



Die toten Bestatter

Prolog

Dieses Abenteuer spielt im London des 19. Jahrhunderts. Das Datum des ersten Tages ist der 12.01.1882. Der oder die Spieler sollten für diese Geschichte in die ein oder andere Sparte der Kriminalbekämpfung geschoben werden können. Die Geschichte folgt mindestens einem Spieler welcher als Ermittler bei Scotland Yard angestellt ist.

Vorgeschichte

Die meisten großen wissenschaftlichen Entdeckungen sind Männern zu verdanken, deren außergewöhnlicher Intellekt mindestens ebenso beeindruckend war, wie ihr Mut unbekannte und neue Wege zu erschließen. Doch nicht jeder der im Laufe der Geschichte versuchte unserer Welt ein weiteres Geheimnis zu entreißen, war auch wirklich fähig die Zusammenhänge zu erkennen. Tatsächlich blieb es den meisten Querdenkern und Idealisten wohl versagt, die Früchte ihrer Arbeit auf die richtige Art zu interpretieren.

Einer dieser Menschen war James O'Donnel. Einer der wenigen Ärzte die des Forschens wegen Medizin studiert hatten. Der menschliche Körper gehörte zumindest im Detail noch immer zu einem der größten Rätsel seiner Zeit. Ein aufregendes Gebiet, ausgestattet mit genügend öffentlichem Interesse um dem Geltungsdrang O'Donnells befriedigen zu können. Schon seit seines Studiums war der junge Doktor davon besessen, eines Tages den großen Wurf zu landen. In die Analen der Geschichte einzugehen war sein Ziel. Noch in ferner Zukunft wenn seine sterblichen Überreste längst vergangen waren, würde sein Name unsterblich sein; eingereiht in die Liste der klügsten und innovativsten Köpfe seiner Epoche.

Diesem ehrgeizigen Ziel rannte der Arzt nun schon jahrelang hinterher, doch bisher waren all seine Forschungen ergebnislos geblieben. Wahrscheinlich suchte er an den falschen Stellen, daß glaubte er wenigstens. Auf der Suche nach neuen Gebieten seines Interesses stieß O'Donnel im Herbst 1881 auf einen höchst anregenden Bericht. Vor etwa 80 Jahren unternahm ein Professor namens Aldini ein sehr aufschlußreiches Experiment. Damals wurde der Leichnam eines Schwerverbrechers unmittelbar nach der Exekution unter Strom gesetzt. Aldini versuchte zu ergründen, welche Auswirkungen die Elektrizität auf einen toten menschlichen Körper haben würde. Das Ergebnis war erschauernd und sensationell zugleich: Einige der Bewegungsnerven waren noch immer funktionsfähig. Als der Strom diese aktivierte, bewegte sich die Leiche. Die Beine zappelten, die rechte Hand wurde angehoben und zur Faust geballt, ein Auge begann sich langsam zu öffnen. Das Ereignis war derart grauenhaft und unheimlich, daß es unmöglich war, genauere wissenschaftliche Untersuchungen durchzuführen. Die Öffentlichkeit verurteilte derart perverse Darstellungen und wenn man dem Bericht Glauben schenken durfte, so war auch Aldini das Ergebnis unangenehm. Schließlich blieb dies der einzige Versuch seiner Art.

Genau das war es, was O'Donnel so lange vergeblich gesucht hatte. Ein Gebiet, aus törrichter Angst und dummen Unverständnis unerforscht. Welche sagenhaften Entdeckungen mochte eine genaue Untersuchung derartiger Phänomene bringen. Was wußte man denn schon außer das zufällig ein paar Nerven aktiviert wurden. Vielleicht war die Wirkung viel größer als mit bloßem Auge zu erkennen war. Möglicherweise wurde auch das Gehirn des Verurteilten für kurze Zeit reaktiviert. Und wenn nicht, vielleicht war es machbar. Das würde bedeuten, daß man einen Toten wieder zum Leben erwecken konnte, und sei es nur für einige Sekunden. Die Konsequenzen wären undenkbar und unglaublich zugleich. Eine perverse Idee geboren aus kindlicher Neugier hatte ihren Meister gefunden.

Aber es war nicht leicht für den Arzt diese Art der Forschung durchzuführen. Schon nach wenigen Versuchen an renommierten Universitäten und anderen Forschungsinstituten Einlaß zu finden war O'Donnel klar, daß man auch heute noch zu kleinkariert dachte, um die wahre Größe seines Vorhabens zu erkennen. Er mußte seine Arbeit allein finanzieren und das wurde zu einem großen Problem. Denn obwohl O'Donnel aus einer adligen Familie stammte, war er nicht besonders vermögend. Der Reichtum seines Geschlechts war schon lange vor seiner Geburt an seiner Blüte vorbeigegangen. Der Rest reichte kaum, um die übrige Verwandtschaft auf adligem Niveau zu halten. Sicher war man auch hier nicht bereit, zugunsten der Wissenschaft zu verzichten. Auf der Suche nach einer Lösung des finanziellen Problems stieß der Doktor jedoch auf ein weiters ungleich Größeres. Selbst mit genügend Geld war es nämlich unmöglich eine größere Zahl von menschlichen Leichen aufzutreiben. Der Verkauf von menschlichen Überresten war in England nämlich illegal und selbst bekannte medizinische Universitäten taten sich schwer, an Objekte zur pathologischen Forschung zu

kommen. Man war auf Freiwillige angewiesen, doch diese Quelle stand dem mittellosen und dubiosen Arzt kaum zur Verfügung. Wie er schon bald merken sollte brauchte er eine große Anzahl von Leichen um nur den geringsten Erfolg erzielen zu können.

Bedauerlicherweise verfügte O'Donnel selbst nach seinen Anstrengungen Geld aufzutreiben weder über die Mittel noch über die Möglichkeit, auf Freiwillige zurückgreifen zu können. Es war ihm aber gelungen, geeignete Räumlichkeiten zu beschaffen sowie ausreichend medizinische Ausrüstung. Von seinen Visionen in die Ecke getrieben brauchte der Mediziner dringend eine Lösung. Eine Hälfte war geschafft. Die Aussicht auf zukünftigen Erfolg trübte das Rechtsbewußtsein und so griff O'Donnel zu einer anderen, weniger legalen Lösung. Zwar reichte sein Besitz nicht um die stark religiösen Lebenden zu überzeugen ihren Körper zu verkaufen, doch ein paar Leichenbestatter wären gegen ein vergleichsweise geringes Entgelt sicher bereit einen leeren Sarg zu Grabe zu tragen. Nach einigen Fehlversuchen geriet der Doktor schließlich an den Richtigen und tat damit den ersten Schritt zur Verwirklichung seiner Pläne.

Nach wenigen Tagen Forschung ergaben sich folgende neue Bedürfnisse: Von den wenigen Leichen die der Arzt bekommen hatte, genügte nur eine einzige den Ansprüchen. Die anderen waren wegen ihrer Beschädigungen unbrauchbar. Außerdem zeigte der eine untersuchte Körper nur beim ersten Kontakt mit Elektrizität eine Reaktion. Auch aus diesem Grund wurde vielmehr Material benötigt. Wußte O'Donnel doch nicht einmal genau, mit welcher Stromstärke er es probieren sollte und welche Auswirkungen verschiedene Stärken hatten. Es wurde also offensichtlich, daß O'Donnel mehrere Bestatter überzeugen mußte, ihm Tote zu liefern. Daneben sah er schon jetzt einen Berg von Leichen auf sich zukommen, auf die ein oder andere Art und Weise mußte er sie entsorgen. Da der beschaffte Lagerraum im Hafen recht groß war, konnte er die Körper hier zwar einige Zeit lagern, doch das war sicher keine Endlösung. Bei genauer Betrachtung dieser Schwierigkeit kam dem Doktor ein neuer, höchst unethischer Gedanke. Warum sollte er die Toten nicht finanziell weiter vermarkten? Bei geeigneter Weiterverarbeitung ließe sich vielleicht genügend Gewinn machen, um die Forschungen und die Beschaffungen zu finanzieren. Auch hierzu hatte der Arzt schon eine Idee. Das viele bei der Amputation des Kopfes ausgelaufene Blut der Leichen war am Boden der Halle geronnen. In diesem Prozess gab das Blut seinen Wasseranteil ab, das Blutserum. Eine klare durchsichtige Flüssigkeit die wie genaue Untersuchungen ergaben, Immunstoffe und zahlreiche Mineralien enthält. Diese Substanz an andere lebende Menschen verabreicht stärkt deren Immunsystem. Das zumindest folgerte O'Donnel daraus. Die Krankenhäuser Londons dürften an einer derartigen Flüssigkeit interessiert sein, und sei es nur als Placebo. Den Grundstoff Blut hatte O'Donnel ja nun genug. Als Quelle für seinen Stoff würde er einfach freiwillige Spender angeben und würde so völlig unverdächtig bleiben.

In den folgenden Wochen gelang es dem ehrgeizigen Arzt seinen Plan in die Tat umzusetzen. Mit dem sich nun selbst ernährenden Unternehmen war er mittlerweile in der Lage auch das Entgelt für die Beschaffung der Toten zu erhöhen. Weiter Bestatter stiegen in das lukrative Geschäft ein und der Kreis der Beteiligten wuchs. Das Blutserum ließ sich gut verkaufen, tatsächlich schien es eine vorbeugende und gering heilende Wirkung zu haben. Die Untersuchungen in den Kliniken bescheinigten dem Stoff jedenfalls seine wertvollen Zutaten und so war es kein Problem, den Stoff unter die Leute zu bringen. Die ausgebluteten und verwerteten Leichen begrub O'Donnel in einer eigens innerhalb der Lagerhalle angelegten Grube. Zwar war diese Beseitigung nur befristet möglich, doch bei all der Arbeit war es dem Arzt nicht gelungen eine bessere Lösung zu finden. Das Unternehmen wuchs und wuchs, bald wurde es notwenig Hilfskräfte einzustellen. Doch das war nicht leicht, schließlich mußte der Doktor seinen Leuten vertrauen können. Da das ganze Geschäft jenseits der Legalität existierte erschien es O'Donnel sinnvoll, auch Leute von der anderen Seite des Gesetzes zu rekrutieren. Durch das viele Geld gelockt wurde er bei den erstbesten Straßengaunern fündig.

