

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 82, 36. Jg./2024
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autor: Noah Mannes
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.

Das blutige Geheimnis von North London

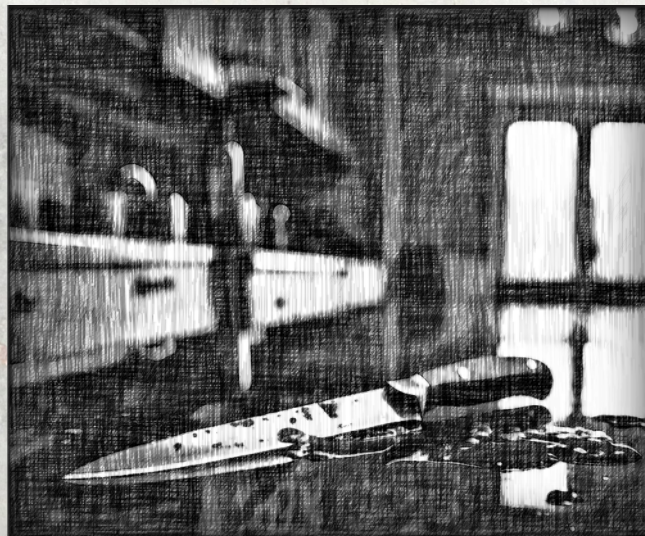
Kommissar Georgeson ist auf dem Weg nach Hause, als er am Straßenrand die heutige Zeitung liegen sieht. Er hebt sie auf und ihm fällt sofort die schreiende Überschrift „*Neues Opfer ohne Haut*“ ins Auge. Wieder mal ein Mord, dessen Täter nicht gefasst werden konnte. Doch dieses Mal scheinen die Kollegen Neuigkeiten über das Schema der Morde zu haben. Sie vermuten, es handele sich um den- oder dieselben Mörder, denn allen Opfern wurde auf selbe Art und Weise die Haut abgezogen. Zudem gibt es keine Einbruchsspuren an Türen und Fenstern. Als der Kommissar weiterliest, stockt ihm der Atem. Die Polizei geht tatsächlich davon aus, dass sich das betroffene Gebiet in den Norden Londons verschiebt. Dort, wo er mit seiner Familie lebt. Fast zu Hause angekommen, überfliegt der Kommissar den Rest des Textes und stutzt, als er vom Ort des Verbrechens liest: eine Hausnummer neben seiner. Wie in Trance taumelnd wird er von einem vorbeilaufenden Polizisten angerempelt. Dieser läuft zum Haus auf der anderen Straßenseite, wo bereits andere Polizisten und Helfer warten. Der Kommissar ist also bereits am Ziel angekommen. Er hört die Frau seines Nachbarn schreien, so laut und schrill, dass er sich die Ohren zuhalten muss. Sie hat gerade ihren Mann gesehen, beziehungsweise das, was von ihm übrig ist. Georgeson hat seinen Nachbarn zwar sehr gemocht, doch er kann in diesem Moment an nichts als seine Familie denken. Er rennt zu seinem Haus, wo er außer Atem auf seine weinenden Kinder und seine Frau trifft. Als hätte ihm dies nicht gereicht, flüstert ihm seine Frau mit zitternder Stimme „uns holt er als nächstes“ ins Ohr. Ihm geht gerade alles und nichts durch den Kopf. Er versucht, einen vernünftigen Gedanken zu fassen, doch es ist ihm nicht möglich. Er weiß nur, dass die Polizei allein den Täter nicht schnappen kann. Sie brauchen Unterstützung. Nur seine alten Freunde, die privat als Detektive tätig sind, geben ihm jetzt noch Hoffnung.

