

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 59, 33. Jg./2021
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autoren: Merve Kehlbeck, Maja Rodenberg, Lisa Lochmann

Zeichner/Fotos: Yvonne Tauss, Wittlager Tageblatt

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 Ur-

heberrechte 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.

Einführung

Als ich die Straße betrat, übergab ich mich fast. Überall lagen Menschen, niemand schien noch zu leben. „Halbwesen haben in unserer Welt nichts zu suchen“, hörte ich die Stimme meines Vaters. Ich verstand nun, mehr als jemals zuvor, was er meinte. Als ich Richtung Rathaus ging, erkannte ich ein Gesicht. Wo wohl der Körper dazu lag? Es war ungeheuerlich, ich sah Kinder, mit denen ich morgens erst im Klassenzimmer gesessen hatte, Alte, deren friedvolles Leben himmelschreiend beendet worden war und dann sah ich ihn: ein grässliches Monster. Ich konnte einfach nicht verstehen, wie man diese Viecher auf dieselbe Stufe wie uns Menschen stellen konnte. Er sah mir direkt in die Augen; danach begann ich zu laufen.

- Johann von Gutenberg

Vorwort

Wir begrüßen euch ganz herzlich zu einem Abenteuer, das ihr hoffentlich nicht wieder so schnell vergessen werdet. Es geht um Zeitreisen, Intrigen, Halbwesen und noch viel mehr. Eurer Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt. Nun zu dir, lieber Spielleiter: Hier findest du eine grobe Vorgabe für ein Abenteuer, das wir für dich geschaffen haben. Dieses Modul ist eigentlich dafür gedacht, in einer Kampagne gespielt zu werden, jedoch muss ja jeder selbst entscheiden, wie viel Zeit und Arbeit er in eine Geschichte stecken möchte. Deshalb haben wir das erste Modul so umgearbeitet, dass es auch einzeln gespielt werden kann. Was das Würfelsystem angeht, findest du dieses im *Dieseldrachen*-Regelbuch, wie auch Informationen über die Städte und die Welt an sich. Einen Schnellstarter als pdf (rund 150 Seiten) findest du kostenlos im Netz. Die ausführliche Version mit über 500 Seiten ist aber auch recht günstig zu haben. Eine weitere Anmerkung: Den Spie-

Selcouth



lern sind, was die Wahl ihrer Charaktere angeht, keine Grenzen gesetzt. Alles sollte funktionieren. Das war eigentlich alles an dieser Stelle.

Selcouth

„Ungewohnt, selten, wunderbar, aber dennoch wunderbar.“



Wir schreiben das Jahr 2152. Die Welt, wie ihr sie kennt, existiert nicht. Deswegen entfernt alle Vorstellungen und Vorurteile, die sich in eurem Kopf festgekrallt haben, denn alles ist möglich. Es gibt Orks und Elfen, Trolle und Zwerge wie auch Magie und Drachen. Ebenfalls sind viele magische Artefakte in dieser Welt zu finden und eines davon, das besonders illegal ist, kann eure Leben für immer verändern. Oder hat es dies bereits?

Jeder Mensch erfüllt ab einem bestimmten Punkt im Leben sein eigenes Schicksal und euer Schicksal war an dem Tag besiedelt, als ihr einen Anruf eurer alten Schulfreundin entgegengenommen habt. Oder war das Schicksal doch schon vorbestimmt, als ihr damals schon der blonden Schönheit verfallen seid? Sie weiß, wie man euch um den Finger wickeln kann und bei einer so erheblichen Belohnung ist es schwierig, auch nur daran zu denken abzulehnen.

Egal ob es das verlockende Angebot war oder die alte, nostalgische Freundschaft, die euch Melancholie fühlen lässt. Die Abenteuerlust, die euch gepackt hat, lässt sich nicht leugnen und ihr stimmt dem Treffen mit Mary-Anne Gardner zu. Was kann schon groß passieren?

Nach einer langen Reise, egal ob mit einem fliegenden Schiff, einer unterirdischen Eisenbahn, Automobilen oder Flugzeugen, erreicht ihr euer Ziel. Das Labor, in dem Mary-Anne arbeitet, gehört zu den angesehensten Wissenschaftsinstitutionen der Zeit. Bei eurer Ankunft werdet ihr von ihren Kollegen Kiyoko Kawakami und Ivan Dashkov begrüßt.

