

## Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 56, 33. Jg./2021  
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm  
Layout: Nils Rehm

Autoren: Joshua Steinkamp

Zeichner/Fotos: Yvonne Tauss, Lodland,  
Sabrina Dietrich, Eckhard Freytag,  
Michael Tellmann

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.

## Einleitung

I

Für manchen mag die Vorstellung, in einer riesigen Kuppel mitten im Ozean zu leben, befremdlich klingen. Nicht so für die Bewohner der Staaten im Rat der Länder. Nachdem die Menschheit sich von der Erdoberfläche in die Tiefen des Meeres zurückziehen musste, entwickelte sich eine neue Form des Zusammenlebens. In oft sehr kleinen Wohnungen wohnen die Menschen heute in einer der tausenden Kuppeln. Ob in der geregelten Anarchie Arbiträas, dem streng überwachten Bund Freier Städte oder der bunt gemischten Metropole Lod, sie alle sind Teil des Rates der Länder. Die geregelten Tagesabläufe der BFSler mögen für einen arbiträischen Rohstoffdieb befremdlich sein, genauso wie der Handel mit gestohlenen Gut für einen BFSler unvorstellbar ist. Gemeinsam haben sie alle, dass sie durch den Zusammenschluss in einem mehr oder weniger von Krieg befreiten Gebiet leben.

II

Scientia ist wissenschaftliche Hochburg im Rat der Länder. Fortschrittlichste Technologien stammen grundsätzlich immer hierher. Das Wissen um die Abhängigkeit der anderen Staaten führt zu gespaltenen Meinungen in der scientianischen Bevölkerung. Etwa die Hälfte der Bevölkerung teilt die Meinung der sogenannten Kriegstreiber, dass ihre Genialität ihnen eine Vormachtstellung der anderen Staaten gegenüber legitimiert, die sie, wenn nötig, auch mit Waffen erreichen wollen. Während die Regierung in den letzten Jahrzehnten den Forderungen der Moralisten nachgegangen ist, werden die Stimmen der Kriegstreiber nun ungeduldiger. Carl Gutschenk, Leiter der Einsatztruppe „Lightning Strike Force“, geht diesen Forderungen nicht nur aus ideologischen Gründen nach, sondern auch um seinen Kindheitstraum zu erfüllen, eines Tages als Held der Nation gefeiert zu werden.

# Test 13

## Ein Lodland-Abenteuer

### Lodland

Ein Rollenspiel in den Tiefen des Meeres

gibt es übrigens exklusiv  
in der letzten überarbeiteten,  
nicht mehr als Druckwerk  
veröffentlichten Version als  
pdf-File auf der *Trodox-DVD*.

Als Experte auf dem Gebiet der Drogen und geistesverändernden Substanzen ist es sein Weg, genau diese als Mittel zum Zweck zu verwenden. Doch dafür muss nicht nur ein optimaler Plan her. In der Operation 13 soll ein Team aus vier genialen Köpfen an lebenden Testobjekten die raffiniertesten Waffen gegen spezifische Menschengruppen herausfinden. Zwölf Testräume sind auf dem Weg zum Endprodukt zu durchlaufen, bevor die verschiedenen Substanzen im finalen 13. Testraum ihre endgültige Genialität zeigen können.

Als eines Morgens fünf Leute in einem dunklen Raum aufwachen, wissen sie noch nicht, dass sie fortan Testobjekt für einige der gefährlichsten Drogen sind. In den Händen von vier genauso hemmungsfreien wie genialen Wissenschaftlern stellt sich nur eine Frage: Kommen wir hier lebend wieder raus?

## Test 13

### Die wissenschaftliche Übermacht

Zufrieden drehte Gutschenk sich in seinem bequemen Stuhl von seinem Schreibtisch weg. Mit Parkers Zusage hatte er fest gerechnet, doch sie tatsächlich in den Händen zu halten erfüllte ihn mit Genugtuung. Damit konnte seinen Kindheitstraum in Erfüllung gehen lassen. Eines Tages würden die Bewohner der Metropole Logika ihm zujubeln, Gebete an ihn richten und ihm zu Ehren jedes Jahr ein Fest ausrichten. Doch bis dahin würde er noch einige Gesetze brechen müssen. Dass er auf seinem Weg, den Scientianern zu ihrer gerechten Machtstellung zu verhelfen, zu illegalen Mitteln greifen muss, war ihm schon lange kein Dorn mehr im Auge. Es brauchte nur die richtige Droge, die richtige Biowaffe, um jeden der Staaten im Rat der Länder nach und nach zu infiltrieren. Und Parker würde ihm alles besorgen.

