

TRODOX

ARS ARCANIA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 86, 37. Jg./2025
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autor: Titus Zeibig
Zeichner/Fotos: Stable Diffusion,
Fotoarchive
Redaktionsanschrift:
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielingering
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.

Im nebligen London des Jahres 1890 geht ein grausamer Serienmörder um. Seine Opfer, alle wohlhabende Geschäftsleute und ihre Familien, werden auf schreckliche Weise ermordet. Die Polizei steht vor einem Rätsel, denn der Täter hinterlässt außer einer mysteriösen Spielkarte an jedem Tatort keine Spuren: ein Joker, der wie ein böses Omen auf den Toten liegt. Die Presse nennt den Mörder deshalb den „Kartenleger“.

Vorwort

Bei diesem Modul handelt es sich um ein Abenteuer für das Rollenspielsystem „Private Eye“, das für drei bis fünf Spielercharaktere (SC oder Ermittler) konzipiert ist. Die Handlung findet im viktorianischen London des Jahres 1890 statt, einer Zeit voller Intrigen und geheimnisvoller Machenschaften. Die SC schlüpfen in die Rolle von Ermittlern, die einem raffinierten Serienmörder auf der Spur sind. Die Szenen sind so gestaltet, dass sie einen klaren roten Faden bieten, der die SC von Hinweis zu Hinweis führt, um das Rätsel um die Morde zu lösen. Die SC können flexibel Entscheidungen treffen, die den Verlauf der Ermittlungen beeinflussen.

Der Auftrag:

Die SC, allesamt erfahrene Ermittler mit verschiedenen Hintergründen und Fähigkeiten, werden von Scotland Yard beauftragt, einen brutalen Mordfall zu lösen. Ihre Aufgabe ist es, den Mörder zu identifizieren, seine Motive zu verstehen und ihn letztendlich zu fassen, bevor er erneut zuschlägt.

Der Mörder:

Der Mörder ist ein ehemaliger Magier namens Edward Kingsley. Durch einen unglücklichen Zufall kamen mehrere Zuschauer bei einer seiner Shows ums Leben, was seine Karriere ruinierte und ihn in den Wahnsinn trieb. Nun sucht er Rache an der Gesellschaft, die ihn verstoßen hat. Seine Opfer wählt er gezielt aus – vor allem wohlhabende Geschäftsleute, die er für seine Misere verantwortlich macht.

DER SCHATTEN DES TODES

Ein Abenteuer für **Private Eye**



im Theater

Modus Operandi:

Kingsley tötet seine Opfer mit einer Methode, die seine früheren Fähigkeiten als Illusionist und Magier widerspiegelt. Er benutzt raffinierte Fallen und Tricks, die seine Opfer in einem tödlichen Spiel gefangen halten. Jede Tat ist sorgfältig inszeniert, als sei sie Teil eines schrecklichen Kunststücks. Bei den Opfern zurückgelassene Jokerkarten sind dabei sein Markenzeichen und eine Herausforderung an die Ermittler, seine Identität zu enthüllen.

Hinweise und Ermittlungen:

Die SC werden eine Reihe von Orten untersuchen, Zeugenaussagen sammeln und sich durch die schmutzigen Straßen und prächtigen Häuser Londons bewegen. Sie werden Hinweise finden, die auf Kingsleys Vergangenheit als Magier hinweisen, darunter alte Plakate seiner Shows, Werkzeuge für Illusionen und Augenzeugenberichte von ehemaligen Zuschauern. Durch sorgfältige Analyse und kluge Deduktion müssen die Ermittler die Verbindung zwischen den Opfern und Kingsley erkennen und seinen nächsten Schritt vorhersagen.

Der Schluss:

Das Abenteuer erreicht seinen Höhepunkt in einem dramatischen Showdown, in dem die Ermittler Kingsley stellen müssen, bevor er sein finales tödliches Kunststück vollführen kann. Ihr Erfolg hängt davon ab, wie gut sie die Hinweise entschlüsseln und ob sie es schaffen, den Mörder in seinem eigenen Spiel zu schlagen.

Szene 1: Ein grausiger Fund

Die Szene beginnt in einem gemütlichen Pub im Herzen Londons, wo die SC zusammentreffen. Draußen herrschen Nebel und Kälte. Plötzlich betritt ein Polizist, Sergeant Thomas, das Lokal. Sein erschrockenes Gesicht und sein hastiger Atem kündigen eine beunruhigende Nachricht an.

