TRODOX
ARS ARCANA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 80, 36. Jg./2024
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autor: Arian Elias van der Bent
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.

High Rush
Suchen und Finden

Ein Abenteuer für **Private Eye**

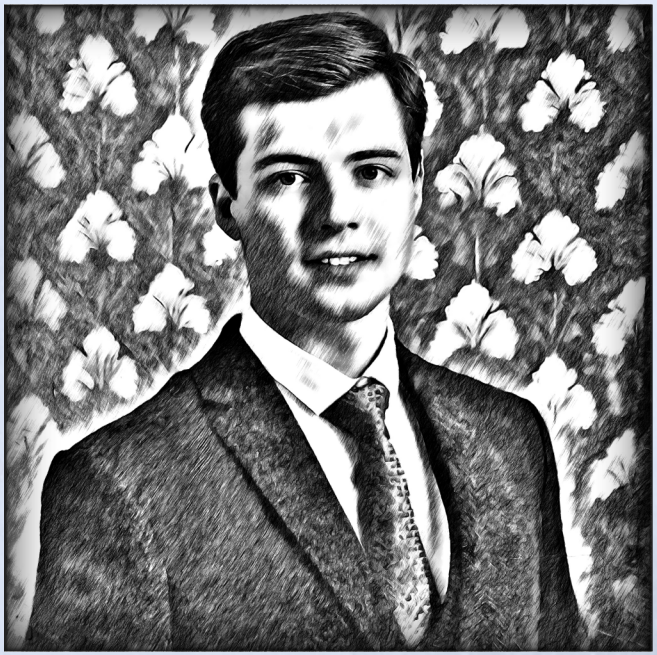
20. März 1878

Die in Washington hoch angesehene Familie Clinton hat es in Amerika zu gehörigem Reichtum gebracht. Doch nicht jeder wird in Amerika reich und oder gönnt anderen ihr Glück. Es gibt genug arme und verbitterte Arbeiter, die alles für Geld tun würden. Als der Sohn der Familie, Jonathan, verschwindet und Lösegeld gefordert wird, wird das auch der Familie Clinton klar. Es soll keine Polizei benachrichtigt werden.
Wer kann helfen und die Familie vor Unglück bewahren? Kannst du das? Wirst du in der Lage sein, Jonathan zu finden, ihn zurückzubringen?

Vorwort

Liebe/r Spielleiter/in, dieses Abenteuer basiert auf dem Rollenspiel „Private Eye“ und führt die Detektive mehr als für dieses System üblich.
Wir befinden uns in der Zeit, in der Schifffahrtsverkehr immer fortschrittlicher wird und viele Leute nach Amerika auswandern. Allgemein werden die Menschen viel mobiler. Die SC halten sich gerade in der Umgebung von Washington und New York auf und werden von der wohlhabenden Familie Clinton aus Washington engagiert, um ihren entführten Sohn Jonathan wiederzufinden. Außerdem haben die SC die Möglichkeit, einen Brief mit einer Nachricht der Erpresser anzusehen. Wenn sie die richtigen Schlüsse ziehen, dann können sie von Washington direkt in die Hafengegend von N.Y.C. und dortige Menschen nach Jonathan befragen. Den SC gibt die Familie Clinton das Lösegeld mit. Die SC können es also benutzen, um die Kriminellen hervorzulocken.
Da die Geldübergabe in New York staffinden soll, müssen die SC mit dem Zug dorthin. Im Zug erleben die SC einen Diebstahl mit, der sie vermuten lassen soll, dass der Dieb es eigentlich auf sie abgesehen habe. Angekommen in New York fahren die SC zur gegebenen Adresse und hinterlegen das Lösegeld.

Von dort aus verfolgen sie dann einen Mann, der das Lösegeld an sich genommen hat. In einer Menge von streikenden Arbeitern verlieren die SC die Fühlung zum Mann jedoch wieder. Später sehen sie Rauch und finden eine Holzhütte brennend vor. Aus der Hütte können sie den Mann, den sie verfolgt haben, retten. Wenn sich die SC dagegen entscheiden,



Jonathan Clinton

können sie alternativ mit Lagerarbeitern sprechen. Durch dieses Gespräch sollte der Verdacht aufkommen, dass Jonathan gar nicht entführt worden sei, sondern das Geld selbst erpresst.
Ein Arbeiter führt die SC dann zur Hafenmeisterei, weil er gesehen habe, dass sich Jonathan dort oft aufgehalten habe. Der Hafenmeister Abraham weiß zu berichten, dass er den Mann kenne, der so aussehe wie Jonathan und dieser Auskunft über ein Schiff erbeten habe, danach kaufte dieser ein Ticket für eine Fahrt nach Europa. An diesem Punkt können die SC entscheiden, ob sie sich im Schiff auf die Lauer legen oder Jonathan in seinem Hotel besuchen.
Wenn die SC den Mann aus der Hütte gerettet haben, erzählt dieser ihnen, dass er Kurier sei und von einem Mann, der der Beschreibung nach wie Jonathan aussehe, angeheuert worden sei. Sein Name laute Daniel Schneider und er wohne im Fifth Avenue Hotel, das die SC dann aufsuchen können.
Dort treffen sie auf Jonathan und es beginnt eine Verfolgungsjagd in Richtung Hafen. Dort können die SC Jonathan schließlich stellen und nach Hause bringen.
Viel Spaß beim Leiten dieses Abenteuers!

Vorgeschichte

Washington, das Juwel Amerikas und Kern des demokratischen Denkens auf der Welt, gebaut für die Gleichberechtigung zum Frieden der Nation: Schon 1878 war Washington D.C. das Herz Amerikas. Und genau dort, in diese aufblühende Metropole, fahrt ihr grade ein. Der Bahnhof ist laut und ihr beeilt euch, ihn rasch zu verlassen. Wesentlich besser wird es danach aber nicht. Die Straßen sind verstopft mit Droschken, Passanten und auch teilweise schon Straßenbahnen. Zeitungsjungen wollen euch die Tageszeitung verkaufen, ihr hört Pferde, “EXTRABLATT!!” und “KAUFEN SIE JETZT!!”, Lokomotiven und seht den Rauch von Fabriken am Rand der Stadt aufsteigen. Fast wie London, aber nur fast.