Tödliche Spur des SKINWALKERS

Ein Abenteuer für **Private Eye**

Vorwort

Bei diesem Modul handelt es sich um ein spannendes Abenteuer für das Rollenspiel „*Private Eye*“, das mit drei bis fünf Spielercharakteren (SC) gespielt werden kann. Es findet im Jahr 1885 statt und spielt in London. Thema sind Serienmorde nach immer gleichem Schema, die bisher jedoch nicht von der



Polizei aufgeklärt werden konnten, weshalb die SC als Detektive eingesetzt werden, um den Fall zu lösen. Hierbei werden die Szenen in chronologischer Weise wie unten angegeben gespielt. Es handelt sich also um ein Modul mit linearer Form. Der folgende Durchlauf des Abenteurers wird mit vier SC durchgeführt, von denen mindestens einer ein Polizist sein sollte, der bei dem Beispieldurchgang eine wichtige Rolle für den Verlauf des Abenteurers hat. Jedoch sind alle Ereignisse des Abenteurers grundsätzlich auch mit selbst gewählten Charakteren möglich. Zudem sind einige der Entscheidungen der SC vorgegeben, was aber auch lediglich daran liegt, dass dies ein Idealdurchlauf ist. Es sind also einige Abweichungen möglich, ohne dass das Abenteuer darunter leidet. Bei größeren Wahlmöglichkeiten der Spieler sind die zweiten Varianten, die also von dem Idealdurchlauf abweichen, zusätzlich angegeben. Falls dies nicht der Fall sein sollte, so können die SC dennoch eigene Wege entwickeln, um den Fall zu lösen. Dabei ist es nur wichtig, die grobe Struktur des Abenteurers und Zwischenziele, wie den Fund des Zugangs zur Kanalisation, beizubehalten. Falls der Spielleiter in möglichst kurzer Zeit Informationen zu bestimmten Orten benötigt, so kann er diese auf der letzten Seite unter „Wichtige Orte“ nachschlagen. Auch über Kommissar Georgeson ist es ihm möglich, dort Informationen zu finden.

Hier eine grobe Zusammenfassung des idealen Verlaufs des Abenteurers: Nachdem Georgeson (ein Bekannter der SC bei der Polizei) den Charakteren von einem Massenmörder erzählt und sie als Detektive anheuert, begeben sie sich zu dem Haus, wo der letzte Mord stattgefunden hat. Dort ist alles voller Blut und in dem Keller finden die SC ein Konstrukt aus Metall und Beton, das sich als Zugang zu der Kanalisation herausstellt. Sie erfahren von einem weiteren Mord und bewegen sich direkt zu dem Tatort, wo sie auch ein solches Konstrukt finden. Sie betreten die Kanalisation und treffen dort auf den Mörder, den sie fangen und in ein Gebäude bringen, das auch mit der Kanalisation verbunden ist. Dieses Gebäude ist an-

geblich eine Psychiatrie. Doch eigentlich handelt es sich hierbei um eine Anstalt, in der Menschenversuche durchgeführt werden. Georgeson kommt hinzu, nimmt den SC den Mörder ab und kümmert sich später darum, dass diese Anstalt nicht länger solche Versuche durchführen kann. Zudem bekommen die SC ein Säckchen mit Silbermünzen als Belohnung.

Szene 1 (Einleitung)

Die SC treffen sich mit Georgeson, einem alten Freund von der Polizei, in einem Café, wo er ihnen von den kürzlichen Vorfällen berichtet. Auch die SC selbst haben von den Morden mitbekommen, doch sind davon ausgegangen, dass die Polizei den Täter bereits überführt hat. Georgeson erwähnt zudem, dass sich die betroffene Region in Richtung Norden Londons verschoben hat, weshalb auch seine Familie nun in noch größerer Gefahr ist. Georgeson versucht die SC davon zu überzeugen, dem Mörder selbst auf die Spur zu kommen. Dafür gibt er ihnen die Adresse des letzten Opfers (ermordet am Vortag), zu der sich die SC auf den Weg machen.

Die erste Szene dient lediglich dem Anwerben der SC als Privatdetektive und enthält noch keine Aktionen der Figuren. Ziel ist es, die SC in die Geschehnisse einzuweihen und ihnen Informationen über ihren ersten Schritt im Abenteuer mitzuteilen.