Sergeant Thomas berichtet den Ermittlern von einem schrecklichen Mord in einem wohlhabenden Viertel. Richard Hargrave, ein angesehener Geschäftsmann, wurde zusammen mit seiner Frau und ihren beiden Kindern brutal ermordet. Die Leichen wurden grausam zur Schau gestellt und an jedem Körper wurde eine Spielkarte hinterlassen. Der Sergeant bittet die Ermittler um Hilfe, da die Polizei bisher im Dunkeln tappt.

Handlungsmöglichkeiten

1. *Erkundigung über den Mord:* Die SC können Sergeant Thomas Fragen zu den Details des Verbrechens stellen. Er gibt ihnen Hinweise auf die grausame Inszenierung und die symbolischen Spielkarten (Joker am Tatort).
2. *Aufbruch zum Tatort:* Die Ermittler können sich entscheiden, sofort zum Tatort aufzubrechen. Sergeant Thomas gibt ihnen die genaue Adresse und warnt vor der schockierenden Szenerie.
3. *Ermittlung in der Umgebung:* Die SC könnten auch wählen, in der Nachbarschaft Nachforschungen anzustellen. Sie könnten Zeugen befragen oder nach verdächtigen Aktivitäten in der Nähe des Tatorts suchen.

Atmosphäre

Die SC spüren die Spannung und Dringlichkeit der Situation, als sie sich auf den Weg zum Tatort machen. Die neblige Nacht und das unheimliche Schweigen der Straßen verstärken die düstere Atmosphäre. Am Tatort angekommen, erwartet die SC ein verstörendes Bild: blutige Spuren, grausam zur Schau gestellte Leichen und die beklemmende Stille des Tatorts.

Ziel

Die SC sollen in die Ermittlungen eintauchen und die Dringlichkeit des Falls sofort verstehen. Sie sollen erste Hinweise sammeln und entschlossen sein, den brutalen und rätselhaften Theatermörder zur Strecke zu bringen.

Szene 2: Spuren im Theater

Die SC betreten das alte Theater, das von Edward Kingsley einst genutzt worden ist. Der Ort ist verlassen und von einer Atmosphäre des Verfalls durchdrungen. Das schwache Licht der Laterne, die die SC mitgebracht haben, wirft gespenstische Schatten an die Wände.

Handlungsmöglichkeiten und ihre Ergebnisse

1. *Untersuchung der Bühne:* Die SC könnten die Bühne des Theaters genauer untersuchen, um nach Hinweisen zu suchen, die Kingsleys Vergangenheit als Magier betreffen. Möglicherweise entdecken sie Requisiten oder alte Plakate, die auf seine Shows hinweisen.

Ergebnis: Die Ermittler entdecken alte Plakate von Kings-

leys Shows, die Hinweise auf seine Fähigkeiten als Illusionist geben. Zudem finden sie eine versteckte Truhe mit Werkzeugen für spezielle Effekte. Diese Entdeckungen legen nahe, dass Kingsley seine Opfer möglicherweise mit illusionären Fallen getäuscht haben könnte.

2. *Durchsuchung der Kulissen:* Die Ermittler könnten hinter die Kulissen des Theaters gehen, um verborgene Bereiche zu erkunden, in denen Kingsley seine Tricks vorbereitet haben könnte. Dort könnten sie auf Werkzeuge für Illusionen oder sogar geheime Aufzeichnungen stoßen.

Ergebnis: Die Detektive stoßen auf ein verstecktes Tagebuch von Kingsley, das Details über seine Gedanken und Pläne enthält. Es scheint, dass er eine Obsession für Rache entwickelt hat, nachdem seine Karriere als Magier durch einen tragischen Vorfall ruiniert wurde.



die ermordete Familie Hargrave

3. *Analyse des Briefes:* Falls die Detektive den Brief aus Szene 1 noch nicht geöffnet haben, könnten sie dies jetzt tun, um mögliche weitere Hinweise auf Kingsleys Versteck zu finden oder seine nächsten Schritte zu erraten.