Obwohl sie sich alle höflich verhalten, ist ihnen Nervosität anzumerken. Dies ist kein Wunder, wenn man weiß, was geschehen ist. Ihr Kollege und Mentor, Johann von Gutenberg, fand auf einer seiner Forschungsreisen eines dieser magischen Artefakte. Dabei handelte es sich um einen Zeitstein. Im Geheimen erforschten sie die Macht des Steines, da, obwohl die Welt so fortschrittlich ist, Zeitreisen nochmal eine andere Liga sind. Es gelang ihnen nach Jahren, eine Zeitma-

schine zu entwickeln. Doch sie hatten unterschiedliche Vorstellungen, was die Nutzung anging. Daraufhin stahl Gutenberg die Zeitmaschine und ihr sollt diese samt Gutenberg finden. Doch seid ihr wirklich bereit, euch auf diese Gefahr einzulassen? Und was genau sind diese Absichten? Wem könnt ihr vertrauen?

Der Anfang...

Es ist ein Tag wie jeder andere für die Spielercharaktere (SC), sie haben gearbeitet, etwas mit Freunden unternommen oder vielleicht sogar Schätze in lang vergessenen Höhlen gefunden. Was immer es auch gewesen ist, sie haben seit ihrem Abschluss keinen Gedanken mehr aneinander verschwendet. Deshalb überrascht es sie umso mehr, als sie von ihrer alten Freundin Mary-Anne Gardner einen Anruf bekommen. Alles, was sie über die junge Frau wissen, ist, dass sie nach Trivas gegangen ist, um was auch immer zu erforschen. Mary-Anne bittet die SC, so schnell wie möglich noch Trivas in ihr Labor zu kommen und ihr bei einem großen Problem zu helfen. Worin dieses Problem besteht oder wie diese Hilfe genau aussehen soll, sagt sie nicht. Jedoch spricht sie von einer riesigen Geldsumme als Belohnung und einem Extra, von dem die SC allerdings erst erfahren sollten, sobald sie da sind. Nach nur kurzem Zögern machen sich alle SC auf den Weg nach Trivas, denn - sind wir ehrlich - niemand schlägt Mary-Anne etwas ab. Das hat schon in der Schule niemand gewagt.

Ihr strahlendes Lächeln konkurriert mit der Sonne, ihre funkelnden Augen erinnern an die Sterne der letzten Nacht: Mary-Anne Gardner, das Mädchen, dem man einfach keinen einzigen Wunsch verweigern kann. Ihre Verwöhnung fing schon früh an: Ein Vater mit mehr Geld, als er ausgeben kann; eine Mutter, die nur das Beste für ihre Tochter will und Freunde, die bezahlt werden, um sie anzubeten. Natürlich ist Geld nicht alles. Ihre mehr als attraktive Ausstrahlung zieht die Menschen in ihren Bann. Einfach alle lieben sie.

Als die SC ankommen, werden sie auch gleich von einer strahlenden Mary-Anne empfangen. Diese begleitet sie in einen Eingangsbereich, um die SC dort ihren beiden Kollegen Kiyoko Kawakami und Ivan Dashkov vorzustellen. Die beiden sehen allerdings nicht ganz so fröhlich aus wie ihre

