

TRODOX

ARS ARCANNA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 63, 33. Jg./2021
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autoren: Janik Büsching, Andre
Keßmann, Marek Schröder,
Till-Timon Thiry

Zeichner/Fotos: Archiv, Nils Rehm
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 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.

Vorwort

Dieses Abenteuer spielt in einer Spielwelt der Echtzeit. Und nur falls es jemanden geben sollte, dem die Realität und die Fiktion verschwimmen: Alle Geschehnisse, Personen und Handlung in diesem Abenteuer sind natürlich frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit der im Rollenspiel vorhandenen Personen zu real existierenden ist reiner Zufall. Für den Spielleiter sind die Schauplatzbeschreibungen maßgebend. Er sollte sich auch über die historischen Geschehnisse um den Atomunfall in Tschernobyl 1986 und die aktuelle Lage informieren. Insbesondere Bilder der Region sind hilfreich, um die passende Stimmung zu schaffen. Außerdem gibt das folgende Kapitel einen kleinen Einblick. Wir wünschen viel Spaß beim Spielen.

Szenerie

Der Schauplatz ist das heutige Tschernobyl. 1986 ereignete sich im dortigen sowjetischen Atomkraftwerk eine Atomkatastrophe. An den Folgen der radioaktiven Strahlung starben bis zu 100.000 Menschen. Der Unfall verseuchte außerdem die Umwelt im Umkreis von zehn Kilometern stark. Aus diesem Grund ist dieser Sektor rum um das AKW abgesperrt. Bis vor kurzem war diese Zone nur für wenige Menschen betretbar. Die Folgen des Unglücks sind offensichtlich. Tiere und Pflanzen mit Missbildungen sind keine Seltenheit. Die meisten Bewohner haben den Ort verlassen. Man weiß allerdings von Rückkehrern, die ihre Heimat nicht auf ewig verlassen konnten. Der Sektor ist isoliert und hat sich zu einem eigenen Naturkreislauf mit eigenen Regeln entwickelt. Menschliche Infrastruktur ist größtenteils verfallen und mit einer strahlenden Staubschicht bedeckt, nur wenige Straßen und Wege sind noch befahrbar. Handy und Smartphone haben nur am Rand der Sperrzone Kontakt. Die Katastrophe fand schließlich vor dem Handyzeitalter statt, so das nie Sendeeinheiten gebaut worden sind.



Ein Abenteuer für *All flesh must be eaten*
oder andere Gegenwartsrollenspiele

Vorgeschichte

Ihr, eine Gruppe von Physikstudenten, arbeitet an einem Forschungsprojekt zum Thema Radioaktivität. Aus diesem Grund habt ihr versucht eine Lizenz zum Forschen im Sektor von Tschernobyl zu bekommen. Diese wurde euch jedoch zunächst verwehrt. Dank des Vermögens eurer Eltern konntet ihr aber Wachen an der Grenze zur versuchten Zone bestechen. Ihr seid nun mit dem entsprechenden Equipment

(Sicherheitskleidung, Geigerzähler, etc.) ausgestattet und habt fünf Stunden Zeit zu forschen. Bei Nachteinbruch beginnen hier einige Atomtests, weshalb ab da der Sektor für mehrere Tage geschlossen wird. Während ihr durch den Wald geht, stellt ihr unregelmäßige Ausschläge des Geigerzählers fest. Diese sind für euch zunächst nicht zu deuten. Während ihr euren Forschungen nachgeht, habt ihr den Überblick über die Zeit verloren und müsst schlussendlich feststellen, dass ihr die vorgegebene Zeit überschritten habt und deshalb im Sektor festsetzt.

Spielleiter: Die unerklärlichen Ausschläge des Geigerzählers werden von den verstrahlten Dorfbewohnern verursacht, die ein Dorf im Nord-Westen des Sektors besiedeln. Diese sind mutiert und haben eine Schwäche für Menschenfleisch. Die Spielercharaktere (SC) können also sowohl neugierig als auch ängstlich gegenüber der Möglichkeit sein, diesen zu begegnen. Der Sektor bleibt von nun an bis zum Ende der Story geschlossen. Eine Möglichkeit zum Entkommen gibt es, jedoch stellt dies lediglich ein alternatives Ende dar.

Ziel: Das Ziel ist es, dass die Spielcharaktere möglichst lange überleben bzw. Am Ende unverseht aus der Zone herauskommen.