Ergebnis: Der Brief enthält eine verschlüsselte Nachricht, die auf einen geheimen Treffpunkt in einem verlassenen Lagerhaus hinweist. Dort könnten die Detektive weitere Hinweise finden, die ihnen helfen, Kingsleys nächsten Schritt zu antizipieren.

Atmosphäre

Die Atmosphäre im verlassenen Theater ist gespenstisch und geheimnisvoll. Das Knarren des Holzes und das Wispern des Windes in den alten Gänge verstärken das unheimliche Gefühl, das die Ermittler erfasst.

Ziel

Die SC sollen weitere Hinweise finden, die sie auf die Spur des Kartenlegers führen. Sie sollen beginnen, die Verbindung zwischen Kingsleys Vergangenheit und den aktuellen Morden zu verstehen.

Szene 3: Das Geheimnis des verlassenen Lagerhauses

Die Ermittler haben den verschlüsselten Brief aus Szene 2 entschlüsselt und machen sich nun auf den Weg zu einem verlassenen Lagerhaus am Rand von London. Der Ort ist düster und von einem verwitterten Zaun umgeben, der sich im sanften Licht des Mondes abzeichnet. Ein kalter Wind trägt das leise Klirren von Glas und das Knarren von Holz herüber. Die SC betreten vorsichtig das Lagerhaus, dessen Türen knarren, als sie sich öffnen. Im Inneren breitet sich der Geruch von Moder und verrottendem Holz aus. Die Laterne der SC beleuchtet einen langen, staubigen Gang, der zu einer Treppe leitet, die ins Dunkel führt.

Handlungsmöglichkeiten und ihre Ergebnisse

1. *Erkundung des Erdgeschosses:* Die Ermittler könnten sich entscheiden, zunächst das Erdgeschoss des Lagerhauses zu erkunden. Dort entdecken sie verlassene Kisten und zer-

brochenes Mobiliar. In einer Ecke finden sie ein altes Theaterplakat, das Kingsleys letzte Show ankündigt. Auf der Rückseite des Plakats ist eine Karte mit einem X markiert, das auf eine geheime Kammer hinweist.

Ergebnis: Die SC finden den Eingang zu einer verborgenen Kammer, in der sie weitere Hinweise auf Kingsleys Plan finden können.

2. *Durchsuchung des Obergeschosses:* Alternativ könnten die SC die Treppe hinaufsteigen und das Obergeschoss des Lagerhauses untersuchen. Dort stoßen sie auf verwaiste Büros und verstaubte Schreibtische. In einem der Schränke finden sie ein verblasstes Foto von Kingsley mit seinem Assistenten und eine Liste von Namen – allesamt Personen, die auf tragische Weise starben, kurz nachdem sie Kingsleys Show besucht hatten.

Ergebnis: Die Ermittler gewinnen Einblicke in Kingsleys Motive und seine Verbindung zu seinen Opfern.



die geheime Kammer

3. *Zurückverfolgung der Spuren:* Die SC könnten versuchen, die frischen Spuren im Staub des Lagerhauses zu analysieren, um herauszufinden, ob sich jemand kürzlich hier aufgehalten hat. Sie entdecken Fußabdrücke, die zu einem verschlossenen Raum führen, dessen Tür mit einem rätselhaften Mechanismus gesichert ist.

Ergebnis: Die SC müssen ein komplexes Puzzle lösen, um die Tür zu öffnen und Zugang zu einem Raum voller Geheimnisse zu erhalten.

Atmosphäre

Die Atmosphäre im verlassenen Lagerhaus ist beklemmend und gespenstisch. Das leise Tropfen von Wasser von der Decke und das gelegentliche Knarren des Holzes verstärken das Gefühl der Einsamkeit und des Verfalls.

Ziel

Die SC sollen weitere Beweise und Hinweise finden, die sie Kingsleys nächsten Schritt verstehen lassen und sie seinem Versteck näherbringen.

Szene 4: Das Geheimnis der versteckten Kammer

Nachdem die Ermittler das verlassene Lagerhaus durchsucht haben, finden sie den Eingang zu einer verborgenen Kammer, wie auf dem markierten X auf dem Theaterplakat angegeben. Sie betreten eine kleine und düstere Kammer. Das Laternenlicht der SC enthüllt Wände, vor denen alte, staubige Regale stehen. Auf einem der Regale steht eine ebenfalls verstaubte Schatulle mit einem Schloss. In der Mitte des Raumes liegt auf dem Boden ein zerschlissenes Tagebuch, das den Namen „Edward Kingsley“ auf dem Einband trägt.