In London starben zur damaligen Zeit mindestens 20 Menschen täglich. Um diese potentiellen Kunden rissen sich etwa 50 Bestattungsinstitute. 28 davon waren am Ende des Jahres 1881 bereits Kunden O'Donnells, und die Zahl stieg weiter. Nur einen äußerst geringeren Teil der Toten konnte der Doktor für seine Forschungen mißbrauchen und daß meist nur wenige Male. Selbst nach Monaten der intensiven Forschung sammelte der Arzt noch immer Fakten. Die toten Köpfe reagierten einfach viel zu unterschiedlich und schließlich mußten auch die Parameter dauernd verändert werden. Dazu kam, daß die Bestatter die zu den Zulieferern zählten, sich an den steten Geldregen gewöhnt hatten. Mit Beginn des Jahres 1882 war das aus Geldnot geborene Unternehmen nicht mehr aufzuhalten. Leider fehlte James O'Donnel die Distanz um das zu erkennen. Von den ständigen Forderungen seines Geschäftes und dem Anspruch seiner Forschungen unter Druck gesetzt, vollzog der Doktor endgültig den Wechsel zum Kriminellen. Auf der Jagd nach der Sensation seines Lebens war ihm nun jedes Mittel recht. Er brauchte mehr Leichen und die würde er auch bekommen. Diejenigen der Bestatter

Londons die sich bisher geweigert hatten ihm wertvolle Dienste zu leisten, mußten eben mit schlagkräftigen Argumenten überzeugt werden. Was machte es schon, wenn man einigen Trotzköpfen den Willen eines Genies aufdrängte ? Das Ganze war viel zu wichtig als das es an wenigen Widerwilligen scheitern durfte.

O'Donnel begann in den kommenden Tagen den unwilligen Bestattern zu drohen. Doch dabei blieb es nicht denn die Situation eskalierte. Mittlerweile stand der Arzt dermaßen unter Druck, daß es mit ihm durchging, als sich sein Gegenüber selbst bei großen Summen standhaft zeigte. Überarbeitet, besessen und am Ende seiner Kräfte war er nicht mehr in der Lage die Vernunft Herr seiner Handlungen sein zu lassen. Voller Wut ergriff der Doktor einen in der Nähe stehenden mannsgroßen Kerzenständer und führte ihn mit ganzer Kraft wie eine riesige Waffe. Mehrmals fuhr das schwere Stahlrohr hinab auf den Körper des hilflosen Widersachers. Dumpf tönend brach das Metall auf die Knochen. Die Schreie verstummten. Erst einige Minuten nachdem der letzte Schlag verklungen war wurde O'Donnel klar, was er überhaupt getan hatte. Regungslos stand er vor der blutüberströmten Leiche und blickte in die Augen seines Opfers. Er wußte das es falsch war und er wußte, daß er irgendetwas hätte fühlen sollen, wenn er dem Tod ins Auge sah, doch da war nichts. Er hatte sich schon lange an den Anblick von Leichen gewöhnt. Es schien plötzlich alles so einfach, warum sollte er nicht alle Querulanten auf diese Weise beseitigen. Wer nicht hören wollte der mußte eben fühlen. Fast alle großen wissenschaftlichen Entdeckungen waren mit Opfern verbunden und das war bei seiner eigenen eben nicht anders. Längst lenkte die Gier nach dem so lange ersehnten Erfolg das Denken des Doktors, die Moral spielte schon lange keine Rolle mehr. Für ihn galten die Gesetze der Normalsterblichen nicht länger, denn er war einer der großen Pioniere, einer der besseren Menschen. Schweigend und mit Bösem im Sinn verließ der Arzt die grauenvolle Szene. Beiläufig reinigte er den Leuchter von seinen Fingerabdrücken. Am nächsten Tag erfuhr die Stadt von dem rätselhaften Mord. Niemand konnte sich erklären, wieso jemand einen Bestatter erschlagen sollte und auch noch dessen Habseligkeiten zurückgelassen hatte. Niemand bis auf die übrigen Bestatter Londons. In den Kreisen der Eingeweihten machte das Verbrechen Sinn, man wußte nur zu genau wer verantwortlich war. Doch anstatt zu erkennen, daß O'Donnel längst über das Ziel hinausgeschossen war blieb man ruhig. Die Einen betört vom Geld, die Anderen aus Angst. Auf manche Bestatter mag wohl auch beides zugefallen haben. Die wenigen Berufskollegen die von all dem noch unberührt geblieben waren würden nun auch bald zu den Zulieferern O'Donnells zählen.

In der laufenden Woche deren jüngster Tag der 11.01. war, beging oder befahl der größtenwahnsinnige Mediziner noch zwei weitere Morde. Denn längst bediente sich der Doktor auch in solche Dingen der beiden Hilfskräfte die schon seit Monaten für ihn arbeiteten. Die zahllosen Gerüchte und das große öffentliche Interesse machten den Fall zu einer Angelegenheit für Scotland Yard.

Das Abenteuer beginnt ...

Am Morgen des 12.01.1882, einem Montag, betritt der Abenteurer wie gewöhnlich sein Büro beim Yard. Ganz oben auf dem Papierstapel der sich jeden Tag auf geheimnisvolle Weise wieder auf seinem Schreibtisch türmt liegt ein Zettel mit besonders großen Buchstaben. Das Papier informiert den Ermittler, daß er sich schnellstens bei seinem Chef zu melden hat. Also macht man sich gespannt auf den Weg. Dort angekommen wird der Ermittler über die Geschehnisse in Kenntniss gesetzt und ihm der Fall zugeteilt. Unmißverständlich macht der Vorgesetzte klar, daß möglichst schnell Ergebnisse erwartet werden. Schließlich ist die Öffentlichkeit an den mysteriösen Morden interessiert und so rückt natürlich auch der Yard in das Blickfeld. Abschließend überreicht er dem Ermittler die Akte welche alle genauen Aufzeichnungen erhält.

Daraus kann der Spieler die genauen Daten der Verbrechen entnehmen. Bis jetzt handelt es sich um drei Morde. Alles beginnt am 05.01., ebenfalls einem Montag. Der Leichenbestatter Oliver Patton, wohnhaft in der Liverman Street 101, wurde in seinem Laden unter seiner Wohnung mit einem großen Kerzenständer erschlagen. Der pathologische Befund ergab, daß der Mörder normaler Größe und normaler Stärke gewesen sein muß. 21 mal wurde mit dem schweren Stahlgestell zugeschlagen. Der Körper des Opfers weist zahlreiche Knochenbrüche auf. Lethal waren die Kopfverletzungen von denen schon der erste Schlag zum Tode führte. Das Tatwerkzeug wurde gereinigt und offenbarte keinerlei Spuren. Alle Wertsachen in dem Verkaufsraum sowie in den Hinterräumen des Ladens und auch in der Wohnung des Verstorbenen blieben unberührt. Überhaupt gibt es keinen Hinweis darauf, daß sich der Mörder in andere Räumlichkeiten bewegt hat. Der Mord muß Abends gegen 9 Uhr geschehen sein. Um diese Zeit war das Bestattungsinstitut normalerweise geschlossen. Es wurden keine Spuren eines Einbruchs gefunden, das Opfer muß den Täter also selbst hineingelassen haben (Tatsächlich gab O'Donnel vor, Patton ein anderes lukrativen Angebot machen zu wollen um Einlaß

zu finden. Da der jedoch nichts von den kriminellen Geschäften wissen wollte, gab der Arzt dem Mißtrauischen 10 Pfund, nur fürs zuhören. Darauf ging Patton ein, was sein Verhängnis war). Zeugen gab es leider keine. Zu dem Bestattungsinstitut gehört auch ein Wagen und die dazugehörigen Pferde welche in einer Scheune hinter dem Haus zu finden sind. Auch hier konnte nichts ungewöhnliches festgestellt werden.

Der nächste Tote war Giovanni Castle, ein Bestatter von der Eastside. Er starb am 06.01. Auch sein Geschäft ist direkt mit der Wohnung verbunden. Die Adresse lautet St. Helens Corner 7. Castle wurde jedoch nicht wie Patton in dem Geschäftsraum getötet sondern in den dahinterliegenden Arbeitsräumen. In dem Raum wo der Mord geschah, werden die Särge gefertigt was ein Vorhandensein vieler Werkzeuge voraussetzt. Mit einem dieser Werkzeuge, nämlich mit einem Holzmeisel wurde das Opfer erstochen. Anhand der Autopsie wurde klar, daß der Mörder nur einmal zugestoßen hatte. Der Stich war mit großer Wucht direkt auf das Brustbein ausgeführt worden. Die Klinge drang tief in den Körper ein und verletzte Lunge und Herz. Danach wurde sie offenbar gedreht und wieder herausgezogen, was dazu führte das Giovanni Castle innerhalb kürzester Zeit innerlich verblutete. Der Tathergang läßt also darauf schließen, daß der Mörder gute medizinische Kenntnisse haben mußte, wußte er doch genau was zu tun war. Auch hier wurde das Tatwerkzeug nach dem Verbrechen abgewischt oder mit Handschuhen benutzt. Wieder wurden keine Wertsachen entwendet und keine Hinweise auf unrechtmäßigen Zutritt gefunden (Eigentlich kam O'Donnel zu Castle um ein letztes Angebot zu machen. Doch auch Castle wollte nichts von der Sache wissen. Den Einlaß gewährte Castle nicht Böses ahnend selbst). Dieser Mord geschah etwa um 10.30 Uhr. Die zu dieser Zeit in den oberen Räumen sitzende Ehefrau Castles bekam von allem nichts mit, was darauf hindeutet, daß der Mord sehr schnell und unerwartet geschah. Sonst gibt es keine Zeugen.

Das dritte Opfer heißt Percy Cunnings und wurde um 11.00 Uhr am 08.01 getötet. Dieser Bestatter wohnte in der Moonlight Street 22. Spätestens hier wird deutlich, daß die meisten Bestattungsinstitute nach dem selben Schema aufgebaut sind. Wohnung, Arbeitsräume und Empfangszimmer sind auch hier in einem Haus. Im Gegensatz zu den beiden vorhergehenden Morden wurde in diesem Fall ganz offensichtlich eingebrochen. Die Tür welche die Arbeitsräume von dem Stall trennt wurde mit Gewalt aufgebrochen. Außerdem war Cunnings mit einem Knüttel bewaffnet, wie es scheint hat ein Kampf stattgefunden. Die Tat ereignete sich offenbar wieder in den Arbeitsräumen, wo eine Menge Blut gefunden wurde. Als Tatwaffe wurde diesmal eine Handsäge benutzt die dem Bestatter vermutlich mehrmals seitlich in den Hals gerammt wurde. Leider wurden abermals keine Fingerabdrücke gefunden. Die Leiche selbst ist erstaunlicherweise verschwunden. (Während O'Donnel in den ersten beiden Fällen selbst der Mörder ist, sante er bei Cunnings seine Handlanger. Dieser hatte schließlich schon von den Morden gehört und war so gewarnt. Da der Doktor ja bereits dagewesen war als er sein Angebot erstmalig vorschlug, ging er davon aus, nach den jüngsten Ereignissen nicht mehr eingelassen zu werden. Also brach man ein. Die Leiche wurde mitgenommen, da der Doktor keinen Grund sah, warum ihm seine Opfer nicht auch dienlich sein sollten. Abgesehen davon hoffte er, der Polizei so weniger Anhaltspunkte zu liefern. Im Anhang finden sich die drei Polizeiberichte).