Partnerin und wirken eher nervös. Mary-Anne lässt sich durch die beiden jedoch nicht beirren und kommt gleich zum Punkt. Ihr Kollege und früherer Mentor Johann von Gutenberg hat die Zeitmaschine gestohlen, welche sie gemeinsam gebaut haben. Das verblüfft die Spieler natürlich im ersten Moment, da Zeitmaschinen, wie fortgeschritten diese Welt auch sein mag, nach wie vor illegal sind. Die schöne Wissenschaftlerin erklärt, dass Johann ein magisches Artefakt, den Zeitstein, auf einer seiner Forschungsreisen gefunden hat und was wären sie für Wissenschaftler, wenn sie diesen nicht genutzt hätten? Als die Maschine fertig war, kam Johann jedoch auf die glänzende Idee, die Zeitmaschine zu nutzen, um zum Ursprung zurückzukehren - bevor es Technologie gegeben hat - um die Halbwesen zu versklaven und sich selbst zum König auszurufen. Er versprach den Wissenschaftlern, dass für sie auch ein Platz in seiner perfekten Welt reserviert sei. Als sie ihn jedoch zurückwies, wurde er wütend und als sie am nächsten Tag zur Arbeit kamen, war er mit der Zeitmaschine verschwunden. Noch am selben Tag erhielten die Spieler ihren Anruf. Am Ende der Erzählung lacht Mary-Anne und meint, es sei doch wohl zu viel Ariantisches Reich in von Gutenberg zurückgeblieben. Das ist jedenfalls der Punkt, an dem die SC übernehmen müssen. Ihr Auftrag ist es herauszufinden, wo und vor allem wann Johann sich befindet, ihn zu schnappen und aufzuhalten. Die Wissenschaftler würden die Sache zwar gerne selbst übernehmen, sie sind aber nicht sonderlich kampferfahren. Und es gibt auch noch einige Komplikationen mit der zweiten Zeitmaschine. Ja, es gibt eine zweite. Gleich nach dem Anruf haben sich Gardner, Kawakami und Dashkov zusammengesetzt und mit den abgeschliffenen Teilen des Zeitsteins eine neue Maschine gebaut. Diese ist jedoch nicht sonderlich stabil. Deshalb muss jemand die gesamte Zeit aufpassen, dass das Zeitfenster geöffnet bleibt, da es sonst



Mary-Anne Gardner

dem Anruf haben sich Gardner, Kawakami und Dashkov zusammengesetzt und mit den abgeschliffenen Teilen des Zeitsteins eine neue Maschine gebaut. Diese ist jedoch nicht sonderlich stabil. Deshalb muss jemand die gesamte Zeit aufpassen, dass das Zeitfenster geöffnet bleibt, da es sonst

keine Möglichkeit gibt zurückzukehren. Sollten die Spieler Johann erfolgreich aufhalten und die richtige Zeitmaschine wieder zurückbringen, wird die zweite stabilisiert und sie dürfen diese behalten. Sollten die Spieler der Mission zustimmen, steht ihnen die Möglichkeit offen, sich im Labor umzusehen, um Hinweise zu finden, in welche Zeit sie müssen. Falls die Spieler sich dazu entscheiden, können sie in den Büros der drei Wissenschaftler nützliche Informationen und Gegenstände finden (weitere Informationen unter *Das Labor*). Relevant ist jedoch Johanns Büro, wo die Spieler Hinweise auf das Jahr finden, in das er gereist ist. Auf seinem Schreibtisch können sie einen Zettel mit einem Rätsel finden. Danach ist Johann in das Jahr 1666 gereist. Und der Name Evangeline taucht auf.

Das Labor

Sobald man den Eingang betritt, befindet man sich in einem sehr großen Labor mit verschiedenen Projekten, an denen die Wissenschaftler gearbeitet haben. Rechts vom Eingang liegt eine Abstellkammer, in der sich außer ein paar leeren Kartons und einem selbstgebauter Roboter, der ab und zu mal putzt, keine besonderen Dinge befinden. Wenn man nun weiter geradeaus geht, kommt man in einen Flur, an dem sich vier Büros befinden, ganz hinten das von Johann, davor das von Mary-Anne, dann Kiyokos und am nächsten ist Ivans. Dort gibt es eine Reihe an verschiedenen Teesorten, die von Lapacho über Pu-Erh bis Gabalong reichen. In Kiyokos Büro gibt es einige Notizen, die später großen Nutzen für die Spieler haben können.

Mein Kindermädchen kam herein und sah mich mit ernstem Blick an. Ich wusste, was sie sagen würde: „Du kannst es dir nicht erlauben, wie die anderen Kinder draußen zu spielen, du bist besser als das.“ Ich wusste, dass ich anders war, aber war ich wirklich besser? Ich konnte einige Dinge schon immer besser als andere. Ich war gut in der Schule, habe sechs Instrumente zu spielen gelernt und habe meinen Vater schon früh im Schach geschlagen. Doch wie macht mich das „besser“ als andere Kinder? Selbst wenn es das tut, würde ich wohl nie verstehen, warum ich nicht mit den anderen Kindern spielen durfte.

