

TRODOX

ARS ARCANIA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 58, 33. Jg./2021
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autoren: Lea Langemann,
Melissa Trost, Leon Hegerfeld,
Fridtjof Lohstroh
Zeichner/Fotos: Yvonne Tauss, Private
Eye, cleanpng.com, Archiv

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 weiterge-

hende 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.

FOREWORD

Hier findest du ein Abenteuer, das in England um 1920 spielt. Du kannst es eher in kleineren Gruppen spielen. Wir hoffen, dass dir dieses Abenteuer viel Spaß bereitet und du dich etwas in die Vergangenheit zurückversetzt fühlst. Viel Spaß!

PREHISTORY

Jeder von euch hat ein paar Jahre im Gefängnis verbracht, wo ihr euch unter anderem auch kennen gelernt habt. Da ihr viel Zeit im Gefängnis hattet, habt ihr euch viel unterhalten und es hat sich herausgestellt, dass ihr euch trotz Unterschieden recht gut versteht. Ihr seid sehr glücklich darüber, als ihr das Gefängnis zusammen verlassen könnt und wieder freie Männer seid. Ihr beschließt deshalb, London hinter euch zu lassen und nach Northampton zu gehen, wo Richi (siehe „Who is who?“) ein Haus hat, in dem ihr von da an gemeinsam lebt. Ihr führt ein beschauliches Leben und arbeitet in der Industrie eurer Stadt, um halbwegs über die Runden zu kommen, denn es war ja klar, dass man als ehemaliger Gefängnisinsasse schwer einen guten Job bekommt. Aber ihr seid froh, dass ihr überhaupt Geld verdienen könnt.

Als ihr ins Tages nach einem anstrengenden Arbeitstag nach Hause kommt, liegt ein Brief (siehe „Letter“) auf eurem Tisch...

WHERE WE ARE?

Es ist ein kühler Morgen im späten Winter, an dem sich die Spielercharaktere (SC) auf den Weg zum Bahnhof in Northampton machen. Auf ihrem Weg sollten sie möglichst unauffällig sein und sich der sozialen Gesellschaft des 20. Jahrhunderts anpassen, damit niemand von ihrem Vorhaben erfährt. Ebenso sollten sie möglichst wenig Aufmerksamkeit der Zugpassagiere auf sich ziehen, um in Ruhe ihre Umgebung analysieren zu können und sich dann zielsicher der versteck-

FOLGE DEM ZUG

FOLLOW THE TRAIN



ten und abgesicherten Waffe nähern zu können und nebenbei unauffällig die Zuggäste bestehlen zu können. Um dieses realisieren zu können, sollten sie sich Zugtickets kaufen, die sie auf ihrem Weg zum Bahnhof erhalten können.

Dadurch dass es noch früh am Morgen ist, ist nicht viel von den Straßen zu sehen, bis auf ein paar kurze Strecken, die von Straßenlaternen beleuchtet werden. Es wirkt düster und ziemlich ruhig, was die SC aber nicht einschüchtert. Nach einem langen Marsch erreichen sie schließlich den Bahnhof und warten auf den Zug. Dort angekommen sehen sie weitere gut gekleidete Passagiere, die vermutlich auf denselben Zug warten. Je mehr Zeit vergeht,

desto mehr Bürger kommen hinzu: ebenfalls oft wohlhabende Menschen, die entweder viel Schmuck tragen oder modernere und schicke Kleidung tragen und sich zudem auch noch stolz präsentieren. Wenig später, als der Zug den Bahnhof erreicht und die Spieler sich in den Zug begeben, ist das Drängeln groß, denn jeder probiert schnell in den Zug zu gelangen und sich einen angemessenen Platz zu sichern. Der aus neun Wagons bestehende Zug bietet allerdings genug Platz, um eine wertvolle Waffe geheim zu transportieren. Neben den wohlhabenden Passagieren gibt es auch einige Fahrgäste, die weniger wohlhabend aussehen. Die Kluft der sozialen Ungleichheiten ist in der Besetzung der Wagons gut wahrnehmbar. Besonders reiche Reisende sitzen nämlich separat im vierten Wagon, zusammen mit vier ehemaligen Soldaten, wie erzählt wird. (Vorausgesetzt die SC haben sich vorher mit anderen Fahrgästen unterhalten.)