Steve hatte er schon lange am Haken. Das strategische Ent-

Führen von Menschen war sicherlich nicht die Richtung, in die er seine Fähigkeiten ausweiten wollte, doch nachdem Gutschenk ihn an seinem neuen Arbeitsplatz besuchte und kurzerhand seine Loyalität erschlich, war Steve nur eine weitere seiner Marionetten. Wenn er so darüber nachdachte, gefiel ihm diese Art von Truppenleiter doch ganz gut. Er konnte sich damit arrangieren, Gespräche zu führen, Dokumente zu unterschreiben und ganz nebenbei im Dunklen Scientia den größten Dienst der letzten Jahrhunderte zu erweisen. Und das alles nur, weil die Moralisten es sich nicht nehmen lassen wollten, der gesamten scientianischen Forschung einen moralisch-wissenschaftlichen Kodex aufzudrängen.

### Aufwachen in den Händen der Hölle

Als Marius wach wurde, musste er sich vor Schmerzen die Schläfen reiben. Das letzte, an was er sich erinnern konnte, waren die warmen Strahler, die die Weinreben seiner Kelterei mit Licht versorgten, auf seiner Haut und der dumpfe Schlag auf seinen Hinterkopf, der ihn von seinen Füßen riss und jetzt unglaubliche Kopfschmerzen bereitete. Er wurde nicht von warmen Strahlen geweckt, sondern lediglich von seinem pochenden Kopf. Wie lange war er ohnmächtig gewesen? Oh Gott, wo war er? Das hier war nicht seine Kelterei. Das hier war nicht normal. Er war in einem dunklen, stickigen Raum, der nicht in seiner Kelterei lag. Jetzt öffnete er seine Augen. Vier weitere Personen saßen genauso benebelt wie er an der Wand und hielten sich den Kopf.

„Wo sind wir hier?“, fragte er in den Raum. Marius Stimme war mindestens eine Oktave höher als sonst. In Stresssituationen war das immer schon so gewesen. Hoffnungsvoll sah er von einer zur nächsten Person, doch sie alle hatten den gleichen fragenden Blick. Wo ist er?

„Scheiße, wir müssen hier raus!“, eine muskulöse Frau mit fast schwarzen wilden Haaren sprang auf und hämmerte mit ihren Fäusten gegen die schwere Metalltür, die Marius noch nicht einmal bemerkt hatte. Ganz eingelassen in die Wand und ohne einen Türknauf ließ sie keine Chance, sich aus dem Raum zu befreien.

Wild tanzten seine Blicke durch den Raum. In einer Ecke lag eine schmutzige alte Matratze. Auf ihr ein etwas älterer Mann, der noch nicht ganz bei sich war. Daneben ein Eimer. Sonst war der Raum leer. An der Decke hing eine kleine, schwache Leuchte, wie sie schon seit Jahren nicht mehr verkauft wurden. Die Wände glatt, keine Fenster. Nicht einmal Kratzer oder Macken waren in dem grauen Zement.

Moment. In einer Ecke des Raumes, war der Zement nicht glatt. Da war eine Einkerbung? Ein Loch von etwa einem Zentimeter Durchmesser. Seine Augen starrten es an. Was war da? War das ein Blinken? „Eine Kamera!“, schrie er. Seine Stimme zitterte. Auch er sprang jetzt auf, und wollte sich die Kamera genauer anschauen. Doch die Frau hatte bereits das Loch erreicht. Fassungslos schaute Marius dabei zu, wie sie mit zwei Fingern nach der Kamera griff und diese mit einem heftigen Ruck aus der Verankerung riss. Plötzlich war es stockdunkel. Die Stromversorgung schien durch das Zerstören der Kamera abgeschnitten worden zu sein.

Leise hörte man es zischen. „Die Tür! Sie ist offen!“ Marius blickt schnellte dahin, wo die Frau eben noch gegen die Tür gehämmert hatte. Tatsächlich. Dort, wo eben noch glatte Wand in Tür übergegangen war, sah er einen schmalen Streifen Licht. Was erwartete sie hinter der Tür?