Personenbeschreibungen

1. Der Wärter:

Eine Person, gleichermaßen zwielichtig wie auch geheimnisvoll: Sein trügerischer Charakter zeigt sich gleich zu Beginn. Er trägt nur schwarze Kleidung und gibt der Gruppe nur ausreichende Information über den Aufenthalt im Sektor. Außerdem besitzt er eine dunkle Stimme, die einschüchternd wirkt.

Später stellt sich heraus, dass der Wärter seine Familie durch das Atomunglück im Sektor verloren hat. Diese leidet seit dem an Mutationen (mutierte Menschen). Aus diesem Grund schleust der Wärter in regelmäßigen Abständen immer wieder

Personen illegal in den Sektor. Seine Verwandten müssen schließlich mit Nahrung versorgt werden.

2. Die mutierten Menschen:

Nach dem Atomunfall haben sich die Gene stark verändert. Die Menschen in der Zone sind zu Mutanten herangewachsen. Diese ernähren sich von Menschenfleisch und sind äußerst aggressiv. Sie sind grobmotorisch und auch nicht wirklich schnell, weshalb den SC eine Flucht möglich ist, wenn sie sich nicht gerade einkreisen lassen. Es gibt kein uniformes Aussehen, da sich jeder Mutant unterschiedlich entwickelt hat.

Chronologie der Ereignisse

1. Start nördlich des Tores im Wald

Die SC realisieren, dass die Zeit abgelaufen ist, die ihnen in der Zone zugebilligt worden ist. Ihnen stehen nun mehrere Möglichkeiten offen:

1. Möglichkeit:

Zurück zum Tor an der Zonengrenze, da die Hoffnung besteht, dass dieses noch offen steht. Dies ist jedoch eine Sackgasse und führt zu Möglichkeit zwei. Das Tor ist geschlossen und man es nicht überwinden kann.

2. Möglichkeit:

weitere Umgebung erkunden, beziehungsweise einen Unterschlupf suchen

2. Leichenfund

Die Spieler finden eine verwesene Leiche. Es sind Bissspuren eines menschlichen Gebisses überall am Körper zu erkennen (nur bei genauem Hinsehen und Untersuchung).

3. Nacht

An dieser Stelle sollte der Spielleiter anmerken, dass die Nacht einbricht und die SC sich deshalb einen Unterschlupf suchen sollten, vielleicht ein verfallenes Haus.

4. Erster Angriff

Beim Erkunden eines Unterschlupfes entdecken die SC in der Nähe einen Schriftzug aus Blut an der Wand: „Leave or die!“

Unter diesem Zeichen erkennt man eine abgefressene Hand. Außerdem finden die SC ein Familienfoto.

Später wird die Gruppe von einem mutierten Menschen angegriffen. Dieses Gesicht erkennen sie grob von dem Familienfoto wieder. Dadurch verstehen sie langsam, dass die ehemaligen Bewohner aus der Stadt mutiert und bösartig geworden sind.

5. Ausschlag

Tief in der Nacht werden die SC durch laute Geräusche geweckt, die sich an anhören, wie man sich vielleicht die eines Zombies vorstellt. Es sind die verstrahlten Menschen auf Nahrungssuche. Die SC bemerken, dass ihr Geigerzähler daraufhin extrem ausschlägt.



6. Angriff durch einen mutierten Menschen

Diesen Angriff eines Mutierten sollten die SC überleben und danach fliehen. Sie können den mutierten Menschen durch Zerstörung des Schädels (mit einem Stein, Stock usw.) töten. Auch hier ist die Wiedererkennung des mutierten Menschen beim genaueren Hinsehen denkbar. Auch er findet sich auf dem Familienfoto.

Die SC sollten jetzt verstehen, dass sie von mutierten Menschen gejagt werden und diese ursprüngliche Bewohner der Zone sind. Des Weiteren sollte ihnen spätestens jetzt der Kannibalismus der Mutanten bewusst werden.

Die SC brauchen nun einen Zeitraum, um die Erlebnisse zu verarbeiten und um einen Plan zu machen, mit dem sie die folgenden Stunden überleben können.

Außerdem findet die Gruppe beim Durchsuchen des mutierten Menschen einen Brief mit unleserlichem Inhalt (Kyrillisch).

Lediglich die Unterschrift können sie lesen: „Gezeichnet D. D.“ (Unterschrift des Wächters, der ihnen Zutritt zur Zone gewährt hat)

Aus diesem Zusammenhang sollten sie verstehen, dass der Wächter zu den mutierten Menschen gehört und diese mit „menschlichem Fleisch“ versorgt, damit die Mutanten überleben.