Doch ihr seid nicht in Washington, um die Stadt zu bewundern. Ihr seid hier, weil ihr eingeladen worden seid. Vor zwei Tagen bat euch die Familie Clinton per Telegramm, so schnell wie möglich nach Washington zu reisen. Doch mehr wurde noch nicht verraten.

Das Abenteuer

Die Zeit

In der Zeit um 1878 befindet sich die Welt im Umbruch. Die Industrialisierung ist in voller Fahrt, genauso wie die Eisenbahn, die, auch in Amerika, wie in Europa, in großem Stil gebaut und genutzt wird. Thomas Edison erfindet die Glühbirne, Joseph Stalin wird geboren und der Adel versucht die Demokratie so klein zu halten wie möglich. In Amerika hat das demokratische Denken hingegen gewurzelt.

Die Szenerie

Das Haus der Familie Clinton

Die Gegend ist sehr wohlhabend, die Häuser sind weiß angestrichen und besitzen einen großen und gepflegten Garten.
Das Anwesen der Clintons ist sehr groß und geräumig. Die Spieler werden durch die große Eingangshalle, die mit Gemälden und Vasen bestückt ist, in ein Teezimmer geleitet. Das Zimmer hat große Fenster, die auf die Straße gerichtet sind.
Die Clintons zeigen den SC zwei mit Schreibmaschine geschriebene Erpresserbriefe. Beide zeigen jeweils oben rechts einen undeutlichen Firmenstempel. Die Briefe sind identisch.

```
Hoch verehrter Mr. Clinton,
5000$ in 100$ per Kurier in drei Tagen, 6pm in
Stanton St. 35 N.Y. in Aktenkoffer an
Briefkasten, für Sohn.
Keine Polizei.
Wir sehen alles.
Sonst tot.
Schönen Tag.
```

N.Y.C. Hauptbahnhof

Der Bahnhof ist laut und lebhaft, in seinen großen Hallen ist immer viel los. Der Bahnhof ist sehr geräumig. An den Bahnsteigen stehen die Lokomotiven und dampfen. Es sind Rufe zu hören, Züge fahren ein, Pfeifen und die Bremsen quietschen. Es herrscht Gedränge, Geschäftsleute eilen umher und Gruppen versuchen, nicht auseinandergedrängt zu werden. Einige Familien stehen zum Großteil mit viel Gepäck da und scheinen frisch aus Europa eingewandert zu sein. Sie sehen verunsichert und nervös aus. Die Bahnhofshalle ist groß und voller Menschen, es versuchen Händler Zeitung zu verkaufen und es sind Rufe wie "New York Times!" zu hören. Vor dem Bahnhof ist etwas weniger los. Dort gibt es viele Droschken, die auf Anreisende warten. Außerdem versuchen Kinder für viel zu viel Geld die Schuhe der Reisenden zu putzen.

Die Straßen von N.Y.C.

Die Straßen sind belebt, es wimmelt von Droschken und Passanten.

Stanton Street

Diese Straße liegt im Herzen von New York. Nr. 35 befindet sich etwa in der Mitte ihres Verlaufs. Der Briefkasten des Hauses Nr. 35 steht gut sichtbar am Hausvorgarten, sodass die SC diesen gut beobachten können.

N.Y.C. Hafen, West Tenth

Der Hafen ist sehr groß, laut, voller Schiffe und Lagerhallen und es gibt sogar einen Eisenbahnzugang. Er ist zentrale Anlaufstelle für Ware aus aller Welt. Es herrscht immer geschäftiges Treiben, außer bei Streiks. Der Hafen ist nachts relativ leer. Am Tag ist das Gelände sehr belebt. Die SC finden eine Lagerhalle, auf der in großen weißen Buchstaben „Atlantic Shipping Company" geschrieben steht. So wie die meisten Hallen ist das Gebäude schon älter, die Metallteile des Lagers sind schon angerostet.

Die Gasse

Sie ist ca. vier Meter breit und düster. An ihren Seiten stehen verstreut große quadratische Holzkisten, die ein bis zwei Meter in die Höhe ragen. Das macht die Gasse eng. Beidseitig befinden sich große Lagerhallen, die den Lichteinfall von oben behindern und den Eindruck der Enge verstärken.

Chronologie der Ereignisse

1. Bei der Familie Clinton

In dieser Szene sollen die SC davon überzeugt werden, mit dem Zug nach New York zu fahren.

Es ist 9:00 morgens. Sobald die SC bei den Clintons ankommen, erklären Mr. und Mrs. Clinton die Lage und lesen einen Erpresserbrief vor.
Mrs. Clinton steht im Eingang der Villa. Ihr Gesicht sieht blass aus und sie schaut nervös auf die Straße. Sie trägt ein schönes Kleid und ein goldenes Collier. In der Hand hält sie einen Bilderrahmen, auf den sie oft schaut und immer mit der Hand übersteicht. Ihr Mann steht in einem schwarzen Frack hinter ihr und schaut sehr besorgt. Er reibt seine schwitzigen Hände und schaut oft auf seine Taschenuhr. Ein Dienstmädchen in Uniform hält ein Tablett mit einer Flasche und Gläsern bereit, neben ihr steht ein Mann im Anzug.

Warum sind Mr. und Mrs. Clinton so nervös?