Szene 2 (erstes Haus)

Die SC sind an dem Haus angekommen, in dem der letzte Mord stattgefunden hat. Allerdings können sie es nicht einfach betreten, da zwei nicht eingeweihte Polizisten vor der Tür stehen. Die Figur eines Spielers ist jedoch auch Polizist, weshalb er schnell Kontakt aufbauen und seine Kollegen so ablenken kann, während sich die anderen SC Zugang zum Haus verschaffen. Alternativ kann der Polizisten-SC die Kollegen auch davon überzeugen, dass er deren Schicht übernehmen soll, woraufhin die Polizisten gehen (auch falls keine der gespielten Figuren ein Polizist sein sollte, besteht die Möglichkeit, sich mithilfe einer Ablenkung oder Ähnlichem Zugang zu dem Haus zu verschaffen). Beim Betreten des Hauses steigt den SC ein süßlich-fauler Gestank in die Nase. Der gesamte Boden ist mit Blut beschmiert. Die Bilder auf dem Boden, zerstörte Möbel und abgerissene Gardinen deuten auf

einen Kampf hin. Das Haus hat keinen zweiten Eingang und an der Tür sind keine Einbruchsspuren zu sehen. Auch die Fenster sind alle unbeschädigt. Der Mörder muss also einen anderen Weg gefunden haben, um in das Haus zu gelangen und es zu verlassen. Die SC bemerken auch im Eingangsbereich, in der Küche und an der Kellertreppe Blut. In der Küche liegt auf dem Boden ein mit Blut beschmiertes Messer. Außerdem lassen sich in dem Haus verteilt Hautfetzen finden. Wenn man dem Blut in den Keller folgt, so landet man in dessen einzigem Raum, in dem sich der strenge Geruch verstärkt. Hier befinden sich Regale mit Konserven, alte Möbel und ein rundes Metallkonstrukt mit einem Gitter und einem



großen Schloss. Erst bei genauerer Betrachtung wird deutlich, dass dieses kaputt ist und das Gitter somit abgenommen werden kann. Es handelt sich um einen Zugang zu der Kanalisation, was neben der Leiche, die jedoch bereits weggeschafft worden ist, den abscheulichen Geruch erklärt. Als einer der SC das Gitter abnimmt, fällt ihm auf, dass sich nun auch an seinen Händen Blut befindet. Den SC ist nun klar, dass es sich hierbei um den Zugang des Mörders handeln muss. Bevor die SC zu einer Entscheidung gelangen, ob sie die Kanalisation betreten sollen, hören sie von oben ein Klopfen an der Haustür und einen Mann, der ihnen etwas zuruft. Es ist Georgeson. Die SC öffnen ihm die Tür und erfahren, dass es einen neuen Mord gab, nur zwei Straßen weiter. Ohne zu zögern, machen sie sich auf den Weg, um den neuen Tatort zu begutachten.

Innerhalb dieser zweiten Szene bekommen die Detektive einen ersten Eindruck vom Mordschema des Täters. Einerseits ist es wichtig, dass an dem Haus keine Einbruchsspuren zu finden sind, weshalb sich die Frage auftut, wie der Täter in das Haus gelangen konnte. Außerdem unterstreichen die Hautfetzen die Dramatik, dass den Opfern die Haut abgezogen wurde, was die Intensität dieses Falls hervorhebt. Ein weiterer Aspekt, der eine große Rolle spielt, ist, dass die Figuren den Zugang zu der Kanalisation finden. Dieser sollte für die SC einen möglichen Fluchtweg des Mörders darstellen.

Szene 3 (zweites Haus)

Während die SC auf dem Weg zu dem Haus sind, wo der neue Mord stattgefunden hat, betrachten sie die Umgebung und denken daran, dass der Mörder in jedem anderen Haus als nächstes zuschlagen könnte. Zudem versuchen sie, mögliche Gründe für die Morde zu finden. Doch es handelte sich bei den Opfern weder um besonders reiche Menschen noch um welche mit einem sehr schlechten Ruf. Ihnen fallen also keine Personen ein, die durch den Tod dieser Menschen einen Vorteil haben könnten. Ohne zu einem Ergebnis gekommen zu sein, erreichen sie das Haus und betreten dieses, aber dieses Mal ohne Probleme, da keine Polizisten vor Ort sind. Das wundert sie zwar, doch sie denken nicht lange darüber nach, sondern betrachten stattdessen den Tatort. Der Geruch ist zwar etwas milder als der Geruch im vorherigen Haus, doch er ist dennoch fürchterlich, sodass sich die SC fast übergeben

