



Seines eignen Glückes Schmied ...

Prolog

Die Geschichte begann am späten Abend des 22. Novembers 1881 in einer heruntergekommenen Spelunke irgendwo in London. In den letzten Tagen hatte sich der fortwährende Regen der so typisch für England war in nassen Schnee verwandelt, der nun die Straßen und Gassen mit einer dünnen Schicht aus Matsch und Dreck bedeckte. Dieses Wetter ließ die meisten Menschen nah am Ofen in ihren Heimen sitzen, doch nicht so Keeth Tamper. Ein diabolischer Plan trieb den Detektiven zu später Stunde weit in ein Gebiet Londons, welches schon des Tages ein gefährliches Pflaster war. Eine dieser miesen Kneipen mit noch mieserem Gesindel war das Ziel Tampers. Dort hoffte er den richtigen Mann für sein Vorhaben zu finden.

So dauerte es nicht lange, bis der Detektiv vorm "Creepy Bastard" stand. Diese verwahrloste Schenke machte genau den richtigen Eindruck. Tamper betrat sie und tat damit den ersten Schritt auf die andere Seite des Gesetzes. Eigentlich hätte er erwartet, daß man auf ihn aufmerksam wurde, machte er doch in seinen Augen ganz und gar nicht den Eindruck eines Bewohners dieses Viertels. Doch nichts geschah. Entweder waren es seine durchnäßten Kleider die ihn in das Bild einfügten, oder die Verkleidung, welche aus einem angeklebten Bart bestand. Wahrscheinlich war es beides. Selbstsicher sah sich der Detektiv in der Bar um. Er brauchte jemanden der allein saß und den Eindruck machte, für Geld alles zu tun. Ein kräftiger breiter Mann am Tresen fiel ihm auf, die Augen tief in den Höhlen und das Gesicht wettergegerbt. Er ging auf ihn zu. Jetzt erst fiel ihm ein anderer Mann auf, der weit hinten allein an einem Tisch vor seinem Bier saß. Gerade in dem Augenblick als ihn Tamper zum ersten Mal sah, leerte der Fremde sein Bier. Dabei fiel dem Detektiven die breite Narbe am Hals auf, scheinbar hatte jemand versucht ihm die Kehle aufzuschlitzen. Die Tatsache, daß der Mann trotz dieser Verwundung noch immer lebte, beeindruckte Tamper. Er änderte seinen Weg und ging zu dem Tisch.

Die Gelegenheit nutzend bestellte der Detektiv nun ein weiteres Bier für sein Gegenüber. Der Mann musterte ihn, sagte jedoch kein Wort. Tamper setzte sich. Erst als das Bier kam begann der Ermittler zu reden. Es gäbe da ein Problem, welches er gerne still und leise beseitigt hätte. Man wäre auch bereit sehr gut dafür zu bezahlen, an und für sich warte die Gelegenheit nur auf einen Günstling wie der Fremde es sei. Dann wartete Tamper auf eine Antwort.

Doch der Mann dessen Name Skid Rashfette war, ließ sich Zeit. Soviel Zeit, daß der Detektiv schon glaubte, an den Falschen geraten zu sein. Dann fragte der Gauner wie gut bezahlt würde. 10.000 Pfund kam die Antwort leise. Der Fremde lachte und sagte daß er kein Wort glauben würde. Um dem Mißtrauen ein Ende zu bereiten zog Tamper ein Bündel Geld aus seinem Mantel und stellte es vor Rashfette auf den Tisch. Nach der Größe des Bündels zu urteilen, waren es wohl etwa 500 Pfund, eine große Menge Geld für einen Laden wie diesen. Der Fremde nahm das Geld schnell an sich und ließ es mit einer geschickten Bewegung in seiner Tasche verschwinden. Okay, nun wäre das Finanzielle geklärt, sprach er daraufhin.

