SEA SIDE MURDER

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. November 2026





INHALT

Sea Side Murder 3
- Zusammenfassung 3
- Hinweise zum Abenteuer 3
- Prolog 4
- Start des Abenteuers 4
- Orte 5
- Ende 13
- Auflistung aller Personen 14
- Was geschah vor dem Abenteuer 17
- Material 17

SEA SIDE MURDER

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Brighton (England) in einem fiktiven Hotel *The Oriental*
- **Wann spielt das Abenteuer?:** 1912 (Edwardian Zeitalter, ungefähr die 10 Jahre vor Beginn von WWI)
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** HTBAH
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 4 plus Spielleiter ist empfohlen, kann aber individuell angepasst werden
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:** mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler:** mittel
- **Spieldauer:** aus Erfahrung sollte man ca. 5 Stunden einplanen

Zusammenfassung

Brighton (England) Sommer 1912: In der Küstenstadt tummeln sich die Reichen und Schönen aus London, um der Hitze und den Gerüchen der Großstadt zu entfliehen. Die Küstenstadt Brighton ist nicht nur für ihren frischen Fisch, sondern auch für die weitläufige Strandpromenade bekannt. Alle die hier sind wollen sehen und gesehen werde. Allerdings scheint sich im Nobelhotel *The Oriental* etwas Seltsames zu zutragen, was den Erholungsurlaub seiner Gäste schnell ins Gegenteil umschlagen lässt.

Hinweise zum Abenteuer

Legende

so sieht Text aus, der wortwörtlich vorgelesen werden kann

so sieht eine Information, die nur für den Spielleiter bestimmt ist, aus

```
so sieht eine Information zu einem NPC, dem die Spieler begegnen, aus
```

Hinweise für den Spielleiter

- weise deine Spieler darauf hin, dass sich in diesem Abenteuer Orte verändern können, je nachdem wann sie besucht werden
- du kannst NPCs gerne für andere Dienste im Haus verwenden (wenn du einen Kellner im Speisesaal nicht gebraucht hast, kann er wenn nötig als Rezeptionist eingesetzt werden)
- das Hotel ist verriegelt, d.h. raus kommen die Spieler in keinem Fall
- die Spieler können sich auf ihre Hotelzimmer begeben, diese sind regulär ausgestattet mit Bett, Kommode, Schrank, Schreibtisch mit Stuhl und zwei Nachttischen mit an der Wand angebrachten Leselampen

Hinweise für die Spieler

- ein Urlaub an der See war erst ab Zugehörigkeit zur Upper-Middle Class möglich (ansonsten zu teuer) aber man kann mit Gewinnspielen gerne kreativ werden
- sich gleich zu Beginn aufteilen könnte mehr Nachteile als Vorteile bringen

- Waffen offen mit sich zu tragen würde negative Aufmerksamkeit mit sich bringen

Prolog

Brighton, England, Sommer 1912: Die Küstenstadt dient als Wochenendrückzug für die Reichen und Schönen Londons, und wer immer sonst es sich leisten kann aus den stickigen Städten an die See zu fliehen. Das The Oriental *Hotel ist bis auf das letzte Zimmer ausgebucht und an diesem sonnigen Morgen scheint das gesamte Hotel gleichzeitig frühstücken zu wollen.*

Zwei der Spieler stehen vor einem leicht überfordert aussehenden Kellner, der sie mit vielen Entschuldigungen zu einem Tisch führt, an dem schon die anderen Spieler sitzen und mürrisch dreinblicken. Keiner von ihnen hatte erwartet an diesem Morgen mit Unbekannten frühstücken zu müssen.

"Es tut mir außerordentlich Leid meine Damen und Herren, wir bitten vielmals um Entschuldigung. Sobald ein Tisch frei wird werden wir Sie natürlich sofort umsetzten." sagt der Kellner noch bevor er wieder verschwindet.

Die Spieler haben jetzt Zeit sich zu unterhalten, vorzustellen und sich über die Situation zu beschweren.

Start des Abenteuers

Plötzlich hört ihr mehrere Aufschreie durch den Raum gehen. Gäste an den Tür-nahen Tischen springen auf und einige Damen halten sich geschockt die Hände vor den Mund.

einer steht auf und guckt	*Du siehst wie eine junge Frau an den Tischen entlang in die Mitte des Raums stolpert. In ihrem Gesicht und auf ihrer Brust lassen riesige Wunden die Haut grotesk auseinanderklaffen. Auf dem Boden hinter ihr sind Blutspuren zu erkennen, die ihren Weg markieren. Ungefähr eine Tischlänge von euch entfernt bricht sie röchelnd zusammen. Sie schien auf direktem Wege zu euch zu sein.* ***„Es ist schrecklich... niemand ist sicher... es ist fehl..."*** *bringt sie noch heraus bevor sie leblos am Boden liegt.*
alle ignorieren den Tumult	*Ihr ignoriert die anderen Gäste und entscheidet, euch eurem Frühstück zu widmen. Leider kommt ihr nicht weit, bevor eine blutige Hand auf die weiße Tischdecke am Rand eures Tisches aufschlägt. Erschrocken seht ihr eine junge Frau, deren Haut im Gesicht und auf der Brust durch riesige Wunden grotesk auseinanderklafft. Ihr Weg durch den Raum zu euch ist durch rote Spuren aus Blut gekennzeichnet. Sie bricht an eurem Tisch zusammen und röchelt* ***„Es ist schrecklich... niemand ist sicher... es ist fehl..."*** *Dann sinkt sie leblos in sich zusammen.*

Die Spieler haben ca. 2 Minuten zum Reagieren und Aktionen durchzuführen bevor es mit der Polizei weiter geht.