Mrs. Clinton beschreibt, dass ihr Sohn Jonathan seit drei Wochen verschwunden sei. Letzte Woche haben sie dann einen Brief bekommen, der nur die knappe Aufforderung zur Zahlung von 5000 $ in 100 $-Scheinen im Austausch gegen Jonathan beinhalte. Doch eins werde sehr betont: Keine Polizei! Nun tritt Mr. Clinton an sie heran und erklärt mit zittriger Stimme, dass er und seine Frau der Aufforderung nachgekommen seien und das Geld am gewünschten Ort deponiert haben. Der Chauffeur Bill habe das Geld als Mittelsmann im Briefkasten der Stanton St. 35 hinterlegt. Doch Jonathan sei nicht nach Hause gekommen. Stattdessen bekam die Familie exakt eine Woche später einen zweiten Brief, der identisch mit dem ersten sei, eine zweite Geldforderung. Jetzt haben Mr. und Mrs. Clinton Angst, dass die Entführer weiter Geld verlangen und sie Jonathan trotzdem nie wieder sehen werden. Deshalb flehen sie die SC an, sich der Sache anzunehmen, herauszu-finden, wo Jonathan ist, und diese, vielleicht sogar mit dem Lösegeld, nach Hause zu bringen.
Dafür geben die Clintons den SC ein Bild von Jonathan. Ihr Plan ist es, die SC mit dem Lösegeld loszuschicken. Sie sollen das Geld überbringen und die Entführer dingfest machen. Die Übergabe findet schon heute Abend in New York um sechs Uhr statt.

Mr. und Mrs. Clinton

Der Zug braucht sieben Stunden von Washington nach N.Y.C. und fährt immer zur vollen Stunde. Für ihren Aufwand, weitere Spesen und als kleine Vorauszahlung bekommen die SC 1100 $. Das Lösegeld gibt man ihnen in einem schwarzen Aktenkoffer mit. Diesen sollen die SC an einem bestimmten Briefkasten abstellen. Mrs. Clinton fleht die SC an: „Bitte nehmt dieses Bild von Jonathan und fragt, wer ihn gesehen hat, alle Leute, fragt sie, ob sie meinen Jonathan gesehen haben! Bitte!!“
Die SC können die Eltern befragen und auch die beiden Angestellten, die Mr. und Mrs. Clinton unterstützen. Dabei erklärt der Chauffeur Bill, dass er, als er das Geld letztes Mal abgegeben habe, nicht gewartet habe, um zu sehen, wer das Geld abhole. Er sei sofort weggefahren, weil er Angst um Jonathan gehabt habe. Das Dienstmädchen Marie beobachtete einen kleinen Jungen, wie dieser den zweiten Brief abgegeben habe. Bill kenne den Jungen aber nicht. Er habe eine abgewetzte graue Latzhose, ein verwaschenes Shirt, eine Kappe und alte Schuhe getragen. Alles in allem habe er wie ein typisches Arbeiterkind ausgesehen, was es nahezu unmöglich mache, den Jungen wiederzufinden.
Außerdem können sich die SC den Brief näher ansehen. Dabei könnte der schlecht identifizierbare Stempel auffallen. Gewiefte Detektive können den Namen „Port Authority New York“ erkennen, eine Firma mit Hauptsitz in N.Y.C., genau dort, wo die Geldübergabe stattfinden soll.

2. Szene: Fahrt nach N.Y.C.

Die SC fahren mit dem Zug nach New York. Ankommen sollen sie in New York in der Stanton Street. In ihrem Abteil streitet sich ein Paar (Ehepaar Cherry). Die Frau ist etwas älter und mit einem teuren großen Mantel mit Schlangenlederapplikationen gekleidet. Sie wirft ihrem Mann schreiend vor überzureagieren, während der Mann, ein kleiner, dürrer Herr, versucht, seine Frau zu beruhigen und darauf aufmerksam zu machen, dass auch andere Menschen in diesem Abteil sitzen. Auffällig ist ein Mann in Anzug mit Hut im Gesicht und einem Aktenkoffer, der schwarz poliert ist und fast identisch mit dem der SC scheint. Der Mann wirkt sehr nervös und gestört durch das laute Ehepaar.
Nach kurzer Fahrtzeit kommt ein bärtiger Mann mit Anzug ins Abteil. Dieser schlägt dem Mann mit Hut unvermittelt ins Gesicht, entreißt ihm den Aktenkoffer und verschwindet wieder aus dem Abteil.

Wieso wurde der Mann beraubt?

Bei Nachfrage erfahren die SC, dass der Mann Edward Kößell heißt und Ingenieur ist. In dem Koffer befanden sich Blaupausen für ein neues Krankenhaus in New York. Edward versteht nicht, wieso ihm der Koffer gestohlen worden sei. Ein Mann namens Mac Brown stellt sich als Arzt vor und versorgt die beim Schlag gebrochene Nase Kößells. Der Rest der Fahrt bleibt ruhig.
Wenn die SC den Mann mit Koffer suchen, finden sie den Koffer im vordersten Abteil des Zuges in einem Privatabteil. Er liegt geöffnet in diesem leeren Abteil, vom Dieb keine Spur. Auch wenn die SC den ganzen Zug durchsuchen, finden sie den Mann nicht.

3. Szene: Die Stanton Street

Mithilfe dieser Szene sollen die SC einen Kurier verfolgen.

Am Bahnhof rufen Zeitungsjungen “EXTRABLATT!! STREIKENDE GEWERKSCHAFT!! EXTRABLATT!!” Die SC können vom Bahnhof aus die Stanton Street zu Fuß in zwei Stunden erreichen, mit Droschke in 30 Minuten. Die Straße ist eng bebaut mit Wohnhäusern. Die SC sollen den Aktenkoffer mit den 5000 $ unter den Briefkasten der Nr. 35 legen. Wenn sie schnell gewesen sind oder sich aufteilen, können sie Bewohnern der anliegenden Gebäude Jonathans Bild zeigen und fragen, ob jemand ihn gesehen habe.

Um 6.15 pm kommt ein Mann in abgetragener Kleidung und nimmt den Aktenkoffer an sich. Dann nimmt er eine Droschke und fährt weg. Ist das der Gesuchte oder nur ein Dieb? Die SC können die Verfolgung mit einer zufällig wartenden Droschke aufnehmen.

4. Szene: Die Hafengegend

In dieser Szene werden die SC in die Hafengegend von New York geführt, hinter dem Kurier her.