Mit der Zeit kommt langsam auch die Sonne heraus, wodurch die SC jetzt mehr wahrnehmen und ihr Vorhaben angehen können. Während zu Beginn noch alles vergleichsweise einfach zu sein scheint, ändert sich die Situation am letzten Wagon. Die Tür zum diesem Wagon wird bewacht. Dafür muss eine möglichst unauffällige Lösung gefunden werden. Die angespannte Lage lockert sich auch nach dem Betreten des Wagons nicht, da es hier trotz der aufgehenden Sonne mangels Fenstern dunkel ist. Der Wagon hatte zudem keine Sitzplätze, sondern ist mit Kisten und anderen schweren Gegenständen zugestellt. Mitten in dem Chaos befindet sich allerdings eine auffällige Kiste. Bei näherer Betrachtung fällt auf, dass es sich hierbei um eine Art Tresor handelt, der verschlossen ist. Ob hier wohl die Waffe versteckt ist...?

Spielleiter

Lies den Spielern die Prehistory vor und gib den Brief heraus. Einer der Spieler soll ihn vorlesen.

Beschreibe die Lage langsam, erzeuge Spannung, damit die Spieler aufmerksam zuhören und sich die Details merken können. Wichtig ist, dass du nicht direkt sagst, dass sich die Waffe im letzten Wagon befindet. Lass die Spieler selbst darauf kommen.

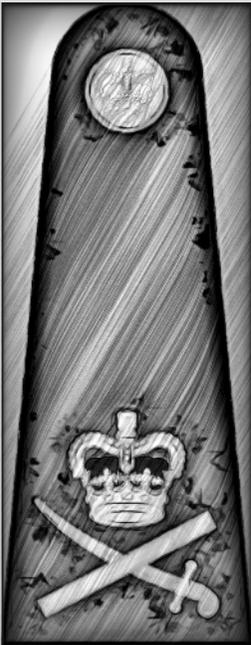
LETTER

Ich habe einen Auftrag für euch!

Ein alter Zug fährt am 13.02.1920 um 6:32 Uhr von Northampton nach Holy Island. Durch die momentane Krise, in der sich England befindet, aufgrund des Kriegs gegen Irland, sind in dem Zug viele reiche Passagiere, mit viel Geld und wertvollen Gegenständen. Die Ränge der Passagiere lassen sich an den Zeichen der Mäntel festmachen. Überfallt diesen Zug und bringt mir die geklauten Sachen mit!!!

Da das alles schnell gehen muss, habe ich mich bereits informiert. Aus Wagen vier könnt ihr am meisten mitgehen lassen. Schaut euch genau um. Seid nicht zu vorzeitig und bleibt möglichst unauffällig. Erledigt ihr diesen Auftrag geschickt und unauffällig, so gestatte ich euch einen Teil des Geldes für euch zu behalten. Sollte ich allerdings erfahren, dass ihr mich in irgendeiner Form probiert zu hintergehen, so rate ich euch die letzten Stunden eures Lebens sinnvoll zu nutzen...

Lieutenant General



Captain



WHO IS WHO?