Die Zeitungen Londons zeigen reges Interesse an den Verbrechen und stellen dazu ihre eigenen Theorien auf. In der Morgenzeitung kann der Ermittler lesen, daß eine Wahrsagerin behauptet, die Bestatter seien von Toten umgebracht worden. Die Zeit der Apokalypse sei nah und die Toten kämen aus ihren Gräbern. Tatsächlich standen in jedem Bestattungsinstitut leere Särge, was bei Licht betrachtet aber völlig normal ist. Die Seherin allerdings ist fester Überzeugung, daß es die letzten Kunden waren, welche die Morde begingen. Das bei dem letzten Opfer eingebrochen wurde und der Leichnam gestohlen stört sie nicht. Sie glaubt das wäre nicht der Mörder gewesen. An diesem Bericht kann man zumindest erkennen, daß die Zeitungen sehr gut informiert sind.

Auf Anraten des Chefs macht sich der Abenteurer nach dem Studium der Akten auf den Weg zu dem Bestatter, welchem die Polizei üblicherweise Tote ohne Herkunft und Familie liefert. Dort so hofft der Ermittler, kann man einige Insider-Informationen bekommen. Der einzige Ansatzpunkt in den scheinbar nicht von außen motivierten Mordfällen.

Bei Nat Miller

Der Name dieses Bestatters lautet Nat Miller. Sein Geschäft ist in der Nähe des Yards zu finden weshalb er damals auch ausgewählt wurde. Es dauert nur wenige Minuten um dort hinzukommen. Man muß Miller nicht lange erklären warum man hier ist, insgeheim hat er einen solchen Besuch bereits erwartet. Denn was der Spieler nicht weiß: Nat Miller ist einer der Zulieferer O'Donnells und diesem wegen des vielen Geldes ergeben. Folgerichtig kann man von ihm also keine Informationen

erwarten. Zwar gibt er sich äußerst kooperativ und verspricht sich umzuhören, aber im Großen und Ganzen versichert er, absolut keine Idee bezüglich der Morde zu haben. Einzig der plötzliche Luxus innerhalb seines Geschäfts und an ihm selbst ist auffällig. Feine, maßgeschneiderte Kleidung und wertvolle Schmuckstücke zieren den Mann mittleren Alters. Wird er nach der Zeit gefragt, kann man ein weiteres Statussymbol bewundern: eine goldene Taschenuhr.

Wird Miller nach seinem offenkundigen Vermögen gefragt, so sagt er daß sich die Arbeit im Moment lohnen würde. Wer in den Tod investiere sei im Augenblick eben gut beraten, außerdem habe er eine Erbschaft gemacht. Doch man muß sich nicht erst die Geschäftsbücher ansehen um zu wissen, daß ein Bestatter dieser Größe mit dieser Konkurrenz niemals soviel verdienen kann. Sollte es der Spieler aber darauf anlegen einen Blick in die Finanzunterlagen zu werfen, so braucht er dazu selbstverständlich eine gerichtliche Genehmigung welche ihm in dieser Phase des Abenteuers verwehrt wird.

Nun kann man zwei verschiedene Wege gehen. Einerseits kann man sich die Tatorte einmal mit eigenen Augen ansehen (bzw. die Frau Castles befragen), andererseits besteht die Möglichkeit sich bei einem anderen Bestatter umzuhören. Entschließt sich der Ermittler für letzteres, muß er sich einen Namen aussuchen (Liste aller Bestatter siehe Anhang). Trifft man auf ein Bestattungsinstitut im Dienste O'Donnells so ist man dort entweder nicht bereit weiterzuhelfen oder man gibt schlicht und einfach vor von nichts zu wissen. Diese Leute fallen aber durch ihren großen Reichtum auf. Wählt man hingegen einen der wenigen Bestatter die noch nicht Kunden des Arztes sind, besteht die Chance wertvolle Informationen zu bekommen. Zu allererst bemerkt man bei diesen Menschen das sie Angst haben. Einige wollen deshalb auch nichts mit dem Abenteurer zu tun haben. Keiner von ihnen genießt übermäßigen Luxus was sie von der bestochenen Gruppe differenziert. Man hat allerdings entschieden zuviel Angst, um klare Aussagen zu machen. So ganz sicher kann man sich ja schließlich nicht sein. Genaueres kann man der Anlage entnehmen. Dort sind die Reaktionen aller Bestatter kurz festgehalten.

Tatort 1, Bei Oliver Patton

Das kleine zweistöckige Haus das einst Heim und Geschäft Oliver Pattons war ist nun abgesperrt. Ein Siegel der Polizei befindet sich an allen Eingängen (es ist überall unbeschädigt). Im Inneren hat sich seit dem Mord nichts verändert. Nur die Überbleibsel der Spurensucher verraten dem Ermittler das hier ein Verbrechen geschah. Offenbar kümmerte sich bisher noch niemand um den Nachlaß Pattons. Eine kurze Durchsichtung der Räumlichkeiten bestätigt den Polizeibericht. Nirgends sind Spuren eines Einbruchs zu erkennen. Es scheint nichts zu fehlen. Die Geschäftsbücher die man im oberen Teil des Hauses finden kann geben Auskunft darüber, wieviel Geld das Unternehmen abwarf. Nimmt man diese Zahlen als Maßstab, so erscheint der Luxus den man bei etwaigen anderen Bestattern sah besonders verdächtig.

Die Wohnräume wirken zwar aufgeräumt, aber keineswegs ordentlich. Der Junggesellen-haushalt ist nicht zu übersehen. Besondere Gegenstände sind eine Gitarre, ein Photoapparat und zahllose Photoalben. Scheinbar waren Reisen und das Photographieren Hobby Pattons. Ansonsten finden sich keine auffälligen Dinge. Blättert man alle Alben durch, so bemerkt man neben den vielen Landschaftsphotographien auch Bilder von nackten Frauen. Diese selbstangefertigten Photos könnten den Ermittler zu einem nahegelegenen Bordell führen. Der Hintergrund läßt nämlich zumeist ein kleines Zimmer erkennen das fast gänzlich von einem Bett ausgefüllt wird; ganz so, wie man es von Freudenhäusern kennt. Größtenteils sieht man dasselbe Mädchen was darauf hinweist, daß Oliver Patton eine bestimmte Prostituierte besuchte. Ein Rundgang durch die Gegend führt den neugierigen Abenteurer tatsächlich zu einem Bordell. Fragt man hier nach dem Mädchen, ist man an der richtigen Adresse. Die relativ junge und hübsche Prostituierte beantwortet gegen ein wenige Geld bereitwillig alle Fragen. Ihr ist es egal, wofür sie bezahlt wird.

Auf die Nachricht vom Tod ihres Stammkunden reagiert sie erschrocken. Man kann ihr ansehen, daß auch sie etwas für ihn übrig gehabt hatte. Sie ist neugierig und möchte alle Details genau wissen. Auf Merkwürdigkeiten angesprochen erzählt sie von einem dubiosen Angebot das Patton erhielt. Er erzählte ihr bei seinem letzten Besuch davon und äußerte seine Abneigung erwähnte jedoch nicht genau, um was es eigentlich ging. Mehr weiß sie nicht. Falls man sich für den Character Pattons interessiert kann man erfahren, daß er ein ausgeprägtes Rechtsbewußtsein und Pflichtgefühl hatte.

Forscht man bei der Stadtverwaltung nach wer der Eigner des verbliebenen Anwesens ist, wird einem erklärt, daß Patton nur Pächter war. Er zahlte an einen gewissen Charles Makun. Ein Besuch bei diesem reichen Mann im Westend Londons informiert, daß der noch keinen Nachmieter fand und

Patton auch keine Verwandten hatte. Deshalb überlege Makun noch, was er wohl mit der Einrichtung anstellen solle. Die Pferde des Leichenwagens stehen bei ihm.

Tatort 2, Bei Giovanni Castle

Auf das Klopfen an der Vordertür des Bestattungsinstitut rührt sich minutenlang gar nichts. Da in dem Haus die Frau und nun Witwe Castles wohnt, wurde hier natürlich nichts versiegelt. Folgerichtig kann sich der Ermittler auch nicht einfach selbst Zugang verschaffen. Man muß also warten, doch es scheint als würde niemand daran denken die Tür zu öffnen. Tatsächlich sitzt die Witwe im oberen Geschloß und starrt vor sich hin. Sie will mit niemandem reden und auch niemandem die Tür öffnen. In ihrer tiefen Trauer vergaß die Frau alles um sich herum. Um sie trotz allem zu bewegen dem Abenteurer Einlaß zu gewähren muß sich dieser als Polizeibeamter zu erkennen geben. Am Besten macht man das mit lauten Rufen die auch im Obergeschoß vernommen werden können. Eine andere Möglichkeit ist die Hintertür im Stall. Zwängt man sich an den Pferdeboxen und an dem Leichenwagen vorbei gelangt man zu einer unverschlossenen Holzpforte. Natürlich sollte man aber auch in diesem Fall die Frau von der eigenen Anwesenheit in Kenntnis setzen. Geschieht dies nicht, so glaubt die Frau an Einbrecher und ruft nach der Polizei von ihrem Fenster aus.

Im inneren des Instituts wurde bereits aufgeräumt. Schweren Herzens hatte die Witwe die unteren Räume in Ordnung gebracht. Nichts deutet mehr auf das Verbrechen hin. Unnötig zu erwähnen, daß man dort keine Spuren mehr finden kann.

Ein Gespräch mit Frau Castle bestätigt den Polizeibericht. Alle Wertsachen sind vorhanden, nichts wurde angerührt. Die Befragung muß vorsichtig geführt werden, da die Witwe andernfalls in Tränen ausbricht und so alle Fragen im Keim erstickt. Für sie ist es besonders furchtbar, daß ihr Mann nur wenige Meter von ihr entfernt den Tod fand und sie absolut nichts bemerkte. Mit Stricken war sie beschäftigt gewesen und hatte nicht auf das geachtet was im unteren Stockwerk vor sich ging. Zwar hörte man die Stimmen durch den Boden, doch es schien alles normal. An Worte kann sich die arme Frau schon gar nicht mehr erinnern (Für die Ich-kann-mich-nicht-erinnern-Feinde gibt es die Möglichkeit die Frau von dem Scotland-Yard-eigenen Psychologen hypnotisieren zu lassen. Dazu ist sie aber frühestens morgen bereit. Weiteres siehe Hypnose von Frau Castle). Fragt man Miss Castle nach Auffälligkeiten in der letzten Zeit, erzählt sie von einer schwierigen Entscheidung die ihr Mann zu treffen hatte. Sie weiß allerdings nicht um was es genau ging, nur das er in letzter Zeit häufiger davon sprach. Außerdem sei ihr ein Fremder aufgefallen. Groß und schlank soll er sein, mit einem bedrohlichem Gesicht und stechenden Augen. Die Kleidung war vornehm und doch irgendwie ungepflegt.

