

TRODOX

ARS ARCANIA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 76, 35. Jg./2023
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autor: Tjark Vetter
Zeichner/Fotos: DeGenesis,
Marko Djurdjević, Pixabay

Redaktionsanschrift:
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf
Internet: www.trodox.de

eMail: Trodox@gmx.de

Copyrights: Kopien sind nur für die Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/Inhaber der Rechte.

Vorab

Krieg - Krieg ist immer dasselbe.

1944 diente ich in der amerikanischen Armee. Ich wollte nach Hause, aber ich wusste nicht wann. Ich vermisste meine Frau - meinen Sohn, den ich nicht einmal kannte. Aber ich schöpfte Hoffnung und freute mich, als wir (die USA) die Atombomben auf Deutschland und Frankreich abwarfen, sie zerstörten und damit den Zweiten Weltkrieg beendeten. Wir hatten es geschafft. Wir hatten unseren größten Feind besiegt und unsere Gebiete zurückerobert. Alles änderte sich zum Besseren, als die Welt begann, unendliche Energie statt Atomwaffen zu produzieren. Das ging drei Jahrzehnte gut. Die Menschen entwickelten die neuesten Technologien und schufen ein luxuriöses Leben für die gesamte Bevölkerung. Bis zu diesem Tag...

Es gab einen großen Mangel an Rohstoffen. Japan begann, gegen uns zu rebellieren, weil wir mit die größten Vorräte hatten. Niemand wusste, wohin mit dem ganzen Atom Müll. Die Tanks, in denen sich der Atom Müll befand, begannen durch Korrosion radioaktive Strahlung an die Umwelt abzugeben. Der Krieg um die Rohstoffe brach aus und tobte erbarmungslos. So wurden viele Endlager zerstört und immer mehr Strahlung gelangte in die Umwelt. Es musste eine Lösung gefunden werden, aber niemand wusste wie. Die Welt geriet in Panik. Die Menschen, die der ständigen Strahlung ausgesetzt waren, begannen an Krebs zu erkranken und zu sterben.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis alle tot sein würden. Im Jahr 1975 war nahezu die gesamte Menschheit ausgestorben. Einige Tiere konnten trotz der Strahlung überleben, aber nicht völlig unverändert. Durch die Strahlung, die die DNA verändert, und noch schlimmer durch

DER BUNKER



ein Pilzvirus mutierten all diese 'Tiere', wenn man sie überhaupt noch Tiere nennen konnte. Hungerige, triebgesteuerte, brutale Monster waren die einzigen, die auf diesem Planeten umherstreiften und alles vernichteten, was sie vorfanden.

Bis auf...

eine Spezialtruppe, die die Gefahr früh genug erkannt hatte und sich in einem kleinen Dorf in Weißrussland in einen Bunker mit neuester Technologie einfrieren ließ, um rund 200.000 Jahre später den Aufstauprozess einzuleiten... Diese Truppe ist auf sich allein gestellt und trifft auf eine Welt, die zerstört und verseucht ist. Viele Gefahren lauern. Aber es gibt immer einen Funken Hoffnung...

Für den Spielleiter (SL)

Das Abenteuer spielt in Weißrussland. Die Natur erholt sich langsam bzw. ein Pilzvirus befällt zwar die Lebewesen, aber die Pflanzen können sich teilweise selbst regenerieren. Als Rollenspielsysteme bieten sich diverse Endzeitrollenspiele an: *DeGenesis, Mutant, ...*

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Spieler jeden Raum sehen können, da sich in den verschiedenen Bereichen des Bunkers wichtige Informationen befinden. Dabei ist es wichtig, die Informationen nicht direkt preiszugeben. Dies kann besser durch kreative Beschreibungen von Details im Bunker geschehen, auch wenn die Informationen nebensächlich sind. Aber auch in den späteren Kämpfen sind Details sehr wichtig. Der Spielleiter kann bei den Gegnern sehr kreativ sein. Allerdings sollten die Tiere, die mutiert sind, einem bestimmten Tier ähneln, damit der Realitätsbezug nicht völlig verloren geht.