Handlungsmöglichkeiten und ihre Ergebnisse

1. *Untersuchung der Schatulle:* Die Ermittler entscheiden sich, die Schatulle zu öffnen. Im Inneren finden sie eine Sammlung alter Briefe und Zeitungsausschnitte, die Kingsleys tragische Geschichte detailliert beschreiben. Ein besonders rätselhafter Brief erwähnt eine versteckte Botschaft in einem alten Theater, die Hinweise auf Kingsleys Ziele gibt.

Ergebnis: Die SC erhalten wertvolle Informationen über Kingsleys Vergangenheit und seine möglichen Absichten.

2. *Durchblättern des Tagebuchs:* Ein Ermittler entscheidet sich, das Tagebuch genauer zu untersuchen. Es enthält Einträge, die Kingsleys Zorn und seinen wachsenden Drang auf Rache dokumentieren. Ein Eintrag enthüllt eine geheime Verbindung zwischen den Opfern und einem bestimmten Theater in der Innenstadt.

Ergebnis: Die Ermittler gewinnen Einblicke in Kingsleys psychischen Zustand und können eine Verbindung zwischen den Morden und dem Theater herstellen.

3. *Analyse der Wandinschriften: Entschlüsselung der Nachrichten:* An den Wänden der Kammer entdecken die SC eine Reihe von rätselhaften Nachrichten und Notizen, die verschlüsselt sind. Durch geschickte Analyse und Kombination der gefundenen Hinweise können die Ermittler diese Nachrichten entschlüsseln.

Ergebnis: Die Nachrichten offenbaren Details über Kingsleys nächsten Schritt und den Ort seines nächsten Angriffs. Die SC erfahren, dass er plant, während eines speziellen Events in einem noblen Club zuzuschlagen.

4. *Untersuchung der Artefakte:* Die Ermittler können die Gegenstände auf den Regalen genauer betrachten. Unter den Fundstücken befinden sich alte Zauberbücher mit verblassenen Seiten, seltsame Mechanismen und Werkzeuge für Illusionen, sowie persönliche Gegenstände aus Kingsleys Vergangenheit.

Ergebnis: Die SC finden Hinweise, die Kingsleys Fähigkeiten als Magier und seine Obsession mit Rache weiter unterstreichen. Einige Dokumente deuten darauf hin, dass er möglicherweise ein weiteres großes „Kunststück“ plant.

5. *Durchsuchung des Schreibtisches:* In einer Ecke der Kammer steht ein verstaubter Schreibtisch, auf dem Stapel von Papieren liegt. Die Ermittler können diese Dokumente durchsuchen, um mehr über Kingsleys Finanzen, seine Kontakte oder potenzielle Verbündete zu erfahren.

Ergebnis: Die Ermittler stoßen auf Korrespondenz mit einer mysteriösen Person namens "Joker", die offenbar Kingsley

bei seinen Plänen unterstützt. Sie erhalten Hinweise darauf, dass Joker möglicherweise ein Schlüssel zur Aufklärung des Falls ist.

6. *Konfrontation mit neuen Gefahren:* Während die Ermittler die Kammer durchsuchen, hören sie plötzlich verdächtige Geräusche aus dem Gang. Eine Gruppe von Schlägern, von einem unbekanntem Auftraggeber angeheuert, ist eingedrungen, um die SC auszuschalten und Beweise zu vernichten.

Ergebnis: Die Ermittler müssen sich verteidigen oder versuchen, sich unbemerkt aus der Kammer zu schleichen, bevor die Schläger sie entdecken.

7. *Wettlauf gegen die Zeit:* Während die SC noch in der Kammer sind, erfahren sie von Sergeant Thomas, dass der geplante Angriff von Kingsley kurz bevorsteht. Sie müssen schnell handeln, um den Club zu sichern und Kingsley zu stoppen, bevor er erneut zuschlägt.

Ergebnis: Die Ermittler haben nur begrenzte Zeit, um sich vorzubereiten und den Club zu überwachen, bevor Kingsley zuschlägt. Ihr Erfolg hängt von ihrer Fähigkeit ab, die



Edward Kingsley

Hinweise aus der Kammer schnell zu interpretieren und eine Falle für den Kartenleger zu stellen.