In den folgenden Minuten erklärte der Detektiv seinem künftigen Handlanger was zu tun sei. Am morgigen Tag zu einer ganz bestimmten Uhrzeit, an einem ganz bestimmten Ort solle Rashfette einen Menschen töten und ausrauben. Alles was derjenige bei sich trägt, soll am darauffolgenden Tag ihm, Tamper, übergeben werden. Das war schon alles. Mit einem Schnaps wurde der teuflische Vertrag besiegelt, und der Gangster Rashfette ahnte nicht, daß er damit sein Todesurteil unterschrieben hatte.

In Wahrheit hatte Keeth Tamper nämlich vor, sich selbst mit diesem Mord groß in Szene zu setzen. Aus diesem Grund würde das Opfer der populäre Politiker Sir Nelson T. Crimson werden. Der Familien- und Schulminister war im ganzen Land für seine intelligente und sympathische Politik bekannt. Sein Tod würde sicher ganz groß in den Zeitungen herauskommen. Ebenso dürfte es auch dem Ermittler gehen, der den ach so bösen Mörder stellen würde und den Fall löst. Dieser Mann würde er selbst werden. Mit dieser landesweiten Werbung war sein berufliches Fortleben bis in alle Ewigkeit gesichert. Er würde sich in Zukunft vor Aufträgen kaum retten können, und hätte damit die Möglichkeit, sich die Rosinen herauszupicken.

Der Plan des skrupellosen Detektives schloß selbstverständlich die Ermordung seines Handlangers mit ein. Um diesen am Reden zu hindern würde er ihn in "Notwehr" erschießen müssen, die Beute die er dann ja noch immer bei sich trüge sowie eine Zeugenaussage würden dann beweisen, daß er der Täter war. Wochenlang hatte Tamper den Plan ausgearbeitet und war schließlich zu folgender Lösung gelangt.

Aus der Zeitung erfuhr er von einem Astronomen, welcher auf einem Dach in einer einsamen Gegend Londons jeden Tag in die Sterne sah. Da Tamper jemanden als Zeugen brauchte, den sein Handlanger nicht sehen würde, kam ihm der arglose Sternengucker gerade recht. Genau vor diesem Haus würde Tamper beide, das Opfer und den Täter aufeinander treffen lassen. Für Rashfette würde es aussehen, als sei niemand in der Nähe. Nach dem Mord könnte der Zeuge dann den Hergang erzählen und das Ganze wie einen gewöhnlichen Raubmord aussehen lassen.

Um Sir Crimson an den Ort des Geschehens zu locken, beschloß Tamper ihm eine Nachricht zukommen zu lassen. Aus den Medien war dem Detektiv bekannt, daß Sir Crimson eine enge Freundschaft mit einem gewissen Ralf Pedestrian, ebenfalls Politiker verband. Also benutzte er dessen Namen um den Brief echt aussehen zu lassen. Der Text lautete: "Need your help on St. Helens corner at 10 pm, Ralf". Dieses Papier würde Tamper dann am nächsten Morgen mittels eines Laufburschen an sein Opfer übergeben. Der Plan war soweit perfekt, zumindest in den Augen Tampers ...

Das Abenteuer beginnt ...

Der erste Tag des Abenteuers ist der 23. November, der Tag also, an dem der Politiker Sir Nelson T. Crimson den Tod findet. Im Lauf des Tages erhält er die gefälschte Nachricht und macht sich in folge dessen am Abend zu der angegebenen Adresse. Um 22 Uhr nimmt dann das Schicksal seinen Lauf. Täter und Opfer treffen aufeinander, der Politiker stirbt. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich die beiden Spieler in einem Pub und lassen es sich gut gehen. Doch schon kurze Zeit später wird der gemütliche Abend von Polizisten gestört, die den Staatsdiener zu dem Tatort holen. Leicht angetrunken macht man sich also auf den Weg (Das Abenteuer ist in dieser Version auf einen Agenten und einen Detektiven zugeschnitten).

23. November

Am Tatort angekommen finden die Spieler das Szenario unverändert vor. Im blutvermischten matschigen Boden liegt die schon mit einer dünnen Schneeschicht bedeckte Leiche des Politikers. Trotzdem sind die Einschußlöcher in der Brust deutlich zu erkennen, man vermutet ein großes Kaliber, etwas wie eine 45er. Von den Polizisten erfährt man, das alles was Sir Crimson bei sich hatte verschwunden ist, was einen Raubmord nahelegt.