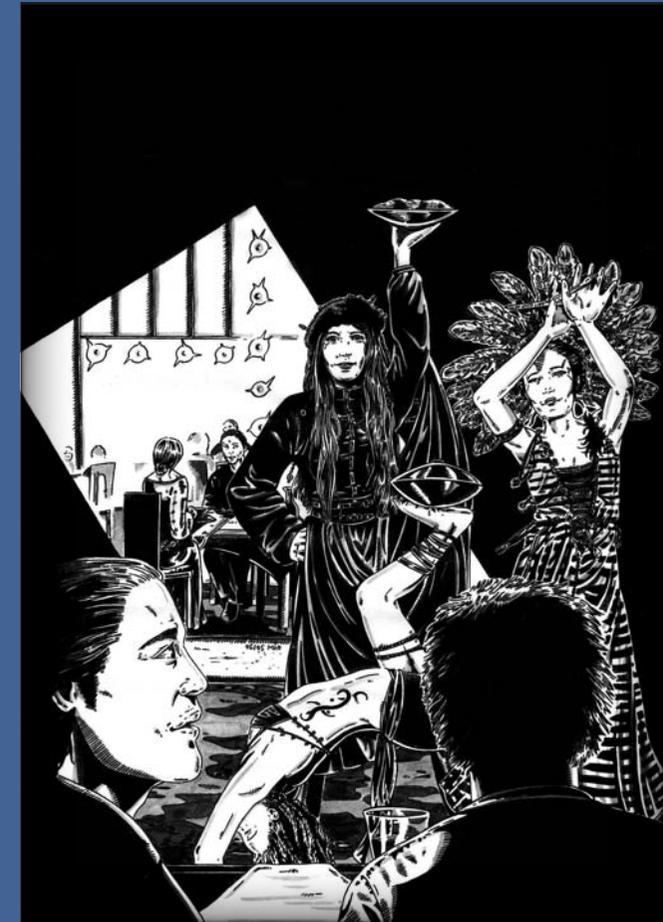
### Das Spiel mit dem Tod

Hektisch wühlte Henry durch die Unterlagen auf seinem Tisch. Seit einer Stunde war Parker schon in Meyers Büro. Er hatte seine Chance genutzt und Ampullen mit Stoffen der Gefahrenstufe XXX vorbereitet. Im Auftrag Gutschens sollten sie nicht mit diesen hantieren. Doch die Langzeitwirkung minimaler Dosen interessierte ihn schon mit 15 brennend. Und wenn nicht jetzt, wann würde er wieder an geeignetere Testobjekte kommen? Nur fehlte ihm dieses eine Dokument. Irgendwo hier musste es sein. Er hatte es nur wenige Tage vorher noch bearbeitet. Relevante Mengenangaben, die über Erfolg oder Misserfolg seiner heutigen Testreihe entschieden. Seine Testobjekte waren bereits präpariert und warteten auf ihn und seine Experimente.

Der Gedanke an die beiden Menschen, denen er ein lähmendes Gift gespritzt hatte, ließ ihn grinsen. Scientia hatte schon vor seiner Geburt das Experimentieren mit lebenden Testobjekten verboten, doch seit er Teil dieser „Forschungsgruppe“ war, hatte er freie Fahrt. Wollte Gutschenk seine Fähigkeiten, musste er ihm den Freiraum gewähren, seine Experimente durchzuführen.

Endlich. Es waren 0,04 Milliliter, wie er natürlich schon vorher gewusst hatte. Doch erstes Gesetz der Wissenschaft war, dass man nichts wusste, was man nicht noch einmal nachgeschaut hatte.

Gerade als Henry sich umdrehen wollte, hörte er aus dem Eingang seines Archivs ein Räuspern. „Seid ihr die Truppe



von Gutschenk?", genervt wandte er sich an die fünf Leute, die ihn noch weiter bei seiner Arbeit störten. Er schenkte ihnen nicht mehr als einen Blick. Der scheinbare Truppenleiter schaute kurz zu den anderen, bevor er antwortete. „Genau. Die sind wir. Und wir haben uns etwas verlaufen. Wären sie so nett?“

Dumm, dümmer, Gutschinks Truppen. Noch kein einziges Mal hatte er annähernd anständige Leute dabei. Vermutlich war er sich sicher, dass diese allesamt zu blöd waren, um das Ausmaß dieses Forschungstraktes zu erkennen. Für Henry machte das keinen Unterschied, wer von seinen Versuchen wusste. Aber wenn Gutschenk schon solche Idioten in seine Nähe bringen musste, dann sollten sie ihn um Himmels Willen nicht bei seinen Testreihen stören! „Ich bring euch zu Parkers Büro, ab da schafft ihr es hoffentlich auch alleine!“ Das lag auf seinem Weg, und bevor die fünf ihm seine Aufzeichnungen durcheinander brachten, setzte er sie lieber da ab. Beim Anblick seines Testraumes spürte er seine Euphorie. Und die starrenden Blicke der fünf Idioten.