Proben:

- Medizin o.ä.: Ihr erkennt, dass die Wunden nicht von einem scharfen Gegenstand, sondern eher von einer Klaue stammen.
- Sozialer Stand o.ä.: Ihr erkennt, dass die junge Frau zur Upper Class gehört. Da sie nicht verheiratet ist, muss ihr Vater eine hohe Persönlichkeit sein.

Beinahe augenblicklich stürmen zwei Polizisten den Frühstückssalon ***„Niemand verlässt das Hotel, dies ist eine Morduntersuchung!"*** *Es herrscht verunsicherte Stille im Saal. Einigen Damen und Herren ist deutlich anzusehen, dass sie der Situation gerne entfliehen würden.* ***„Die Ausgänge sind bewacht, allerdings können die Herrschaften sich gerne auf ihre Zimmer begeben"*** *elaboriert der zweite Polizist.*

Ab jetzt können sich die Spieler frei im Hotel bewegen, es kann jedoch sein, dass ihnen auf Grund ihres Verhaltens Türen verschlossen bleiben oder sie aus bestimmten Räumen raus geworfen werden. Sobald die Spieler den Frühstückssalon verlassen, bekommen sie die Karte vom Erdgeschoss.

Orte

Frühstückssalon

Der Frühstückssalon ist sehr hell und raumgreifend, die Decken wirken viel höher als sie sind und auch die Wände scheinen durch geschickte Dekoration nach außen zu rücken. Alles in allem ist der Frühstückssalon durchaus ansehnlich sogar für ein Hotel dieser Klasse. Zum Ende des Raumes gibt es zwei Türen: eine große zweiteilige Flügeltür, durch die die Gäste in den Salon kommen und eine weitere, kleine, unauffällige Holztür.

Der Frühstückssalon leert sich beachtlich schnell. Nur einige wenige Gäste sind kaltblütig oder schaulustig genug, um an diesem Ort noch länger zu verweilen. Das Dienstpersonal des Hotels scheint euch gekonnt zu ignorieren, auf jeden Fall kommt niemand auf euch zu, um die Situation zu erklären.

Angesprochen werden können: der Kellner, ein älterer Herr **(Dr. Gealhouse)**, eine Gruppe junger Damen und die beiden Polizisten

Untersucht werden kann: die Leiche **(Mia)**

Sobald alle Spieler diesen Raum verlassen verändert er sich vor dem nächsten Betreten. Die jungen Damen sind nun verschwunden, genau wie der Kellner und der ältere Herr sitzt nun vor dem Fenster und guckt hinaus. Außerdem wird die Leiche nun andauernd von Inspector Agrimson bewacht.

Der Kellner

Theodore Flail, gibt nur wage Ausreden und würde bei jeder sich bietender Gelegenheit durch die kleine Holztür Richtung Küche/ Waschküche verschwinden. Nur bei sehr großem Druck würde er auf das Hausmädchen Eleanor hinweisen, die eigentlich über alles Bescheid weiß, was im Hotel geschieht. Er wüsste auch, wem das Hotel gehört (Mr. Fairweather).

Der ältere Herr

Der ältere Herr isst weiter sein Frühstück abgewandt vom restlichen Raum. Wird er angesprochen antwortet er verwirrt und mit Wiederholungen, ohne den Spielern weiter zu helfen. **Probe auf Menschenkenntnis o.ä.** zeigt, dass er das Ganze gerade nur spielt allerdings kann dieses Schauspiel von den Spielern nicht gebrochen werden

Die Gruppe junger Damen

Über Höflichkeitsfloskeln gehen die Damen nur hinaus, wenn sich entweder eine **gleichaltrige Dame** zu ihnen gesellt oder eine **Probe auf Charm/ Betören** erfolgreich ist. Sie beklagen, dass Mia, die Tote, seit Wochen nicht mehr zum nachmittäglichen Kartenspielen erschienen und vermuten, dass es sie wohl viel zu schwer getroffen hat, als Maureene verschwunden ist. Bei Nachfragen könnten sie auch etwas zum gesellschaftlichen Hintergrund von Mia und Maureene sagen.

Polizist bei der Leiche

Mit dem Rücken zum Opfer steht ein Polizist, Inspector Agrimson. Er hat sehr wenig Geduld und wenn die Spieler ihn ansprechen, müssen sie bei jeder Frage, die sie stellen auf einen **beruhigenden Interaktionswert (ansonsten auf die gesamte Gruppe)** eine Probe werfen, sobald eine Probe scheitert wird der Spieler aus dem Raum geworfen und der Salon ist von nun an für diese Person geschlossen. Für jede erfolgreiche Probe gibt der Inspector wage Antworten (Informationen ähnlich wie bei Corporal Dubbe).

Polizist an der Flügeltür

An der Flügeltür steht Corporal Dubbe, offensichtlich für den Dienst mit dem geringsten Rang abgestellt. **Probe auf Überreden o.ä.** würde den Spielern erzählen, dass es ihn etwas nervt, dass in letzter Zeit öfters Menschen auf mysteriöse Weise sterben/verschwinden und alles führt immer wieder in dieses Hotel zurück. Sogar die Tochter des Hoteldirektors ist seit Wochen nicht mehr gesehen worden, man könne sich gar nicht vorstellen, wie sehr sie Inspector Agrimson antreibt.