müssen. Es scheint derselbe Mörder gewesen zu sein, da Georgeson erzählte, man habe der Leiche wieder die Haut abgezogen. Zudem lassen sich einzelne Stücke der Haut auf dem Boden finden, wie auch im vorherigen Haus. Der einzige Unterschied ist, dass sich fast nur in der Küche Blut befindet und die Möbel größtenteils unbeschädigt sind. Es gab also keinen Kampf. Stattdessen wurde das Opfer von hinten angegriffen. Dies kann Georgeson bestätigen, da die Leiche im Rücken eine Stichwunde hat. Um die Theorien zu bestätigen, begutachten die SC als nächstes den Keller, der nun mehr als nur einen Raum hat. Doch dies spielt keine Rolle, da sich bereits im ersten Raum ein weiterer Zugang zur Kanalisation befindet. Auch dessen Schloss ist kaputt und mit Blut beschmiert. Den SC ist nun klar, dass sich der Mörder entweder gerade im Untergrund befindet oder dabei ist, einen weiteren Menschen zu ermorden. An dieser Stelle sollten sich die SC entscheiden, die Kanalisation zu betreten. Doch sollten sie sich erst im Keller weiter umsehen wollen, so finden sie in einem weiteren Raum ein auf dem Boden liegendes Regal und einige Konserven. Dies ist keine Information, die wichtig ist, um das Abenteuer zu beenden, jedoch erklärt sie die Konserven, die die Figuren in der Kanalisation finden werden. Die Information dient also lediglich als weiteres Detail, das die Privatdetektive nur entdecken, wenn sie sich überall genau umsehen.

Die dritte Szene ist insofern wichtig, als dass den SC spätestens hier deutlich wird, dass es sich bei dem Eingang zu der Kanalisation um den Zugang des Mörders handelt. Zudem wird ein weiteres Mal die Dringlichkeit der Aufklärung dieses Falls unterstrichen, da innerhalb von zwei Tagen zwei Morde stattgefunden haben.

Szene 4 (in der Kanalisation)

Die SC steigen an einer alten, rostigen Treppe in die Kanalisation herab, wo sich der süßlich-faule Geruch zu einem nahezu ätzenden Gestank verstärkt. Beim Betreten des Bodens spüren sie Feuchte an ihren Füßen, da dieser mit einer dickflüssigen Pfütze bedeckt ist. Die SC entscheiden sich, dem Tunnel nach rechts zu folgen und bewegen sich langsam und vorsichtig voran. Wenn sie dem Tunnel nach links gefolgt wären, so hätten sie bereits nach der ersten Kurve ein für sie undurchdringliches Gitter erreicht. Wenn die SC die Flüssig-

keiten auf dem Boden und die Wände genauer betrachten, so werden einzelne rote Flecken deutlich, die jedoch nicht unbedingt Blutflecken sein müssen, da sich an den Wänden alle möglichen Farben in gewissem Maße wiederfinden lassen. Nach einigen Metern teilt sich der Tunnel. Die SC können sich nun aussuchen, in welche Richtung sie sich fortbewegen sollen. Deshalb wird der nächste Schritt mit beiden Varianten beschrieben.

A: Die SC gehen nach links: Immer noch achten die Figuren sehr darauf, leise zu sein und sich vorsichtig zu bewegen, da sie vermuten, dass sich der Mörder in ihrer Nähe befindet. Nach kurzer Zeit können sie in der Entfernung eine andere



Metalleiter erkennen und dann noch zwei weitere. Sie klettern die Leitern ein bisschen hinauf, um zu gucken, ob die Schösser an den dortigen Gittern auch kaputt sind und das sind sie tatsächlich. Zudem sind die Leitern mit Blut beschmiert. Es handelt sich bei den Häusern, zu den die Leitern führen, also vermutlich um weitere Tatorte. Sollten sich die SC an dieser Stelle dazu entscheiden, die Häuser zu betreten, so können sie dies machen, finden allerdings nichts außer den Details, die sie bisher in den anderen Häusern gefunden haben. Im Idealfall wissen sie dies bereits und entscheiden sich somit gegen das zeitraubende Betreten in die Häuser. Die SC kommen nun wieder an einem wegabschneidenden Gitter an und kehren daraufhin um, da sie sich zunächst den anderen Weg angucken wollen.

