt. Die Polizei dankt den SC für ihre Hilfe. Der zweite Kapitän bekommt die Stelle seines Vorgängers und dankt den SC ebenfalls. Monica wird später zu lebenslanger Haft verurteilt.

Lenia Fangmeier