Die Leiche

Grundkenntnisse bei Medizin oder aus der Armee machen es deutlich, dass hier kein Messer am Werk war. Die Wundränder sind zerfleddert, als ob riesige Pranken nach dem Mädchen geschlagen hätten. Bei mangelnden medizinischen Kenntnissen glaubt der Spieler, die Wunden müssten von einem gigantischen Messer stammen. Der Zimmerschlüssel des Mädchens ist aus ihrer Tasche gefallen. **Probe auf eine Form der Unauffälligkeit**: bei Scheitern dreht sich der Polizist in der Nähe der Leiche um und kommt auf den Spieler zu. Er erwartet eine gute Erklärung für das Aufhalten bei der Leiche (**Probe Lügen o.ä.**), wenn diese nicht folgt wird der Spieler aus dem Salon geworfen und dieser Raum ist ab jetzt für ihn geschlossen.

Rezeption

Wenn als erste Aktion gewählt

Ihr schließt euch der großen Menge an Hotelgästen an und verlasst den Raum. Zurück bleiben neben dem Opfer nur die Polizisten, eine Gruppe kichernder Damen und ein älterer Herr, der von dem Ganzen nichts mitbekommen zu scheint.

Blutspur folgend	*Zu eurem Leidwesen verläuft sich die Blutspure nahe der Treppe. Anscheinend hatte die junge Frau vorher nicht genug Blut verloren, um dies auf dem Boden zu verteilen.*
Anderes Ziel	*Durch den großen Andrang an Gästen, die zur Treppe wollen, seid ihr gezwungen euch etwas länger in der Eingangshalle aufzuhalten. Dabei seht ihr das die Rezeption komplett unbesetzt ist und anscheinen von allen ignoriert wird.*

An der Rezeption:

Umschauen

- Schlüssel zu allen Zimmern
- Sonderanordnung für das Dienstpersonal
- alles was es sonst so an einer Rezeption gibt

Aufmerksamkeit o.ä. Probe

- Brief von Mia an Mr. Fairweather

- Kellerschlüssel (nur mit **Probe auf Aufmerksamkeit**, die mit mind. 40 vom Wert entfernt bestanden wurde)

Später

Die Eingangshalle ist wie leer-gefegt. Da die Türen von außen von Polizisten bewacht werden, haben sich anscheinend alle Gäste an den Rat gehalten auf ihren Zimmern zu verweilen. Kurioser weise ist die Rezeption nicht besetzt.

An der Rezeption:

Umschauen

- Schlüssel zu allen Zimmern
- Sonderanordnung für das Dienstpersonal
- alles was es sonst so an einer Rezeption gibt

Aufmerksamkeit o.ä. Probe

- Brief von Mia an Mr. Fairweather
- Kellerschlüssel (nur mit **Probe auf Aufmerksamkeit**, die mit mind. 40 vom Wert entfernt bestanden wurde)

Betreten die Spieler den Eingangsbereich ein zweites Mal

Mittlerweile ist die Rezeption auch wieder besetzt. Ein Angestellter des Hotels scheint hinter dem Tresen gemächlich seiner Arbeit nachzugehen.

```
Der Angestellte hat keine besonderen Merkmale. Er wird sich gegenüber den Gästen
freundlich verhalten und versuchen nachvollziehbare Wünsche zu erfüllen. Er hat eine
relativ hohe Frustrationsgrenze, wird aber bei Drohungen die Polizei vor der Tür
alarmieren.
```

Die Spieler können nicht mehr hinter den Tresen schauen und wenn sie sich zu lange im Bereich aufhalten, werden sie vom Angestellten angesprochen ob sie Hilfe benötigen. Alle noch nicht erhaltenen Hinweise sind theoretisch noch zu ergattern, allerdings nur mit passenden Proben.

Küche

Hinter einem der Kellner schleicht ihr euch in die Küche. Hier ist von der respektablen Façade des Hotels nichts mehr zu sehen. Die Küchenhelfer rennen wild durcheinander, tragen Zutaten und Töpfe von einem Ende zum anderen. Einige der Arbeitsflächen sehen so aus, als wären sie seit langem nicht mehr abgewischt worden. In einigen Ecken türmt sich der Müll und ihr beginnt euch langsam euer Frühstück noch mal durch den Kopf gehen zu lassen. Durch das Chaos brüllt die Stimme des Koches ***„Hey, was wollt ihr? Gäste haben hier keinen Zutritt!“***

Probe auf Beruhigen, wenn dies fehlschlägt greift der Koch sie an.

```
Francis McNair, hünenhafter irischer Koch, der durch seine Präsenz alleine die
Küchenhelfer zum Gehorsam bringt. Er hat sich in diesem Hotel hochgearbeitet und deswegen
eine hohe Stellung.
```

Leben: 90

Handeln: 8	Interagieren:10	Wissen: 7
Faustschlag: 50	Bedrohen: 60	Kochen: 70
Messerkampf: 30	Einschüchtern: 40	

1. Entfliehen sie dem Kampf, ist die Küche ab jetzt verschlossen.
2. Verlieren sie den Kampf, werden sie rausgeschmissen und die Küche ist ab jetzt verschlossen.
3. Sie gewinnen den Kampf, wenn Francis Leben unter 50 fällt oder sie ihn erfolgreich festhalten können.

Dann: ***„Was wollt ihr wissen? Ihm ist es doch egal was hier passiert, geschieht dem Alten doch ganz recht nach allem was er getan hat.“***

mehr können sie durch eine **passende Probe** oder durch **Erpressung mit Beweisen** erfahren:

- Das war keine Affäre mit Maureen, sie waren kurz davor gemeinsam nach Irland überzusetzen aber irgendwie hat ihr Vater davon Wind bekommen, das war garantiert eines der nichtsnutzigen Hausmädchen, und Maureen wurde weg gesperrt.
- Sein Job hat er nur behalten, weil es im Moment schwer ist gutes Personal zu finden.
- Maureen hat er aber seid dem nicht mehr gesehen und Nachrichten konnte er immer nur über Mia weitergeben, aber nur heimlich, denn es wurde alles kontrolliert was zu Maureen gelangen sollte.

