

# TRODOX

## ARS ARCANIA

### Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 61, 33. Jg./2021  
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autoren: AwpTopFragger420, Michael  
Smith, Jonas Weidemann

Zeichner/Fotos: Michael Smith, Faces,  
Nils Rehm

Redaktionsanschrift:

Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger  
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: [www.trodox.de](http://www.trodox.de)

eMail: [Trodox@gmx.de](mailto:Trodox@gmx.de)

Copyrights: Kopien sind nur für die Ver-  
wendung im Heimrollenspiel und zum  
Spielen auf Cons gestattet. Für weiterge-  
hende Nutzung ist vorher eine Genehmi-  
gung der Redaktion einzuholen. Alle Ur-

heberrechte liegen bei den Autoren der  
Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen  
bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nut-  
zung von Warenzeichen und sonstigen  
Produktbezeichnungen stellt keine Verlet-  
zung des jeweiligen Urheberrechts dar.  
Das Copyright liegt beim jeweiligen Her-  
steller/ Inhaber der Rechte.

### EINSTEIGERTEXT

Tod, Psychopathen und Rosen sind nur ein paar der merkwürdigsten Dinge, die typisch für Neu-London sind, einem fiktionalen Stadtteil der heutigen Stadt. Ohne viele Infos wirst du mit drei zufällig ausgewählten Talentierten (aus dem Angebot unter „Charaktere“) zusammengeworfen und beauftragt, das größte Rätsel der Stadt zu lösen: Wer überfiel die Anstalt und woher kommen all die Rosen, die nach jedem Mord auftauchen?

Unser Abenteuer ist keinem bekannten Regelwerk direkt zugeordnet, weil wir finden, dass es maßgeblich von der Improvisation und der Freiheit, das Spiel so zu spielen, wie man möchte, lebt.

### SPIELERCHARAKTERE (SC)

#### S.A.S. (SPECIAL AIR SERVICE):

John Bonham, 30 Jahre

John wurde offiziell aus der Birmingham Police geworfen, da er zu unkonventionelle und brutale Methoden verwendete. Danach inoffiziell von der S.A.S. Rekrutiert, ist er mittlerweile Staff Sergeant. Er ist Befehlshaber der 4. Brigade.

#### Fähigkeiten und Ausrüstung:

- Schallgedämpfte Beretta M1934, schussichere Weste
- höhere Sicherheitsfreigabe
- wirkt stark einschüchternd

#### POLICE-OFFICER:

Raymond Jacob „the White“ Holt, 25 Jahre

Fünf Jahre zuvor kam er von der Polizeischule. Seitdem hat er sich sehr schnell hochgearbeitet, da er sich im Außeneinsatz sehr schnell bewährt hat und schon nach kurzer Zeit zu einem der Officer mit den meisten Verhaftungen gehörte.



Ein Abenteuer für *Cthulhu Now*  
und andere Gegenwartsrollenspiele

#### Fähigkeiten und Ausrüstung:

- Walther P38, schussichere Weste, Schlagstock
- Verbrecherkenntnisse

#### GEAR DUDE:

Barrack Oklahoma, 34 Jahre

Er hat ein unglaubliches technisches Verständnis. Seine Einsatzgeräte baute und programmierte er allesamt selbst. Er fungiert in Einsätzen für den MI6 als Aufklärer.

#### Fähigkeiten und Ausrüstung:

- Aufklärungsdrone
- Blendgranaten, Rauchgranaten, „Tasergranate“

#### KAMERAMANN (wenn kein SC - dann als NSC einsetzen):

Robert John Sawers, 42 Jahre

Robert ist ein Presseangestellter, der zu dem Fall als Berater geholt worden ist. (Er kennt das Aussehen des Täters, wird von Jhin in das Museum gelockt und getötet. Er hat möglicherweise eine Filmaufnahme Jhins, die bei der Lösung des Falls helfen kann).

#### Fähigkeiten und Ausrüstung:

- kann viel reden, kann Journalisten Dinge machen
- hat eine Kameramann

#### INFORMATIONSTECHNIKER:

Barry W. Bohem, 24 Jahre

Barry hat ein extrem gutes technisches Verständnis im informationstechnischen Bereich. Er war jahrelang als Hacker tätig und hackte sogar erfolgreich die NSA.