Teil 1: Im Bunker

Der erste Teil der Geschichte spielt in einem Bunker. Die Truppe (also die Spielercharaktere) beginnt in einem kleinen grauen Raum. Dort erwacht sie in ihren Zeitkapseln. An der Wand steht ein Waffenschrank aus massivem, robustem Material. Er hat grüne Türen, der Rest ist grau. Die Protagonisten müssen zunächst aus den Kapseln entkommen und dann herausfinden, dass sich hinter dem Waffenschrank eine Luke befindet, durch die die Spielercharaktere (SC) in einen Gang gelangen. In diesem befinden sich zwei Türen und in der Mitte ein Bild, das wiederum den Eingang zu einem weiteren Raum verdeckt. Dort befinden sich Truhen mit einer Karte der Umgebung, Waffen und Rüstungen. Hinter der ersten, rot umrandeten Tür liegt das Labor. Hinter der zweiten Tür ist die Küche. Die Umrandung der Tür ist blau.

Labor

SL: Ein Kampf mit einer Ratte soll den SC einen kleinen Vorgeschmack auf die eigentlichen Kämpfe geben. Dennoch ist die Szene im Labor nicht reines Beiwerk, da man dort zum ersten Mal mit dem Virus konfrontiert wird und somit ein Gefühl für das Spiel bekommt.

In der Mitte des Raumes stehen parallel angeordnete Laborische. Auf diesen befinden sich verschiedene Geräte, wie z. B. ein Mikroskop. Außerdem fällt den SC ein Koffer in der Ecke auf. Dieser muss mit Hilfe einer Zahlenkombination geöffnet werden. Diese finden die SC auf dem Bild im Flur. Danach hören sie unvermittelt einen schrillen Schrei aus der anderen Ecke des Labors. Mit etwas Tierkenntnis können die SC herausfinden, dass es sich wohl um eine Maus oder eine Ratte handelt. Kurz darauf sehen sie die „Ratte“. Sie ist ungewöhnlich groß. Rote Augen und vernarbte Haut machen auf die Gruppe einen furchterregenden Eindruck. Es kommt zum Kampf. Die Ratte stürzt sich aggressiv auf einen der SC und beißt ihm in den Oberschenkel. An der Wand hängt ein Brecheisen, mit dem sich ein SC ausrüsten kann. Nach dem Kampf können die SC die Ratte untersuchen und stellen dabei fest, dass sie mutiert ist. Die SC können mit Hilfe einer Kassette (Audioaufzeichnung) herausfinden, dass neben der Strahlung wohl ein Pilzvirus ursächlich dafür ist.

Gerade hier kann sich der SL viele Details ausdenken, damit die SC z. B. nicht direkt auf die Kassette stoßen. Wichtig sind die Informationen auf der Kassette (Text unter Vorab“). Entweder kann der Text einfach vorgelesen werden oder der SL macht sich mehr Mühe und produziert ein kleines Minihörspiel, das dann den SC vorgespielt wird.

Küche

In der Küche befinden sich mehrere Regale, aber auch eine Spüle, alle Küchenutensilien und ein Kassettenrekorder. An der Wand befinden sich mehrere Schränke. In einem Schrank liegt eine angestaubte Kassette. Diese funktioniert im Kassettenrekorder. So erhalten die SC Informationen über ihre momentane Situation.

Es wurde eine Nachricht aufgenommen, die vorgelesen oder abgespielt werden kann (siehe „Labor“). In der Küche befindet sich eine weitere Tür. Dahinter führt eine Treppe nach oben. Dort ist ein Raum, der zum Ausgang des Bunkers führt. Der Ein-/Ausgangsraum ist ein Doppelraum, in dem sich mehrere Duschköpfe befinden, um infizierte Flächen vor dem Betreten zu reinigen und so das Risiko einer Infektion mit dem Pilzvirus zu vermeiden. Außerdem gibt es mehrere Haken an der Wand für die Schutzanzüge, damit diese nicht mit den Personen im Schutzraum in Berührung kommen.