Probe auf Empathie o.ä.

- Maureene war schwanger.

Die Spieler dürfen danach in der Küche bleiben, Francis wird sich aber außerhalb ihres Blickfeldes wieder an die Arbeit machen. Zu sehen sind Bestellzettel und ein junger Küchenjunge, der mit einem riesigen Messer grübelnd an einem großen Kuchen steht. Wenn sie ihn ansprechen wird er sie bitten ihm zu Helfen.

Rätsel der maximalen Anzahl an Kuchenstücken

nicht erfolgreich gelöst	*"Nein, das kann nicht richtig sein. Tut mir leid aber ich muss das hier erst zu Ende mache." sagt der Junge.* Von jetzt an ist er nicht mehr ansprechbar, da er zu sehr in seine Arbeit vertieft ist.
erfolgreich gelöst	*"Vielen Dank" der Junge strahlt "Jetzt bekomme ich vielleicht doch mal bessere Arbeiten als nur Kartoffeln schälen. Was wollen sie wissen?"* Er weiß, dass seit ein paar Wochen ein komischer Wissenschaftler im Hotel wohnt, so hat ihn Eleanor genannt, der komische Essenswünsche hat. Es müssen immer rohes Fleisch und alte Knochen zu dem Zimmer gebracht werden, aber niemand war jemals drin.

Waschküche

Es dauert nicht lange bis ihr ein Hausmädchen seht, welches durch eine Tür huscht, die von außen genau so aussieht wie alle anderen auch. Ihr folgt ihr mit einigem Abstand und steht auf einmal in einem Korridor, der zu einem großen Raum führt, in dem rege Aktivität zu herrschen scheint.

[Wollt ihr weiter gehen?]

Ihr betretet augenscheinlich die Waschküche des Hotels. So viele Hausmädchen wie hier habt ihr im ganzen Hotel noch nicht auf einem Haufen gesehen. Allerdings scheint es niemanden zu interessieren, dass ihr hier seid.

- **alle Hausmädchen sind ansprechbar aber nur Eleanor kann ihnen genauere Fragen beantworten**
- **andere Hausmädchen würden auf Nachfrage zeigen, wer Eleanor ist**
- **das Mädchen, welches vor ihnen in den Raum gekommen ist, ist Eleanor**

Der Raum ist zwar hell genug zum Arbeiten aber nicht taghell. Es ist sehr warm und feucht. Im vorderen Teil des Raumes liegen Berge von dreckiger Wäsche auf dem Boden und im hinteren Teil trocknen gerade gewaschene Tücher und Laken. Es ist alles sehr hektisch.

Untersuchen sie den Raum näher: Sie finden mehrere Bettlaken auf einem Haufen, die sehr verdreckt und mit Blut verschmutzt sind. Einige sind sogar zerrissen.

Eleanor

```
Sie ist ein junges Mädchen Anfang 20. Sie arbeitet schon lange im Hotel und auch immer 10 Stunden Schichten. Sie findet das gar nicht so schlimm, weil sie so immer viel Klatsch und Tratsch von den Gästen mit bekommt. Bei sich trägt sie immer den Master-Key für alle Hotelräume, damit sie ungesehen dreckige Wäsche aus dem Räumen holen kann.
```

Probe Überreden o.ä. Es wurde angeordnet, dass niemand mehr in das Zimmer 026, das ein ältere Herr bewohnt, darf.

Konfrontation mit Notiz des Kochs Gibt zu, dass gemunkelt wurde, dass der Küchenchef wohle eine Affäre mit Maureen hatte und als ihr Vater das herausfand, wurde sie in ihr Zimmer eingesperrt. Das ist aber schon ungefähr zwei Monate her und vor vier Wochen haben sie das Zimmer komplett ausgeräumt und wieder in den Hotelbetrieb mit aufgenommen. Wo Maureen jetzt ist, weiß sie auch nicht.

Konfrontation mit Blutigen Laken Die sind alle aus dem Zimmer des älteren Herren und seid geraumer Zeit hat er immer viel Wäsche, die genau so dreckig aussieht.

Konfrontation mit den Todes-/Vermisstenanzeigen Sie gibt zu, dass es zwei ehemalige Angestellte des Hotels waren. **Probe Betören/Überreden o.ä.** Niemand von den Bediensteten geht mehr allein in den Keller, weil sie merkwürdige Geräusche gehört haben und nach den Zeitungsartikeln weiß man ja nicht mehr was man noch tun soll.

Zimmer von Mia (023)

Sie benötigen: Zimmerschlüssel 023, den Master-Key oder eine Probe um die Tür auf zubekommen.

Ihr öffnet den Raum und tretet ein, wie zu erwarten seid ihr alleine. Um euch herum erstreckt sich ein ziemliches Chaos, welches den Anschein erwecken lässt, dass in diesem Raum länger keines der Hausmädchen gewesen ist, um sauber zu machen. Ansonsten sieht der Raum aus, wie jedes andere Hotelzimmer. Es gibt ein großes Bett, ein Fenster dessen Vorhänge zugezogen sind, eine Kommode und ein Schreibtisch, welcher mit allerlei Zetteln und Kleinkram bedeckt ist.