Nachdem man sich die Leiche ausgiebig angesehen hat, werden die Abenteurer mit dem einzigen Zeugen des Verbrechens bekannt gemacht. Hierbei handelt es sich um einen alten Mann welcher einen freundlichen Eindruck macht. Im Gespräch findet man heraus, daß er den umstrittenen Berufsstand eines Astronoms bekleidet und Milton Kidney heißt. Der Grund für seine objektive Beobachtung der Tat ist der, daß Kidney auf seinem Dach war, als sich der Mord ereignete. Dort sah er wie er es jeden Abend tut mit seinem selbst gebauten Teleskop in die Sterne. Durch das Geräusch des ankommenden Politikers vor seinem Haus aufmerksam geworden, hatte er für einen Moment seinen Blick vom Firmament abgewandt. Plötzlich sah er dann einen zweiten Mann kommen, der sobald er Sir Crimson erblickte eine Waffe zog und ihn mit mehreren Schüssen niederstreckte. Dann begab sich der totbringende Fremde zu seinem leblosen Opfer und bestahl ihn. Aus Angst, daß der Mörder auch ihn angreifen würde unterließ Kidney jeden Eingriff.

Durch seine ausgebildeten Augen ist der Astronom jedoch in der Lage eine gute Täterbeschreibung zu liefern. Neben einem Phantombild was kurze Zeit später noch am selben Abend entstehen soll, gibt er folgende Beschreibung: Der Täter war überdurchschnittlich groß und kräftig, hatte schwarze kurze Haare und war brillen- und bartlos, er trug einen langen schwarzen Mantel, welcher zahlreiche ausgebesserte Stellen aufwies, ebenso die Stiefel, welche entfernt an Armeestiefel erinnerten. In seinem Gesicht glaubte Kidney einige Narben zu erkennen, ein besonders großes Wundmal konnte er sicher am Hals des Mörders identifizieren. Über die Waffe kann der alte Mann nur sagen, daß es eine außergewöhnlich große Waffe war, welche entsprechenden Laut von sich gab.

Nebenbei werden die Ermittler von der Presse konsultiert, alles was sie zu diesem Zeitpunkt sagen wird am nächsten Tag in der Zeitung zu lesen sein.

[Die Tatsache, daß der Mörder völlig wortlos schoß und erst dann sein Opfer beraubte ist selbst für schwere Burschen ziemlich ungewöhnlich. Normalerweise fordert ein Räuber doch zuerst seine Beute. Neben dieser Auffälligkeit sollte es den Spielern merkwürdig vorkommen, daß der Täter wirklich alles mitnahm. Anstatt nur das Geld aus der Brieftasche zu nehmen, steckte sich der vermeintliche Räuber alles ein. Die Waffe sowie das verwendete Kaliber können noch keinen Hinweis geben, außer, daß der Mörder scheinbar absolut sicher gehen

wollte, daß sein Opfer auch tot war. Schließlich schoß er mehrmals auf sein Ziel (insgesamt 4x). Die ausführliche Täterbeschreibung läßt auf einen einschlägigen Kriminellen schließen.]

Als Ermittler in diesem Fall haben die Spieler auch die Aufgabe die Angehörigen des Toten zu informieren. Das soll die letzte Amtshandlung an diesem Tage sein. Mit einer Polizeikutsche wird der Staatsdiener von seinem zivilen Freund begleitet zu dem beeindruckenden Anwesen in London gebracht.