## Ablauf für den Spielleiter

Um während des Spiels einen schnellen Überblick zu haben, ist hier zusammengefasst, welche Aktionen durch den Spielleiter getriggert werden sollen.

Grundsätzlich befinden sich die Charaktere idealerweise in keiner Beziehung zueinander.

- Das Modul beginnt im Testraum 13.
  - Die Kamera muss inspiziert und aus der Wand gerissen werden.
- Im Flur 1 werden Informationen über die Testreihe gesammelt.
  - Anzahl der Wissenschaftler
  - Art der Tests
  - emotionsloses Vorgehen bei Versterben der Personen
  - privates Experiment von Henry Smith
- Wenn genügend Infos in Flur 1 gesammelt sind, wird zum Flur 2 übergeleitet. Dort treffen die Spielercharaktere (SC) auf George Henry.

- Auftraggeber: Carl Gutschenk
  - Parkers Abneigung gegenüber George Steve wird erklärt
  - Das Gespräch zwischen Meyer, Parker, Steve und Gutschenk wird angesprochen.
- In Parkers Büro finden sich genauere Unterlagen über das Projekt.
    - schriftliche Beweise für den Auftrag durch Gutschenk
    - das Fehlen der Akte „13“ und der Verdacht, Steve habe diese gestohlen
    - ein Zeitfenster von 1,5 Stunden, in denen die SC ungestört aus dem Gebäude entfliehen können
  - Zwei Entscheidungen:
    - Die Spieler verlassen das Gebäude durch einen Plan aus dem Archiv. Das Spiel endet mit dem Entkommen. Die Machenschaften werden auf Grund von zu wenig Beweisen nicht aufgedeckt.
    - Die Spieler begeben sich in Steves Büro.
      - Im Büro findet sich Akte „13“, in der ganz kleinlich niedergeschrieben ist, was gebraucht ist, um die Machenschaften aufzudecken.
      - Steves Mechanismus beweist, dass Steve ein Verbündeter ist, um aus dem Gebäude zu kommen und gleichzeitig die restlichen Testpersonen zu befreien, indem er die Spieler einen Stromausfall auslösen lässt, der alles lahm legt und ihnen Zeit verschafft.
  - Ende des Spiels:
    - Steve erklärt einen Weg zum Ausgang
    - Spieler nehmen Akte 13 an sich und lösen beim Verlassen des Gebäudes einen Stromausfall aus.
    - Steve wird die restlichen Gefangenen befreien und sie draußen wieder treffen.
    - Die Polizei kann eingeschaltet werden.

## Wichtige NPC

Carl Gutschenk  
Alter: 36

Als Kind träumte Gutschenk davon, Einsatzleiter der mächtigsten Truppe des Staates zu sein. Jeden Tag würde er neue Abenteuer erleben, die Gesetze der Regierung durchsetzen und eines Tages zum Held Scientias aufsteigen. Dass er in



Carl Gutschenk

Wahrheit die meiste Zeit damit verbrachte, Akten zu lesen, mit anderen, sich selbst viel zu ernst nehmenden Persönlichkeiten zu reden und oft nicht mehr als ein bis zwei Mal im Monat tatsächlich einen Einsatz zu leiten, war im Anfangs ein Schlag ins Gesicht. Ein großer Teil der Regierung, darunter besonders viele Moralisten, versuchte ihm seit geraumer Zeit zu erklären, dass sie keine Einsatztruppen dieser Art mehr bräuchten. Es würde nach dem Abkommen

mit dem Rat keinen Krieg geben. Kriegstreiber hin oder her, Gutschenk war sich sicher, dass nicht nur seine eigene Partei sich insgeheim einen höher gestellten Status im Rat der Länder wünschte. Immerhin waren sie durch die Versorgung mit Filteranlagen, intelligenter Technik und optimierten Sicherheitssystemen ein unverzichtbares Mitglied. Ganz abgesehen davon war die Wissenschaft in vielen anderen Staaten nicht nur erbärmlich unterentwickelt, sondern auch unterbezahlt. Das Forschen an nützlichen und schnell einsetzbaren Waffen in einem durch ihn ausgelösten Krieg konnte Gutschenk sogar ohne besonders großen Aufwand durch die Regierung finanzieren. Dass es sich nicht um Neodrogen und freiwillige Testpersonen, sondern um Waffentestungen an zufällig ausgewählten und entführten Personen, handelte, verschwieg er gekonnt.