Die Spielercharaktere (zur Auswahl)

Cole ist ein gut aussehender junger Mann. Er trägt meistens ein Jackett und eine Krawatte, um seriöser auf seine Kunden zu wirken und nicht so, dass man direkt sehen würde, dass er mit illegalem „Zeugs“ handelt. Er ist gerade einmal 19 Jahre alt und somit der jüngste in der Gruppe. Cole wird von seinen Freunden oft Woody genannt. Als Händler verdient er sein Geld mit legalen Waren, aber auch mit Sprengstoff oder Waffen. Cole hat gute Kampftechniken entwickelt, weil er sich schon als kleiner Junge alleine durch das Leben schlagen musste. Er ist als Waise aufgewachsen, da ihn seine Eltern nicht behalten konnten, weil sie selbst einfach noch viel zu jung waren. Cole hat sie nie kennen gelernt. Ansonsten ist er ist sehr zielorientiert und will immer über sich hinauswachsen, wobei er manchmal einfach keine Grenzen kennt und deshalb auch schon mit 16 Jahren ins Gefängnis kam, nachdem er bei einem Diebstahl erwischt worden war, weil ihm ein paar andere Jungs gesagt hatten, dass er so beweisen kann, was für ein Mann er ist. Die Gelegenheit wollte er sich dummerweise nicht entgehen lassen und ging deswegen für 2 ½ Jahre in den Knast. Cole ist sonst sehr aufgeschlossen und unterhält sich gerne mit Menschen und vor allem mit Frauen, weil er ganz genau weiß, dass er sie mit einem Lächeln verzaubern und das zu seinem eigenen Vorteil nutzen kann.



William ist der Nette in der Gruppe. Er möchte Menschen nie etwas Böses antun, aber dennoch passieren immer wieder Dinge, die ihn dazu zwingen, sein „Böses-Ich“ zum Vorschein kommen lassen. Er ist Banker, wie alle Männer in seiner Familie, und sollte irgendwann den Familienbetrieb übernehmen.



Cole Wood



William Brown



Deshalb kleidet er sich immer sehr stilvoll konservativ, damit man merkt, dass er aus einem guten Elternhaus stammt. Er hat vier jüngere Schwestern und einen jüngeren Bruder.

William ist 24 Jahre alt und wird von seinen Freunden Willy genannt. Er liebt seine Familie über alles: Sein Bruder zog nur Ärger an. Weil er einen Mann umgebracht hatte, wandte er sich an Willy, der ihm half, die Leiche zu vergraben. Dabei wurden sie erwischt. Der Bruder wurde zum Tode verurteilt und Willy kam für sechs Jahre ins Gefängnis. Ansonsten ist William ein sehr guter Kämpfer, wird aber meist unterschätzt, weil er so zierlich wirkt.

Richard ist der Anführer der Gruppe, weil er nunmal der älteste mit seinen 52 Jahren ist. Er kennt sich sehr gut in Northampton aus, weil er mit seiner verstorbenen Frau ebenfalls dort gewohnt hat und immer noch sein Haus dort besitzt. Kinder hat er keine. Deshalb ist er auch oft sehr einsam,

weshalb er auch eine verheiratete Frau sexuell belästigt und dann verschleppt hat. Dafür ist er zwei Jahre ins Gefängnis gekommen. Er wird von allen Bekannten Richi genannt und wirkt immer wie die Ruhe selbst, weshalb er auch die Pläne für den Auftrag schmiedet. Außerdem ist Richi gelernter Schmied. Er hat mit einem Freund zusammengearbeitet, bis seine Frau starb, er seinen Kummer im Alkohol zu ertränken versucht hat und schließlich auf die schiefe Bahn



Richard Wilson

abrutschte. Ein wichtiges Merkmal von Richi ist eine Zigarre im Mundwinkel.

◇◇



Anthony Clarke

Anthony, Spitzname Tony, ist 22 Jahre alt und superintelligent. Er ist der Schlaue in der Gruppe, aber dennoch sehr schüchtern und zurückhaltend. Sein Vater ist verstorben, als er gerade einmal zwei Jahre alt war und jetzt ist auch noch seine Mutter krank, die nur durch ein teures Medikament behandelt werden kann. Aber trotz seines guten Berufes als Rechtsanwalt verdient er nicht genug. Weil er seiner Mutter unbedingt helfen wollte, unterstützte er andere Kriminelle

beim Knacken eines Banktresors. Aber weil er eher die Kraft im Kopf hat und nicht in den Armen, schaffte er es nicht rechtzeitig, die Tür des Tresors zu schließen und wurde erwischt. Tony kam dafür 1 ½ Jahre ins Gefängnis. Nun will er dafür sorgen, dass die Medikamente, die kranke Menschen nunmal benötigen, für die Patienten nichts kosten.