Untersuchen den Schreibtisch Sie finden mehrere kleine Zeitungsausschnitte, die auf dem Tisch liegen. Der erste ist ungefähr vier Wochen alt und ruft die Bewohner der Stadt Brighton zur Vorsicht auf, da in den letzten Nächten ein großes Tier gesichtet wurde. Weitere Ausschnitte gibt es zu Vermisstenanzeigen, zwei Todesanzeigen und ein weiterer Bericht zu einem mutmaßlich großen Wolf.

Untersuchen die Kommode Sie finden eine Notiz (**Notiz des Kochs**), die auf ein leicht fettiges Stück Papier gekritzelt wurde.

Untersuchen das Bett Briefe zwischen Mia und Maureen, die alle datiert sind auf mind. 4 Wochen vor dem heutigen Datum aber regelmäßig geschrieben wurden. **Probe Menschenkenntnis oder gleichaltrige Frau findet die Briefe** Die Art und Weise wie die Briefe geschrieben sind, lässt vermuten, dass der Briefverkehr kontrolliert wurden und die Mädchen davon wussten.

Zimmer von Gealhouse (026)

Ihr geht entschlossen den Korridor entlang. Links und rechts von euch befinden sich in regelmäßigen Abständen Türen, die zu weiteren Zimmern zu führen scheinen. Der Korridor ist nicht all zu lang, sodass ihr erkennen könnt, dass er in einer Art Sackgasse endet, mit einer weiteren Tür als einzige Möglichkeit des Vorankommens. Ihr dreht euch zu der Zimmertür mit der Nummer 026.

Sie benötigen: Zimmerschlüssel 026, den Master-Key oder eine Probe um die Tür auf zubekommen.

Die Tür geht auf. Das Zimmer ist leer, allerdings sieht es bewohnt aus. Es gibt ein Bett, welches nicht gemacht ist, ein Schreibtisch voller Papiere, eine Kommode und einen großen Koffer.

Untersuchen den Schreibtisch Zettel mit chemischen Formeln, die aber für keinen Sinn ergeben (**nicht einmal bei sehr hohem Wissen, denn diese Experimente sind nicht Standard Chemie**), Zeitungsausschnitte dieselben wie bei Mia im Zimmer (Vermissten- und Todesanzeigen, Artikel über den Wolf), Bestellzettel signiert aus der Küche

Untersuchen das Bett Es ist unordentlich. Es scheint von jemandem bezogen worden zu sein, der nicht wirklich wusste, was er da tut.

Untersuchen den Koffer Der Koffer ist verschlossen. **Rätsel verschlossener Koffer** wenn sie es lösen, erhalten sie die Tagebucheinträge von Dr. Gealhouse.

„Was haben sie in meinem Zimmer zu suchen?“ *hört ihr plötzlich eine laute Stimme aus Richtung der Tür kommen. Ihr dreht euch um und in der Tür steht ein älterer Mann [der euch im Frühstückszimmer schon aufgefallen war.]* ***„Verschwinden sie sofort oder ich hole die Polizei.“****, der Mann kommt mit seinem Gehstock fuchtelnd auf euch zu.*

Dr. Leopold Gealhouse

```
Ein älterer Herr, der für sein Alter noch relativ fit zu sein scheint. Er ist sich
durchaus bewusst, dass nicht alle Menschen seine Forschung gut heißen, deswegen redet er
auch nicht offen darüber.
```

Leben: 70

Handeln: 6	**Interagieren: 12**	**Wissen: 18**
Stockkampf: 40	Manipulieren: 80	Chemie: 90
Hauen: 20	Lügen: 40	Biologie: 90

Gealhouse wird die Spieler darum bitten, ihn zu verschonen, wenn sein Leben unter 30 fällt. Er wird ihnen dann wage Hinweise darauf geben, dass das Experiment fehlgeschlagen ist und er nicht mehr weiß wie lange er es noch unter Kontrolle hat. Außerdem versucht er sie davon zu überzeugen auf keinen Fall in den Keller zu gehen. **Dieses Abenteuer ist als das Erste von einer Reihe in diesem Universum geplant, weswegen ich es im Spiel nicht erlaubt habe, dass meine Spieler Gealhouse umbringen (er würde also fliehen bevor es zu brenzlig wird). Da ich aber nicht weiß wann ich dazu komme weitere Teile zu schreiben, kann jeder Spielleiter selber entscheiden ob er diesen Charakter am Leben lässt.**

Das Zimmer ist ab jetzt verschlossen und nicht mehr zu betreten.

Keller (Finale)

Die Tür am Ende des Gangs sieht etwas anders aus als die restlichen Türen. Sie trägt Spuren, die auf weitaus Öfteren Gebrauch schließen lassen. Als ihr daran rüttelt merkt ihr, dass sie zwar verschlossen ist, das Türschloss aber nicht mehr ganz fest verankert ist. Außerdem vermutet ihr eine gedämpfte Stimme zu hören.

Die Tür ist verschlossen. Die Spieler müssen diese irgendwie aufbekommen (Kellerschlüssel, Master-Key, aufbrechen etc.)

Hinter der Tür beginnt sofort eine Treppe, die relativ steil ins dunkel des Kellers führt. Ihr bekommt das Gefühl, dass der Keller nicht mehr regelmäßig als Lagerraum für das Hotel benutzt wird.