Von der Witwe kann man auch Hobbys und Charakter Giovanni erfahren. Mit großer Leidenschaft stand der Mann fortgeschrittenen Alters hinter dem Herd und kochte die Spezialitäten seiner Heimat. Mit 12 Jahren war er mit seinen Eltern nach England gekommen, zuvor lebte er in Italien. Der Vater war ein englischer Diplomat dem es die italienischen Frauen angetan hatten. Folgerichtig war seine Mutter Italienerin. Von ihr beeinflusst hegte Giovanni großes Interesse an allem was südländischer Herkunft war. Seine ehrliche, temperamentvolle und immer gut gelaunte Art gaben dem Bestattungsunternehmen Castle seinen unverwechselbaren Ruf. Der Mann war Stolz auf sein Geschäft und legte großen Wert auf die respektvolle Behandlung seiner Kunden. Wer bei ihm kaufte war in guten Händen.

Läßt man sich die Geschäftsunterlagen zeigen sieht man, daß Castle gefragt war. Ihm ging es nicht schlecht und er hatte auch für seine Frau gesorgt. Es ist genügend Geld da. Jedoch nicht soviel, daß es für einen derart verschwenderischen Luxus reichen würde wie bei Nat Miller (und eventuellen anderen Kunden O'Donnells). Eine weiterer Fingerzeig auf die Lieferer des Doktors.

Tatort 3, Im Haus von Percy Cunnings

Zur Moonlight Street 22 dauert es einige Minuten, denn die Adresse liegt am südlichen Ende Londons. Das Gebäude scheint heruntergekommen und leicht baufällig. Ein kaum lesbares Schild baumelt über dem Eingang und verursacht ein unangenehmes Quitschen. Percy Cunnings lebte allein und so sind auch seine Wohnlichkeiten durch ein Siegel der Polizei geschützt. Das Siegel an der Vordertür ist jedoch gebrochen. Offensichtlich betrat irgend jemand das Institut nachdem es am 09.01. abgesperrt wurde. Neugierig sperrt der Abenteurer die Tür auf und betritt das Empfangszimmer. Nun wird klar, wer das Siegel brach. Von den Möbeln ist sogar wie nichts mehr übrig, offenbar wurde das Haus bereits geräumt. Die zahlreichen Eimer, Leitern und Renovierungswerkzeuge vereiteln jeden Verdacht auf Einbruch. Auch Cunnings scheint nur Pächter gewesen zu sein.

Durch die Räumungsarbeiten wurden selbstverständlich eventuelle Spuren beseitigt. Das Haus ist jetzt größtenteils leer. Nur noch einige leere Möbel stehen in den Räumen und lassen keine sorgfältige Analyse mehr zu. Alle persönlichen Gegenstände sind verschwunden. Die einzige Informationsquelle die es hier noch gibt ist die Hintertür. Diese wurde nämlich aufgebrochen und seitdem nur notdürftig repariert. Die Spuren des Einbruchs sind noch deutlich zu erkennen. Die Holzpforte wurde scheinbar mit einer Brechstange oder etwas Ähnlichem aufgehebelt. Das ganze sieht nicht sehr professionell aber routiniert aus. Es hätte sicher bessere Möglichkeiten gegeben die Tür zu öffnen doch diese war schnell und effektiv. Der Einbrecher wußte genau was er tat.

Um den Verbleib des persönlichen Besitzes zu klären gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder man fährt wieder zur Stadtverwaltung um von dort den Pachtherren zu erfahren oder man sieht in den Polizeibericht unter "Nächste Verwandte" nach. Dort steht der Name eines Bruders, Robert Cunnings. Da auch die Adresse beiliegt ist es nicht schwer ihn aufzufinden. Mittlerweile ist der Tag schon fortgeschritten - wenn man alle Stationen in dieser Reihenfolge abließ. Es ist Nachmittag und Robert Cunnings ist nicht zu Hause. Das Klopfen an der Tür der kleinen Mietwohnung bleibt ungehört. Man tut gut daran einfach später wiederzukommen.

Kümmert man sich um den Pachtherren des Bestattungsinstituts Cunnings kommt man zu einem Mann namens Greg Rowland. Wie schon Charles Makun ist auch Rowland ein reicher Grundstückseigner mit Wohnung im Westend. Anders als Makun wußte er was mit dem Gebäude anzufangen. Durch den Bruder des Verstorbenen war die Einrichtung kein Problem. Die Pferde, der Wagen und die meisten Möbel wurden verkauft.

Beim Bruder von Percy Cunnings

Erst gegen 6 Uhr trudelt Robert Cunnings bei sich zu Hause ein. Er kommt gerade von der Arbeit und macht einen müden Eindruck, welcher Angesichts seiner Stelle ungerechtfertigt ist denn Robert Cunnings ist Buchhalter. Irgendwann im Laufe dieses Abends wird der Abenteurer hoffentlich an seine Tür klopfen. Bürokratisch und spießig wie Cunnings ist, will er natürlich den Ausweis des Ermittlers sehen, bevor er diesen in seine Wohnung läßt.

Die engen Wohnräume machen deutlich, daß man als Buchhalter nicht besonders verdient. Zudem ist der Gang und das Wohnzimmer mit dem Verbleib von Percy Cunnings aufgefüllt was die Bewegungsfreiheit sehr einschränkt. Zwar kann man sich selbst daran machen in den Schubladen der Möbelstücke zu suchen, praktischer ist es jedoch, man fragt gleich Robert. Eigentlich wirkt er sehr gefaßt und scheint nicht in besonders großer Trauer zu sein. Ruhig beantwortet er alle Fragen. Dabei stellt sich wahrscheinlich heraus, daß sich die Brüder nicht besonders vertraut haben. Sie waren einfach zu verschieden in ihrer Art, wenn man den Worten Roberts Glauben schenken kann. Er habe seinen Bruder nicht gehaßt, er war ihm eben nur unsympathisch.

Das ist wohl auch der Grund dafür, daß Percy Cunnings Haus so schnell geräumt und verkauft wurde. Kaum drei Tage verschwunden ist der Pachtherr schon dabei die Räumlichkeiten neu zu vermieten. Sein eigener Bruder scheint nicht den geringsten Zweifel daran zu hegen, daß Percy tot ist. Sicher, es gibt gute Gründe dies zu glauben, denke man nur an das gefundene Blut und die zwei anderen toten Bestatter, doch so richtig sicher ist es nicht. Bohrt man an dieser Stelle nach, so gibt Robert zu, daß sein Bruder ein richtiger Bastard gewesen ist. Er war gemein, verletzend und stur. Das er nun endlich das Zeitliche gesegnet hat, wenn auch nur mutmaßlich, macht ihm nicht das geringste aus.

Weil die beiden Brüder eine solche Abneigung gegeneinander empfanden, weiß Robert Cunnings auch so gut wie nichts über die Hobbys und Liebschaften Percys. Leider bringt auch die oben erwähnte Durchsuchung der Möbelstücke nicht viel neues. Außer den üblichen Gebrauchsgegenständen finden sich nur noch einige wertlose Schnitzereien, die Percy vermutlich selbst angefertigt hatte. Sonst gibt es nur noch die Geschäftsunterlagen die in einem schlampig geführtem Buch bestehen. Nach dem Gekritzel zu urteilen ging das Unternehmen trotz allem nicht schlecht. Das meiste Geld brachte Percy aber scheinbar an die Bar.

Nimmt man die Erträge aller bisher besuchten Bestattungsunternehmen zusammen, so ergibt sich endlich ein Betrag, der den Luxus Nat Millers rechtfertigen würde. Das zeigt deutlich, das Nat Miller viel zu viel Geld hat. Selbst wenn er tatsächlich eine Erbschaft gemacht hat, alle anderen reichen Bestatter haben das sicher nicht.

Die Nacht zum 13.01.

Der Tag neigt sich ereignislos dem Ende zu. An dieser Stelle kann der Spieler vielleicht etwas Leben in seinen Charakter bringen indem er soziale Kontakte knüpft. Oder er geht eben einfach ins Bett, immer vorausgesetzt, daß ihm nichts besseres einfällt.

Wenn man nämlich richtig was auf dem Kasten hat, dann hat man längst erkannt, daß einige der Bestatter dieses unbekannte Angebot angenommen haben, von dem die Prostituierte und Witwe Castles erzählt hatten. Das viele Geld kommt schließlich nicht von nichts. Also könnte man einen der Neureichen beschatten, was in dieser Nacht überraschenderweise von Erfolg gekrönt wäre. Denn zwischen 10 und 12 Uhr fahren die Handlanger O'Donnells von Bestatter zu Bestatter und holen die Leichen ab. Das machen sie immer, wenn am Tag eine Beerdigung stattfand. Stellt man die beiden vor Ort, kommt es zum Kampf (Jefferson Green ist mit einem Colt Thunderer und einem Messer im Stiefel bewaffnet, sein Kumpan Mortimer Ray trägt einen Todschläger und eine abgesägte Schrotflinte. Sie kämpfen und versuchen bei der besten Gelegenheit sicher zu entkommen). Verfolgt man sie, führt ihr Weg direkt zu der Lagerhalle O'Donnells (siehe weiter unten). Es ist jedoch unwahrscheinlich daß der Abenteurer so gut ist; viel wahrscheinlicher ist es, daß die beiden Verbrecher in dieser Nacht ungestört bleiben. Alternativ dazu kann der Spieler auch auf die Idee kommen den Psychologen wegen einer psychologischen Analyse aufzusuchen. In diesem Fall wird der ihm nur erzählen können, daß es sich zweifellos um einen sehr brutalen Täter handelt. Das legt nahe, daß der Mann unter großem Druck steht und mental abgehärtet ist. Für direkt wahnsinnig hält der Wissenschaftler den Mörder jedoch nicht, immerhin war er so geistesgegenwärtig seine Spuren zu verwischen. Schließlich könnte man sich auch einfach fragen, was man den um Himmels willen von einem Leichenbestatter wollen kann außer dessen Leichen. Der Gegenstand des Angebots liegt gewissermaßen auf der Hand, sofern man davon weiß. Obwohl es keinen Beweis für den Verkauf der sterblichen Überreste gibt wäre eine Untersuchung dieser Theorie längst überfällig. Hierzu kann am nächsten Tag einer Beisetzung reicher Bestatter beigewohnt werden (Eine Exhumierung ist deshalb nicht notwendig. Feuerbestatter legen übrigens trotz allem ein bisschen Asche in die Urne, ihnen kann also so schnell nichts nachgewiesen werden).