B: Die SC gehen nach rechts: Immer noch achten sie sehr darauf, leise zu sein und sich vorsichtig zu bewegen, da sie vermuten, dass sich der Mörder in ihrer Nähe befindet. Nach ein paar Kurven und etwas längeren Strecken können sie eine Art weißes Kleidungsstück und ein paar Konserven am Boden erkennen. Bei genauerer Betrachtung wird auch eine Aufschrift auf der Kleidung deutlich. „Transis Nummer 45“ ist auf dem Stück Stoff, das sich als Kittel herausstellt, zu entziffern. Zudem liegt ein paar Meter weiter eine Art Decke. Es muss sich hierbei also um den Unterschlupf des Mörders handeln.

Plötzlich hören sie am Ende des Tunnels ein leises Plätschern, als wäre dort eine weitere Person, die sich durch die Pfützen bewegt. Die SC schrecken auf und machen dabei auch ein paar plätschernde Geräusche, woraufhin die andere Person dem Klang nach wegzulaufen scheint. Die SC entscheiden sich schnell dazu, dem Flüchtigen zu folgen und rennen ihm hinterher. Währenddessen laufen sie um einige Ecken und an vielen Leitern vorbei. Als sie eine der Metalleitern hinter sich lassen, hören sie aus dem dazu gehörigen Haus eine Person über eine Nummer 45 reden. Sie verfolgen zunächst den mutmaßlichen Täter weiter. Als sie die nächste Kurve erreichen, bleibt die Person vor ihnen plötzlich stehen, weil sich vor ihr ein Gitter befindet. Sie kann also nun nicht länger fliehen. Die SC halten einen Abstand von mehreren Metern, da sie nicht wissen, ob die Person Waffen oder Ähnliches bei sich trägt. Die gespielten Charaktere müssen diesen Abstand nicht einhalten, doch in diesem Idealdurchlauf haben sie sich

dafür entschieden. Sollte dies ansonsten nicht der Fall sein, kann die Szene normal weiterlaufen, da die Person unbewaffnet ist und somit keine Gefahr darstellt. Es stellt sich heraus, dass es sich bei der Person um einen Mann mittleren Alters handelt. Er hat einen langen Bart und ist bis auf seinen Kopf komplett mit Blut beschmiert. Zudem hat er etwas über den Schultern liegen, was man auf den ersten Blick nicht deuten kann, doch nach und nach merken die SC, dass es sich dabei um die Haut der Opfer handeln muss. Eine bisher unbeantwortete Frage war, wo der Mörder die Haut gelassen und warum er sie überhaupt mitgenommen hat. Er trägt sie. Es scheint für die Detektive, als würden die Hautreste seinen Kittel ersetzen. Der Mann zittert, doch vermutlich vor Angst und nicht, weil er friert, denn auch wenn sich die Personen in der Kanalisation befinden, ist es recht warm. Der Mann ruft nur mehrfach, dass er nicht zurück will, woraufhin die SC versuchen, mit ihm zu reden. Doch er erwidert das Gespräch nicht. Der Mann ist definitiv geistig eingeschränkt, stellen sie fest. Außerdem kann man an unbedeckten Stellen seines Körpers Wunden von übermäßig großen Spritzen erkennen. Darüber hinaus fällt den Detektiven auf, dass der Mann keine Kopfhare mehr hat, obwohl er noch recht jung scheint und dass er sehr mager ist. Einer der SC nähert sich ihm mit einem Seil, mit dem er die Hände des Mörders fesseln will. Auch hier können sich die SC anders entscheiden, doch es gibt viele Wege den Mann zu fesseln, da er sich nicht wehrt und nicht weglaufen kann. Als nächstes machen sich die Detektive mit dem Täter auf den Weg zur Leiter, auf deren Höhe sie vorhin eine Person haben reden hören. Sie steigen die Leiter hinauf und betreten das Gebäude.

In dieser Szene ist es zuerst wichtig, dass die Figuren den Kittel finden, da dieser bereits auf eine medizinische Anstalt o. ä. hindeutet. Auch die darauf zu findende Nummer stützt diese Vermutung. Für die Szene von großer Bedeutung ist zudem das Antreffen des Mörders mit dessen Verfolgung, und dass dieser geschnappt wird.