Eine große Treppe führt die Abenteurer zu einer mächtigen Haustür. Oben angekommen klopft man gegen das Holz, es dauert nur kurze Zeit bis die Tür geöffnet wird. Eine Frau, durch die Kleidung als Dienstmädchen zu erkennen fragt nach dem Ansinnen der Spieler. Nachdem man die Situation erklärt hat, wird man zu der Dame des Hauses gebeten. Die Angetraute Sir Crimsons ist von der Todesnachricht sichtlich geschockt. In ängstlicher Neugier befragt sie unter Tränen die Ermittler über das Geschehene. Durch die Frage wie es den Ralf ginge werden die Spieler aufmerksam. Die Frau erzählt, ihr Gatte wäre an diesem Abend auf dem Weg zu einem Treffen mit seinem Freund Ralf Pedestrian, ebenfalls Politiker, gewesen. Um diese Behauptung zu bestätigen holt die Frau eine Nachricht vom Schreibtisch ihres Mannes und überreicht sie den Ermittlern. Darauf steht: "Need your help on St. Helens corner at 10 pm, thank you, Ralf".

Außerdem ist von der Frau nur noch zu erfahren, daß ihr Mann doch niemanden etwas getan habe. Wie die öffentliche Meinung es schon nahelegt, war der Politiker überall beliebt und seine einzigen Feinde hatte er auf politischer Seite zu suchen. Da er jedoch Familien- und Schulminister war und so kaum eine brisante Entscheidung zu treffen hatte, scheiden politische Motive völlig aus. Die Wertgegenstände, die Sir Crimson während seines Todes bei sich trug, sind wie von der Frau beschrieben nicht besonders wertvoll (eine Taschenuhr (20 Pfund), seine Brieftasche mit 50 Pfund, ein Feuerzeug (1 Pfund), und vergoldete Manschettenknöpfe (10 Pfund)). Doch auch das Dienstmädchen kann befragt werden, denn ihr wurde der Brief übergeben. Sie erzählt, ein Laufbursche habe ihr die Nachricht am Morgen dieses Tages gegeben.

[Diese Nachricht sollte den Abenteurern einige Rätsel aufgeben. Sollte der Mörder zufällig sein Opfer an dem vereinbarten Treffpunkt getötet haben ? War vielleicht Ralf Pedestrian selbst der Mörder ? (Dagegen spricht die Täterbeschreibung) Oder war es Absicht, daß Sir Crimson sich zu genau diesem Zeitpunkt an genau diesem Ort befand ? Diese Vermutung wird besonders unter Berücksichtigung des unorthodoxen Vorgehens des Mörders bekräftigt. Allmählich verdichtet sich der Verdacht, daß es sich bei dem Mord um alles andere als um einen Raubmord handelt. Ein normaler Krimineller würde sein Opfer doch keinesfalls mit einem Brief an einen bestimmten Ort locken um es dann zu berauben, besonders nicht, wenn das vermeintliche Opfer keine besonderen Wertgegenstände mit sich führt.]

Nun haben die Abenteurer zwei Möglichkeiten, einmal können sie es für heute gut sein lassen und Ralf Pedestrian morgen aufsuchen (schließlich ist man zumindest leicht angetrunken), oder sie beabsichtigen es noch in der Nacht zu tun. In jedem Fall aber wird man einen völlig verdutzten Mann im Schlafrock antreffen, der wie sich per Schriftenvergleich erweisen läßt, nicht der Autor der Nachricht sein kann (Hierzu kann man sich ja einige Dokumente von Pedestrian hernehmen, der professionelle Schriftenvergleich des Yard kann erst am nächsten Morgen konsultiert werden). Außerdem sind alle seine Schuhe trocken, was bedeutet, daß er die letzten paar Stunden nicht außer Haus war. Von dem Tod seines Freundes ist er nicht weniger überrascht als Mrs. Crimson. Auch ihm ist der schmerzliche Verlust deutlich anzusehen.

24. November

Dieser Tag beginnt mit den aufgeregten Rufen der Zeitungsjungen die den heimtückischen Mord an dem beliebten Politiker publik machen. Im Büro angekommen verlangt der Chef des Staatsdieners einen Bericht und demonstriert mit seiner Verärgerung die Wichtigkeit des Falles. Hat man Ralf Pedestrian am vergangenen Tag noch nicht aufgesucht, so kann man das jetzt tun, das Ergebnis ist das Gleiche, bis auf die Bemerkung, daß er nun nicht mehr im Schlafrock anzutreffen ist. Der Schriftprüfer des Yard kann nun auch ein für allemal feststellen, daß Pedestrian den Brief nicht geschrieben hat.