Die Zusammenstellung seines Forschungsteams war nur einer seiner genialen Einfälle. Parker, dessen Ideologien ihn auch über unzählige Morde hinwegblicken ließen, eine vermeintliche Unsterbliche mit Todeswunsch und ein eingeschüchterter junger Regierungsmitar-



Matthew Parker

beiter, dazu der geniale aber sozial nicht angepasste Smith vervollständigten ein Team, dessen Loyalität Gutschenk nicht in Frage stellte.

Nur noch wenige Wochen, bis sein Projekt perfektioniert und ein Plan zum Krieg ausgearbeitet waren.

### Matthew Parker

Alter: 51

In einer wohlhabenden scientianischen Kleinfamilie aufgewachsen, lernte Parker stets von Scientias wissenschaftlichen Erfolgen, Scientias wissenschaftlicher Übermacht und den Ideologien der Kriegstreiber. In jungen Jahren begann er bereits sein Studium der Biologie und Chemie und fand seinen Platz in der Forschung intelligenter Filteranlagen. Als der Vorsitz der Kriegstreiber vertraulich auf ihn zutrat und ihm den Platz des Forschungsleiters eines geheimen Testprojektes anbot, konnte er nicht nein sagen.

Zu Beginn der Testreihen schreckte ihn das kategorische Verwenden und Töten von entführten Testpersonen ab. Dass die Kriegstreiber der Überzeugung sind, mehr verdient zu haben als andere Staaten im Rat der Länder, war Parker keine Neuigkeit. Doch es dauerte keine zwei Wochen und ein erfolgreich getestetes Halluzinogen, bis er es nicht nur ignorieren konnte, in eine höchst illegale Struktur verwickelt zu sein, sondern auch Gefallen daran fand, seine Testreihen an lebenden Menschen durchzuführen. Nicht selten, aber nach einiger Arbeit keine Emotion regend, musste er den Ausgang eines Testes mit X - Testperson verstorben - markieren.

### Anette Meyer

Alter: 261

Anette, geboren in Scientia, kennt nicht nur die wissenschaftliche Hochburg, sondern auch einige der anderen Staaten des Rates der Länder. Mit 15 galt sie als vielversprechende Nachwuchswissenschaftlerin. Lediglich ihr da-

mals starker Sinn für Gerechtigkeit und Moral hielt sie davon ab, unter der damaligen Devise, der Zweck heiligt alle Mittel, einen hohen Platz in der Staatsordnung anzustreben. Ihre stattdessen eigenständigen Forschungen liefen einige Jahre lang hervorragend, bis zu diesem einen Tag.

Unsterblich zu sein birgt viele Vorteile, vor allem aber ist Anette dadurch ein besonders interessantes Testobjekt. Dem glaubte sie nur durch eine Flucht in Territorien, die mehr Wert im Leben eines Menschen als der Wissenschaft sehen, zu entgehen. Ohne eine feste Heimat- und Familienbindung widmete sie ihr Leben ganz dem Reisen und Abenteuern. Anders als normale Bewohner der Kuppeln hielt kein Wasser und kein schützendes mehrschichtiges Glas sie von ihren Reisen ab.

Doch nicht nur die schönen Seiten des Lebens erfährt man in mehreren hundert Jahren. In den Fabriken der nordischen Länder lernte sie nicht nur aus den Klagen der niederen Menschen, sondern auch, dass Mitleid niemandem hilft. In 250 Jahren verlor sie ihre anfängliche Moralität und kehrte vor 16 Jahren zurück nach Scientia, wo zu ihrer Überraschung kein Menschenleben mehr für die Wissenschaft auf das Spiel gesetzt wird.

Doch eine kleine Gruppe an Forschern und Regierungsmitarbeitern erkannte in ihr ein optimales Teammitglied für ihre Testreihe an unzähligen unschuldigen Menschen.

Unter der Leitung Matthew Parkers und Hand in Hand mit weiteren mehr oder weniger fähigen Mitarbeitern widmete sie sich von Anfang an den tödlichen und wenig erforschten Inhalten der Testreihe. Nicht ganz uneigennützig: Denn unsterblich sein entspricht nicht ganz der Wissenschaft und irgendein Heilmittel wird es doch geben, das ihrem Leiden ein Ende setzt.

### George Steve

Alter: 24

Mit drei älteren Geschwistern im Haus, deren Hobbies sich auf Piesacken, am Basteln hindern und Pläne durchkreuzen beschränkten, lernte Steve schon in jungen Jahren die Wichtigkeit der Heimlichkeit. Forschungen, die nicht im Stillen und ohne viel Aufsehen ablaufen können, sind zum Scheitern verurteilt. Zum Geburtstag seiner Mutter entwickelte er ein selbst auslösendes und völlig ungefährliches Miniaturfeuer-

werk, welches er nur noch in einer Schneekugel montieren wollte, als sein älterer Bruder James es fand. Lediglich das Umstecken einiger Kabel und das Erhöhen der Sprengladung brauchte es, damit das Geschenk nicht schön leuchtete, sondern allen im engen Wohnzimmer um die Ohren flog. Sechs Wochen durfte George danach nicht mehr an seinen Baukasten.