- Kiyoko Kawakami

Mary-Annes Büro ist sehr einladend und ordentlich gestaltet. Verschiedenste Bilder von niedlichen Geschöpfen hängen an der Wand, exotische und große Pflanzen stehen an jedem freien Platz zur Dekoration und ein herrlicher Duft schwebt in der Luft. An ihrer Pinnwand kann man eine Notiz entdecken, die nähere Informationen über die zweite, nachgebaute Zeitmaschine offenbart. Da die zweite Zeitmaschine die Essenz der ersten enthält, kann sie die Zeitlinie mitverfolgen, aber nur dieser bestimmten Linie folgen. Sobald eine falsche Jahreszahl in der Maschine eingeloggt wird, besteht die Möglichkeit eines Auseinanderbruchs des Zeitkonstrukts.

Johanns Büro befindet sich in einem sehr chaotischen Zustand. Zerfetzte Papierschnipsel sind sowohl auf dem Boden als auch auf dem Schreibtisch verteilt, dazu verwelkte Pflanzen und ein kaputter Bilderrahmen, aus dem das Bild entfernt worden ist. Auf dem Tisch befinden sich auch einige wertvolle Notizen von Johann, die Hinweise auf das Jahr, in welches er reisen wollte, geben.

Die Zeitreise...

Danach können die SC direkt in das Jahr 1666 reisen, zur Zeit des großen Brandes von Trivas. Sie landen auf einem Marktplatz und haben die Option, grundsätzlich in alle vier Himmelsrichtungen zu gehen. Die Straßen nach Westen, Süden und Osten sehen aus wie ganz normale Gassen. Im Norden jedoch befindet sich eine Kirche. Allerdings steht diese, wie auch der Rest dieses Stadtteiles, bereits in Flammen. Bevor die SC eine Entscheidung fällen können, kommt von Osten her eine ältere Frau gerannt, die verzweifelt nach ihrer Tochter ruft und dabei immer wieder Richtung Kirche zeigt. Sie bittet die SC, ihre Tochter zu finden und ist bereit, ihnen alles zu geben, was sie hat, wenn sie diese nur finden. Am frühen Morgen seien zwei Männer in ihr Haus gestürmt und hätten ihre Tochter mit sich gezerrt. Alles, was die Frau noch sehen konnte, war, dass ihre Tochter Richtung Norden verschleppt wurde. Sollten die SC nun wirklich zu der Kirche gehen, können sie dort zwischen den Flammen ein blau-grünes Serum und einen Brief finden. Das Serum können sie auf die Schnelle nicht bestimmen, doch in dem Brief steht Folgendes zu lesen:

Trivas, 29.01.2152

Meine geliebte Evangeline,

mein Jahr hat nicht gut angefangen und ich war ziemlich überzeugt davon, dass es nicht sonderlich besser werden kann, nachdem die anderen mich zurückgewiesen haben. Doch ich habe eine Möglichkeit gefunden, diese verkommene Welt zu einem besseren Ort zu machen. Gib mir noch ein paar Monate, dann verspreche ich dir, an deiner Seite zu sein, bis zum Ende der Zeit. Seit ich klein war, habe ich stets darüber nachgedacht, wie meine Seelenverwandte sein sollte und rückblickend warst es schon immer du. Ich dachte, ich würde dich erst in einem anderen Leben, in einer anderen Welt treffen und ich bin völlig überwältigt, dich jetzt schon lieben zu können. Deshalb werde ich dich niemals wieder verlassen. Und egal wo, oder wann... Unsere Herzen werden zurück zueinander finden. Seit Jahrzehnten habe ich nach einem Weg gesucht und diesen endlich gefunden. Wir sind dazu bestimmt, diese Welt als König und Königin zum Himmel auf Erden zu machen. Alles wird wie es einmal war und wir werden so glücklich. Jeder wird es sein. Ich muss es nur noch schaffen, meine alten Freunde aufzuhalten und ich werde dich finden. Das ist das Ende dieses Briefes. Nach all den Jahren finde ich immer noch nicht die richtigen Worte, um dir zu sagen, was ich für dich empfinde.