Ebenso liegen nun die ballistischen Erkenntnisse des Mordes vor. Die Tatwaffe war tatsächlich eine .45er, vermutlich eine .45in Long Colt (nur Kaliber, nicht Waffe !). Daneben bestätigen die Ballistiker die Version des Zeugen, der Politiker könnte tatsächlich genau auf die Weise erschossen worden sein, wie Kidney es beschrieb. Der Mörder stand maximal 5m von seinem Opfer entfernt.

Die Leiche des Toten wird bis zum Mittag obduziert sein, trösten die Gerichtsmediziner die eventuell früher kommenden Spieler. Währenddessen können die Ermittler Zeugen des

Medienrummels werden, den die Öffentlichkeit um den Tod Sir Crimsons macht. Schon jetzt kann ihnen auffallen, daß derjenige der den Fall löst, ein Held sein wird **[Was ihnen auch der Chef als Motivationsgrundlage nachträgt, sollten sie nicht selbst darauf kommen]**.

Der wenig später vorliegende Obduktionsbefund, bestätigt abermals nur die Version des Astronomen. Er bringt keine neuen Erkenntnisse.

Nun könnte den Abenteurern einfallen, daß das Hausmädchen Sir Crimsons von einem Laufburschen sprach, welcher die mysteriöse Nachricht brachte. Da die Herkunft des Dokumentes ungeklärt ist, und eine Verbindung zu dem Verbrechen gegeben erscheint, mag es sinnvoll sein, das Dienstmädchen (ihr Name lautet Merilis Hers) abermals zu befragen. Da ein in das Verbrechen involvierter Jemand dem Laufburschen die Mitteilung gab, ist anzunehmen, daß er dies nicht gerade vor seiner Haustür tat. Die Vermutung ist also berechtigt, daß der Unbekannte einen Laufburschen aus der Gegend des Politikers nahm. Laufburschen kann man auf der Straße antreffen und genau diesen Umstand kann man sich nun zum Vorteil machen. Auf diesen puren Verdacht hin könnte man nämlich mit dem Dienstmädchen die Straßen um das Haus Sir Crimsons abklappern, in der Hoffnung, den bewußten Laufburschen zu finden. Es steht außer Frage, daß diese Vorgehensweise nicht jedem einfallen muß. In diesem Fall jedoch ist die Technik erfolgreich. Schon nach wenigen Stunden gelingt es, den Burschen wiederzufinden.

Dieser beschreibt mit einigen Schillingen motiviert denjenigen, der den Laufburschen den Brief übergab. Der Grund dafür daß sich der Junge (namentlich Dorian) so ausgezeichnet an den Fremden erinnert ist der, daß er ihm ein ganzes Pfund für die Erfüllung des Auftrages gab (Tamper tat dies, um sicherzugehen, daß der Politiker die Nachricht auch wirklich erhält). Bärtig sei der Mann gewesen, von hagerer Gestalt und gut gekleidet. **[Diese Information kann vielleicht später noch von nutzen sein. Jedenfalls weiß man nun, daß es sich sicher um keinen Raubmord handelt, denn der Fremde sieht ganz anders aus als der Mörder]**

Am Nachmittag dieses Tages erleben die Abenteurer eine Überraschung. Von einem Streifenpolizisten erfährt man, daß jemand den Mörder gestellt und in Notwehr getötet haben soll. Eilig und neugierig macht man sich auf den Weg. Es soll im Süd-Osten Londons, einer üblen Gegend passiert sein. Vor einer fragwürdigen Spelunke namens "Creepy Bastard" soll ein Privatdetektiv den Täter gefunden haben, wo er dann auch gleich von dem Mörder angegriffen wurde. Einige stürmische Minuten an Bord einer Polizeikutsche später können sich die Spieler selbst ein Bild von der Situation machen.