Teil 2: Alle Wege führen in den Tunnel

Nachdem die SC sich ausgerüstet und dann den Bunker verlassen haben, können sie nun mit Hilfe der Karte ihr nächstes Ziel auswählen. Am nächsten liegt das Bootshaus, in dem sich der Wissenschaftler aufhält.

Bootshaus

Im Bootshaus befindet sich ein Wissenschaftler, der für die Geschichte von Bedeutung ist. Wird er getötet oder zurückgelassen, haben die SC verloren. Er sollte daher entsprechend wichtig dargestellt werden, damit die SC eine Vorahnung haben.

Das Bootshaus ist ein kleiner Schuppen am „Corrod River“. Ein kleiner Hafen mit heruntergekommenen Booten bietet einen Blickfang in dieser trostlosen Landschaft. Die SC sollten nun dazu animiert werden, sich den Hafen und den Schuppen genauer anzusehen, um weitere Informationen zu sammeln. Im Bootshaus befindet sich der Wissenschaftler, der für das Ende der Geschichte eine entscheidende Rolle spielt. Wenn ein SC diesen NPC tötet oder anderweitig handlungsunfähig macht, ist die Geschichte beendet. Der Wissenschaftler würde sich in diesem Fall jedoch massiv wehren. Er hat durch die lange Zeit der Einsamkeit jegliche Empathie und die Fähigkeit, mit anderen Menschen zu interagieren, verloren und kennt daher keine Hemmungen, wenn es um sein Dasein geht. Dennoch ist er der Schlüssel zur Geschichte. Mit Hilfe seines Wissens können die SC mit dem Koffer, in dem sich ein Gegenmittel befindet, das Virus vernichten und den Rest der Menschheit retten. Der Wissenschaftler begleitet die Gruppe. Ob er geknebelt oder bewaffnet ist, spielt dabei keine Rolle. Abgesehen von seiner besonders ausgeprägten Hemmungslosigkeit besitzt er keine besonderen Kampffähigkeiten. Von hier aus kann es in die Arena gehen. Der NPC kennt den Weg. Doch der kürzeste Weg führt durch den „Grim Forest“.

Grim Forest

Keiner der Kämpfe im Wald ist für das Ende wichtig. Es ahndelt sich nur um actionbasierte Lückenfüller, die das Spiel aber deutlich spannender

machen sollen. Für die Spielleitung sind diese Kämpfe zu empfehlen, um im „Grim Forest“ die düstere, gruselige Atmosphäre zu entfalten.

Im „Grim Forest“ lauern viele Gefahren. Gerade hier fühlen sich die mutierten Pilze aufgrund der Dunkelheit und Feuchtigkeit sehr wohl. Mutierte Bären, Wölfe und Eulen stellen die kämpferischen Fähigkeiten der SC auf die Probe. Der Wald besteht hauptsächlich aus skelettartigen Fichten und wirkt dadurch noch furchteinflößender. Zu Beginn kommt es zu einem Kampf mit einem Bären, der aber für die noch gut ausgerüsteten SC überwindbar sein sollte. Dann geht es an großen Spinnennetzen vorbei, die von vermutlich stark mutierten Spinnen gewebt wurden. Die SC sollten gerade noch entkommen und aus dem „Grim Forest“ fliehen können.

Die Arena

In der Arena sollten die SC versuchen, einen Tiger lebend zu fangen. Sie könnten zum Beispiel eine Kette oder ein Seil finden und ihn damit einwickeln. Eine andere Möglichkeit wäre, den Tiger bewusstlos zu schlagen, zum Beispiel mit einer Keule. Wenn sie ihn töten, haben sie zwar noch nicht verloren, aber der Spielleiter kann versuchen, ihnen Angst zu machen, weil sie nicht sicher sein können, ob das Mittel gegen das Pilzvirus sofort wirkt.