#### Fähigkeiten und Ausrüstung:

- ermöglicht der Gruppe deutlich schnellere Informationsbeschaffung und erhält zudem mehr Informationen
- Kann gut digitale Schlösser knacken

**FAHRER (POLIZIST):**

Alfred Gordon, 50 Jahre

Alfred Gordon war vor seiner Zeit bei der Polizei ein illegaler Straßenrennfahrer. Das Motorrad erbt er von seinem Vater, welcher im Vietnamkrieg starb. Durch diese Nachricht war Alfred so erschüttert, dass er in eine tiefe Depression fiel. Nachdem er in den 80ern durch illegale Straßenrennen auffällig geworden war, verhaftete die Polizei ihn. Fünf Jahre Gefängnis lautet das Urteil. Weil er sich jedoch mit dem Sohn des Polizeichefs anfreundete, rekrutierte ihn die Polizei als Fahrer. Dadurch war Alfred wieder auf der richtigen Seite des Gesetzes und die Polizei konnte zugleich all seine Mächenschaften kontrollieren.

*Fähigkeiten und Ausrüstung:*

- gute, schneller Wagen
- Wagen bietet zusätzlichen Schutz
- exzellente Fahrkünste
- sehr gute Straßenkenntnisse

**DETEKTIV:**

Jake Peralta, 28 Jahre

Jake hatte es in seiner Kindheit nicht besonders leicht. Als herauskam, dass er an Autismus leidet, wurde er von fast allen seinen Freunden im Stich gelassen. Er war ihnen zu „anders“. Seine Karriere als Detektiv verlief aber alles andere als schlecht. Er hatte die unglaubliche Gabe, bestimmte schon geschehene Aktionen in seinem Kopf zu rekonstruieren.

*Fähigkeiten und Ausrüstung:*

- kann Geschehenes bildlich in seinem Kopf rekonstruieren
- Detektivausrüstung

**NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSC)****KAMERAMANN (falls kein SC - siehe Spielercharaktere):**

Robert John Sawers, 42 Jahre

**ANGESTELLTER IN DER HEILANSTALT:**

Professor Doktor Heinz von Falkenberg, 64

Van Falkenberg stammt aus Nürnberg, ist ledig und hat keinen Kinder. Er hat sich in den 80er Jahren viel in rechtsradikalen

Verbindungen und Parteien engagiert und dabei auch selbst neue Regeln und Standards für die Klassifizierung von Ariern auf der Basis alter NS-Rassenmodelle festgelegt.

Als die Behörden im zu dicht auf den Fersen waren, wanderte der Professor nach New London aus, um unerkannt zu bleiben. Der Job in der Heilanstalt passte zu seinem Charakter und er gefiel ihm direkt so gut, dass er sich schnell entschied, in New London zu bleiben.

**TATORT I:**

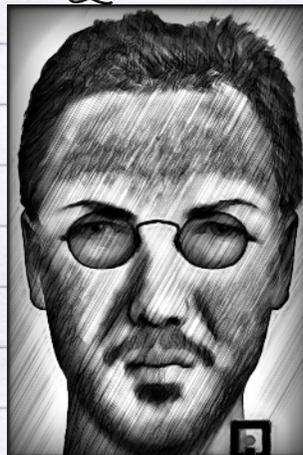
Ein großes Wohngebäude: Ein Polizist steht vor dem Eingang und sagt allen Ermittlern, dass niemand hinein- oder hinausgegangen ist. Das Haus hat sieben Etagen. Der Mord wurde in der fünften Etage begangen.

An den Fahrstuhl in der Tatetage schließt sich nur ein langer Gang an. Alle Zimmer auf dieser Etage liegen an diesem Gang und sind mit Ausnahme des letzten Zimmers am Gange unbewohnt und abgeschlossen.

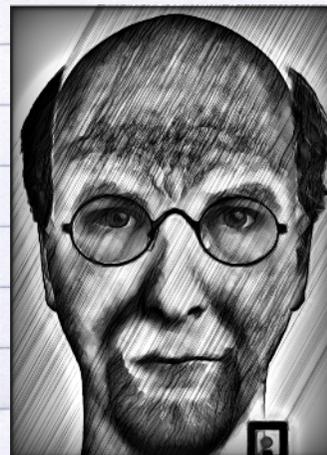
Unter dem Kopf der Leiche, die als Engel drapiert auf dem Boden liegt, findet sich ein Musikplayer, der Vivaldis Frühling spielt, wenn er angeschaltet wird.

Die Leiche liegt gegenüber einem Gemälde, das sich im Schlafzimmer befindet. Jhin hält sich versteckt in der Wand. Die rechte Hand der Leiche zeigt auf ihn.