Szene 5 (In der Psychiatrie)

Im Keller bemerken die SC direkt, dass es sich bei diesem Gebäude nicht um ein Wohnhaus, sondern um ein wesentlich größeres Gebäude handelt. Der Keller ist so groß wie das Erdgeschoss eines normalen Hauses. Überall stehen kleine

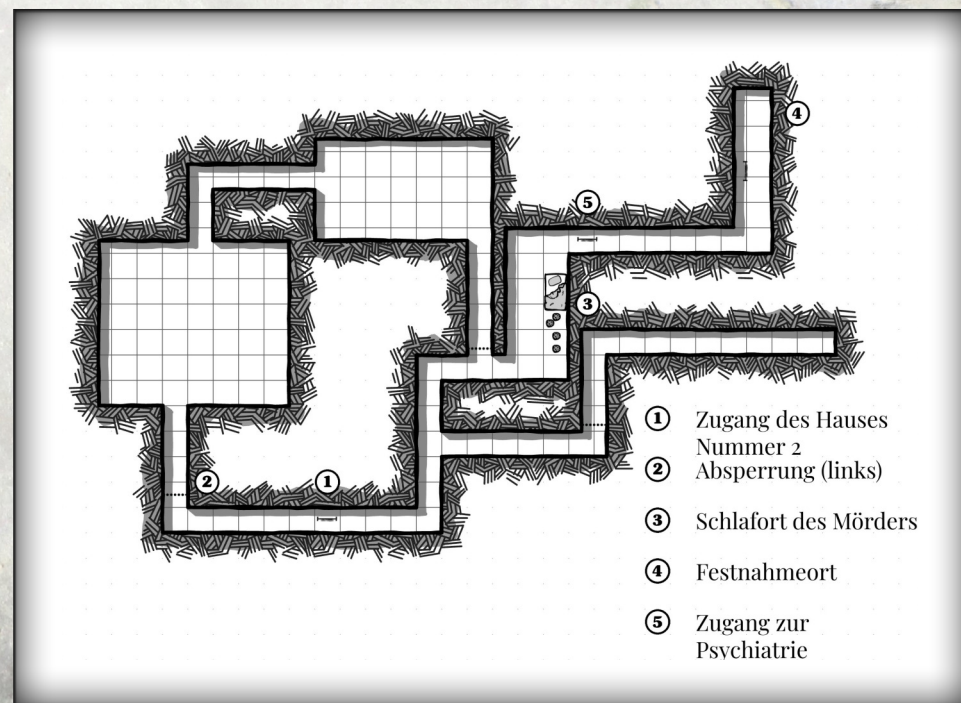
Betten und Handtücher und Kittel liegen herum. Als die Detektive Stimmen hören, machen sie vorsichtig auf sich aufmerksam, indem sie sich in Richtung der Stimmen bewegen. Sie treffen auf einen Mann, der ganz in weiß gekleidet ist und sich beim Anblick der SC sehr erschreckt. Er ruft um Hilfe, doch sie erklären sich und sagen, dass die Polizei informiert werden soll.

Als weitere Männer den Keller betreten, erkennen diese den Mörder und können ihn als Patient Nummer 45 identifizieren. Erst nach einigen Fragen von beiden Seiten erfahren die Detektive, dass sie sich in einer Psychiatrie namens „Transis“ befinden und der Mörder wohl ein dort eingewiesener Patient ist, dessen Flucht erst gerade bekannt wurde. An dieser Stelle haben die Detektive die Möglichkeit, einige Fragen zu stellen, doch sie bemerken, dass die Mitarbeiter nicht besonders kooperativ sind. Der Spielleiter kann leicht improvisieren, doch es darf vorerst nur bekannt werden, dass es sich bei dem Täter um einen Patienten dieser Psychiatrie handelt. Ansonsten sind die Angestellten eher verschlossen und wirken, als ob sie etwas verheimlichen würden. Da die Männer der Aufforderung, Georgeson zu informieren, anscheinend nicht nachkommen, wiederholt einer der SC diese, woraufhin sie zögern, sich dann jedoch einer in Richtung Erdgeschoss begibt und sagt, er würde sich darum kümmern. Falls die SC immer noch auf den Patienten achten sollten, so könnte ihnen auffallen, dass dieser sehr zittert und die Pfleger nicht direkt ansieht, als ob er Angst vor ihnen hätte. Die Pfleger wollen den SC den Mörder abnehmen, doch an dieser Stelle müssen sich diese entscheiden, ob sie mit der Übergabe des Mörders warten wollen, bis Georgeson angekommen ist oder ob sie den Täter jetzt schon übergeben. Diese Überlegung ist legitim, da die Pfleger auf die SC möglicherweise nicht ganz vertrauenswürdig wirken.