Wenn die Spieler noch nicht genug Informationen haben kann ihnen jetzt noch **Edward Fairweather** begegnen:

```
Edward ist der Bruder von Maureene und Erbe des Hotels. Er hat in der letzen Zeit selber Nachforschungen angestellt und genug raus bekommen. Er ist jetzt auf dem Weg um Dr. Gealhouse zur Rede zu stellen (keine Aktion, der die Spieler beiwohnen könnten). Er wird versuchen die Spieler wieder aus dem Keller raus zu bekommen, wenn das nicht gelingt wird er sie weiter gehen lassen aber selber nicht mitkommen. Er träg bei sich eine kleine Pistole, in der noch 3 Schuss sind und einen kleinen Dolch.
```

Leben: 100

Handeln: 9	**Interagieren: 10**	**Wissen: 6**
Faustschlag: 50	Bedrohen: 30	Marketing: 20
Schießen: 40	Charm: 70	Erdkunde: 40

Ihr kommt in eine Art Vorraum, von dem weitere vier Türen abgehen. Ihr habt gar nicht lange Zeit, euch genau umzuschauen oder den leicht fauligen Geruch einzuordnen, der euch in die Nase steigt, als schon ein großer, rundlicher Herr auf euch zu gestürmt kommt ***„Was tun sie hier? Sie sollten nicht hier sein, gehen sie wieder hoch oder ihnen wird etwas Schlimmes passieren!“***

Die Spieler müssen Mr. Fairweather beruhigen, mit genug Beweisen konfrontieren oder ihn überzeugen, dass sie wissen, was im Hotel passiert ist. Ansonsten wird er sie angreifen.

Mr. Fairweather

```
Ein rundlicher, gut angezogener Herr. Ihm ist bewusst, dass irgendetwas schief gegangen ist, jedoch ist er noch so sehr unter dem Einfluss von Dr. Gealhouse, um ihn als das Böse zu identifizieren. Alles was er tut wird davon ausgehen, dass er seine Tochter schützen möchte. Bei sich trägt er den Master-Key für das Hotel und eine Pistole mit 9 Schuss.
```

Leben: 80

Handeln: 11	**Interagieren: 11**	**Wissen: 8**
Hauen: 20	soziale Stände: 60	Mathe: 80
Verstecken: 90	Etikette: 50	

Mr. Fairweather greift an (1)

Die Spieler müssen Mr. Fairweather abwehren. Sie haben die Chance ihn umzubringen (Leben= 0), bewusstlos zu schlagen (Leben < 20) oder festzuhalten/ zu fesseln. Jedoch ist dieser Tumult so laut, dass das Experiment IV anfängt aus dem Raum auszubrechen, sobald sie Mr. Fairweather unter Kontrolle haben. Das Experiment braucht 3 Kampfrunden, um durch die Tür in den Hauptraum des Kellers zu kommen.

Es folgt der finale Kampf, gehe zu (5).

Mr. Fairweather greift nicht an (2)

Die Spieler haben jetzt Zeit, den Keller zu erkunden.

In dem ersten Raum auf der linken Seite finden sie: alte Holzkisten, dünnes Seil, dickes Seil (allerdings an mehreren Stellen durchgeschnitten), ein Netz, eine große Waffe mit 3 Schuss und eine kleine Waffe mit 5 Schuss. Es stinkt bestialisch und auf dem Boden liegen Reste von Fleisch und Knochen.

Im zweiten Raum auf der linken Seite finden sie: viele Fässer mit Bier und Wein und einen Holzknüppel

Im Raum auf der gegenüberliegenden Seite finden sie: ein Lebensmittellager mit Konserven, gefüllten Einmachgläsern und geräucherten Fleischstücken

Öffnen sie die Tür zu Experiment IV gehe zu (3)

Nachdem sie sich 2 Räume angeschaut haben gehe zu (4)

Spieler öffnen die Tür zum Experiment IV (3)

Als die Tür geöffnet wird sehen sie am anderen Ende des Raums, wie sich etwas in der Dunkelheit bewegt. Bevor sich die Person, die die Tür geöffnet hat, sammeln kann, wird sie von einer Kreatur angegriffen.

Überspringe die 3 Kampfrunden, die das Experiment IV zum Ausbrechen bräuchte und fange den Kampf gleich an. Gehe zu (5)

Spieler haben sich zwei Räume angeguckt (4)

Plötzlich hören die Spieler ein Kratzten, welches schnell stärker wird und die Tür an der rechten Wand fängt an zu splittern. Hinter der Tür hören sie ein noch leicht gedämpftes knurren.

Der Kampf beginnt. Die Spieler haben jetzt 3 Runden Zeit, bevor das Experiment IV komplett im Hauptraum des Kellers steht und angriffsbereit ist. Gehe zu (5)

Kampf mit Experiment IV/ Maureene (5)

Der Kampf kann sich in allen Räumen abspielen. Wenn eine Tür in Takt und geschlossen ist, braucht das Experiment IV 3 Kampfaktionen, um diese komplett zu zerbrechen.

Experiment IV/ Maureene

```
Maureene ist leider mehr Tier als Mensch. Es gibt keine Möglichkeit sie zu beruhigen oder
ihr die Situation zu erklären. Sie wird angreifen, was auch immer die Spieler versuchen.
Allerdings kann sie kurz abgelenkt werden, und eine Aktion im Kampf aussetzten, wenn die
Spieler ihr Fleisch anbieten.
```

Leben: 200

Handeln: 13	Interagieren:4	Wissen: 0
Kratzen: 60	Heulen: 40	
Beißen: 70		

Experiment einfangen	benötigt das Netzt und Gewichte zum beschweren, Leben < 50
Experiment einsperren	Türen müssen dafür blockiert werden Leben > 150: Experiment IV braucht 3 Kampfaktionen zum Ausbrechen Leben <150 aber Leben > 71: Experiment IV braucht 4-6 Kampfaktionen zum Ausbrechen Leben < 70: Experiment IV ist eingesperrt