Normalerweise werden die Leichen also gegen 01 Uhr am Morgen abgeliefert. Dabei erzählt Green dem Doktor, daß es mittlerweile schon ziemlich auffällig sei, wie die Bestatter mit ihrem Geld umgingen. Wenn man nicht geschnappt werden wolle müßte etwas unternommen werden, die Bullen seien ja schließlich nicht blöd und könnten eins und eins zusammenzählen. An dieser Stelle des Abenteuers zahlt sich die kriminelle Erfahrung der beiden Handlanger für O'Donnell aus. Notgedrungen entwirft er einen Plan zur Täuschung und Ablenkung der Ermittler. Die Gerüchte der Presse kommen ihm dabei gerade Recht. Das einzige was er tun mußte um das Interesse von den reichen Bestattern abzuwenden ist, einen von ihnen verschwinden zu lassen. Natürlich dürfte dieser nicht getötet werden und alle anderen müßten eingeweiht sein. Es würde ja reichen wenn jener untertaucht. Gegen ein bisschen mehr Geld wäre sicher jemand bereit.

Zusätzlich könnte er etwas Nebel in die ganze Angelegenheit bringen. Die Medien wollen ja scheinbar an Unheimliches glauben, also sollen sie es auch bekommen. Es kann nicht schaden, wenn alle Welt glaubt, die Apokalypse sei nahe. Doch diese Vorführung kann frühestens nächste Nacht stattfinden.

Noch an diesem Morgen schickt O'Donnell seine Versallen ein zweites Mal los. Durch das erwachende London eilend bringen die Gangster den hinterhältigen Plan zu den noch schlummernden Bestattern. Unter den in Frage kommenden wird der zukünftige Tote erwählt. Sein Haus wird präpariert (man plazierte einen dicken Blutfleck auf dem Teppich, das Blut ist natürlich von O'Donnells Labor) und er selbst mitgenommen. Der Name des vermeintlich Ermordeten lautet Aldrin Locksmith. Da er viel Geld in seinen Betrieb steckte und das auch offensichtlich ist, war er die optimale Wahl. Außerdem ist Locksmith ledig, was die Sache nur einfacher macht. Schließlich soll die Polizei erkennen, daß es hier einen der Reichen traf.

Der zweite Tag, der 13.01.

Der Tag beginnt wie jeder andere auch. Müde verläßt der Ermittler sein Bett und bereitet sich auf die Arbeit vor. Nachdem Frühstück und dem Studium der Morgenzeitung begibt man sich auf den Weg ins Büro. Obwohl die Morde nun schon einige Zeit her sind, ist das Thema auch heute kaum zu übersehen.

Im Yard angekommen, kann man nun den Psychologen kontaktieren. Hat man sich am Vortag mit der Witwe Castles arrangiert, ist es möglich sie heute zu hypnotisieren (Dazu weiter unten). Oder man fährt zu einer Bestattung, welche auf einem Friedhof im Westen Londons stattfindet (In diesem Fall geht es bei "Eine Bestattung" weiter).

Bis zum Mittag bleibt es ruhig. Erst dann entdeckt ein potentieller Kunde des Bestattungsunternehmens Locksmith den riesigen Blutfleck im Empfangszimmer. Sofort schlägt der Mann Alarm; offenbar wurde ein weiterer Mord begangen. Es dauert nur wenige Minuten bis auch der Ermittler an den jüngsten Tatort gerufen wird. Die Nachricht von dem mutmaßlichen neuen Verbrechen verbreitet



sich explosionsartig. So kommt es dann, daß ebensoviele Reporter wie Polizisten am den Ort des Verbrechens eintreffen.

Tatort 4, Aldrin Locksmith

Das Haus in der Ernest Hyphen Street 65 macht einen vornehmen Eindruck. Offensichtlich gehörte Locksmith zu den Bestattern, die jenen unerklärlichen Luxus genossen. Das Empfangszimmer ist nicht nur mit wertvollen Möbeln sondern auch mit einigen edlen Kunst-gegenständen geschmückt. Obgleich jedes Bestattungsinstitut würdevoll und akkurat wirkt, scheint man es hier übertrieben zu haben. Die Innenausstattung erscheint geradezu pompös und man hätte sie eher im Museum vermutet. Neugierig macht sich der Ermittler ans Werk. Zwar verhindern die vor dem Eingang aufgestellten Bobbys den unrechtmäßigen Zutritt, doch die Präsenz der Reporter und Photographen ist allgegenwärtig. Gebannt starren sie durch die Fenster auf den unübersehbaren Blutfleck inmitten des Zimmers. Anders als bei allen vorhergehenden Mordfällen befindet sich hier keine Tatwaffe in Sichtweite. Zahllose Spurensucher der Polizei tasten jeden Winkel des Gebäudes ab und erstatten sofort Bericht. Bisher konnte außer dem Blutfleck jedoch kaum etwas sachdienliches gefunden werden. Wie bei den beiden ersten Verbrechen fehlen auch hier Spuren eines Einbruchs. Soweit es beurteilt werden kann sind auch alle Wertsachen noch an ihrem Platz. Da Aldrin Locksmith nicht verheiratet war und die Suche nach Verwandten und Freunden noch läuft, konnte das allerdings noch nicht zweifelsfrei geklärt werden.

Alles in allem bietet dieser Fall die magerste Ausbeute an verwertbaren Spuren. Der Gedanke drängt sich auf, daß der Mörder vorsichtiger geworden ist. Die Durchsuchung der hinteren Wohnräume ergibt auch nichts neues. Entweder hatte Locksmith keine Hobbys oder er übte diese ohne jedes Werkzeug aus. Überhaupt wirkt die Wohnung eher wie ein Schlafplatz, denn es gibt keine Stühle und Tische. Auch eine Küche oder ein Bücherregal fehlen. Einzig auffällig ist der achtlos hingeworfene Schlafanzug und das ungemachte Bett. Dieser Ablick will sogar nicht zu dem sonst ordentlichen Schlafzimmer passen (Der Grund dafür ist klar, Locksmith wurde von O'Donnells Leuten ja aus dem Bett geholt. Nachdem man ihm sagte daß er untertauchen solle und er einwilligte war es ihm natürlich egal ob sein Bett gemacht war oder nicht).

Falls sich der Ermittler die Mühe macht, herauszufinden wem dieses Haus gehört, so wird er erfahren, daß Locksmith selbst der Eigentümer war. Stunden später wird einem mitgeteilt, daß Locksmith leider keine Verwandten hatte. Nur ein Freund, oder besser Kollege wurde gefunden. So fand man nämlich in den Geschäftsunterlagen ein Testament welches Nat Miller als Begünstigten angibt.

Höchst interessant ist ein Blick in eben diese Geschäftsbücher. Dort wird nämlich schwarz auf weiß bewiesen, daß Locksmith nicht genug Geld machte um all den Luxus zu finanzieren. Bedauerlicherweise kann man ihn nicht mehr danach fragen. Für den Fall das man versucht wie beim ersten Mord Prostituierte zu finden, wird man in der Nähe zwar fündig, doch die Frauen sind völlig unwissend.

Die Hypnose von Miss Castle

Sollte der Spieler tatsächlich auf eine derart ungewöhnliche Ermittlungsmethode gekommen sein und die trauernde Witwe mit guten Argumenten überzeugt haben, so steht im diese vielversprechende Möglichkeit offen. Für den hauseigenen Psychologen von Scotland Yard stellt diese Art der Befragung nicht unbedingt etwas besonderes dar. Weil der Wissenschaftler vermutet, daß die Frau innerhalb einer gewohnten Umgebung der Suggestion zugänglicher ist, findet die Hypnose im Hause Castle statt.

Durch die enorme Trauer der Witwe fällt es ihr schwer sich zu konzentrieren und so dauert es einige Minuten bis der Vorgang glückt. Langsam wird die Frau wieder zu dem Mordtag zurückgeführt. Behutsam beschreibt der Psychologe die Umgebung. Nun kann sich Betina Castle an das Gespräch erinnern, welches der verdächtige Fremde mit ihrem Mann führte. Durch ein Stockwerk getrennt konnte sie natürlich nicht jedes Wort verstehen, doch das was sie hörte vermag sie genau wiederzugeben:

Fremder: (bedrohlich)

Giovanni Castle:

Fremder:

Giovanni Castle: (laut)

Fremder:

... ich warne Dich ... ein Unglück wird geschehen ...

Was soll schon passieren ?

Du wirst ein Opfer der ... werden ...

Ich sage nein, und dabei bleibt es ! Du kannst ...

Wie Du willst ... aber ... es bereuen !



Mehr ist aus ihr aber nicht herauszukriegen. Vorsichtig holt der Wissenschaftler Miss Castle wieder zurück. Fragt man sie was davon zu halten ist, bekommt der Fremde Schuld. Die Witwe hält den Unbekannten für den Mörder ihres Mannes. Wenn das Gespräch auch nur teilweise vorliegt und zerpfückt ist, so ist dennoch klar, daß der Fremde Castle zu irgendetwas zwingen wollte. Die Formulierung daß der Bestatter Opfer von irgendetwas werden wird deutet daraufhin, daß der Fremde ein höheres Ziel vor Augen hat. Spätestens jetzt sollte der Spieler auf die Idee kommen, sich zu fragen was außer Leichen man von einem Leichenbestatter schon wollen kann.

Eine Bestattung

Die folgende beschriebene Bestattung gilt für jede erste Untersuchung die der Spieler in diese Richtung macht, egal wann. Bedingung ist nur, daß man auch vorhat, die Beerdigung eines reichen Bestatters zu besuchen. Andernfalls muß selbstverständlich der Name geändert und die kriminellen Handlungen weggelassen werden.

Gegen 10 Uhr morgens wird im Westen Londons der Leichnam eines gewissen Tom Stevens zur letzten Ruhe gebettet. Die Beerdigung wird von Roger Fenn organisiert, einem Kunden O'Donnells. Anfänglich befinden sich die sterblichen Überreste Stevens noch in dem Sarg, in welchem er später auch zu Grabe getragen werden soll. Laut holpernd bahnt sich der Leichenwagen vom Institut zum Friedhof. Angekommen trägt man den Sarg in die angrenzende Kirche wo die Totenmesse abgehalten wird. Hier wird der Sarg nochmals geöffnet, weshalb Fenn die Leiche vor diesem Moment auch noch nicht entwenden konnte. Es passiert jedoch nicht immer, daß die Angehörigen - sofern es welche gibt - noch einen letzten Blick auf den Verblichenen werfen wollen. Anfangs lieferte Fenn deshalb auch nur diejenigen, wo das nicht zutraf. Dann war der Diebstahl absolut gefahrlos. Mittlerweile wuchs aber die Nachfrage und des Geldes wegen geht Fenn höhere Risiken ein.