- Im Idealfall bemerken die SC, dass es sich bei dieser Psychiatrie nicht um eine normale Einrichtung handelt, sondern dass irgendetwas nicht stimmt. Sie wollen den

Patienten dementsprechend vorerst nicht übergeben, was die Pfleger offensichtlich verärgert. Diese lassen die SC und den Mörder nun nicht aus den Augen, bis sich Georgeson circa eine halbe Stunde später in den Keller begibt (die Wartezeit kann an dieser Stelle übersprungen werden). Als Georgeson den Täter sieht, bemerken die SC, dass der Kommissar aufgrund des Anblicks leicht zusammensinkt, doch er versucht standhaft zu bleiben und geht auf die SC zu, nimmt ihnen den Täter ab und bedankt sich schonmal bei ihnen. Als er aber mit den anderen Polizisten den Keller verlassen will, stellen sich die Mitarbeiter der Psychiatrie ihnen in den Weg und erklären, man müsse ihnen den Patienten übergeben. Georgeson lässt sich das nicht gefallen und fordert die Pfleger laut und deutlich auf, sie sollen ihm den Weg freimachen. Erst als Georgeson auf seine Waffe aufmerksam macht, lassen die Pfleger die Polizisten durch. Die SC folgen Georgeson und seinen Kollegen und bringen den Mörder gemeinsam mit ihnen zu der Polizeistation.

Sehr wichtig in dieser Szene ist, dass die Pfleger von Anfang an nicht vertrauenswürdig sind und verdächtig wirken. Die SC erfahren



zwar, dass es sich bei dem Mörder um einen Patienten der Psychiatrie handelt, jedoch erhalten sie keine weiteren Informationen von den Mitarbeitern. Außerdem muss dem Spielleiter an dieser Stelle bewusst sein, dass es sich hierbei lediglich um einen möglichen Ablauf des Spiels handelt. Der Inhalt kann also in angemessenem Maße abweichen, die grobe Richtung der Spielzüge muss aber erhalten bleiben.

Szene 6 (Polizeistation)

In der Polizeistation angekommen übergibt Georgeson den Täter als erstes ein Paar Kollegen, die ihn vorerst in einer Zelle unterbringen. Als nächstes wendet er sich den SC zu und überreicht jedem von ihnen ein kleines Säckchen mit Silbermünzen als Belohnung für deren Hilfe in diesem äußerst wichtigen Fall. Zudem sagt er ihnen, dass es sich bei der Psychiatrie laut einem seiner Kollegen (dieser hat sich schon länger damit beschäftigt, hatte jedoch bisher keine Beweise) um eine Anstalt mit Menschenversuchen handelt, was erklärt, dass der Patient solch eine Angst vor der Rückkehr hatte und so stark geistig eingeschränkt war. Zudem sollte der Patient deshalb in der Anstalt bleiben, damit die Polizei ihn nicht als Beweismaterial verwenden kann. Damit ist der Fall für die SC beendet, wobei die Frage offenbleibt, was nun mit dem Täter geschieht und wie sich die Polizei um die angebliche Psychiatrie kümmert.

Die letzte Szene ist wie auch die erste nur eine informationsgebende Szene und dient lediglich dazu, den SC die letzten Informationen zu dem Abenteuer zu übermitteln, damit noch ein paar der offenen Fragen beantwortet werden. Hier finden also keine Aktionen mehr statt. Ein Ausbau des Abenteuers wäre aber gut möglich. Vielleicht gibt es mächtige Leute im Hintergrund, die die Psychiatrie schützen, weil deren Geheimnis noch viel grausamer ist als die Mordserie. So kann man z. B. die Frage stellen, welche Menschenversuche gemacht worden sind und zu welchem Zweck.