Wenn der Mann in der Droschke verfolgt wird, gelingt das zuerst recht gut. Sobald die SC aber dem Hafen näherkommen, sind viele Rufe und Schreie zu hören, an den Straßenrändern tauchen immer mehr protestierende Arbeiter auf. Die Droschke wird langsamer, weil die Menschen den Weg versperren.
Ab einem gewissen Punkt hält die Kutsche auf einmal an, die Arbeiter schlagen gegen die Kutschenwände und der Kutscher ruft etwas Undeutliches. Plötzlich wird die Tür aufgerissen und wütende Arbeiter packen die SC und zerren sie aus der Kutsche. Auch der Kutscher wird von der Kutsche gerissen und ist von wütenden Protestierenden umringt.
Die SC werden beschimpft und angeschrien. Dazu werden Parolen skandiert:

„MEHR LOHN!!!" "WENIGER ARBEITSZEIT!!"
„KAPITALISTENSCHWEINE!"
„GLEICHBERECHTIGUNG!!" "UNSER GELD!!"

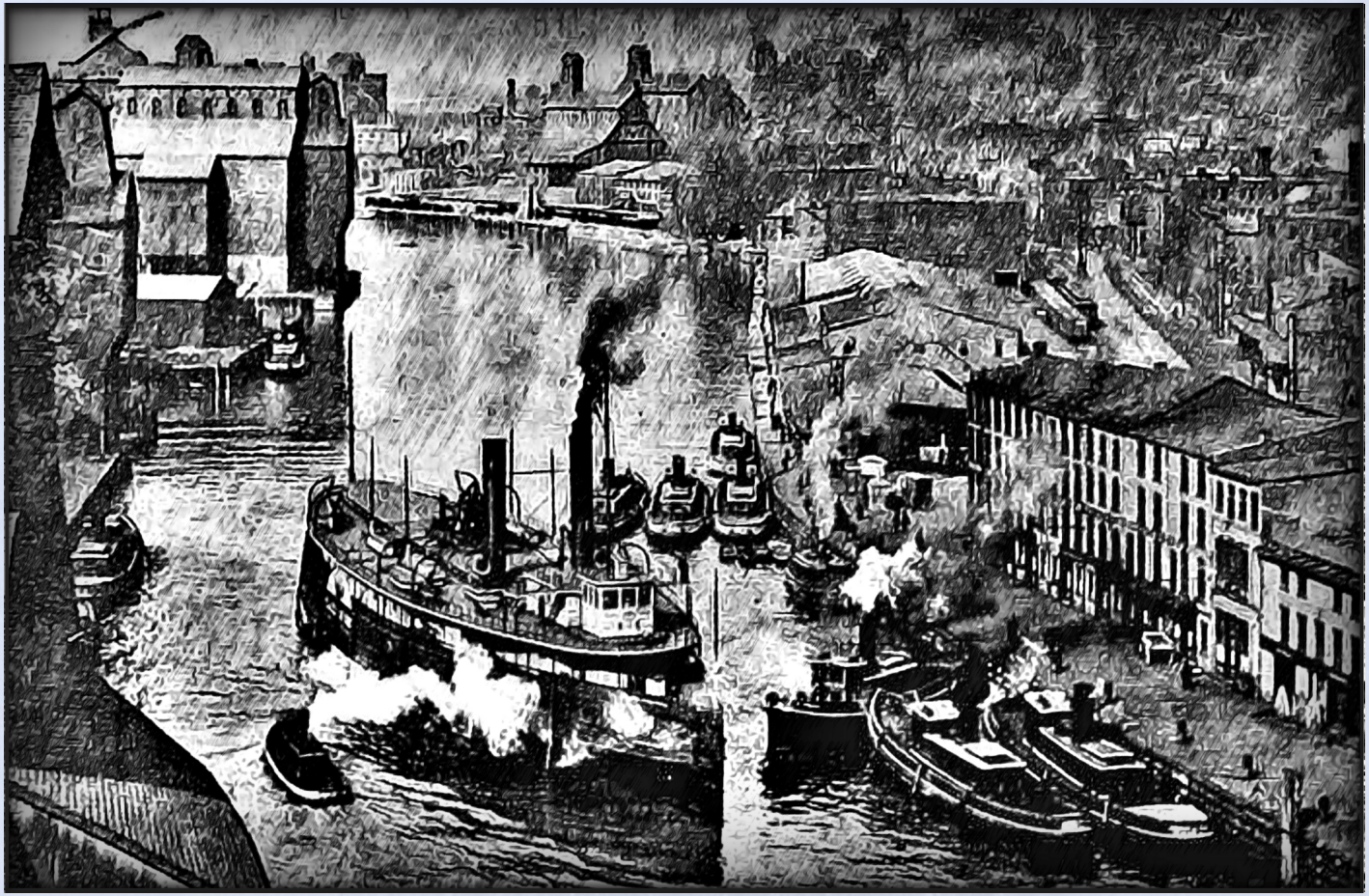
Außerdem reißen die wütenden Menschen an den Sachen der SC und schubsen sie hin und her. Die Stimmung ist aufgeheizt und angespannt.
SC mit einer gelungenen Wahrnehmungsprobe könnten bemerken, dass der Mann in der Droschke vor ihnen auch in die Menschenmassen gezerrt wird und verschwindet. Eine weitere gelungenen Probe lässt sie erkennen, dass der Mann hinter einem Lagerhaus verschwindet.
Scheitern die Proben der Spieler, haben sie noch die Möglichkeit, einen Bettler in einer Seitengasse zu bemerken und diesen nach dem Gesuchten zu fragen. Der Bettler kann dann gegen einen kleinen Obulus Auskunft darüber geben, wohin dieser verschwunden ist.
Alternativ können die SC den Kutscher der anderen Droschke fragen, wohin er den Mann eigentlich bringen sollte. Es ist die „Atlantik Shopping Company" in der West Tenth Avenue am Rand des Hafens.

Wenn die SC suchen, können sie immer wieder Wahrnehmungswürfe machen, um eine kleine Rauchsäule - nicht weit von ihnen entfernt - hochsteigen zu sehen, die anders aussieht als die Rauchschwaden, die aus den Schornsteinen kommen. Bei genauerem Hinsehen bemerken die SC, dass der Rauch aus keinem Schornstein kommt.

5. Szene: West Tenth

In dieser Szene sollen die SC herausfinden, dass der Sohn Jonathan der Erpresser ist, wo er wohnt und gegebenenfalls was er vorhat.