Als organisatorisches Wunderkind wunderte es weder ihn noch seine Eltern, dass George nach wenigen Jahren der Lehre eine hohe Position in der Regierung zugesprochen bekam. Doch das plötzliche Auftauchen des Regierungschefs Gutschenk persönlich ließ ihn an einem verregneten Montagmorgen beinahe einen Herzstillstand erleiden. Natürlich kam er den Anfrage nach, sich an einem vertraulichen Projekt der Regierung zu beteiligen. Seitdem reist er unter dem Titel eines Botschafters in die dunkelsten Ecken des Rates der Länder. Dass in diesen Städten und Gemeinden zur selben Zeit mehrere Leute wie vom Ozeanboden verschluckt nicht mehr auftauchten, sprach sich dank der schlechten Verbindung zwischen einzelnen Kuppeln zum Glück nicht herum. Immerhin war er nur ein Botschafter. Und er konnte doch nichts dafür, dass ein grausamer Entführer sein Unwesen im gesamten Rat der Länder trieb.

### Henry Smith

Alter: 29

Dass er noch intelligenter als seine Mitschüler war, wusste Henry schon, als er nach wenigen Wochen der ersten Klasse die Hausaufgaben seiner fünf Jahre älteren Schwester problemlos und gelangweilt bearbeiten konnte. Doch in vielen anderen Bereichen hinkte er Gleichaltrigen meilenweit hinterher.

Mit zwölf schloss Henry die Schule ab. Als jüngster Absol-



Anette Meyer



George Steve

vent in der Geschichte Scientias standen ihm alle Studien und Forschungsprojekte offen. Ohne Bewerbung und nur durch seine bloße Anwesenheit hätte er jegliche Arbeit entgegennehmen können. Einzig seine unstillbaren Begierden nach mehr Wissen hatten ihn in sein jetziges Arbeitsfeld gebracht. Nachdem er die größeren Forschungszentren Scientias nach jeweils nicht mehr als ein oder zwei Monaten aus Langeweile verlassen hatte, kam Carl Gutschenk ihm wie eine Rettung vor. Unter der Hand und damit höchst illegal durfte er neben seinen Forschungen zu gefährlichen und verbotenen Substanzen nach Belieben weitere Experimente an den Testobjekten der Testreihe 13 durchführen. Dabei handelte es sich bei seinen Ideen und Fragen nicht selten um noch gefährlichere und morbideren Forschungen. Die Missachtung der üblichen Sicherheitsvorkehrungen sah Gutschenk zwar nur sehr ungerne, doch solange keines der Testobjekte zu Tode kam oder wichtige Daten der eigentlichen Forschungsreihe verloren gingen, durfte Henry sich frei ausleben.

In einem Team von vier Personen arbeiteten sie seit mehreren Monaten an Gutschenks Auftrag. Sätze Henry alleine an diesen, wären sie schon vor Wochen fertig und fein säuberlich notiert auf Gutschenks Schreibtisch. Das zu sagen verkniff er sich aber. Immerhin war er eh nie bei den Besprechungen in Meyers Büro dabei. Und wenn die Arbeiter der Regierung nun mal so sehr an ihren vor fünfzig Jahren erstellten moralischen Grundlagen der Wissenschaft festhalten wollten, musste er eben in solchen Bedingungen seine privaten Forschungen durchführen. Und es gab noch einen Punkt, in dem ihn kein Ergebnis zufrieden stellte: Das Phänomen der Unsterblichkeit Anette Meyers. Wenn es jemanden gab, der das Gegenteil beweisen konnte, dann war das ohne Frage er.



Henry Smith

## Wichtige Orte

### Testraum 13

Der Testraum Nummer dreizehn spielt in der Forschungsreihe Gutschenks eine wichtige Rolle. Finale Produkte der Arbeit seines Team werden hier getestet und nach erfolgreicher Arbeit katalogisiert. Regelmäßig werden die Testobjekte ausgetauscht und erneuert. Nur so lässt sich ein Einsatz nahezu perfekt simulieren.