Die Arena ist ein riesiges, kreisförmiges Gebäude, das für Gladiatorenkämpfe gebaut wurde. Durch ein riesiges, pompöses Eingangstor gelangen die SC in die Mitte der Arena. Von innen sieht man die Gitterboxen, in denen die Gladiatoren und wilde Tiere gehalten wurden. Um weitere Informationen zu erhalten, müssen die SC die Arena genauer unter die Lupe nehmen. In einem der Käfige treffen sie auf einen mutierten Gladiator, der eine Rüstung trägt. Es kommt zum Kampf. Während des Kampfes fallen die SC in einen unterirdischen Gang, der vorher mit Sand bedeckt gewesen ist. Dieser diente zur Lagerung der Leichen, die damals übrig geblieben sind. Der Boden ist übersät mit Knochen von Menschen, aber auch von Raubtieren. Vielleicht bekommen die SC so eine Ahnung davon, was sie hier unten erwartet.

Dann hört einer der SC ein Geräusch aus einer Ecke. Es ist ein Tiger, der dank der Leichen in diesem unterirdischen Keller überlebt hat. Der Tiger ist ebenfalls mit dem Pilzvirus infiziert,

weshalb der Wissenschaftler ihn lebend braucht. Denn mit einer Blutprobe kann er herausfinden, ob das Gegenmittel im Koffer wirkt und die Pilzviren im Blut denaturiert. Dann geht es weiter zum nächsten Ziel...

Leuchtturm

Im Leuchtturm wohnt der (infizierte) Wächter. Er hat Schlüssel zum Tunnel, der am Ende der Geschichte steht. Die SC finden ihn ganz oben in der Lichtkammer des Turms. Ziel ist es, den Wächter auszuschalten, um an den Schlüssel zu kommen. Wenn die SC den Schlüssel haben, müssen sie sich durch den Todessumpf kämpfen, denn ihn zu umgehen wäre noch deutlich gefährlicher.

Teil 3: Die Rettung?

Der Todessumpf

Der Kampf im Sumpf ist für das Ende der Geschichte nicht relevant. Er dient nur als Lückenfüller und soll Action in die Geschichte bringen.

Wenn die SC nun den Todessumpf erreichen, stellen sie fest, dass er seinen Namen zu Recht trägt. Schon einige Kilometer vorher weht ihnen ein grausamer, ekelregender Gestank entgegen. Der Wissenschaftler weiß, dass eine Umrundung des Sumpfes zu lange dauern würde (vor den drohenden Gefahren auf dem Weg ganz zu schweigen) und man riskieren würde, den Tunnel nicht rechtzeitig zu erreichen.

Die SC entdecken eine kleine Batterieanzeige auf dem Koffer des Wissenschaftlers. Sie erkennen, dass ihnen nicht mehr viel Zeit bleibt, bis der Koffer keine Energie mehr hat. Das Gegenmittel muss auf null Grad heruntergekühlt werden, um seine Wirkung zu behalten. Nur noch einer von vier Balken ist auf der Anzeige zu sehen.

Zur Überquerung des Sumpfes dient ein kleiner Holzsteg, der einmal quer über den Sumpf führt. In der Mitte des Sumpfes sieht einer der SC in einer großen Pfütze Blasen aufsteigen. Entweder fangen die SC daraufhin sofort an zu laufen oder sie müssen kämpfen, denn die Blasen stammen von einem riesigen mutierten Wesen. Wahrscheinlich war es mal ein



normaler Frosch, der durch die Mutation auf über einen Meter gewachsen ist. Sein Körper ist mit riesigen Warzen übersät, die ein ätzendes Gift absondern.
 Von dort aus machen sich die SC auf den Weg zum Tunnel, der sich in einem Berg befindet.

Der Tunnel

Das Kapitel „Der Tunnel“ ist das Ende der Episoden und soll für viel Spannung sorgen. Dabei ist zu beachten, dass der SL die Szene mit dem Koffer, d. h. als die SC merken, dass die Zeit wegen der notwendigen Kühlung abläuft, besonders dramatisch erzählen muss.