ROBERT J. SAWERS



PROF. DR. HEINZ VON FALKENBERG

**TATORT 2:**

Die Leiche liegt mit abgetrennten Gliedmaßen in einer Gasse. Neben ihr steht ein Müllcontainer, aus dem - abgespielt von einem MP3-Player - Vivaldis Sommer läuft. Die Leiche trägt ihren Ausweis bei sich. Damit über über das Tatoo am Arm des Toten lässt sich ermitteln, dass es sich um ein ehemaliges Mitglied der Gang Fireboiz handelt.

**TATORT 3 (IN DER VILLA):**

Die Leiche liegt vor einem Gemälde von Jhin (siehe Bild auf der nächsten Seite), auf welchem er die Leiche direkt ansieht. Der Mord fand in einem größeren Haus in einem relativ reichen Viertel von Neu-London statt. Die Todesursache sind vier symmetrisch angeordnete Stiche in die Brust. Die Leiche starrt mit offenen Augen das Gemälde an (Blick voll Angst). Musik ist auch hörbar. Sie geht von einem versteckten Radio aus, das allerdings leicht zu finden ist. Musik: Vivaldi 4 S. Denkbar wäre hier: Die Organisation Schneerose, die für Jhin arbeitet, hat ihre Besprechung in diesem Haus, während die SC den Tatort untersuchen möchten. Das wäre eine Aktion für kampfeslustige Spieler mit Charakteren, die Waffen besitzen. Befragungen bringen wenig Neues.

**TATORT 4 (HOTEL):**

Das Hotel hat acht Etagen und 414 Zimmer. Von der Lobby aus geht es einmal hoch zum Dach, zu den Zimmern, einen Abstellraum und zu einem Theatersaal. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in welchem Zustand sich das Hotel befinden kann:

*Variante 1:*

Die SC-Gruppe hat das Hotel vorher noch nicht betreten. Dann treffen sie im Zimmer 206 auf eine Gruppe von Jhins Männern. Diese sind nicht bereit zu reden und treten zum Kampf an, sobald die Gruppe den Raum betritt. Da sie nicht mit Besuch rechnen, verhalten sie sich vorher aber nicht gerade unauffällig (sind nicht leise). Falls die SC die Gruppe bekämpfen, müssen sie dies in der richtigen Reihenfolge machen. Die Männer tragen die Zahlen eins bis vier auf ihren Rücken. Tun die SC

dies nicht, können sie die Männer nicht besiegen. Waffen benutzt seltsamerweise keiner dieser Männer Jhins.

#### Variante 2:

Die SC betreten das Hotel vor dem dritten Tatort. Sie können an der Rezeption herausfinden, dass am Sonntag ein Theaterstück zu Ehren seiner geschlossenen Gesellschaft aufgeführt werden soll. Vorher sollen mehrere Musiker auftreten.

Nachdem die Gruppe das Hotel nach der Befragung verlassen hat, bemerkt eines der Gruppenmitglieder ein Schimmern an einem Fenster eines Wohnkomplexes. Die SC können das Haus entweder durch die Eingangstür oder vom Dach des Hotels aus betreten. Falls sie über das Dach hineinkommen, entdecken sie einen von Jhins Männern (schwarze Kleidung, weiße Maske). Wenn sie diesem folgen (direkt oder nach Fußspuren und Geräuschen), kommen sie zum Zimmer 11 (3. Etage), das letzte Zimmer des Ganges (rechts).

Falls die SC durch die Eingangstür des Hotels kommen, müssen sie das richtige Zimmer selbst (z. B. durch Befragungen) finden. Dort können sie dann auf vier von Jhins Männern treffen, die alle versuchen werden aus den Fenstern zu springen. Dabei lassen sie Karten für das Event (Theaterstück) des Hotels fallen.

Auf einem Whiteboard im Zimmer können die SC die Uhrzeiten 13.00 Uhr, 14.00 Uhr und 19.00 Uhr umkreist finden. Zudem stehen Trompete, Cello, Mikrophon und Saxophon im Raum (die vier Männer waren eine Gruppe, die mit diesen Instrumenten zu diesen Uhrzeiten auftreten sollten). Falls sich die Gruppe entscheidet, den Platz von Jhins Männern einzunehmen, müssen sie dann auch auf der Bühne vorspielen. Bleibt die SC-Gruppe mindestens zwei Stunden auf dem Event, können sie sich nach ihrem Auftritt in den Saal setzen. In dem Fall wird Jhin selbst auftreten. Bevor er auf die Bühne kommt, betreten vier unbesiegbare Wachen den Saal und schließen alle Ausgänge ab und zwingen die Gruppe, im Saal zu bleiben. Wenn Jhin dann auftritt, wird langsam die Wand hinter der Bühne herunterfahren und eine riesige Welle von Rosenwasser füllt den Saal.