Atmosphäre

Die Atmosphäre in der verborgenen Kammer ist angespannt und nervenaufreibend. Das Knistern der alten Papiere und das Gefühl der Dringlichkeit verstärken die Spannung, während die Ermittler sich den Gefahren stellen und ihre Nachforschungen vertiefen.

Ziel

Die Ermittler sollen weitere entscheidende Hinweise finden, die ihnen helfen, Kingsleys Pläne zu durchkreuzen und ihn zur Strecke zu bringen, bevor er erneut zuschlägt. Diese Szene soll die Spannung und den Druck erhöhen, während die SC in einen Wettlauf gegen die Zeit eintreten, um den Kartenleger aufzuhalten.

Szene 5: Der Showdown im noblen Club

Die Ermittler haben entscheidende Hinweise aus der verborgenen Kammer erhalten und sind nun auf dem Weg zu einem exklusiven Club in der Innenstadt von London. Dort plant Edward Kingsley seinen nächsten spektakulären Angriff. Die SC wissen, dass sie schnell handeln müssen, um ihn aufzuhalten und unschuldige Leben zu retten.

Die SC betreten den Club durch eine diskrete Seitentür, die sie durch ihre Ermittlungen entdeckt haben. Der elegante Saal ist gefüllt mit wohlhabenden Gästen, die sich nichtsahnend amüsieren. Musik und Gelächter erfüllen die Luft, während die Ermittler sich unauffällig unter die Gäste mischen.

Handlungsmöglichkeiten und ihre Konsequenzen

1. *Observation der Gäste:* Die SC können versuchen, verdächtige Individuen unter den Gästen zu identifizieren, die möglicherweise mit Kingsley in Verbindung stehen oder Teil seines Plans sind. Sie könnten sich unterhalten, um Informationen zu sammeln oder die Bewegungen der Verdächtigen zu beobachten.

Ergebnis: Die Ermittler erkennen einen Mann, der Kingsleys Beschreibung entspricht und sich verdächtig verhält. Er

scheint einen unauffälligen Gegenstand bei sich zu tragen, der möglicherweise Teil einer Falle oder eines illusionären Tricks sein könnte.

2. *Absuchen des Veranstaltungsortes:* Die Ermittler könnten den Veranstaltungsort durchsuchen, um potenzielle Fallen oder versteckte Hinweise zu entdecken, die Kingsley für seine Attacke vorbereitet haben könnte. Sie könnten auch nach Hinweisen suchen, die ihnen helfen, seine genaue Position innerhalb des Clubs zu lokalisieren.

Ergebnis: Die SC finden einen versteckten Raum hinter einer schweren Vorhangwand, in dem Kingsley seinen nächsten Trick vorbereitet. Die Ermittler stoßen auf Werkzeuge für Illusionen und Hinweise darauf, wie Kingsley seine Opfer täuschen könnte.

3. *Vorbereitung einer Falle:* Basierend auf den gesammelten Hinweisen könnten die Ermittler eine Falle für Kingsley vorbereiten. Sie könnten entscheiden, wie sie ihn am besten konfrontieren und neutralisieren können, bevor er sein tödliches Spiel beginnt.

Ergebnis: Die Ermittler setzen ihre Falle erfolgreich und können Kingsley in einem dramatischen Showdown stellen. Sie müssen seine illusionären Tricks durchschauen und ihn überwältigen, bevor er unschuldige Menschen gefährden kann.

Atmosphäre

Die Atmosphäre im noblen Club ist angespannt und elektrifiziert. Die Ermittler spüren die Dringlichkeit ihres Auftrags und die Verantwortung, das Leben der Clubgäste zu schützen. Die eleganten Dekorationen und das gedämpfte Licht verstärken die Spannung, während sie sich dem Höhepunkt des Abenteuers nähern.

Ziel

Die SC müssen Kingsley stoppen und seine Pläne durchkreuzen, bevor er seine illusionären Tricks gegen die ahnungslosen Gäste einsetzen kann. Diese Szene soll den Höhepunkt des Abenteuers darstellen.