Wenn die SC das Feuer als unwichtig ansehen und woanders weitersuchen, sollten sie die Möglichkeit haben, immer wieder Passanten in Gassen zu fragen, ob sie den Gesuchten gesehen haben. Dadurch soll eine Wegbeschreibung in kleinen Teilen zustandekommen, die die SC schließlich zu einer Holzhütte führt. Dort hat die befragte Passantin einen Mann gesehen, auf den die Beschreibung passt. Die Hütte, zu der die SC geführt werden qualmt und scheint der Ursprung des Rauches zu sein. Sie scheint von innen zu brennen. Gegenüber der Hütte steht eine Lagerhalle. Arbeiter aus dieser haben den Rauch gerade bemerkt und fangen gerade an, „FEUER!!!" zu rufen. Einige rennen los, um die Feuerwehr zu alarmieren. Andere holen Eimer mit Wasser und schütten dieses gegen die Hütte.
Bei einem erfolgreichen Wahrnehmungswurf hören die SC leise Rufe aus dem Inneren.



1. Version

Wenn die SC eintreten, sehen sie, dass die Hütte innen geräumig ist. Sie scheint schon älter zu sein und besitzt eine kleine Galerie. Die Treppe dorthin liegt direkt neben der Eingangstür. In der rechten Ecke der Hütte sehen die SC, dass einige kleinere Latten zusammengeworfen wurden, die nun lichterloh brennen. Zudem liegt eine kaputte Petroleumlampe auf den Latten. Das brennende Petroleum muss das Holz angesteckt haben. Das Feuer wächst stetig und ist schon auf die Wand der Hütte übergegangen. Der Rauch kann nicht richtig abziehen, wird immer dichter und nimmt sie Sicht auf Details im Raum.
Wenn die SC noch einen Wahrnehmungswurf bestehen, hören sie jemanden aus Richtung der Galerie husten. Es ist ein Mann, der, wenn ihn die SC aus der Hütte retten, aussieht wie der Abholer des schwarzen Aktenkoffers in der Stanton Street. Draußen wirkt es zunächst so, als sei er tot. Doch nach kurzer Zeit fängt er an zu husten und kommt zu sich. Nach einer kurzen Erholung bedankt sich der Mann bei den SC und stellt sich nach kurze Überredung auch ihren Fragen.
Der Mann erzählt, dass er Joseph Sterling heißt und gerade beinahe umgebracht worden ist. Ihm wurde das Angebot gemacht, für 50 $ einen Lederkoffer unter dem Briefkasten der Stanton Street 35 abzuholen und hierher zu bringen. Seinen Auftraggeber kann er detailliert beschreiben. Das entstehende Bild passt zu Jonathan Clinton. Außerdem fand ihr erstes Treffen im Hotel „Fifth Avenue“ statt und für Sterling sah es so aus, als würde Jonathan dort wohnen.

2. Version

Die SC könnten alternativ die Lagerhalle statt der qualmenden Hütte bereten. Dort halten sich nur wenige Arbeiter auf, die geschockt wirken. Wenn die SC Fragen stellen, erzählt ein Arbeiter, dass er erst seit drei Monaten hier arbeite. Er sortiere Fisch für Auktionen, heiße Irving und sei aus England nach Amerika ausgewandert. Etwas vor dem Brand hat er zwei Männer in die Hütte gehen sehen, der eine in abgewetzter Arbeitermontur, der andere im Anzug, sehr vornehm gekleidet. Ersterer Mann trug einen schwarzen Aktenkoffer, der eher zu dem vornehmen Mann zu gehören schien. Das Aussehen des vornehmen Mannes entspricht nach Beschreibung dem von Jonathan Clinton. Laut Irving hält sich Jonathan in letzter Zeit öfter am Hafen auf und spricht mit dem Hafenmeister, Abraham Huckleberry, und dem „Collector of the Port“, Chester A. Arthur. Irving vermutet, dass er ein Ingenieur sei, der mit dem Bau des neuen Gebäudes der Hafenaufsichtsbehörde in der „East 18th Street“ betraut worden sei. Danach bietet Irving den SC an, sie zum Hafenmeister zu bringen.
Der Hafenmeister muss erst zum Reden überzeugt werden (sollte aber nicht allzu schwer sein). Er berichtet, dass „Daniel Schneider“ (so hat sich Jonathan ihm gegenüber ausgegeben) von ihm wissen wollte, welche Schiffe abends nach Europa fahren. Abraham Huckleberry erzählte ihm, dass die „W. A. Scholten“, ein Ozeandampfer, am 20. März 1878 um 10.00 pm abfahre. Schneider habe daraufhin über ihn ein Ticket für diese Fahrt gekauft (es ist der 20. März). Außerdem habe Daniel Schneider ihn darum gebeten, bei neuen Informationen an das Fifth Avenue Hotel zu schreiben.

6. Szene: Fifth Avenue Hotel

In dieser Szene treffen die SC am Fifth Avenue Hotel auf Jonathan und beginnen, ihn zu verfolgen.

Nach der letzten Szene können die SC in die Fifth Avenue zum Fifth Avenue Hotel fahren. Das Hotel selbst ist sehr groß und geräumig. Die große Eingangshalle ist im viktorianischen Stil gestaltet, mit großen goldverzierten Sofas. Unter diesen liegen riesige Perserteppiche. Die Rezeption befindet sich gegenüber dem Eingang auf der anderen Seite der Halle. Sie ist rot angestrichen und ebenfalls mit Goldrändern verziert. Hinter dieser steht ein Rezeptionist in rot-goldenem Uniform-Frack. Dort können die SC nach dem Synonym von Jonathan (Daniel Schneider) oder nach Jonathan selbst fragen. Der wird sich allerdings zunächst auf seinen Verschwiegenheitspflicht berufen und muss mühsam überzeugt werden, die Zimmernum-