### TATORT 5: („LETZTE AUFFÜHRUNG“ IM CENTRAL PARK)

Innerhalb der Woche (Montag bis Freitag) sind auf dem Platz nur Aufbauhilfen anwesend. Werden sie befragt, haben sie

JHINS GEMÄLDE (VOM TATORT 3)



nur folgende Informationen: Es soll ein Orchester auftreten. Als Opening Act soll ein Lied von Mozart gespielt werden (Lacrimosa). Der Park soll mit weißen Rosen und winterlicher Dekoration bestückt werden.

Beim Finale im Park sind überall Blumenbomben versteckt. Wenn man auf sie tritt, wird wie bei einer Bärenfalle der Fuß gefangen und nach ein paar Sekunden, während ein hohes aber dennoch beruhigendes Geräusch ertönt, explodiert diese. Bei der Explosion entsteht eine riesige Wolke, aus der Rosen fliegen. Diese sind in der Nacht vor dem Finale dort eingegraben worden.) Auf den Dächern sitzen Scharfschützen in schwarzer Kleidung mit einer weiß-monochromatischen

Harlekinmaske, die auf die SC schießen, falls sie versuchen das Gelände zu verlassen.

Das Gelände selbst ist von einem großen Metallgerüst umstellt. Bei Minute 2:07 bei Mozarts Lacrimosa (wird gespielt, so wie bei allen Tatorten Musik spielte) fließt Magma/Lava aus dem Gerüst. Alle Personen im Park werden diesen nicht verlassen können, ohne durch die Flammen zu laufen.

## ALLE NEBENGEBÄUDE UND INFORMATIONEN

#### ANSTALT:

114 Mitarbeiter, vor dem Ausbruch 184 Patienten, nun 157  
Ausbruch aus Zellenblöcken 4F und 2F

#### ZELLENBLÖCKE:

1AB, 2DEF, 3GHA, 4EF, 5BCD

In den Zellen ist nicht Besonderes. Sie sehen alle gleich aus. Falls die SC allerdings sehr aufmerksam sind oder ein Detektiv vorhanden ist, bemerken sie sehr kleine Striche an jeweils einer Wand in den Blöcken 4F und 2F, die, wenn man sich richtig am Eingang positioniert, eine Rosenblüte formen.

#### CHEFARZT DR. KRIESTEIN:

Falls die SC vor ihm oder einem zufälligen Viertel der Mitarbeiter der Anstalt Jhin ansprechen, kommt der Arzt unbewusste Gesichtszuckungen.

In seinem Schreibtisch, neben anderen Akten, liegt eine Akte vorüber einen gewissen „Jhin Marston“. Sie enthält den Namen und eine psychoanalytische Transkription zu seiner Obsession zur Kunst, Schönheit und Symmetrie und seine Vorliebe für das lokale Museum sowie eine Beschreibung von seiner Brandwunde an seiner rechten Gesichtshälfte.

#### PATIENTEN:

Falls diese auf Jhin oder die Rosen angesprochen werden, bekommen auch sie unbewusste Zuckungen im Gesicht. Im Keller gibt es einen Mann, der Roger Biggerson heißt. Er ist 2,30 m groß, wiegt ca. 240kg, hat einen IQ von 73 und wird von allen „der rote Diener“ genannt. Wenn man Roger auf Jhin anspricht oder ihm eine Rose zeigt, verfällt er in Rage und schlägt um sich. Nachdem die Wärter ihn unter Kontrolle gebracht haben, fängt er an zu weinen und um Gnade zu betteln

**KRANKENHAUS:**

Verletzte SC, die im Krankenhaus untergebracht werden, haben die Möglichkeit, die restlichen Szenen über den Fernseher im Zimmer mitzerleben.

Außerdem wird der/die Verletzte von einer Krankenschwester betreut, die ein Tattoo auf ihrer linken Schulter trägt, welches aus den gleichen Teilen aufgebaut ist wie das Tattoo an der Leiche des zweiten Tatorts. Die SC können mit der Krankenschwester reden, aber sobald sie versuchen diese zu überwältigen, wird sofort der Sicherheitsdienst gerufen und die SC werden aus dem Haus entfernt. Man erteilt ihnen zusätzlich Hasuverbot. Eventuell verletzte SC müssen also den Rest des Spiels auf sich gestellt überstehen.