Wie von dem Polizisten beschrieben liegt der leblose Körper des vermeindlichen Mörders vor der Schenke im Matsch. Zwei Bobbys des örtlichen Reviers (augenscheinlich die beiden einzigen) bewachen den Tatort, neben ihnen steht ein hagerer Mann (ohne Bart !). Auch die Presse bekam Wind von der Sache und bemüht sich in dem Moment des Eintreffens der Spieler um ein Interview mit dem Privatdetektiv. Doch zuerst sind die Spieler an der Reihe. Der Name des Detektivs lautet Keeth Tamper, wie er bereitwillig zu Protokoll gibt. Laut seiner eigenen Schilderung führten ihn seine Ermittlungen zu dem Mörder, welcher ein räuberischer Gauner ist. Lautstark verkündet Tamper, daß allein er den hinterhältigen Raubmord an unser aller Sir Nelson Theodor Crimson aufgeklärt hat. Leider war es ihm nicht vergönnt, den Schurken lebendig seiner gerechten Strafe zuzuführen, da ihn dieser sofort angriff, als Tamper ihn enttarnte.

Ein Colt Double Action, welcher noch in der Hand des Toten liegt gibt dem Detektiven Recht. Eine Durchsuchung des Suspekts räumt dann auch die letzten Zweifel aus, dieser Mann muß der gesuchte Mörder sein. In seinen Taschen findet man die Gegenstände die Sir Crimson gestohlen wurden, außerdem passt die Waffe in das Schema, es ist tatsächlich eine .45in Long Colt. Wenn die Abenteurer diese Einzelheit der Presse nicht am 23. verrieten, dann ist die Kaliberübereinstimmung ein weiterer Beweis, hätte dann doch niemand gewußt, welches Kaliber verwendet wurde. Das Phantombild sowie die Beschreibung Kidneys finden sich in dem Toten bestätigt, sogar die auffällige Narbe am Hals ist vorhanden.

Den Ermittlern bleibt daher zumindest momentan nichts anderes, als Tamper zähneknirschend zu seinem Erfolg zu gratulieren. Sofort nach der Befragung durch die Polizei stürzt sich die Presse auf den frischgebackenen Helden. **[In diesem Moment scheint es oberflächlich betrachtet so, als wäre der Fall gelöst. Doch man sollte nicht vergessen, welche Hinweise nach wie vor gegen einen Raubmord sprechen. Außerdem ist es doch reichlich merkwürdig, daß der Mörder das Diebesgut einen Tag später einfach so mit sich herumträgt. Ganz abgesehen davon, daß die Abenteurer keine Idee haben, wie Tamper auf den Mörder stieß ! Diese Einwände sollten die Spieler dazu veranlassen, die anwesenden Zeugen einer genaueren Befragung zu unterziehen.]**

Mißtrauisch wendet man sich nun den Zeugen der Notwehr-Aktion zu. Währenddessen wird die Leiche abtransportiert und die Waffe zur Ballistik gebracht.

Von dem Wirt des "Creepy Bastard" erfährt man, daß der Name des Verbrechers Skid Rashfette war. Er war Stammgast in dem Pub. Daß er der Mörder des Politikers war, wußte der Wirt selbstverständlich nicht. So wie er Rashfette beschreibt, entsteht der Eindruck eines zurückgezogenen Einzelgängers. Da er zum Zeitpunkt des Kampfes jedoch in der Schenke war, kann er zu der Notwehr-Situation nichts sagen. Allerdings weiß er zu berichten, daß zuerst Tamper den Pub betrat. Wenig später verließ Rashfette die Kneipe, gefolgt von Tamper. Befragt man den Wirt über die nähere Vergangenheit Rashfettes, ob er sich mit irgend jemanden getroffen hatte, so erinnert sich der Wirt an das beeindruckende Geldbündel, daß ein bärtiger Fremde hagerer Gestalt Rashfette zwei Tage zuvor überreichte.