das Fifth Avenue Hotel

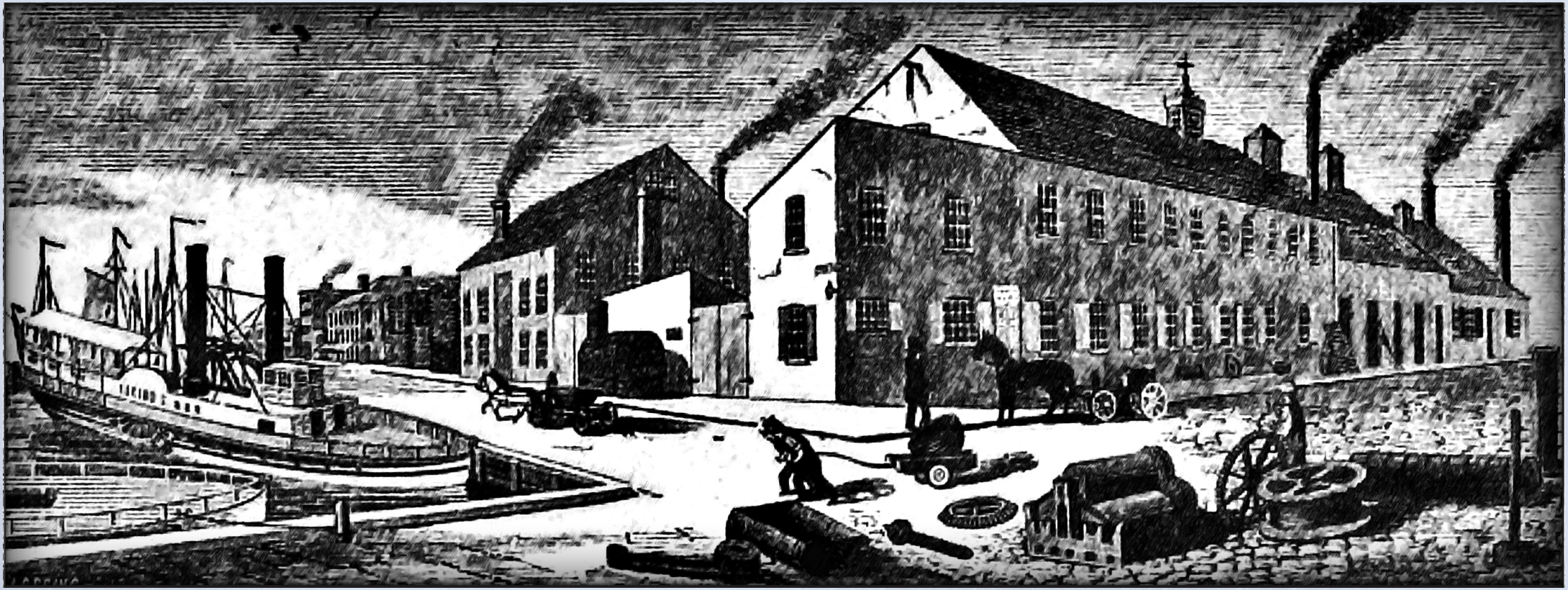
mer von Daniel Schneider zu verraten. Weil er aber, anders als das Ambiente vermuten lässt, nicht ansatzweise so fürstlich bezahlt wird, kann etwas Geld, dezent in einem Umschlag überreicht, hier beschleunigend wirken.
Wer aufmerksam die Halle im Blick hat, kann derweil aber Jonathan sehen, der gerade im Begriff ist, das Gebäude zu verlassen. Wenn die SC anfangen loszurennen, bemerkt Jonathan diese sofort und rennt auch los. Wenn die SC allerdings langsam und unauffällig Jonathan folgen, bemerkt er diese nicht sofort.
Sollten die SC die Halle nicht im Blick haben, ruft der Rezeptionist unvermittelt „Sehen Sie mal, da ist doch Herr Schneider. Herr Schneider, warten Sie!“ Darauf dreht sich Jonathan erstaunt um und erschreckt, als er die SC sieht. Sofort beginnt er zu rennen. Schießen ist in der Halle (wie allgemein auf der Straße) keine Option, wenn man nicht über kurz oder lang im Polizeigewahrsam enden will.

7. Das Finale am Hafen - Catch up

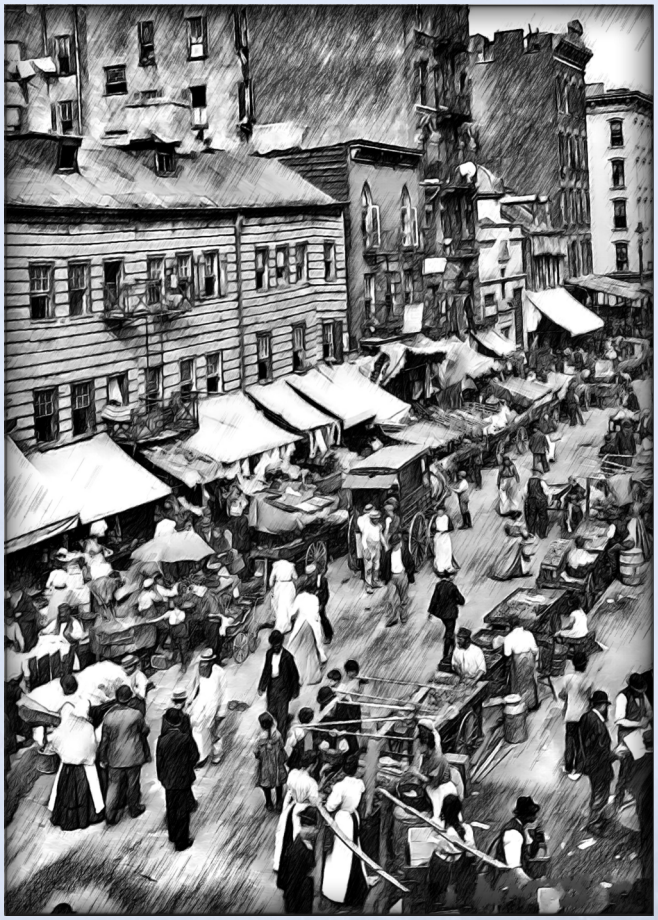
In dieser Szene verfolgen die SC Jonathan und stellen ihn am Hafen.