7. Höhepunkt

Zeitpunkt irrelevant: Die Gruppe von Physikern hört nun Geräusche, die mit der Zeit lauter werden. Sie ähneln immer mehr denen des Mutanten aus „5. Ausschlag“. Der Geigerzähler schlägt zudem stark aus.

Die Charaktere sollten auf einen Angriff von Mutanten vorbereitet werden.

Diese Geräusche werden lauter, bedrohlicher und häufiger. Eine Herde von Mutanten nähert sich. Die Charaktere werden bei einem Kampf mit diesen Mengen an Mutanten auf jeden Fall sterben. Bei einer Flucht müssen sie zu dem Eingangstor geführt werden. Hierbei ist dem Spielleiter besondere Kreativität überlassen. Der Zeitdruck und die Spannung müssen die ganze Zeit fühlbar sein. Vielleicht versucht die Herde die SC einzukesseln oder es kommt zu einzelnen Kämpfen oder ein SC verletzt sich auf der Flucht am Bein. Am Tor werden sie

zufällig von Professoren bemerkt und letztendlich gerettet. Die SC sollten überleben und keine schweren körperlichen Verletzungen davontragen, wenn sie sich nicht gerade extrem dumm anstellen. Lediglich mentale Schäden werden verbleiben, da die Probleme mit der Verarbeitung der Ereignisse anhalten werden.

8. Ende

Die lebensrettenden Professoren wurden von den Vorfällen in dem Sektor in Kenntnis gesetzt. Daraufhin wird der Sektor komplett geschlossen und abriegelt. Jegliche Bilder, Texte und andere Informationen über Tschernobyl werden komplett aus dem Register gelöscht. Der Wächter wird seine Strafe für mehrfache Beihilfe zu Mord bekommen. Über diese Vorfälle wissen bisher nur sehr wenige Personen Bescheid. Sie unterliegen auf Jahrzehnte hinaus absoluter Geheimhaltung. Niemand hat seit diesem Vorfall ein Wort über diesen Ort verloren. Lediglich der geheime „Sektor 7“ bewahrt die letzte Informationen, die vielleicht eines Tages doch ans Licht kommen werden.

Schauplatzbeschreibung

Eingangstor

Dieses Tor ist von dem im Außenbereich stehenden Wärterhaus aus zu öffnen. Es ist etwa sechs Meter hoch und besteht aus Eisen mit einer speziellen Bleibeschichtung. Zur zusätzlichen Absicherung ist das automatisch zu öffnende Tor mit Stacheldraht versehen. Das Sperrgebiet ist nur durch dieses Tor zu erreichen und somit hat der Wächter bzw. Wärter die vollständige Kontrolle, wer ein- und ausgeht.

Nadelwald

Dieser Abschnitt des Sperrgebietes ist für Außenstehende äußerst speziell. Diese rund zwei bis drei Quadratkilometer Nadelwald (hauptsächlich Fichten und Tannen) wurden bei der Atomkatastrophe im unmittelbar anliegenden AKW vollkommen zerstört und der Boden dadurch radioaktiv verunreinigt. Erst nach einigen Jahren wuchsen wieder Bäume und die Tierwelt kam zurück nach Tschernobyl. Allerdings ist das ökologische Gleichgewicht nicht mehr intakt. Es gibt Bäume,

die bizarre Mutationen aufweisen, zum Beispiel Rieseneicheln und verkrümmte Astformen. Außerdem sind in der Tierwelt Mutationen und nicht lebensfähige Wesen an der Tagesordnung. Besonders verstörend sind die psychischen Störungen, welche die Großzahl der Tiere zeigt. Tollwutähnliche Krankheiten und erhöhte Aggressivität sind typische Phänomene. Insgesamt hat die Tier- und Pflanzenwelt aber in den letzten Jahre das Gebiet der Sperrzone zurückerobert.

Atomkraftwerk

Über diesen zentralen Punkt der Sperrzone kann man nicht sehr viel erklären, da ein riesiger Betonmantel um den verun-

glückten Reaktor gebaut wurde. Die Strahlung ist dort allerdings teilweise so groß, dass man sich an dem Ort auch mit Schutzkleidung höchstens eine Stunde aufhalten könnte, wenn man nicht seine Gesundheit dauerhaft schädigen will. Über das Innere des Betonmantels gibt es allerdings nur Vermutungen, weil sich seit der Abschottung niemand mehr in das Innere getraut hat. Wie die SC am Ende wissen, hat das noch andere Gründe als die Strahlung.

*Janik Büsching, Andre Keßmann,
Marek Schröder und Till-Timon Thiry*