Ende

Das Abenteuer kann auf verschiedene Weisen enden. Hierfür sind die Entscheidungen der Spieler entscheidend. Die Endsequenz wird eingeleitet wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Maureene ist tot
- Spieler flüchten aus dem Keller (vor oder nach dem Angriff)
- alle Spieler sterben
- Maureene wird eingesperrt oder ist gefesselt (und das Ziel war nicht, sie noch zu töten)

Erfolg

Maureene getötet	*Das Wesen gibt einen letzten, schrecklichen Schrei von sich, bevor seine Stimme erstickt und es tot auf dem Boden zusammensackt.* (Wenn Vater da:) „Nein! Das haben sie nicht getan“ klagt der Hotelbesitzer und wirft sich über den leblosen Körper des Wesens. Er scheint untröstlich zu weinen während seine zitternden Hände über eine der entstellten Gliedmaßen streicheln. Euch ist klar, dass ihr hier nichts mehr tun könnt. Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen. Als ihr aus dem Keller wieder hoch in die Eingangshalle des Hotels kommt, sieht man euch die Strapazen des Kampes an und ein Reporter stürzt sofort auf euch zu: „Meine Herren, können Sie etwas zu den schrecklichen Vorfällen sagen, die sich hier ereignet haben?“ Erzählt ihr eure Geschichte oder nicht?
Maureene eingefangen	*Das Wesen liegt keuchend und wimmernd am Boden, eingefangen unter dem Netz und festgezurrt mit den Seilen. Es scheint nicht einmal mehr zu versuchen, seine Fesseln zu lösen, zumindest für den Moment.* (Wenn Vater da:) Der Hotelbesitzer fällt neben dem Wesen auf den Boden und streicht liebevoll über den entstellten Körper. Er beachtet euch überhaupt nicht mehr. Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen. Als ihr aus dem Keller wieder hoch in die Eingangshalle des Hotels kommt, sieht man euch die Strapazen des Kampes an und ein Reporter stürzt sofort auf euch zu: „Meine Herren, können Sie etwas zu den schrecklichen Vorfällen sagen, die sich hier ereignet haben?“ Erzählt ihr eure Geschichte oder nicht?

Maureene eingeschlossen	*Ihr hört noch ein paar dumpfe Schläge gegen die Tür aber nach einer Weile verstummen diese. Das Wesen scheint zu erschöpft zu sein, um die Barrikade zu durchbrechen.* (Wenn Vater da) „Raus hier!“ der Hotelbesitzer gestikuliert in Richtung der Kellertreppe „Die Situation ist wieder unter Kontrolle, bringen Sie sich in Sicherheit, das alles geht Sie nichts mehr an.“ Nach dem Kampf seid ihr nicht mehr in der Stimmung euch dem Mann zu widersetzen und befolgt seine Anweisungen. Ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen. Als ihr aus dem Keller wieder hoch in die Eingangshalle des Hotels kommt, sieht man euch die Strapazen des Kampes an und ein Reporter stürzt sofort auf euch zu: „Meine Herren, können Sie etwas zu den schrecklichen Vorfällen sagen, die sich hier ereignet haben?“ Erzählt ihr eure Geschichte oder nicht?

Misserfolg (tritt ein, wenn die Spieler Maureene nicht durch ihre Aktionen im Keller halten)

Alle Spieler sind tot	*Ihr seid alle dem Wesen zum Opfer gefallen. Nachdem es den letzten von euch zur Seite geschmissen hat, macht es sich auf den Weg aus dem Keller heraus, durch das Hotel raus auf die Straßen von Brighton. Der schöne Sommertag wird für die Menschen heute zur Horrorschau. Eure Körper verschwinden auf mysteriöse Weise aus dem Keller des Hotels und jegliche Spur eures Aufenthalts wird ausgelöscht. Soweit man es nach verfolgen kann, seid ihr in Brighton angekommen und dann nie wieder gesehen worden.*
Maureene entkommen	*Das Wesen schafft es an euch vorbei die Treppe hoch zu laufen und durch die Kellertür zu brechen. Ihr hört entfernte Schreie der Polizei, als die Wachen das Wesen bemerken. Plötzlich klirrt Glas und euch ist klar, dass ihr gerade das Biest auf die Stadt losgelassen habt.* (Wenn Vater da:) „Es war alles unter Kontrolle bis sie der Meinung waren, sich einmischen zu müssen“ klagt der Hotelbesitzer und macht sich auf den Weg aus dem Keller heraus. Auf halbem Weg dreht er sich zu euch um „Sie sollten sich bemühen ungesehen und schnell von hier zu verschwinden.“ Für euch wird es wohl besser sein, euren Urlaub schleunigst zu beenden und zu eurem täglichen Leben zurück zu kehren. Hoffentlich könnt ihr vergessen, was hier passiert ist.

Auflistung aller Personen

Hotelpersonal

Kellner

Theodore Flail

- Angestellter, der eigentlich die Schicht wechseln wollte
- freundlich, würde aber lieber nicht behelligt werden
- Inventar: Taschentuch, Brille, Multifunktionsmesser

Polizei

Inspector Agrimson

- Hauptkommissar für die Vorgehen in und um das Hotel, da die Polizei langsam hellhörig wurde
- schlecht auf den ganzen Fall zu sprechen
- wimmelt jeden ab
- Inventar: Schlagstock, Polizeimarke, Handschellen, Notizbuch

Corporal Dubbe

- aus London und hier um sich hochzuarbeiten
- bedingungslos gehorsam
- Inventar: Schlagstock, Polizeimarke, Handschellen, Notizbuch