**JHIN'S WOHNHAUS:**

Das Haus ist eine typische urbane Villa. Allerdings gibt es im Haus keine Lampen. Erhellung gibt es also nur durch das von außen einfallende Licht.

An Räumlichkeiten gibt es ein Obergeschoss, das nichts Besonderes hat, zwei Schlafzimmer und ein Badezimmer, in dem es nach Lavendel riecht. Die Küche liegt rechts neben dem Eingang. Im Kühlschrank der Küche finden sich Leichenteile. Falls ein Gruppenmitglied diese entdeckt, verspürt es für den Rest des Aufenthalts einen mehr oder weniger starken Brechreiz, der es dazu zwingt, sich alle paar Minuten zu übergeben. Falls sich SC zu oft übergeben, können sie anfangen, bleibende Schäden zu entwickeln, z. B. Anhaltender milderer Brechreiz auch außerhalb des Hauses, Durchfall, akute Bauchschmerzen oder unglaublichen Mundgeruch.

Links neben dem Eingang befindet sich das Wohnzimmer mit einer riesigen Bibliothek und verschiedenen Tierköpfen an den Wänden. Es gibt auch einen Fernseher, der auf einen Nachrichtensender eingestellt ist. Dort wird gerade über schon geschehene Verbrechen aus diesem Abenteuer berichtet.

Gegenüber vom Eingang sieht man eine Treppe zum Keller. Jhin hat den Keller als Falle aufgebaut. Falls die SC-Gruppe unachtsam ist, finden sie sich in einem dunklen, vergitterten Raum wieder und werden und wiederholt von mehr und mehr Ratten attackiert, während Jhin selbst zu ihnen über einen kleinen Monitor spricht.

*Die Auswege wären hier:*

- sich durch eine sehr kleines Fenster, welches durch einen Teppich an der Wand verdeckt ist, aus dem Keller winden

- die Gitter zerschneiden/sägen mit Sägen, die im Raum versteckt sind
- Die SC schaffen es, entweder Jhin von seinem Traumata zu erzählen (Brand im Museum oder Überfall auf seine Eltern, Schusswunde Schulter) oder sie summen ihm die Melodie eines der Vivaldi-Lieder vor

**INFOS ZU JHIN:**

Jhin ist ca. 1,83 m groß und wiegt rund 73kg, ist also eher dünn. Sein Alter ist nicht genau bestimmbar. Optisch wirkt er wie Anfang bis Mitte 20. Sein Teint ist sehr blass. Sofort auffällig ist seine deformierte linke Schulter. Sie wirkt wie ständig nach



JHIN OHNE SEINE MASKE

oben gezogen und ist die Folge einer Schussverletzung. Als er vier Jahre alt war, wurde er bei einem Überfall auf seine Familie (in der Gasse bei Tatort 2) angeschossen.

In seinem zwölften Lebensjahr war Jhin mit seinen Eltern im lokalen Museum, als die Gang Fireboiz einen Großbrand in Abteil 4 legte. Daher hat Jhin die Brandwunde im Gesicht. Man sieht das vernarbte Gewebe zwar nur auf nächste Distanz, aber weil Jhin sich schämt und bei jedem Blick in den Spiegel zudem an das furchtbare Geschehen erinnert wird, trägt er meistens eine Maske, um diese Wunde zu verstecken. Seine Eltern starben im Feuer des Brandes, während ihr Sohn tatenlos zusehen mussten, wie sie sich qualten.

Als 16-jähriges Waisenkind wurde er Zeuge eines Angriffs von Terroristen auf ein Polizeirevier. Eine der Explosionen warf ihn auf den Boden und er wurde bewusstlos. In diesem Zustand wurde er von der Polizei gefunden und für einen der Täter gehalten. Er verbrachte einige Monate in Untersuchungshaft, bis seine Unschuld endgültig belegt war.

Mit 20 Jahren wollte er eines seiner Portraits beim Museum einreichen. Doch es wurde abgelehnt. Danach verfiel er in Rage und tötete eine der Wachen, um danach sein Bild selbst in einem der Ausstellungsräume aufzuhängen. In der Folge wurde er in die Anstalt eingewiesen, aus der er aber vor einiger Zeit zusammen mit ein paar Leidensgenossen ausgebrochen ist.

*AwpTopFragger420, Michael Smith, Jonas Weidemann*

Grand Plaza Hotel

Industrie  
Gebiet

Handels-  
distrikt

Polizei-  
revier

Textilfabrik

W  
aff  
enl  
ad  
en

Baustelle eines Hotels

Wohngebiet

New London Central Park

Wohngebiet

Museum