◇◇

Bill, genannt Billy, ist ein ehemaliger Soldat und spielt trotz seiner stillen und geheimnisvollen Art eine wichtige Rolle in der Gruppe. Er spricht nicht besonders viel, aber wenn er dann mal was sagt, hat es einen unfassbar hohen Wert. Billy ist ein Familienmensch. Mit seinen 27 Jahren ist er Vater einer dreijährigen Tochter, die er über alles liebt, genauso wie seine Frau. Er beschützt sie vor allem, was ihm



Bill Carter

schon einmal zum Verhängnis geworden ist. Er bedrohte einen Mann, der seine Frau anzüglich anstarrte, mit einer Waffe und schlug ihn daraufhin zusammen. Wegen illegalen Waffenbesitzes und Körperverletzung wurde er dafür zu 1 ½ Jahre Gefängnis verurteilt. Durch seine direkte Art wirkt Bill auf Fremde ziemlich respekt einflößend, manchmal sogar einschüchternd. Wenn man ihm aber etwas bedeutet, dann genießt man Schutz und absolute Loyalität.

Spielleiter

Werte für alle Charaktere lassen sich nach den Private Eye-Regeln leicht von dir ableiten. Mindestens das Fine-tuning sollst du den Spielern selbst überlassen.

Die Nichtspielercharaktere

Catherine Hyde (24 Jahre), kurz gesagt Cathy, arbeitet seit ihrem 15. Lebensjahr in einer Bar. Sie spricht nie aus, als was sie dort arbeitet, aber wir wissen es alle genau. Catherine ist auf das Abenteuer zugeschnitten, um die Gruppe von Spielern, die alle Männer sind, etwas aus der Bahn zu werfen, denn Cathy weiß ihre Reize einzusetzen. Miss Hyde hat keinen Lebensgefährten. Sie lebt allein und ist damit auch sehr zufrieden, denn sie kann ihre Freiheiten voll und ganz ausleben. Wenn Cathrine merkt, dass sie einem Mann gefällt (oder andersherum), dann ist sie sich nicht zu schade, ihn anzusprechen, denn sie mag es, wenn die Männer sie begehren. Catherine Hyde ist keine typische Frau für die 20er Jahre, denn sie hatte nie Interesse daran, sich an einen einzigen Mann zu binden, sodass er über sie entscheidet, oder eine Familie zu gründen und Hausfrau zu werden. Sie



Catherine Hyde

genießt ihr Leben in vollen Zügen, ohne anderen gegenüber aufdringlich zu sein. Wenn man Cathy näher kennen lernt, merkt man, dass sie gerne flirtet aber trotzdem auch ernst sein kann und allgemein ihren Mitmenschen gegenüber sehr nett ist. Viel mehr erfährt man über sie nicht, denn über ihre eigenen Gefühle spricht sie nicht.

Alles in allem kann man Catherine Hyde als eine attraktive, charmante, emanzipierte und gutgütige Frau beschreiben, die nur Männer anrührt, wenn diese es wollen und zulassen.

Catherine im Abenteuer

Cathrine Hyde ist ebenfalls Passagierin im Zug, genauso wie die Spielercharaktere. Sie sitzt in einem der Wagons und bemerkt die Herren beim Einsteigen sofort. Sie beschließt herauszufinden, wer sie sind, was sie vorhaben und würde ihnen vielleicht sogar helfen. Cathy ist vor allem an Cole Wood interessiert, der ihr gefällt. Um ins Gespräch zu kommen, bittet Cathrine Cole, ihren Koffer zu verstauen...