Es ist nun nicht gerade einfach, den Toten in der vorhandenen Situation wiederzube-kommen. Ab dem Beginn der Messe kümmern sich nämlich die Totengräber um den Sarg. Während der ganzen Prozedur bis zur tatsächlichen Beerdigung wird dieser keinen Augenblick mehr allein gelassen. Aus diesem Grund mußte Fenn zu einer List greifen. Normalerweise wird der Sarg vor dem Altar aufgebaut, was heißt man stellt ihn auf einen Tisch. Diesen Tisch ersetzt Fenn aber durch eine eigene, schönere, feingeschnitzte Halterung. Natürlich sagt da niemand nein. Der Trick ist nun, daß der Boden des Sargs beweglich ist. Wird der Deckel nach der Verabschiedung geschlossen, öffnet sich automatisch eine Klappe und der Körper wird in die Halterung gelassen. Ist der Ermittler in diesem Moment zugegen kann er mit einem gelungenem PW Horchen ein leises Klicken wahrnehmen.

Nach der Messe und der Verabschiedung der Verwandten und Freunde werden dann die Totengräber auf den Plan gerufen. Sie tragen den nun leeren Sarg zu seinem Grab. Damit der Gewichtsunterschied niemandem auffällt macht Fenn seine Särge einfach besonders schwer. Gelingt es dem Abenteurer jetzt noch einen Blick in den Holzkasten zu werfen, kann er den Schwindel aufdecken. Wenn das allerdings erst passiert nachdem die Kiste in das Grab gelassen wurde, so ist Fenn längst fortgefahren. Überzeugt man sich vorher von der Präsenz der Leiche, trifft man den üblen Bestatter beim Verladen der Halterung an. Er gibt sich völlig überrascht und glaubt an ein Wunder.

Der Spieler muß nun schon beweisen, wie Fenn den Raub bewerkstelligte und daß er die Leiche hat. Ansonsten muß man ihn wohl oder übel laufen lassen.

Alternativ ist es möglich auch zu einem reichen Feuerbestatter zu gehen. Da dort der Sarg geschlossen vor aller Augen in den Ofen gefahren wird, besteht keine Notwendigkeit für solche Tricks. Man verbrennt den Leichnam einfach gar nicht und läßt es nur so aussehen. Wenn die Trauergäste verschwunden sind holt man den Toten einfach wieder aus dem Ofen raus. Verbrannt wird dann nur der Sarg.

Egal wie und wo der Betrug entlarvt wird, es besteht immer die Möglichkeit, den verdächtigen Bestatter zu verhören. Mithilfe bewährter Methoden auf dem Revier sollte es dann nicht besonders schwer sein (Fähigkeit Verhören), den Verbrecher weichzukochen. Es handelt sich schließlich um Bestatter und nicht um Berufskriminelle. Erstmal richtig in die Mangel genommen dauert es nicht lange, bis alles zugegeben wird. Von der Anzahl der bereits gelieferten Leichen bis zum dafür erhaltenen Geld. Eines weiß der Bestatter jedoch nicht zu sagen: Wo sich der Doktor aufhält. Auch dessen Verwendungszweck für die Toten ist unbekannt. Bei etwaigen weiteren Verhören anderer reicher Bestatter entscheidet ein PW: Verhören mit -5 (schließlich hat man bei anderen keine Beweise) individuell, ob man bereit ist auszusagen.

Mit dem gewonnen Wissen kann der Ermittler einiges anfangen. Um an den Aufenthaltsort O'Donnells zu kommen, könnte man einfach abwarten, bis die Handlanger die Leichen abholen kommen (was des

Nachts ja passieren sollte) und ihnen folgen. Oder man stellt sie an Ort und Stelle und hofft genügend im Verhör herauszubekommen (was nur mit Verhören -10 klappt, die Jungs sind schließlich abgebrüht). Nebenbei bemerkt, fragt man die Bestatter nach dem letzten Mord, geben die zögerlich zu, daß die Sache eine Finte war.

Im Lagerhaus O'Donnels

Gleichgültig zu welcher Zeit der Abenteurer am Lagerhaus eintrifft, ihm wird sich immer folgendes wiederfahren. Sobald eine Tür zu den großen Hallen aufgestoßen wird, befällt ein unangenehmer Geruch den Ermittler. Es riecht wie in einer Metzgerei, nur schlimmer. Inmitten der ersten Halle befindet sich ein riesiges Loch im Boden. Darin sind zahllose blutverschmierte Säcke zu sehen. Zwischen und auf den Stapeln von Leichen liegen Eisblöcke, die der großen Menge zu kühlendem Fleisch aber nicht Herr werden. Die Tiefe des Lochs ist nicht abzuschätzen. Hier ist niemand. Vorsichtig geht man zur nächsten Tür. Hinter ihr befindet sich eine kleinere Halle deren Boden ganz und gar mit verkrustetem Blut bedeckt ist. An großen Stangen befestigte Hacken halten kopflose umgekehrte Menschen deren Blut in große Bottiche abläuft. Dort scheint die Flüssigkeit langsam vor sich hin zu gerinnen und eine klare Substanz abzugeben. Diese Substanz sammelt sich in den Rändern der Blechbottiche und wird zu kleinen Flaschen weitergeleitet. Auch in diesem Raum befindet sich kein Lebender. Doch es gibt eine weitere Tür. Sie führt zu der kleinsten aller Hallen und zum Labor O'Donnels. Zwischen all den medizinischen Geräten und Werkzeugen steht der Doktor mit dem Rücken zur Tür. Ein zirrendes Geräusch ist zu vernehmen und kurze blaue Lichtblitze kommen von der abgewandten Seite des Arztes. Einen Augenblick später kann der Abenteurer erkennen, an was der verrückte Mediziner arbeitet. Ein menschlicher Kopf ist in einem Gestell festgeschnallt und wird mit Stromstößen bearbeitet. Dort wo einst der Hals war befinden sich nun eine Vielzahl von Kabeln und Klammern. Mit jedem elektischen Impuls den der Doktor auslöst bewegt sich der Kiefer und die Augen des Kopfes. Es scheint, als lebe das abgetrennte Haupt.

Während der Spieler von den Geschehnissen beeinflusst wird, bemerken die zwei Handlanger den Eindringling. Ein Kampf beginnt, bei dem der Arzt selbst nicht eingreift. Neben den Verbrechern die mit Revolvern und Flinten bewaffnet sind, steht auch der totgeglaubte Aldrin Locksmith. Um seiner Freiheit willen kämpft auch er mit (er ist mit einem einläufigen Jagdgewehr bewaffnet, Jefferson Green und Mortimer Ray tragen diesselbe Bewaffnung wie oben erwähnt: einen Colt Thunderer, ein Messer, einen Totschläger und eine abgesägte doppeläufige Schrotflinte).

In Anbetracht der Überzahl der Gegner wird es dem Abenteurer schwer fallen den Kampf für sich zu entscheiden. Währenddessen versucht O'Donnel zu fliehen. Auf der gegenüberliegenden Seite der Halle befindet sich eine zweite Tür auf die er zuläuft. Der Ermittler kann ihn nur mit einem gezielten Schuß aufhalten, riskiert aber dann einen Angriff der Opponenten ohne Deckung. Sind die Gangster und Locksmith niedergerungen dürfte auch O'Donnel über alle Berge sein, wenn es ihm gelang die Halle zu verlassen (wird der Mann durch irgendetwas aufgehalten, so kämpft er am Schluß sogar selbst. Recht vielmehr als ein Skalpell hat er allerdings nicht).

An dieser Stelle ist das Abenteuer zu Ende, unabhängig davon, ob James O'Donnel nun entkommen konnte oder nicht. Möglicherweise gelingt es dem Spieler aber nicht, die Lagerhalle so schnell zu finden. Aus diesem Grund hier die weiteren Ereignisse.

Die Nacht zum 14.01.

Fällt dem Abenteurer an diesem Tag nicht mehr ein, als den Tatort zu besuchen (und eventuell die Hypnose durchzuführen), beginnt die Nacht. Darauf hat O'Donnel nur gewartet denn jetzt kann er seinen Plan vom Morgen in die Tat umsetzen. Die Dunkelheit bietet das perfekte Umfeld für das trickreiche Vorhaben des Doktors. Der Glaube an das Übersinnliche ist der fruchtbare Boden den die folgenden Handlungen brauchen um glaubwürdig zu erscheinen. Dieser Glaube wurde durch die Publikationen zu diesem Thema nur gestärkt.

Auf einem großen Friedhof im Süden Londons werden die beiden Versallen O'Donnels eine kleine Vorstellung geben. Das Ziel ist, dem örtlichen Nachtwächter und allen zufälligen Zeugen vorzugaukeln, die Toten verließen ihre Gräber für das jüngste Gericht. Zu diesem Zweck wurde Mortimer Ray von dem Arzt entsprechend verkleidet, sein Erscheinungsbild gleicht nun dem eines wandelnden Toten. Genügend Rohmaterial stand ja zur Verfügung. Auch Jefferson Green, der Zweite im Dienste O'Donnels mußte Vorbereitungen treffen. Ein schwarzer Anzug und Kohlenschwärze läßt ihn im Dunkel der Nacht unsichtbar werden.

Eine weitere Notwendigkeit ist eine echte Leiche, welche vor zwei Tagen in dem Friedhof begraben wurde. Der Tote war einer der wenigen noch intakten Körper die im Lagerhaus gefunden werden

konnten. Seine einstige Person diktierte auch den Ort des Geschehens, denn man möchte den Leuten glauben machen, der Verbliehene sei aus seinem Grab zurückgekehrt.

Erst als die Uhr Mitternacht anzeigt und alles in der Gegend ruhig ist, machen sich die beiden Ganoven ans Werk. Leise klettern sie über die Friedhofsmauer und schleichen zum Grab des Toten. Green trägt einen schwarzen Sack auf dem Rücken in dem der zusammengedrückte Körper ist. Leise und behutsam fangen die beiden Männer an die lockere Erde über dem Sarg aufzuwühlen. Man benutzt die Hände um keine unnötigen Spuren zu hinterlassen. Da das Grab noch jung ist kommt man gut voran. Bald ist das gegrabene Loch groß genug, um die Leiche und Green zur Hälfte aufzunehmen. Jetzt kommt die große Stunde. Mit abgehakten Bewegungen und starrem Blick macht sich Ray auf den Weg zum Haupttor. Ein lautes Grunzen soll den Nachtwächter aufmerksam machen. Es gelingt, der alte mit einem Säbel bewaffnete Wächter hat die Geräusche vernommen. Neugierig lugt er auf den Friedhof. Für ihn hat der Totenacker schon vor langer Zeit seine Unheimlichkeit verloren, denn es kommt immer wieder vor, daß sich einige junge Menschen Scherze mit ihm erlauben. Doch auf das was die Handlanger O'Donnells für ihn vorbereitet haben ist dem Mann nicht gefaßt. Erschrocken erblickt er den vom Tor her heranwankenden Körper Rays. Doch der Schreck dauert nur Sekunden, entschlossen dem Treiben ein Ende zu setzen geht der Nachtwächter auf Ray zu. Im fahlen Schein seiner flackernden Laterne offenbart sich langsam das grausame Aussehen des mutmaßlichen Zombies. Das viele Blut, die aufgeklebte abgerissene Haut und das ausgerissene Auge welches sich Ray über sein eigenes legte machen die Erscheinung realistisch. Das Grauen packt den Mann. Trotz seines hohen Alters wirken seine Bewegungen jetzt äußerst agil. Die Lampe und der Säbel bleiben an Ort und Stelle, die schnelle Drehung des Wächters erfolgt ohne die geringste Last.