1. Version

Jonathan, rennend oder gehend, hält eine Droschke an, spricht mit dem Führer der Droschke vor dem Hotel und fährt los. Der Stadtverkehr ist dicht und es wird langsam dunkel. Während die SC ihm folgen, sehen sie, wie Jonathan mehrmals die Droschken wechselt. Die SC können das zur Tarnung natürlich auch machen. Jonathan behauptet aber immer noch seinen Vorsprung und nicht einzuholen.
Folgen die SC ihm weiterhin, führt ihr Weg durch den Stadtverkehr New Yorks, über große Avenues, dann wieder durch Gassen zwischen riesigen Häusern. Langsam nähern sich beide Parteien dem Hafen. Jonathans Droschke fährt immer schneller und versucht offensichtlich, die SC abzuschütteln. Jonathan scheint seine Verfolger also bemerkt zu haben. Die Peitsche des Kutschers der Droschke vor euch knallt immer wieder, das Pferd wiehert und rennt wie der Wind. Andere Droschken weichen verwundert aus, einige rufen auch wütende Worte hinterher. Die Droschke der SC fällt langsam ab und der Kutscher scheint auch nicht sonderlich interessiert daran, schneller zu werden. Eine zusätzliche Zahlung ändert seine Ansichten. Dennoch ist es trotz des besseren Pferdes schwer, Anschluss zu halten, weil die Droschke der SC mehr Gewicht transportieren muss. Inzwischen säumen die ersten Lagerhäuser des Hafendestrikts die Straße. Aus den Hallen sehen verwunderte Arbeiter, wie die beiden Droschken in Richtung Pier fahren. Die Droschke von Jonathan ist jetzt ca. 100 Meter von der Droschke der SC entfernt. Die Distanz verringert sich aber langsam. Dann biegt Jonathans Droschke noch einmal nach links ab und als die SC folgen, sehen sie noch



gerade, wie die Droschke wendet und ihnen entgegenkommt. Ein Mann verschwindet in einer Seitengasse. Jonathan scheint abgestiegen zu sein. Der Kutscher der anderen Kutsche sieht die Spieler sonderbar an. Bei einem erfolgreichen Wahrnehmungswurf fällt auf, dass der Kutscher aussieht wie a) der Kurier, den die Spieler gerettetet haben oder b) Abraham Huckleberry (je nachdem, welche Version die SC vorher gespielt haben). Das ist aber nur eine Ablenkungsfährte. Wichtig: Die andere Kutsche fährt schnell weiter und ist uneinholbar weg.
Der Droschkenführer der SC lässt sich für die Fahrt bezahlen und entschwindet. Vor den SC liegen mehrere Lagerhallen mit jeweils mehreren Türen (die alle verschlossen sind) und zwei großen Rolltoreingängen. Aufmerksame SC können erkennen, dass das Rolltor der einen Lagerhalle leicht offensteht.
Sobald die SC das Tor weiter öffnen, sehen sie einen großen, schlecht beleuchteten Lagerraum, der eine kleine Galerie an den noch kleineren, hoch gelegenen Fenstern hat. Sonst scheint die Halle einige andere kleinere Ausgänge in Form von Türen zu haben. Die Fenster sind sehr dreckig und lassen kaum Licht durchscheinen. Die SC sollten vermehrt Würfe auf Heimlichkeit, Wahrnehmung und Glück (Zufallswurf) machen. Hierbei dürfen die SC viele Dinge aus dem Interieur der Lagerhalle und auch Geräusche bemerken. Diese dürfen ruhig verdächtig klingen und eine angespannte Situation schaffen, zum Beispiel große Kisten, tropfendes Wasser, vielleicht ein schrittähnliches Geräusch und etwas, das aus einer Ecke aufblitzt. Damit sollen die SC möglichst abgelenkt und von dem Eingang weggelockt werden. Schließlich können die SC einen Schatten bemerken, der in dem Zwielicht durch das Rolltor nach draußen huscht. Damit verbunden hört jeder der SC kurz darauf deutlich, dass das Rolltor ins Schloss fällt. Sie sind eingeschlossen worden.
An dieser Stelle wäre bei einer passiven Gruppe eine Erinnerung von Seiten des Spielleiters nützlich, die darauf hinweist, dass die Situation sehr unschön ist, vor allem weil die SC Jonathan ganz verlieren könnten Außerdem kann der Spielleiter, um den SC Druck zu machen, darauf hinweisen, dass immer wieder Schiffe zum Ab- und Anlegen das Schiffshorn betätigen.
In der Lagerhalle finden die SC nach etwas Suchen mehrere große Eisenstangen und in einer Kiste einige Stangen Dynamit (und vielleicht andere Dinge, die ihnen helfen könnten, aus der Lagerhalle zu kommen - das ist jedoch der Kreativität des Spielleiters überlassen). Die gefundenen Materialien können sie dann dementsprechend nutzen und aus dem Gefängnis entkommen.
Wieder auf der Straße ist kein Jonathan in Sicht, dafür aber andere Passanten. Durch Befragen dieser können die SC Jonathans Spur verfolgen, bis sie ihn schlussendlich entdecken. Es entspinnt sich dann eine letzte Verfolgungsjagd. Jonathan rennt los in eine Seitengasse. Als die SC in diese einbiegen, sehen sie am Ende der Gasse einen Ozeandampfer, auf den Jonathan zuhält. Plötzlich dreht er sich um und schießt dreimal in Richtung der SC (Trefferchance liegt nur bei 5%), während er schreit: „Lasst mich in Ruhe!" Dabei stolpert er, fällt hin, steht aber wieder auf und rennt weiter.



Die Spieler können auch auf Jonathan schießen, dabei sollten sie ihn aber nur verletzen und nicht töten.
Wie auch immer: Jonathan versteckt sich hinter einer Holzkiste und ruft: „Nicht näher kommen oder ich schieße!" Jetzt sollten die SC versuchen Jonathan mit guten Gründen zur Aufgabe zu bringen. Wenn sie das schaffen, fahren sie mit ihm zurück nach Washington.
Wenn die SC nicht überzeugend genug sind, wendet sich Jonathan ab und versucht unbemerkt in Richtung des Dampfers zu entkommen. Gelingt ihm das, haben die SC den Fall zwar gelöst, können den Eltern ihren missratenen Sohn aber nicht übergeben. Das verhindert eventuelle Bonuszahlungen der Eltern und ist zudem schlecht für den Ruf der SC.