◇◇

Travis McKensy ist ein 37-jähriger Kontrolleur, der sehr konsequent in seinem Beruf ist. Haben Passagiere keine Fahrkarte, so lässt er dieses auf keinen Fall durchgehen. Seine Sturheit und seine Strenge nutzt er in seinem Beruf, um im Sinne der Gerechtigkeit zu handeln. Für alle gelten dieselben Regeln und alle sollten sich an diese halten, so sein Motto. Normen und sein Pflichtgefühl sind bei ihm stark ausgeprägt. Travis McKensy scheint eine tugendhafte und gute Person zu sein, doch seine charakterlichen Schwäche ist seine häufig hysterische und aufbrausende Art. Seine Hartnäckigkeit lässt ihn oftmals vergessen, dass die Schwarzfahrer nicht immer kriminelle oder schlechte Personen sind. Zudem ist er zweifach geschieden und hat jeweils von beiden



Travis McKensy

Frauen zwei Kinder. Mit seiner jetzigen Gattin ist er glücklich verheiratet, hat aber bisher mit ihr noch keine Kinder. Zu seinen Scheidungen kam es, da er beide Male nicht treu geblieben ist. Eine Frau für das ganze Leben genügt ihm nicht. In seinem privaten Leben sind ihm ebenfalls die gesellschaftlichen, konservativ geprägten Normen wichtig. Daher stellt er sich, als kräftiger Mann, stets über seine Frauen und bezeichnet sich selber als Familienoberhaupt.

Travis im Abenteuer

Travis McKensy ist Kontrolleur im Personenzug von Northampton und macht sich schon fast fanatisch auf die Suche nach Passagieren, die ohne Fahrkarte reisen. Sollten sich die Spielercharaktere dafür entschieden haben, ohne Ticket im Zug mitzufahren, so könnte der Spielleiter ihnen Travis als Hürde in den Weg stellen. Travis McKensy verlangt dann von den Spielern, ihm die Fahrkarten vorzuzeigen. Wenn er dann feststellen muss, dass sie keine Karten haben, sollen sie sich ausweisen und Strafgeld zahlen oder den Zug an der nächsten Station verlassen. Den Zug werden die Spieler höchstwahrscheinlich nicht verlassen, weshalb sie auf ersteres zurückgreifen werden müssen. Etwas Geld haben sie dabei, allerdings könnte es schwierig beim Ausweisen werden. Haben sich die Ex-Gefängnisinsassen bereits neue Ausweise ausstellen lassen, um nicht als Verbrecher erkannt zu werden?

THE END

Am Ende haben die Spielercharaktere (SC) hoffentlich die Waffe gefunden, den Auftrag mit Bravour gemeistert und bekommen einen Teil des Geldes. Trotz Strapazen und Schwierigkeiten beim Entwenden der Waffe ist nochmal alles gut gegangen und die SC fahren wieder zurück in ihr Reihenhaus und arbeiten weiter in der Industrie. Billys Familie ist auch zu ihnen gezogen und sie leben alle zusammen. Man kennt sie unter

dem Namen „die Elite“. Sie wissen bis heute nicht, wer ihr Auftraggeber war, aber das interessiert sie auch gar nicht mehr, denn sie gehen mit dem Geld sehr sparsam um und wohnen glücklich und zufrieden.

Lea Langemann, Melissa Trost, Leon Hegerfeld, Fridtjof Lohstroh

ATTACHMENT

am Bahnhof von Northampton



Spielleiter

Du bist in diesem Abenteuer sehr frei. Wir wollen dir keine eng geführte Vorlage geben, damit du deiner Phantasie freien Lauf lassen kannst. Lies dir die Charakterbeschreibungen gut durch. Dann weißt du, welche Personen eine wichtige Rolle spielen könnten.