Überhaupt dauert es eine Weile, bis die Ermittler einen Zeugen finden. Zum Zeitpunkt des Zusammentreffens der Beiden war scheinbar niemand anderes auf der Straße als ein Penner. Das ist eigentlich nicht weiter verwunderlich, schließlich schneit es draußen. Der bewußte Penner jedoch, hat die Vorgänge beobachten können. Er erzählt, daß Rashfette zuerst aus dem Pub kam, gefolgt von dem Detektiv. Draußen hätte der Detektiv dann seine Waffe gezogen und Rashfette befohlen stehenzubleiben. Er sei enttarnt und das Spiel wäre aus, warf Tamper Rashfette vor. Daraufhin versuchte der seine Waffe zu ziehen und wurde durch Tamper erschossen.

[Die Spieler sollten sich fragen, weshalb in aller Welt, Tamper die Bar betreten hatte und dann erst einmal gar nichts tat. Warum sah sich Rashfette dann plötzlich genötigt die Bar zu verlassen ? Diese Situation legt es nahe, daß sich die beiden kannten ! Befragte man den Wirt über die Kontakte Rashfettes, bekam man es abermals mit einem bärtigen Fremden zu tun.]

Nachdem am "Creepy Bastard" alles geklärt ist, machen sich die Ermittler auf den Weg in das Polizeipräsidium um den ballistischen Befund der Waffe abzuwarten. Sollte man nicht so ganz davon überzeugt sein, daß es kein Raubmord war, wird der Chef des Staatsdieners nach einem Bericht zu dieser Einsicht kommen. Auch ihm sind die vielen Ungereimtheiten ein Dorn im Auge.

Inzwischen versucht die Presse eine Stellungnahme der Polizei zu bekommen, wodurch die Spieler zu einer Aussage gezwungen werden. Nachdem auch diese Hürde hinter den Abenteurern liegt hat man einige Zeit sich Gedanken zu machen. Der Mörder war nicht derjenige, welcher dem Laufburschen die Nachricht übergab, welche aber essentiell für die Tat war. Der Täter hatte das Diebesgut noch immer bei sich, was absolut keinen Sinn macht. Geht man davon aus, daß der Mord geplant war, und der Zeuge fein gewählt, so kann den Spielern in den Sinn kommen (PW: Intelligenz), daß die Zeitung über den ungewöhnlichen Astronom berichtete. Das Opfer, der Politiker hatte keine Feinde und man muß sich fragen, wer einen Vorteil aus seinem Tod zieht.

Hierbei könnte der Abenteurern eher scherzhaft der Detektiv einfallen, der so ganz und gar keine Erklärung für seine enorme detektivische Leistung hat. Woher wußte er wer der Mörder ist, warum kannten sich die beiden scheinbar.

Allmählich sollte den Spielern klar werden, was passiert ist. Tamper ist der Auftraggeber der Mörders, denn nur er konnte den Täter so schnell finden. Außerdem ist er derjenige, der am meisten den größten Nutzen aus dem sonst sinnlosen Tod des Politikers hat. Er könnte den Brief ebenso gefälscht haben, wie er den Tatort aussuchen hätte können. Zumindest ein Verdacht besteht gegen den neuen Helden; und wenn ihn nur sein unglaublich schneller Erfolg suspekt macht. Nur der Bart des Unbekannten paßt nicht ins Bild.

Während man über alles nachdenkt liefern die Ballistiker die Bestätigung dafür, daß der aufgefundene Colt Double Action die Mordwaffe ist. Nun bleiben den Abenteurern mehrere Möglichkeiten:

Erstens kann man eine Schriftprobe in Betracht ziehen, um zu klären, ob Keeth Tamper den Brief geschrieben hat. Zweitens könnte man sich das Büro Tampers genauer ansehen (ob legal oder illegal), in der Hoffnung dort einige Beweise zu finden (Tatsächlich kann man dort fündig werden: Man findet einen falschen Bart, einen Zeitplan des Mordes, eine Zeitung die auf jener Seite aufgeschlagen ist, auf der von dem Astronom berichtet wird und zahlreiche Dokumente die beweisen, daß Tamper den Brief an den Politiker schrieb). Drittens kann man sich über den Privatdetektiv erkundigen, was zum Ergebnis haben wird, daß er früher einmal in der Armee gedient hat. Kontaktiert man einige seiner alten Kameraden, bekommt man ein ziemlich abscheuliches Bild vom Charakter des Mannes: skrupellos und gerissen.