Hausmädchen

Eleanor

- arbeitet jeden Tag ca. 10 Stunden aber findet es nicht schlimm
- beinahe immer mit einem Korb voll Wäsche o.ä. zu finden
- liebt Klatsch und Tratsch
- Inventar: Master-Key für alle Räume im Hotel

Koch

Francis McNair

- irischer Hüne, alleine seine Präsenz bringt die Küchenhelfer zur Gehorsam
- hat sich in dem Hotel hochgearbeitet bis zum Küchenchef
- verliebt in Maureene
- wollte mit Maureene heimlich zurück nach Irland
- Inventar: Küchenhandtuch, Küchenmesser

Leben: 90

Handeln: 8	**Interagieren:10**	**Wissen: 7**
Faustschlag: 50	Bedrohen: 60	Kochen: 70
Messerkampf: 30	Einschüchtern: 40	

Küchenhelfer

Vincent Bliwith

- junge Küchenhilfe (ca. 14)
- möchte sich hocharbeiten aber hat noch keine Ahnung von dem Job
- macht alles was ihm gesagt wird

Gäste

Dr. Leopold Gealhouse

- von Mr. Fairweather gerufen, um Maureene nach einer missglückten Abtreibung wieder gesund zu machen
- reges Interesse an der chemischen Modifizierung von Lebewesen
- sucht sich seine Opfer in ganz Europa, vorzugsweise jene die nicht vermisst werden oder besonders leichtgläubige Angehörige haben
- Inventar: Gehstock, Taschenuhr, seinen Zimmerschlüssel, Brille

Leben: 70

Handeln: 6	**Interagieren: 12**	**Wissen: 18**
Stockkampf: 40	Manipulieren: 80	Chemie: 90
Hauen: 20	Lügen: 40	Biologie: 90

Mia (Leiche)

- beste Freundin von Maureene, die sich seit dem Verschwinden von Maureene Sorgen macht
- hat früher die Briefe zwischen dem Koch und Maureene hin und her gebracht
- Tochter eines Geschäftsmannes und Teil der Brighton Upper Class
- fand heraus wo Maureene gefangen gehalten wurde und wurde dann von Maureene tödlich verletzt
- Inventar: ihren Zimmerschlüssel

Hotelier Familie

Mr. Fairweather

- versucht seine Tochter zu beschützen
- sieht nicht ein, dass Maureene benutzt wurde anstatt, dass ihr geholfen wurde
- unter der Hand von Dr. Gealhouse
- blind gegenüber dem, was im Hotel passiert
- Inventar: Master-Key für das Hotel, Pistole mit 9 Schuss

Leben: 80

Handeln: 11	**Interagieren: 11**	**Wissen: 8**
Hauen: 20	soziale Stände: 60	Mathe: 80
Verstecken: 90	Etikette: 50	

Edward Fairweather

- Sohn von Mr. Fairweather und Bruder von Maureene
- soll das Hotel übernehmen, nachdem er von einer langen Reise zurück gekehrt ist
- hat herausgefunden, was mit seiner Schwester passiert ist und wollte den Vater konfrontieren
- er hat bemerkt, dass Dr. Gealhouse alle Strippen zieht und möchte diesen zur Rede stellen
- möchte eigentlich nur, dass der Spuk vorbei ist
- Inventar: kleiner Dolch, Pistole mit 3 Schuss

Leben: 100

Handeln: 9	**Interagieren: 10**	**Wissen: 6**
Faustschlag: 50	Bedrohen: 30	Marketing: 20
Schießen: 40	Charm: 70	Erdkunde: 40

Maureene Fairweather (Experiment No. IV)

- Tochter von Mr. Fairweather und sollte in der Upper Class heiraten
- hatte eine heimliche Affäre mit dem Koch
- dem Tode nahe nach einer missglückten Abtreibung
- wurde in den Keller eingesperrt, als das Experiment von Dr. Gealhouse sie mehr zum Tier als zum Menschen werden lies

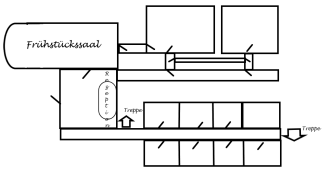
Leben: 200

Handeln: 13	Interagieren:4	Wissen: 0
Kratzen: 60	Heulen: 40	
Beißen: 70		

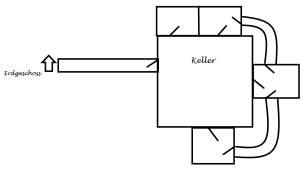
Was geschah vor dem Abenteuer

- **8 Wochen vorher: Maureene wurde in ihr Zimmer gesperrt, nachdem ihr Vater von der Schwangerschaft erfahren hat. Eine gewaltsame Abtreibung wurde versucht aber Maureene überlebte nur knapp. Mr. Fairweather suchte Kontakt zu Dr. Gealhouse über einen gemeinsamen Bekannten.**
- **5 Wochen vorher: Dr. Gealhouse kommt im Hotel an und beginnt damit Maureene zu behandeln. Er hat nicht vor sie zu retten, sondern sieht sie als sein nächstes Experiment an. Den vor Sorge kranken Vater hat er ohne Probleme unter Kontrolle.**
- **4 Wochen vorher: Maureen ist nicht mehr menschlich und wurde in den Keller gesperrt, weil sie aus ihrem Zimmer entkommen konnte und im Hotel sowie auf den Straßen Brightons Menschen angriff.**
- Das Abenteuer spiel am 12.08.1912. Dem Spielleiter ist selbst überlassen wie viel von diesen Informationen er mit den Spielern am Ende teilen möchte.

Material



Karte vom Erdgeschoss für die Spieler



Karte vom Keller für die Spieler