Ich liebe dich,

Johann

Viel Zeit, um sich weiter umzusehen, haben die SC nicht, da die Kirche nach und nach einstürzt. Doch sie können erkennen, dass unter den Leichen kein junges Mädchen zu finden ist. Sie kehren zurück zum Marktplatz und in welche Richtung auch immer sie sich entscheiden zu gehen, werden sie von einem einzelnen Menschen angegriffen. Dieser hat zwar keine Waffen, stürzt sich aber trotzdem auf sie. Er wirkt eher wie ein Zombie, ohne erkennbare Regungen und er gibt nur röchelnde Geräusche von sich. Es bereitet keine weiteren Probleme ihn auszuschalten. Es ist auch zu erkennen, dass es sich bei ihm um einen Halbbling handelt. Außerdem können die SC einen kleinen Schnitt in seinem Nacken finden, unter dem sich ein Chip (mit K.I.) befindet. Bei Menschen ist der Einsatz dieser Chips illegal. Sie werden allerdings oft in der Viehzucht und Vieharbeit benutzt, um Tieren den eigenen Willen zu nehmen, damit sie besser arbeiten. In der Gasse befinden sich ebenfalls einige Mülltonnen, hinter denen ein junges Mädchen liegt. Es hat einige menschliche Bisswunden und das blaue Serum aus der Kirche ist an ihren Lippen wiederzuerkennen. Leider müssen die SC feststellen, dass das Mädchen bereits tot ist. Bei näherer Untersuchung zeigt sich, dass es wohl auch die K.I. in sich hatte, diese jedoch entfernt wurde. Die SC können trotzdem zu der Frau zurückgehen und ihr von der Tochter berichten, doch es spielt keine größere Rolle mehr. Die SC kehren zurück zum Marktplatz und hier findet der Unterschied zwischen dem Modul und der Kampagne statt:

Die Rettung... oder der Untergang?

Modul-Ende

Die SC sehen ein paar Wachen durch eine der Gassen rennen und folgen ihnen. Das verstehen die Wachen jedoch falsch und es kommt zu einer richtigen Kampfszene. (Sie sollten überwindbar sein.) Nachdem die Wachen besiegt worden sind, treffen die SC auf Johann. Wenn sich die SC intelligent anstellen (Honig um's Maul schmieren), erzählt er ihnen von seinem Plan, den Halbwesen die K.I.s einzusetzen, damit sie willenlos für ihn arbeiten. Diese K.I.s geben ihm auch ewige Jugend, damit er für immer mit seiner Evangeline zusammen

sein kann und sie gemeinsam über allen anderen stehen. Bei dem Serum handelt es sich um die Vorversion des Gegenmittels für die K.I.. Schließlich verwendet niemand gerne eine Waffe ohne ein passendes Gegenmittel zu besitzen. Es gelingt den Spielern, Johann davon abzuhalten wieder zu verschwinden und sie können wohl auf mit der richtigen Zeitmaschine wieder in ihre Zeit zurückkehren. Mary-Anne und die anderen beiden sind überglücklich, dass die Spieler es geschafft haben, Johann aufzuhalten und sie werden sich um eine gerechte Strafe für ihn kümmern. Die Spieler dürfen mit ihrer Belohnung und einer verbesserten Zeitmaschine heimkehren. Die Kampagne könnte hier mit Ivan beginnen:

Die Katze sah ja irgendwie niedlich aus, aber ihr schmerzhaftes Jaulen nach dem ersten Schnitt löste eine Erregung in mir aus, die ich noch nie zuvor gespürt hatte. Das Blut war warm an meinen Fingern, die Messerklinge kalt in meiner Handfläche. Ich konnte mein Lächeln nicht stoppen, es war ein unglaubliches und wunderschönes Gefühl. Ich wollte weitermachen, einen nächsten Schnitt wagen, doch ich hörte die Haustür. Ich ließ das Messer in meiner Hosentasche verschwinden und setzte ein schockiertes, trauriges Gesicht auf, als meine Mutter mich erblickte. Als ich ihr erzählte, es sei der Gärtner gewesen, konnte ich nicht aufhören, daran zu denken, wie es sich anfühlen würde, einen Schnitt zu wagen, wenn ein Mensch vor mir liegt.