Wichtige Orte

1. Haus Nummer 1:

- Geruch nach Benzin und Knoblauch (aufgrund des fortgeschrittenen Verwesungsgrad der Leiche)
- süßlich-fauler Gestank (aufgrund der Leiche und der Kanalisation)

- auf dem Boden liegen Bilder, die zuvor an den Wänden hingen, Gardinen sind zerrissen und Möbelstücke wurden zerstört
- im Flur, in der Küche und auf dem gesamten Boden des Wohnzimmers ist Blut verschmiert
- Schleifspuren führen in den Keller (dort wurde die Leiche gefunden)
- Tatwaffe (Messer) ist ebenfalls mit Blut bedeckt und befindet sich in der Küche
- trotz Lampe ist der Raum im Keller sehr dunkel
- es befinden sich in dem Kellerraum ein paar Regale mit Konserven, alte Möbel (mit Flecken und teilweise zerrissenem Polster) und der Eingang zu der Kanalisation, dieser besteht aus einer runden Öffnung im Boden, welche durch Beton befestigt und durch ein Metallgitter abgeschirmt wird

2. Haus Nummer 2:

- auch hier riecht es nach verwesender Leiche (Benzin und Knoblauch), doch der süßlich-faule Geruch ist etwas milder (im Gegensatz zu Haus Nummer 1)
- dieses Haus ist etwas größer als das erste Haus
- keine Polizisten warten vor der Tür
- nur in der Küche ist Blut, dort jedoch sehr viel (es ist nicht möglich die Küche zu betreten, ohne dabei Blut zu berühren)
- das Haus hat einen kleinen Garten (vielleicht zehn Quadratmeter) und somit auch eine Hintertür, welche aber nicht beschädigt ist
- im ersten Stock sind Schlafzimmer, welche keine Besonderheiten aufweisen
- Fußabdrücke führen in den Keller (Person war barfuß)
- Zugang zu der Kanalisation besteht aus Beton und Metall, wie auch der Zugang im ersten Haus
- in einem anderen Kellerraum liegen Konservendosen auf dem Boden, Regale sind umgeschmissen worden und ein Haufen mit schmutzigen Decken liegt in einer Ecke

3. Kanalisation:

- ein ätzender Gestank liegt in der Luft (es riecht nach faulen Eiern aufgrund es Schwefelwasserstoffs)
- der Geruch kann bei den SC einen Würgereiz auslösen
- eine dickflüssige Pfütze bedeckt den Boden, bestehend aus Abwässern, Müll und undefinierbarem Material
- die vereinzelt Metallleitern sind feucht und rostig, scheinen jedoch sehr stabil zu sein
- an den Wänden sind alle möglichen Farben zu sehen (zwar schwach, doch da sich immer ein bisschen Substanz absetzt und ein trocknet, erkennt man sie leicht)
- etwas höhere Stellen der Wände, die nur selten nass werden, sind teilweise mit moosartigem Pflanzenmaterial bewachsen

- es ist insgesamt sehr dunkel, doch durch vereinzelte Gullidökel an der Decke und Zugänge zu Häusern strömt etwas Licht hinunter
- die Decke des Mörders und dessen Konserven liegen auf dem Boden, jedoch an einer Stelle, wo der Boden etwas höher ist, so dass dort keine Flüssigkeit steht

Informationen über Georgeson

Georgeson ist ein 55 Jahre alter und 1,85 Meter großer Mann. Er ist breit gebaut und seit knapp 15 Jahren als Kommissar tätig. Mit seiner Frau hat er zwei Kinder, die ihm sehr viel bedeuten. Aufgrund dessen hat der Fall auch für ihn privat eine große Bedeutung, weshalb ihm dessen Auflösung sehr wichtig ist. Seine emotionale Seite, die Angst um seine Familie, versucht er sich nicht ansehen zu lassen, weil er eine Autoritätsperson für viele Polizisten ist und sowohl Stärke als auch Entschlossenheit widerspiegeln will. Um das Verbrechen schnellstmöglich aufzuklären und die Morde zu beenden, engagiert er die SC als private Detektive.

Noah Mannes