2. Version

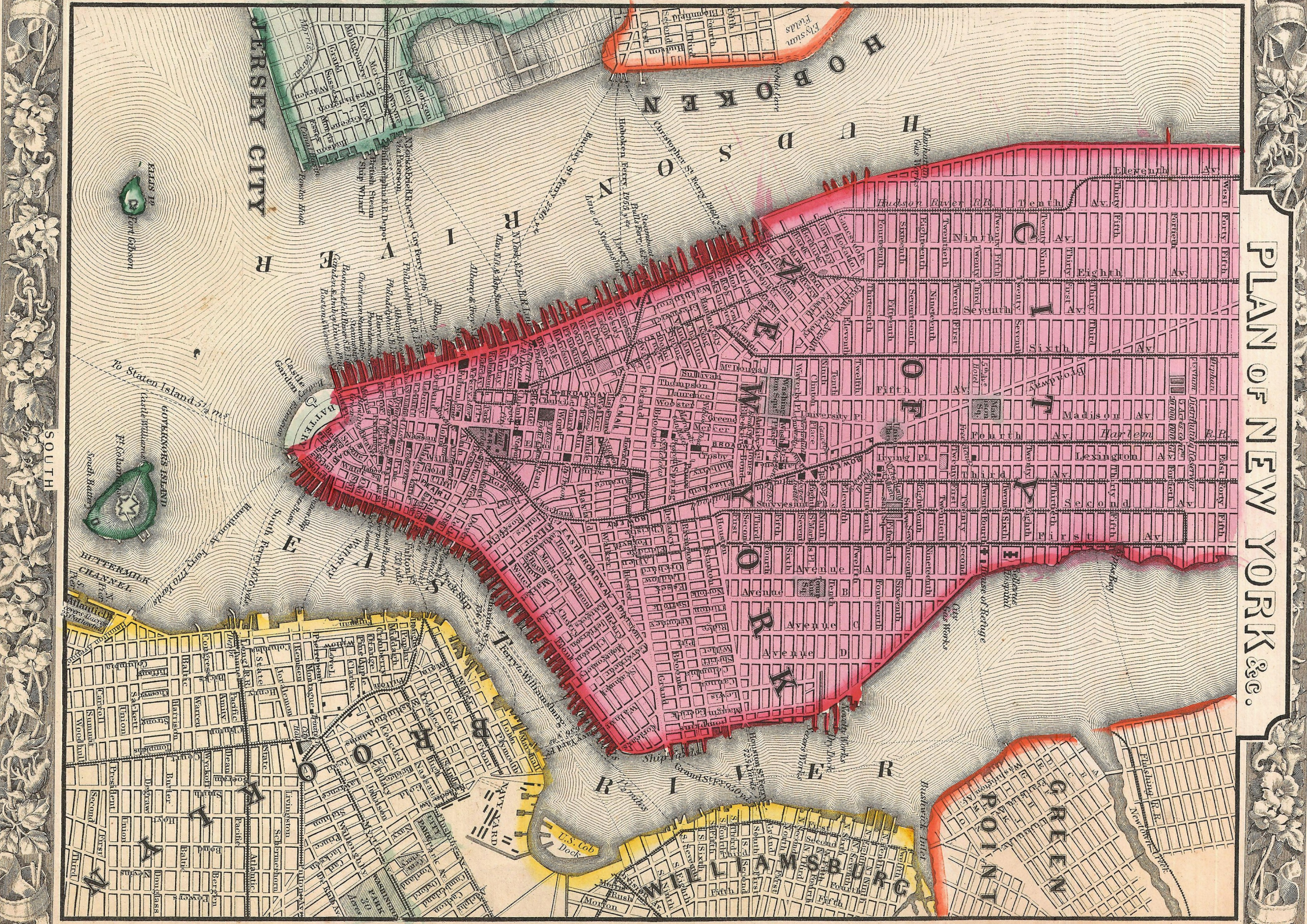
Die SC können sich auf dem Ozeandampfer verstecken. Dort warten sie dann, bis Daniel Schneider alias Jonathan auftaucht und überrumpeln ihn. Danach können sie ihn zurück zu seinen Eltern bringen.

8. Das Ende - In Washington

In dieser Szene werden die Ereignisse der letzten Tage noch einmal rekapituliert und Jonathan erklärt seine Tat.

In Washington angekommen, klopfen die SC an der Tür des Anwesens der Clintons. Mrs. Clinton öffnet und bleibt wie angewurzelt stehen. Falls Jonathan bei den SC ist, fängt sie an zu weinen und fällt ihrem Sohn um den Hals. Ansonsten bittet sie die SC nach kurzer Zeit ins Wohnzimmer.
Gegen Ende des Gesprächs sind die Eltern sehr traurig über Jonathans Verhalten.
Er selbst (wenn anwesend) erklärt, dass seine Eltern ihn nie nach Europa hätten auswandern lassen und dass er deshalb die Initiative ergriffen habe. Das Geld habe er gebraucht, um sich ein neues Leben aufbauen zu können.

Arian Elias van der Bent


PLAN OF NEW YORK &c.
NEW YORK
BROOKLYN
JERSEY CITY
HOBOKEN
WILLIAMSBURG
GREEN POINT
HUDSON RIVER
EAST RIVER
NEW YORK BAY
GOVERNORS ISLAND
BUTTERMILK CHANNEL
To Staten Island 5½ m's
Hamilton Ferry 7th Street
Ferry to Williamsburg
Ferry to Fulton St
Ferry to Wallabout
Ferry to Catharine St
Ferry to Whitehall
Ferry to Peck Slip
Ferry to Roosevelt St
Ferry to Grand St
Ferry to Hamilton Av
Ferry to Atlantic Docks
Ferry to Hunters Point
Ferry to Astoria
Ferry to Flushing
Ferry to Whitestone
Ferry to Throgs Neck
Ferry to Port Morris
Ferry to Port Richmond
Ferry to Port Jefferson
Ferry to Port Jefferson
Ferry to Port Jefferson