- Ivan Dashkov

Der Marktplatz

Wenn man mitten auf dem Marktplatz steht, befindet man sich auf einer Art Kreuzung, von der aus man vier weitere Wege beschreiten kann. Der erste Weg, der nach Norden zeigt, führt zu einer Kirche, die in Flammen steht. Wenn man die Kirche betritt, findet man einen toten Pastor und weitere Leichen von Menschen, die es nicht geschafft haben, den Flammen zu entfliehen. An der Kirche kann man auch ein mögliches Serumfläschchen ergattern, wenn man genau aufpasst. Beim zweiten Weg, der nach Osten führt, trifft man auf eine Frau, die verzweifelt ihr Kind sucht und dabei auf die in Flammen stehende Kirche zeigt. Sie bietet ihre Habe, solange ihr die Sicherheit ihres Kindes bestätigt werden kann... oder

eben nicht. Beim dritten Weg, der nach Süden führt, kann man nun die Tochter der alten Frau treffen oder jedenfalls das, was von ihr übrig geblieben ist. Die Leiche befindet sich hinter einer Reihe von Mülltonnen und ist mit vielen Bissen an ihrem Körper versehen. Beim vierten Weg, der nach Westen führt, geht man in eine Gasse, in der sich einige Vermisstenanzeigen an der Wand befinden. Außerdem findet man ein Lager, das bewohnt zu sein scheint.

Charaktere

Johann von Gutenberg

Aussehen

Johann ist ca. 65 Jahre alt. Seine grauen Haare und Falten lassen ihn auch nicht besonders viel jünger aussehen. Durch seinen ständig angestrengten Gesichtsausdruck wirkt er sehr grimmig, aber hat er ein sehr freundliches und einladendes Lächeln. Seine fast schwarzen Augen sind oft leer, aber die Liebe, die sich in ihnen widerspiegelt, wenn er Evangeline ansieht, ist nicht zu verleugnen.

Persönlichkeit

Johann ist sehr impulsiv und ergreift die Initiative, seinen Plan umzusetzen. Doch er handelt nie unüberlegt. Er ist allgemein sehr gefühllos, verwandelt sich aber in einen echten Romantiker, wenn es um seine Geliebte geht. Sein größter Wunsch ist die Weltherrschaft als König, was ihm seit seiner Kindheit von den Bürgern des Arianischen Reiches als Lebensziel bestätigt wird.

Kommunikationsverhalten

Aufgrund seiner sehr distanzierten Haltung zu tatsächlichen Gesprächen ist es anfangs eher schwer, Informationen aus ihm herauszubekommen. Wer beharrlich zu Werke geht, hat



Johann von Gutenberg

aber schließlich Erfolg: Der Schlüssel ist Willensstärke und Entschlossenheit.

Mary-Anne Gardner

Aussehen

Oftmals mit einem Engel verglichen zieht die ca. 20-jährige Mary-Anne mit ihrem Aussehen alle auf ihre Seite. Ihre blauen Augen sind voller Leben und scheinen zu lächeln, selbst wenn der Rest ihres Gesichts dies nicht tut. Sie trägt reizvolle, modische Kleidung und ist immer perfekt gestylt. Sie scheint einfach keine Makel zu haben.

Persönlichkeit

Der Schein trügt nicht; Sie hat Verbündete, die sie anbeten, ihre Freundlichkeit zieht andere in ihren Bann. Sie scheint nicht nur äußerlich ein Engel zu sein. Doch was ist ihr wahres Motiv? Wenn man dies fragt, scheint ihr der Teufel plötzlich viel vertrauter...

Kommunikationsverhalten

Passend zu ihrer reizvollen Kleidung ist Mary-Anne sehr angetan von charismatischen, fast schon umwerbenden, Unterhaltungen.

Kiyoko Kawakami

Aussehen

Die schlanke Frau in ihren Zwanzigern (Ende 20) könnte genauso gut noch zur Schule gehen. Ihr junges Gesicht verrät nichts über ihre Genialität. Sie hat sehr stoische Züge, weshalb sie oft ernst wirkt. Ihre dunklen, kalten Augen helfen auch nicht, ihr Auftreten angenehmer zu machen.

Persönlichkeit

Passend zu ihrem Aussehen ist Kiyoko sehr ausgeglichen



Kiyoko Kawakami

und ruhig. Sie spricht nicht viel und wenn sie es tut, geht es ausschließlich um Wissenschaft. Sie ist unheimlich intelligent, kann aber ihre Gefühle nicht besonders zeigen. Sie lächelt und lacht fast nie, lässt sich weder positive noch negative Gefühle anmerken und empfindet im Allgemeinen nicht viel.

Kommunikationsverhalten

Mit Charisma kommt man bei Kiyoko nicht weit. Bei ihr muss man logisch argumentieren und darf sich nicht von seinen Emotionen leiten lassen.