Das Ende ist in Sicht. Vor dem Tunnel, der sich in einem Berg befindet, machen sich die SC auf die Suche nach dem Eingang. Den Schlüssel sollten sie schon bei sich haben. Wenn nicht, müssen sie zum Leuchtturm.

Der Berg ragt weit in den Himmel. Plötzlich zieht sich der Himmel zu und es beginnt zu gewittern. Der Koffer mit dem Gegenmittel beginnt zu piepen, denn die Batterieenergie geht zur Neige. Doch als ein Blitz den Berg erhellt, fällt einem der SC eine kleine Spiegelung weit oben auf dem Berg ins Auge. Gemeinsam laufen sie hin und finden die Tür. Sie sehen ein Schloss, das die Tür verschließt.

Im besten Fall gelingt es den SC, den Schlüssel aus dem Leuchtturm zu benutzen. Die Tür öffnet sich und sie kommen in eine große Halle. In der Mitte der Halle steht ein großer Koffer mit einer Öffnung nach oben, ähnlich einem Kanonenrohr. Der Wissenschaftler schnappt sich den Koffer, läuft zum Generator und versucht, ihn einzuschalten. Vergeblich. Er sagt, der Strom sei nicht eingeschaltet und sie sollten ihn schnell zum Laufen bringen, sonst sei alles zu spät. An einer Wand befindet sich ein Schalter, der mit einem Zahlenschloss verriegelt ist. Der Code aus dem Bunker ist die Lösung. Ist er eingegeben, kann der Hebel gezogen werden und der Generator springt an. In der Zwischenzeit hat der Wissenschaftler bereits das Gegenmittel in das Gerät gefüllt. Gleichzeitig öffnet sich eine riesige Luke in der Mitte der Halle. Eine Lichtkugel schießt aus der Luke in den Himmel und Sekunden später ist der ganze Äther erleuchtet. Sie haben es geschafft. Durch die

Zündung steigt die Substanz in den Himmel auf und kann sich durch die Wolken über die ganze Gegend verteilen. Doch wie es für die SC nun weitergeht, ist ungewiss...

Ergänzende Informationen

1. Der Wissenschaftler ist ein 1,65 cm großer Mann mit grauem Haar. Er trägt eine schmale, runde Brille und ein altes, zerknittertes Hemd. Seine Stärke liegt im logischen Denken, nicht aber im Kämpfen, was den SC zum Verhängnis werden könnte.
2. Die Ratte ist grau und hat eine vernarbte Haut. Die Augen sind rot. Sie ist etwas größer als eine gewöhnliche Ratte. Mit 35 cm ist sie furchterregend. Die Ratte wurde als Versuchstier benutzt und leidet nun unter den Folgen.
3. Der Bär ist ein riesiger mutierter Gegner. Allerdings haben die SC bereits Kampferfahrung gesammelt. Der Kampf dauert etwas länger als der vorherige. Die riesigen Klauen und das scharfe Gebiss können entsprechend hohen Schaden verursachen.
4. Der Gladiator ist ein schwer gepanzerter, völlig zerfressener Kämpfer, der durch den Pilzbefall kaum noch als Mensch zu erkennen ist. Dadurch ist er nicht sehr beweglich und etwas schneller auszuschalten. Er hat einen goldenen Brustpanzer, einen Helm und ein Schwert.
5. Der Tiger ist einer der stärksten Gegner und lebt unter der Arena. Er ernährt sich hauptsächlich von den Leichen im Untergrund. Durch den Pilzvirus hat er seine Augen verloren, aber das hindert ihn nicht daran, die Gruppe anzugreifen. Er ist deutlich gewachsen und erreicht eine Schulterhöhe von 1,80 cm.
6. Auch der Leuchtturmwärter ist infiziert. Er trägt ein blaues T-Shirt und zerrissene Hosen. Braune Haare und ein blasses Gesicht kennzeichnen sein Äußeres.
7. Der Frosch ist stark mutiert. Seine Haut ist übersät mit Pilzgeflechten, die teilweise Hügel bilden. Mit seiner Zunge kann er einen der SC in den Sumpf ziehen.