Mit einem unglaublichen Tempo rennt der Alte tiefer auf den Friedhof. Seine lange schwere Kleidung schwingt im Takt der schnellen Schritte und verleiht dem Läufer ein fast komisches Aussehen. Doch der vermeindliche Fluchtweg führt geradewegs zu dem Standort Greens. Hinter der Leiche liegend drückt er den Toten mit lautem Gebrüll aus der Erde. Seile an Armen und Beinen verbinden den leblosen Körper mit dem Greens. Wie von den Schallwellen des Geschreis gestoppt, bleibt der Nachtwächter stehen. Es dauert einige Sekunden, bis er daß was da auf ihn zustapft auch realisiert hat. In seinem Geiste ist Ray ihm dicht auf den Versen und so weiß sein Verstand nicht, wohin er nun rennen soll. In seiner Verzweiflung wählt der arme Mann den nächstbesten Fluchtweg und fängt an vor Angst kreischend quer über den Totenacker zu klettern. Die Grabsteine und Portale vermögen den Alten nicht aufzuhalten. Mit sensationellen Sprüngen und rekordverdächtigen Sprints bahnt er sich seinen Weg zum Ausgang des Friedhofs.

Als er denn nur wenige Sekunden später erreicht, kann der Mann nicht mehr anhalten. Seine ganze Existenz besteht zu diesem Zeitpunkt nur noch im nächsten Schritt. Langsam verstummt sein Brüllen und verliert sich in den leeren Gassen seiner Wege. Erst am nächsten Morgen wird ein Bäcker einen völlig erschöpften Mann am Rande Londons finden. Vor den Stufen der Bäckerei war der Nachtwächter einfach umgefallen als ihn seine Kräfte nach einem tausend Meter Spurt verließen. Noch in der Pose des Rennens liegt der Alte auf dem Pflaster und murmelt ständig etwas vom jüngsten Tag. Zieht man seinen unglaublichen Spurt in Betracht, dauert es aber wohl noch ein paar Minuten bis das Armageddon den Flüchtenden eingeholt hat. So scheint es jedenfalls dem Bäcker.

Glücklicherweise gibt es aber noch weitere Zeugen der unheimlichen Vorgänge, denn der Wächter kann in den nächsten Stunden vorerst nicht vernommen werden. Die Anwohner wurden durch die Schreie aufgeweckt und konnten einen Großteil des Theaters mitansehen. Von der Phantasie beflügelt mag da dann der ein oder andere sogar Dinge gesehen haben, für die Green und Ray nicht verantwortlich waren. Die beiden hatten es durch die vielen Augen dann ziemlich schwer, ungesehen zu entkommen. Doch es gelang und O'Donnel kann mit den Ereignissen mehr als zufrieden sein. Die Leiche wurde an Ort und Stelle zurückgelassen um dem ganzen eine gewisse Beweiskraft zu geben. Wirkungsvoll wurde sie vor ihrem eigenen Grab positioniert und gibt ein gar schauriges Bild zum Besten. Die am Morgen eintreffende Polizei hat mit der Spurensuche schon begonnen, als der Ermittler dort eintrifft.

Der dritte Tag, der 14.01. am Friedhof

Obwohl niemand umgebracht wurde, genießt der Ort der jüngsten Ereignisse das größte offizielle Interesse. Zahllose Reporter und Schaulustige bilden eine riesige Mensentraube um und auf dem Friedhof. Es ist schwer für den Abenteurer sich durch die Massen neugieriger Menschen zu dem Grab zu drängen. Ein Gerichtsmediziner untersucht die Leiche während einige Spurensucher damit beschäftigt sind das Grab auszuheben. Der Sarg muß untersucht werden, denn er ist wie der Tote selbst im Brennpunkt des Interesses. Minuten später ist der Holzkasten freigelegt. Zum Erstaunen

aller Anwesenden ist der Sarg völlig unbeschädigt. Ein Raunen geht durch die Menge. Man muß gar nicht erst auf die Zeitung von morgen warten um zu wissen wie die Schlagzeilen lauten werden. Doch die Spurensicherer des Yard bleiben nüchtern. Routiniert erstatten sie dem Ermittler Bericht: Unter normalen Umständen sei es völlig unmöglich, daß der Tote selbst wenn er noch am Leben gewesen wäre aus dem Sarg herausgekommen und sich dann nach oben durchgegraben hätte. Besonders, nachdem nicht ein Bröselchen Erde in der Kiste gefunden wurde. Es scheint eher so, als habe man von oben ein Loch gegraben welches aber nicht bis zum Sarg hinunterreichte. Auch der Mediziner weiß interessantes zu berichten. So verraten ihm zahlreiche Post-mortem Verletzungen am Körper, daß die Leiche transportiert und gefesselt worden ist. Außerdem weist er darauf hin, daß die Art, wie der Mann da lag es nahe legt, daß er dorthin gelegt worden ist. Natürlich gelten diese Fakten für die Presse nicht, ihnen sind die Aussagen der Anwohner viel wichtiger. Zwar kann auch der Abenteurer die Leute interviewen, doch bringen wird es wohl nicht besonders viel. Erst eine Analyse der Kleidung des Opfer im Yard wird am Nachmittag eine entscheidende Spur bringen. Der Stoff roch viel stärker nach totem Fleisch als er es hätte dürfen. Zu erklären ist das nur, wenn der Körper unter einem Berg von Toten begraben worden wäre. Außerdem wurden Erdpartikel nachgewiesen, die nicht zu denen am Friedhof passen. Die unbekannte Erde scheint viel zu trocken, als daß sie in den letzten Tagen unter freiem Himmel gelegen haben könnte. Desweiteren findet sich darin ein Granulat, welches man auf Baustellen verwenden, was die Vermutung nahe legt, daß es sich hierbei um Erde von dem Fundament eines Hauses handelt. Nimmt man diese Hinweise zusammen kann man eine Suche durchführen: Gesucht wird ein Halle, die groß genug ist um einen Berg von Leichen aufzunehmen und isoliert genug ist, um keinen Verdacht zu erregen. Außerdem befindet sich ein großes Loch im Boden oder im Keller. Verfolgt man diese Spur konsequent weiter trifft man früher oder später auf das Lagerhaus von O'Donnel.

Der Tip

Am frühen Morgen dieses Tages erreicht den Yard eine Nachricht. Barclay Simmons, einer der Wenigen, die O'Donnel bisher trotzen konnten hat sich zum Verrat durchgerungen. Entschlossen nahm er sich im Lauf dieses Tages vor, alles was er weiß der Polizei zu erzählen. Simmons will sich nicht mehr länger erpressen lassen.

Da das Vorhaben jedoch auf einem Papier in einem geschlossenen Umschlag steht, bleibt die Ansage solange ungelesen, bis der Ermittler an seinen Schreibtisch zurückkehrt. Da er an diesem Morgen direkt zu dem Friedhof gerufen wird, muß der Spieler schon ausdrücklich zurück wollen. Dann kann alles ganz schnell gehen. Simmons wohnt nicht weit und man ist schnell bei ihm.

Er erzählt dem Spieler alles, von dem unmoralischen Angebot bis hin zu den Drohungen. Spätestens jetzt hat man eine Beschreibung und den Namen des Doktors. Damit und mit der Erkenntnis das die reichen Bestatter die Übeltäter sind, sollte es nicht schwierig sein sich zum Aufenthaltsort O'Donnells leiten zu lassen. Wie oben schon erwähnt könnte man einfach den Handlangern folgen. Oder man verfolgt die Spur welche man durch die Leiche am Friedhof hat und kommt so direkt auf die Lagerhalle.

Epilog

Generell gibt es verschiedene Lösungswege. Wie schnell und an welchem Tag der Spieler das Abenteuer lösen und O'Donnel stellen kann hängt eben davon ab, wie gut er ist. Um so länger die Geschichte dauert, um so mehr wird der Doktor unternehmen damit die Morde vertuscht werden. Hierbei legt er großen Wert auf die Täuschung des Ermittlers, einen direkten Angriff wagt er nicht. Er ist schließlich nicht dumm und weiß was das für Folgen haben würde.

Bei einem allzu auf magisches festgefahretem Charakter kann besonderer Wert auf die fingierten Geistererscheinungen gelegt werden. Da diese aber erst am Abend des zweiten Tages plausibel sind, muß der Meister den Spieler eben solange ein bisschen verwirren. Einen deutlichen Hinweis für die Bodenständigkeit der Geschichte bildet die Information von dem merkwürdigen Angebot. Im Notfall muß das eben verzögert und/oder verändert werden.

Die toten Bestatter - Anlage

Bestatter

Ed Reth
Robert Accon
Madison Scott
Michele Franchise
Kurt Swift

Roger Marwin
Phil Manson

Peter Dekker

Nat Miller
Jacky Hardball

Bruce Conners

Giovanni Castle
Charles Gunn
Micheal Shippes

Kevin Rutherford
Steve Robberts

Kes McRaven

Wolf Mulcrees

Paul Rasnan

Nathan Clock
Rod McNoon

Walt Penning
Pierce Menhood

Oliver Patton
Marc Wesson
Roger Fenn
Percy Cunnings
Arthur Smith
William Peare

Cassius Garner

Barclay Simmons
Mort Wallman

Aldrin Locksmith

Reaktion bei Erstbesuch & Auffälliges

Weiß nichts von den Morden
Ist vorsichtig und antwortet mit Gegenfragen
Vornehme Kleidung, rennoviertes Haus, will nix wissen
Rennoviertes Haus, teure Bilder, will nix wissen
Ist offensichtlich künstlich neugierig, vermittelt dem Ermittler aber, daß er Drohungen bekommen habe. Sagt aber nicht von wem

Neuer Wagen, neue Werbeschilder, ist unkooperativ
Neue Garderobe, auffälliger Schmuck, ist überfreundlich
sagt aber daß er nichts weiß

Weiß von nichts, ist aber neugierig. Hält die Behauptungen in den Medien für puren Blödsinn

Feine Kleidung, viel Schmuck, ist scheinbar kooperativ
Läßt sich dazu hinreißen, eine Andeutung zu machen:
Da nichts geraubt wurde, wollte der Mörder die Bestatter wohl nur aus dem Weg haben, vielleicht sei man unter erpresst worden

Hat mehrere Angestellte und macht selbst gar nichts mehr, er reagiert gelassen gibt aber vor nix zu wissen

Tot

Weiß von nichts und will auch nichts wissen

Neuer Wagen, feine Garderobe, ist überinteressiert und weiß von nichts

Findet die ganze Sache ein riesen Drama

Kein Luxus ersichtlich, bringt alles zur Bank, reagiert vorsichtig und nervös

Neues Vorzimmer mit edlen Möbeln, sagt, ihn geht das alles nichts an

Neue Wohnräume (nicht offensichtlich), findet es sehr merkwürdig, verplappert sich aber, denn er sagt, daß die Ermordeten einen Fehler begingen

Vornehme Kleidung, Schmuck, will von der Angelegenheit nichts wissen

Goldzähne, Luxuriöse Ausstattung, gibt Unwissenheit v.