Ivan Dashkov

Aussehen

Der ca. 30-jährige, gut aussehende Mann hat eine leuchtende Ausstrahlung und funkelnde Augen. Außerdem hat er ein dauerhaftes, nettes Lächeln auf den Lippen, das ihm eine sehr vertraute Aura verleiht.

Persönlichkeit

Ivan ist ein sehr aufgeschlossener Mensch, mit dem man leicht ins Gespräch kommen kann. Er scheint fast das Gegenteil seiner Kollegin Kiyoko zu sein, da er direkt sagt, was er fühlt und dies auch körperlich zeigt. Doch Vorsicht ist geboten. Er ist auch ein exzellenter Schauspieler. Wenn sich sein sonst sanftes Lächeln in ein beinahe teuflisches Grinsen verwandelt, hat sein Opfer verloren.

Kommunikationsverhalten

Das erste und einzige Wort, das zu Ivan passt, ist *unberechenbar*. Seine Antworten hängen von vielen Faktoren ab, die nicht komplett vorherzusehen sind. Alles kommt auf die Art an, wie jemand an das Gespräch herangeht. Intelligenz ist gefragt, jedoch können auch emotionale Annäherungen mit Strategie funktionieren.



Ivan Dashkov

Zeittafel (idealtypisch)

Anfang des Moduls:

Donnerstag, 03.02.2152

17:35 Anruf der alten Freundin Mary-Anne Gardner; bittet SC nach Trivas zu reisen und ihr für eine Belohnung mit einem Problem zu helfen

Samstag, 04.02.2152

9:47 Ankunft in Trivas; Spieler betreten Mary-Annes Labor; werden von ihr und ihren Kollegen empfangen

10:13 SC werden gebeten, Johann von Gutenberg aufzuspüren; erfahren von der Zeitmaschine und sollen ihm hinterherreisen

10:32 Es besteht die Möglichkeit, sich im Labor und den einzelnen Büroräumen umzusehen; Nützliche Utensilien und Informationen über Johann können gefunden werden.

12:54 Nachdem die SC Johanns Aufenthaltsjahr gefunden haben, werden sie zur Zeitmaschine gebracht.

Die Zeitreise:

13:00 SC reisen in das Jahr 1666 und landen auf einem Marktplatz; Die Stadt um sie herum steht in Flammen.

13:02 Eine panische Frau läuft zu den Spieler, ruft nach ihrer Tochter; SC erfahren, dass die entführt wurde.

13:05 SC gehen Richtung Norden zu einer brennenden Kirche.

13:10 Hinweise auf Johanns Plan; Tische, Papiere und ein blaues Serum; finden Brief von Evangeline

13:17 SC müssen die einstürzende Kirche verlassen; gehen Richtung Süden

13:23 SC werden von einem zombiartigen Menschen angegriffen; besiegen dieses

13:29 SC untersuchen den Körper und sehen sich um; eine KI ist zu finden und hinter einigen Mülltonnen auch ein junges, totes Mädchen mit blauen Lippen, die Tochter der Frau

13:39 SC gehen zurück zum Marktplatz; haben das Gefühl beobachtet zu werden und gehen Richtung Westen

Modul-Ende:

13:41 Einige Palastwachen greifen die SC an; doch die SC können die Wachen besiegen

13:47 SC treffen in diesem Teil des Viertels auf Johann, haben die Möglichkeit, ihn dazu zu bringen, seinen Plan zu offenbaren

13:58 Die SC konnten Johann aufhalten.

14:00 Reise in die Gegenwart, wo Johann seine Strafe bekommt

14:15 SC werden von den Wissenschaftlern reich belohnt

Personenregister

Mary-Anne Gardner: alte Freundin und Wissenschaftlerin; ehemalige Kollegin von Gutenberg, sehr hübsch und freundlich

Johann von Gutenberg: Böser Wissenschaftler, der sich die Weltherrschaft erträumt; ehemaliger Kollege von Mary-Anne

Ivan Dashkov: russischer Wissenschaftler mit einer Vorliebe für Tee; Kollege von Mary-Anne; dunkles Geheimnis

Kiyoko Kawakami: zurückhaltende Wissenschaftlerin und einer der brilliantesten Köpfe ihrer Zeit

Verzweifelte Frau: unschuldige Frau auf der Suche nach ihrer Tochter