Viertens und letztens könnte man die Beerdigung Rashfettes am nächsten Tag besuchen um zu sehen, wer ihm die letzte Ehre erweist. Von diesem oder diesen Menschen könnte man nämlich erfahren, was Skid Rashfette zu seiner Tat motivierte.

[Es bleibt also mehr als genug zu tun. Hat man bereits jetzt einen präzisen Verdachtsmoment gegen Keeth Tamper, kann man die ersten zwei Möglichkeiten noch am selben Tag durchziehen. Tamper selbst ist zu keiner weiteren Auskunft bereit (sollte er verhaftet werden, siehe "Showdown").]

25. November

Die Zeitungen dieses Tages sind voll mit dem spektakulären Bericht über die Ergreifung des Mörders von Sir Crimson. Der Held des Tages ist noch immer Keeth Tamper, der beste Privatdetektiv Londons, wie ihn die Presse nennt. Doch die Spieler wissen es besser. Am dritten Tag ihrer eigentlich schon totgesagten Ermittlungen bleibt ihnen nur mehr die Beerdigung Skid Rashfettes zu besuchen. In der Hoffnung über die Freunde des Mörders mehr über dessen Auftraggeber zu erfahren macht man sich also auf den Weg.

Etwa gegen 10 Uhr verläßt der obduzierte Leichnam das Polizeipräsidium um wenig später auf einem weit entfernten Friedhof Londons einzutreffen. Eine Stunde später ist es dann soweit. Sang und Klanglos wird der Mörder unter die Erde gebracht. Ein alter Totengräber, ein Pfarrer und eine Frau sind zugegen um dem vom rechten Weg Abgekommenen die letzte Ehre zu erweisen. Nach wenigen aber ernst gemeinten Worten des Seelsorgers beginnt der Totengräber damit den einfachen Holzsarg zu verscharren.

Nachdem Rashfette beerdigt wurde, kann man mit der Frau sprechen. Es stellt sich heraus, daß sie die Geliebte des Toten war. Sie sagt, daß sie traurig über den Tod beider Menschen ist, und daß Rashfette im Grunde seines Herzens ein guter Mensch gewesen sei. Auf irgendwelche Auffälligkeiten in den letzten Tagen angesprochen, weiß sie nur zu antworten, daß irgend jemand Skid viel Geld für den Mord bezahlen wollte. Er hatte plötzlich 500 Pfund bei sich und sprach davon, endlich aus dem Sumpf herauszukommen.

Den Auftraggeber ihres Mannes kann die Frau nur mit dessen Worten beschreiben. Einen Bart soll er gehabt haben und eigentlich soll er ganz und gar nicht nach viel Geld ausgesehen haben, daß ist alles was sie weiß.

[Abermals ist von dem Mann mit Bart die Rede. Dieser Hinweis führt doch eher in eine Sackgasse, um den Fall zu lösen sind die vielen Zeitungen eher von Vorteil. Sollten die Spieler jetzt noch immer nicht auf der richtigen Fährte sein, werden die Medien so auf sie einwirken, daß man den Günstling des Todes Sir Crimsons kaum mehr übersehen kann.]

Showdown

Haben die Abenteurer genügend Beweise gegen Keeth Tamper gesammelt, so beschließen sie hoffentlich ihn zu verhaften. Wo immer das auch sein wird, Tamper wird sich nicht freiwillig gefangen nehmen lassen. Mit seiner Waffe fühlt er sich der normalerweise unbewaffneten Polizei überlegen und glaubt, entfliehen zu können.

Er trägt stets zwei Tranter Army mit sich, was ihn zu einem gefährlichen Gegner macht.

LP 19

AP 29

Angriff +9 (.45in Long Colt, 1W6+3)

Abwehr +14

Ausweichen +16