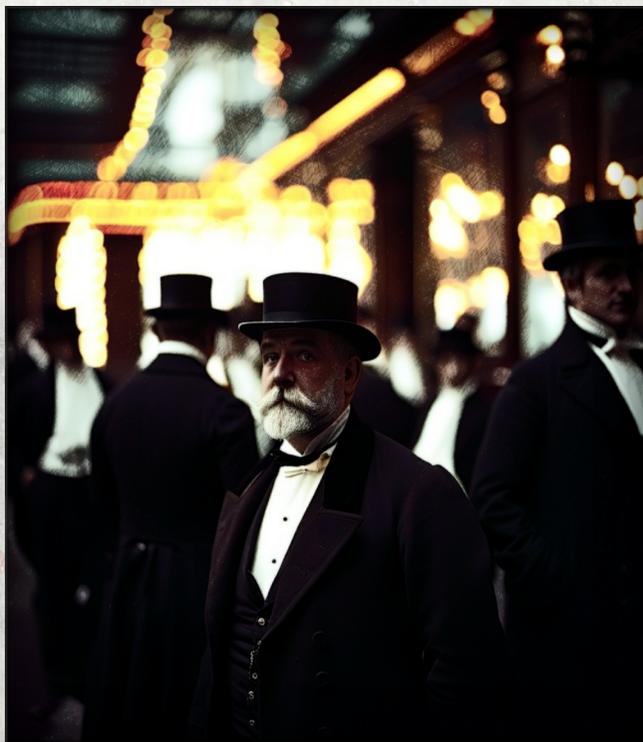
Szene 6: Die Auflösung und die Konsequenzen

Nach einem dramatischen Showdown im noblen Club muss sich nun alles klären. Die Ermittler haben Edward Kingsley gestellt und entscheidende Schritte unternommen, um seine Pläne zu vereiteln. Jetzt müssen sie die letzten Details zusammenfügen und die Konsequenzen ihres Erfolgs oder Misserfolgs tragen.

Kingsley ist überwältigt und festgenommen. Er ist entwaffnet, doch seine finsternen Pläne haben Spuren in London hinterlassen. Die SC kehren zum Tatort zurück, um die Beweise zu sichern und den Fall abzuschließen. Dabei werden sie mit den Auswirkungen der Taten von Kingsley konfrontiert, die noch immer die Stadt erschüttern.

Handlungsmöglichkeiten und ihre Konsequenzen

1. *Abschluss der Ermittlungen:* Die SC können die letzten Hinweise und Beweise am Tatort sichern, um sicherzustellen,



im Club

dass keine Fragen offen bleiben. Sie könnten Zeugenaussagen sammeln und ihre Berichte vervollständigen, um den Fall vollständig zu dokumentieren.

Ergebnis: Durch gründliche Ermittlungen und sorgfältige Dokumentation können die SC alle erforderlichen Informationen zusammenstellen, um ihre Mission erfolgreich abzuschließen.

2. *Rückkehr zu Scotland Yard:* Die Ermittler könnten zu Scotland Yard zurückkehren, um ihren Erfolg zu melden und die nächsten Schritte zu besprechen. Sie könnten auch die Möglichkeit haben, ihre Erkenntnisse mit anderen Ermittlern zu teilen und weitere Fälle zu diskutieren, die möglicherweise mit Kingsleys Verbrechen in Verbindung stehen.

Ergebnis: Durch ihre Rückkehr zu Scotland Yard erhalten die SC Anerkennung für ihre Leistung und könnten möglicherweise neue Aufträge oder Herausforderungen erhalten.

3. *Konfrontation mit den Opfern und ihren Familien:* Die SC könnten die Familien der Opfer aufsuchen, um ihnen Gewissheit zu geben und sie über den Ausgang ihrer Ermittlungen zu informieren. Dies könnte emotionale Reaktionen und möglicherweise Dankbarkeit von Seiten der Hinterbliebenen mit sich bringen.

Ergebnis: Die Ermittler erfahren aus erster Hand die Tragödie, die Kingsleys Taten verursacht haben, und können möglicherweise Trost und Gerechtigkeit bieten.

Atmosphäre

Die Atmosphäre ist nach dem intensiven Showdown im Club gespannt und erleichtert zugleich. Die SC müssen nun die letzten Details zusammenfügen und sicherstellen, dass alle Aspekte des Falls abgeschlossen sind. Die Stadt London atmet auf, aber die Narben der Ereignisse werden noch lange zu spüren sein.

Titus Zeibig