Der Raum misst etwa drei mal vier Meter. In eine Wand eingelassen ist eine schwere dunkle Metalltür, die nicht von innen zu öffnen ist. Im Innern gibt es lediglich eine alte abgenutzte und nach dem Schweiß mehrerer Menschen riechende Matratze und ein Fäkalieneimer. Beim genauen Betrachten der Wände und Decken fällt eine in die Ecke eingelassene Kamera auf. Diese nimmt den gesamten Raum auf. Durch ein regelmäßiges schwaches Blinken zeigt sie ihre Aktivität an.

#### Aktionen:

Die Kamera ist zu inspizieren und aus der Wand zu reißen. Dadurch wird ein Stromausfall ausgelöst, der zur Öffnung der Tür führt.

### Flur 1

Auf diesem Flur befinden sich neben der jetzt geöffneten Tür noch weitere identische Stahltüren. In jeder ist ein Zahlenfeld eingelassen. Neben den Räumen hängt je ein Informationszettel.

#### Aktionen:

- Die gerade verlassene Tür ist zu inspizieren. Dabei sollte das Zahlenfeld auffallen, welches komplett schwarz ist. Außerdem lassen sich folgende Informationen auf dem Zettel neben der Tür finden:
  1. Name des Testraumes: Test 13
  2. Betreuer der Testreihe: Anette Meyer und Henry Smith
  3. Vorgesehene Tests: (1) Verabreichen von nikotinischen Acetylcholinrezeptorenblockern; Verabreichen der neu entwickelten Droge „Ghost Runner“

4. Erwartete Wirkung: (1) führt zu lang anhaltenden dissoziativen Zuständen; (2) führt zu einer mehrstündigen Phase, in der Testobjekte unter erhöhter Adrenalinproduktion und verminderter Sauerstoffaufnahme zu leicht reizbaren und extrem aggressiven Handlungen zu verleiten sind, evtl. Selbstverletzung bei nicht ausreichender Stimulation

- An den anderen Türen lassen sich ähnliche Informationen finden. Die Räume „Test 1“- „Test 12“ sind verschlossen. Durch Klopfen und ähnliche Verständigung lässt sich feststellen, dass sich hinter den meisten Türen ähnlich große Gruppen aufhalten. Folgende Informationen lassen sich von diesen Personen sammeln:
  1. Vier Wissenschaftler arbeiten an diesen Testreihen.
  2. Tote Personen werden ohne jegliche Emotion durch neue ausgetauscht.
  3. Einige Personen sind bereits einige Monate oder länger dort, viele sind neu.
- Am Ende des Ganges befindet sich ein Raum, der ein großes Fenster hat. In dem Raum sind momentan zwei Personen auf Stühlen festgebunden. Sie sitzen ganz starr und schauen durch das Fenster in den Gang. Während dessen wird ihnen durch Superpräzisionsroboter immer wieder eine milchig graue Flüssigkeit gespritzt. Die SC können zuschauen, wie die Personen ohnmächtig werden, ihnen aber nicht helfen. Die Roboter beenden ihr Tun, sobald die Personen nicht mehr bei Bewusstsein sind und fahren fort, wenn sie es wieder sind. Zuvor wurde den beiden Personen eine Droge verabreicht, die die Schmerzempfindlichkeit erhöht. An der Tür ist beschrieben, dass es sich um ein privates Experiment von Henry Smith handelt.

In Flur 1 können keine direkten Handlungen der SC den Spielverlauf beeinflussen. Der Aufenthalt dient zur Informationssammlung und kann beliebig lang und morbide gestaltet werden. Wenn die gewünschte Menge an Informationen erreicht ist, folgt eine Überleitung in Flur 2 initiiert vom Spielleiter.

## Flur 2

Im angrenzenden Flur sind die Türen weder aus Stahl, noch durch einen Zahlencode zu öffnen. Es sind einfache Türen, beschriftet durch kleine Schilder mit simplem Schlüsselsystem. Alle Türen sind verschlossen. Es befindet sich in der Mitte des Flures ein kleine Nische in die Wand, in der ein Papiermülleimer steht. In diesem Flur sind zwei Handlungen primär möglich:

- Beim Durchsuchen des Mülleimers findet sich Müll aus dem Büro von Parker. Dieser beinhaltet ein Schreiben über ein Treffen in Meyers Büro, regulären Papiermüll, einige Kritzeleien, aus denen die chemischen Formeln für eine neue Droge hervorgehen, Kalenderabrisse eines Tageskalenders, die darauf hinweisen, dass es zur Zeit Donnerstag, der 29. ist. Das ist der Tag des Treffens in Meyers Büro.
  - Die SC können eine Tür öffnen. Dabei sollte der Spielleiter das Ganze so lenken, dass die Tür mit der Beschriftung „Archiv und Bibliothek“ geöffnet wird. (=> Möglichkeit: Darauf hindeuten, dass ein Gebäudeplan dort zu finden sein könnte. Alles andere sind Büros, in denen Licht unter der Tür durchscheint, etc. .
1. Bei leisem Öffnen der Tür findet man Henry Smith mit dem Rücken zur Tür in einigen Unterlagen wühlen. Man kann ihn ansprechen. Im Gespräch sollte man sich so verhalten, dass er im Glauben ist, neue Teammitglieder kennen zu lernen. (Initiierung des Gesprächs durch „Hat Gutschenk ein neues Team geschickt?“ Beispielsweise). Man erfährt dann etwas über Smiths privates Experiment, reguläre Abläufe im Forschungsteam und Parkers Abneigung Steve gegenüber. Da Parker glaubt, dass Steve nicht loyal ist und möglicherweise die gesamte Aktion auffliegen lassen möchte, weiht er ihn ungerne in die Forschung ein. => Möglicher Verbündeter
  2. Bei lautem Öffnen der Tür ist Smith misstrauischer und beschuldigt die SC des Einbrechens. Man erfährt, dass es sich um Henry Smith handelt. Wenn die Spieler ihn auf sein Experiment ansprechen, lässt er diese Anschuldigungen fallen und erklärt ihnen darüber: Test, inwieweit der menschliche Körper minimale Dosen

eines tödlichen Gifts aushält. Die Spieler erhalten noch die Info, dass Parker, zu dem sie sicher wollen, im Moment im Gespräch ist, er sie aber zum Büro führen kann, wo sie warten sollen. Dann entschuldigt er sich, da er nun für einige Stunden an seinem Experiment beschäftigt sein wird.

In jedem Fall soll nach diesem Flur als nächstes Parkers Büro aufgesucht werden.

## Parkers Büro

Matthew Parkers Büro sieht aus wie das typische Büro eines eifrigen aber nicht sehr an Ordnung interessierten Wissenschaftlers. Neben einem Schreibtisch, auf dem ein ausgeschalteter Laptop und sehr viel Schreibkram liegen, stehen im Büro ein großes Whiteboard und ein hoher schmaler Aktenschrank.

Im Büro sollen die Spieler folgende Dinge finden:

1. Auf dem Schreibtisch liegt eine Notiz, dass Steve verdächtig ist. Es fehlt eine Akte mit dem Namen „13“. Parker möchte nachschauen, ob diese bei ihm im Büro ist, weil sie sensible Informationen über die Kriegsführung beinhalten.
2. Auf dem Whiteboard findet sich eine Terminplanung, die zeigt, dass im Moment ein Gespräch zwischen Meyer, Steve, Gutschenk und ihm in Meyers Büro stattfindet und, mit einem Blick auf die Uhr, in etwa 1,5 Stunden endet. ( => genügend Zeit um ungesehen zu flüchten.)
3. Im Aktenschrank stehen Akten, die darauf hinweisen, dass systematisch aus jedem Staat Menschengruppen entführt worden sind und für jedes eine Kriegstaktik entwickelt wird, wie ein Land systematisch von innen her übernommen werden kann.

Hier können die Spieler sich zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden:

1. Steves Büro
2. Erneut ins Archiv und mit einem Gebäudeplan dem Gebäude entfliehen.

## Steves Büro

In diesem Büro sieht es beinahe so aus, wie in Parkers Büro. Nur die Stapel an Papierkram unterscheiden sich dahingehend, dass in Steves Büro mehr Unterlagen zur Organisation aufzufinden sind, während es in Parkers Unterlagen um Drogen und ähnliche Mittel geht.

In diesem Büro geht es um die Beweissicherung. Die Akte mit dem Namen „13“ ist versteckt unter einem großen Stapel anderer unscheinbarer Akten zu finden. In ihr finden sich detailliert die Namen all derer, die an diesem Projekt beteiligt sind, sowie spezifische Infos über Anette Meyer und ihr Potenzial, an einem Aufdecken der Mission interessiert zu sein, insofern er sie überzeugen kann. Außerdem erklärt er in dieser Akte auf einem handgeschriebenen Zettel die Möglichkeit, die Testräume durch einen Trigger zu öffnen (Herausreißen der Kamera). Die SC können in dem Büro erneut die Entscheidung treffen, im Alleingang aus dem Gebäude zu finden, oder weiter im Büro zu bleiben und sich mit Steve verbünden.

*Joshua Steinkamp*