Trotz offenkundiger Angst sagt er, daß Druck auf ihn ausgeübt worden ist, will aber nicht sagen von woher

Ist neugierig, gibt aber keine Informationen frei

Bringt viel Geld zum Pferderennen (nicht offensichtlich), macht sich über die Sache lustig und glaubt den Medien

Tot

Neuer Wagen, neue Pferde, ist aggressiv und feindselig
Viel Schmuck, viel Kunst, lenkt ständig vom Thema ab

Tot

Schiebt den Verdacht auf eine fiktive Sekte

Läßt den Ermittler wissen, daß er nichts von der nie zur rechten Zeit anwesenden Polizei hält

Große Villa, luxuriöse Ausstattung im Laden, hat keine Idee

Fühlt sich offenkundig unwohl

eigene Yacht (nicht offensichtlich), vornehme Kleidung, sagt er weiß von nichts

Bringt viel von seinem Geld zur Bar und ins Bordell

(nicht offens.), neu rennovierte Empfangshalle mit

Kunstgegenständen, er behauptet die Ermordeten seien



	selber schuld, weil es ja immer so sei, Niemand würde einfach so getötet
Sean Riot	Gibt zu bedenken, daß das was die Drei tötete auch ihn töten könnte
Chris Waldorf	kostbare Bilder an den Wänden, Macht die steigende Kriminalität für alles verantwortlich
Jack Cunningham	Ist neugierig und fragt nach Schutzmaßnahmen
Douglas Settler	Neuer Leichenwagen und neuer Stall, weiß von nichts und will auch nichts wissen
Amun Sparrows	Kostbarere Wand- und Bodenteppiche, ist neugierig weil er wissen will, was der Ermittler schon alles rausgefunden hat
Parker Pacific	Ißt nur noch in feinen Gasthäusern (nicht offens.), sagt daß ihn das alles nicht interessiere weil er bald verreise
Morris Bowler	Prunkvoller Schmuck, edle Innenaustattung, gibt sich unwissend und wirft der Polizei vor, bei einem rechtmäßigen ehrlichen Bürger wie ihm zu ermitteln
Cirroc Black	Ist sehr zurückhaltend und sagt das eine Menge Verrückte draußen rumlaufen
Clay Winter	Rennovierte Wohnräume (nicht offens.), Schmuck, er erzählt dem Ermittler ein Märchen aus Tausend und einer Nacht
Kim Currothers (w)	Offenkundig ängstlich und deprimiert
Allen Rotero	zahllose Kunstgegenstände in allen Wohnräumen, will von nichts wissen
Luis Virgl	Ist mit einer Schrotflinte bewaffnet und scheint sich auf Härteres einzustellen
Wil Skies	Drückt sich sehr gewählt aus und ist äußerst zurückhaltend
Darryl Towers	Redet von einem schrecklichen Unglück, KEINEM Unfall
Dustin Jackson	Teure Möbel, neue Schilder, meint, er wär nicht die Auskunft
Sam Tucker	Arbeitet nicht mehr selbst, weißt auf seine von ihm angewiesenen Angestellten die natürlich nichts wissen
James R. Grumman	Neues Gespann, Vergrößerter Stall, hält alles nur für einen dummen Zufall
George Myer	Will mit alle dem nichts zu tun haben und drängt den Ermittler die Morde schnell aufzuklären
Rob McNord	Großer Safe, meint, dunkle Mächte wären im Spiel und die Apokalypse sei nah

Ergebnis der Hypnose

Fremder: (bedrohlich)	... ich warne Dich ... ein Unglück wird geschehen ...
Giovanni Castle:	Was soll schon passieren ?
Fremder:	Du wirst ein Opfer der ... werden ...
Giovanni Castle: (laut)	Ich sage nein, und dabei bleibt es ! Du kannst ...
Fremder:	Wie Du willst ... aber ... es bereuen !





Bestatter Spielerliste

Nr.	Name	Beruf	Adresse
1	Ed Reth	Bestatter	Mad Avenue 17
2	Robert Accon	Bestatter	Harbour Street 255
3	Madison Scott	Bestatter	Isaac Newton Street 24
4	Michele Franchese	Bestatter	Muzzleway 88
5	Kurt Swift	Feuerbestatter	Nerd Street 3
6	Roger Marwin	Bestatter	St.Elwin Street 9
7	Phil Manson	Bestatter	Lumbago Corner 12
8	Peter Dekker	Bestatter	Endless Street 64
9	Nat Miller	Bestatter	Hagway 48
10	Jacky Hardball	Bestatter	Random Street 76
11	Bruce Connors	Bestatter	Marres Helwitt Street 6
12	Giovanni Castle(dead)	Bestatter	St.Helens Corner 7
13	Charles Gunn	Bestatter	Gabriel Brun Avenue 27
14	Micheal Shippes	Bestatter	Remedy Street 33
15	Kevin Rutherford	Bestatter	Quay Monon Street 10
16	Steve Robberts	Feuerbestatter	James Cook Street 128
17	Kes McRaven	Bestatter	Sphinx Avenue 39
18	Wolf Mulcrees	Bestatter	Maddox Way 23
19	Paul Rasnan	Bestatter	Park Avenue 4
20	Nathan Clock	Bestatter	John Palmer Street 9
21	Rod McNoon	Bestatter	Connor Street 54
22	Walt Penning	Bestatter	South Port Corner 63
23	Pierce Menhood	Feuerbestatter	Queen Kathrine Street 64
24	Oliver Patton (dead)	Bestatter	Liverman Street 101
25	Marc Wesson	Bestatter	Hound Dog Corner 59
26	Roger Fenn	Bestatter	Mort Weissman Street 34
27	Percy Cunnings(dead)	Bestatter	Moonlight Street 22
28	Arthur Smith	Bestatter	Remington Avenue 23
29	William Peare	Feuerbestatter	Sinn Avenue 81
30	Cassius Garner	Bestatter	West Corner Avenue 21
31	Barclay Simmons	Bestatter	Dribble Street 16
32	Mort Wallman	Bestatter	Emerge Corner 14
33	Aldrin Locksmith	Bestatter	Ernest Hyphen Street 65
34	Sean Riot	Bestatter	Bruckingham Street 5
35	Chris Waldorf	Feuerbestatter	Charles Sharps Street 83
36	Jack Cunningham	Bestatter	Uneven Lands Street 71
37	Douglas Settler	Bestatter	Bowstreet 46
38	Amun Sparrows	Bestatter	Knight Avenue 63
39	Parker Pacific	Bestatter	Walt Bottom Way 33
40	Morris Bowler	Bestatter	Man ó War Street 87
41	Cirroc Black	Bestatter	Thomas Runnish 64
42	Clay Winter	Bestatter	Edwin Lindbarg Way 32
43	Kim Currothers (w)	Bestatter	Sun Street 4
44	Allen Rotero	Bestatter	Phillip Ethan Corner 24
45	Luis Virgl	Bestatter	Harry Nomen Street 43
46	Wil Skies	Bestatter	Castleway 90
47	Darryl Towers	Feuerbestatter	Wide Hills Street 71
48	Dustin Jackson	Bestatter	Donald Brien Avenue 48
49	Sam Tucker	Bestatter	Pann Corner 61
50	James R. Grumman	Bestatter	Ronnald Wesson Street 41
51	George Myer	Bestatter	Starway 44
52	Rob McNord	Bestatter	Tower Bridge 53





Polizeibericht 1

Datum:

05. Januar 1882

Ort:

Liverman Street 101, London

Tatbestand:

Mord

Tathergang:

Das Opfer wurde offenbar mit einem Kerzenständer erschlagen. Große Wunden am Kopf und am übrigen Körper. Verdacht auf zahlreiche Knochenbrüche.

Der Mord ereignete sich in dem Empfangszimmer des Bestattungsinstitutes.

Tatwaffe:

Kerzenständer, 2m aus Stahl

Spuren:

Es wurden keine Spuren gefunden.

Vermutete Tatzeit:

gegen 9 Uhr

Opfer:

Oliver Patton, Bestatter

Nächster Verwandter:

nicht bekannt

Zeugen:

keine





Polizeibericht 2

Datum:

06. Januar 1882

Ort:

St. Helens Corner 7, London

Tatbestand:

Mord

Tathergang:

Das Opfer wurde mit einem Holzmaisel erstochen. Die Tatwaffe wurde nach dem Stich wieder aus dem Körper entfernt weshalb der Mann schnell verblutete.

Der Mord geschah in der Werkstatt des Bestattungsinstitutes.

Tatwaffe:

Holzmaisel aus der Werkstatt des Opfers

Spuren:

Es wurden keine Spuren gefunden.

Vermutete Tatzeit:

gegen 10.30 Uhr

Opfer:

Giovanni Castle, Bestatter

Nächster Verwandter:

Betina Castle, Ehefrau

Zeugen:

keine





Polizeibericht 3

Datum:

08. Januar 1882

Ort:

Moonlight Street 22, London

Tatbestand:

Entführung, Verdacht auf Mord

Tathergang:

Das Opfer wurde mit höchstwahrscheinlich mit einer Holzsäge verletzt und aus der Werkstatt seines Bestattungsinstitutes entführt. Da ein Knüppel gefunden wurde wird Gegenwehr vermutet.

Tatwaffe:

vermutlich eine Holzsäge aus der Werkstatt des Opfers

Spuren:

Einbruchspuren an der Hintertür. Die Holztür wurde aufgebrochen und verbindet den Stall mit der Werkstatt. Dicker Blutfleck in der Werkstatt. Hauseigener Knüppel.

Vermutete Tatzeit:

gegen 11 Uhr

Opfer:

Percy Cunnings, Bestatter

Nächster Verwandter:

Robert Cunnings, Bruder, wohnhaft in der Mike Travis Street 78, London

Zeugen:

keine

