

TRODOX

ARS ARCANUM

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 60, 33. Jg./2021
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autoren: Mattes Kühn, Mattis Bollhorst, Timon Ewald, Jonas Becker, Felix Roeske, Paul Albrecht, Willi Jordan
Zeichner/Fotos: Faces, 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 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.

DER ANREISSER

Gisela war bis morgens früh feiern und ging auf dem Schiff noch für einen kurzen Absacker an die Bar, weshalb sie schon lange nicht mehr so klar denken konnte. Aber das war schließlich der Sinn des Trinkens, oder? Langsam hatte sie aber trotzdem genug, weshalb sie sich von ihrem Platz erhob - beziehungsweise sie versuchte es zumindest, brauchte jedoch mehrere Anläufe, schaffte es dann aber doch, schwankend auf die Beine zu kommen. Torkelnd bewegte sie sich in Richtung des Ausgangs, als ihr eine größere Gruppe Männer entgegenkam. Der erste, ein groß gewachsener maskierter Mann, stieß sie grob zur Seite, so dass sie sich den Kopf an der Wand anschlug. Lautes Knallen und aufgeregte Rufe war das letzte, was sie hörte, bevor ihr schwarz vor Augen wurde...

DAS ABENTEUER

Der lang im Voraus geplante Junggesellenabschied der Spielercharaktere (SC) steht vor der Tür. Geplant ist eine Kreuzfahrt, ausgehend von Hamburg durch den Ärmelkanal, an der Atlantikküste von Portugal vorbei und anschließend über die Straße von Gibraltar ins Mittelmeer. Nach einem Zwischenstopp in Alexandria, Ägypten, geht es an der türkischen Küste entlang zurück gen Heimat. Übermüdet von der Nacht zuvor steigen die SC wieder zurück aufs Kreuzfahrtschiff. Die Uhr in der Lobby zeigt 11:55 Uhr mittags. Mit der Idee, noch einmal das Treiben im Hafen zu beobachten, begeben sich die SC an die Reling. Die Uhr zeigt zwei Minuten vor zwölf. Pünktlich um zwölf Uhr ist das Ablegen des Schiffes geplant. Die Sonne am strahlend blauen Himmel steht fast senkrecht und ist um diese Uhrzeit glühend heiß. Plötzlich Hektik unten am Kai: Eine Gruppe von Urlaubern versucht noch aufs Schiff zu gelangen. Um das Ablegen nicht weiter zu verzögern, lässt das Personal die Gruppe ohne weitere Kontrolle auf das Schiff.



Ein Abenteuer für *Cthulhu Now* und andere Gegenwartsrollenspiele

Am Mittag macht sich die Junggesellengruppe für die Party, die auf dem Schiff stattfinden soll, fertig. Als sie gerade in ihrem Zimmer sind, hören sie plötzlich einen Knall gefolgt von aufgeregten Schreien. Vom Ruck, der durch das Schiff geht, verwirrt, ist die Gruppe nun auf sich allein gestellt.

(Die Spieler dürfen im Voraus auf keinen Fall wissen, was die Ursache des Zwischenfalls ist)

INFORMATIONEN FÜR DEN SPIELLEITER

In diesem Abenteuer geht es um eine Gruppe von Leuten, die sich auf einem Kreuzfahrtschiff befinden, das von Terroristen überfallen wird. Die Aufgabe der SC ist es, die Situation lebend zu überstehen und die Terroristen zu stoppen. Die Spieler entscheiden dabei selber, wie sie vorgehen wollen. Wichtig ist, dass die Spieler im Vorfeld nicht wissen, was den Zwischenfall

auf dem Schiff ausgelöst hat und dass es sich um einen Terroranschlag handelt.

Die SC müssen versuchen das Satellitentelefon unterhalb der Brücke des Schiffes zu erreichen und Kontakt mit der Wasserpolizei aufzunehmen, um Hilfe anfordern. Dazu steht den SC eine Karte zur Verfügung, die den Aufriss des Schiffes zeigt und ihnen helfen soll, den Überblick zu behalten. Die Räume können durchsucht werden, um an Gegenstände zu gelangen, die den SC bei ihrer Aufgabe helfen können, wie zum Beispiel Messer und andere Waffen oder Schlüssel und Hinweise in Form von Notizen. Als Spielleiter ist es bei diesem Spiel wichtig, spontan zu handeln und zu improvisieren. An manchen Stellen müssen die Positionen und Aktionen der Terroristen im Überblick gesteuert werden, um die SC zu fordern. Wichtige Orte sind von den Terroristen dauerhaft besetzt. Dazu gehören die Brücke und der Panikraum.

CHRONOLOGIE

(Folgende Chronologie muss nicht eingehalten werden und dient nur zur Orientierung. Zur besseren Orientierung im Text sind die Räume in fett gedruckt. Für diese befinden sich hinter der Chronologie noch detaillierte Beschreibungen.)

Die SC starten in ihrer **Suite**, in der sie Schüsse und Schreie hören. Nachdem sie sich eventuell besprochen und umgesehen haben, können sie durch die Tür in den **Flur** gelangen. Dort stoßen sie bereits auf die ersten Menschen, die leblos und blutverschmiert auf dem Boden liegen, unter anderem auch ihren guten Freund Thomas Bergara, der ebenfalls tot ist. Die Wände sind von Schusslöchern durchsiebt. Wenn die Spieler die Leichen durchsuchen, können sie unter anderem eine Karte finden, welche die Seitenansicht des Schiffes zeigt. Neben ihrer Suite sind viele weitere **Kabinen**, welche jedoch allesamt verschlossen sind. Wenn sie dem Flur folgen, gelangen sie, wenn sie nach rechts gehen, in eine **Sackgasse** und wenn sie

nach links gehen, gibt es mehrere Wege. Einer davon führt in das **Foyer**, das jedoch von zwei Terroristen bewacht wird, weshalb es nicht einfach betreten werden sollte. Vor dem Foyer ist eine weitere Abbiegung. Wenn die SC ihr folgen, treffen sie auf eine kleine Menschenmasse, die panisch in eine Richtung läuft. Plötzlich werden die SC von allen Seiten bedrängt, und nachdem auch hinter ihnen drängelnde Menschen erscheinen und Schüsse zu hören sind, sind die SC gezwungen, der Menschenmasse zu folgen. Sollten die Charaktere die anderen Menschen fragen, wohin sie laufen, können sie herausfinden, dass das Ziel der **Panikraum** ist. Jedoch teilt sich der Weg bald vor den Fliehenden. Die meisten laufen nach links und folgen dem breiten, ausgeleuchteten Flur. Ein paar laufen aber auch nach rechts, in einen dunkleren und engeren Gang.

1. Sollten die SC der kleineren Menschenmenge folgen, gelangen sie zur Tür des **Casinos**, die aber abgeschlossen ist. Das Glas an der Tür ist nicht zu durchbrechen und hineingucken können sie nicht, da es im Casino zu dunkel ist. Nach einer kurzen Zeit wird es leiser und wenn sie zurückgehen, ist der Flur leer und wie ausgestorben. Auf dem Boden liegen jedoch einige Sachen, die die Menschen verloren zu scheinen haben - darunter auch eine Chipkarte mit der Nummer 13. Wenn sie

nun wieder auf den Flur gehen, ist der weitere Weg durch eine abgeschlossene Tür versperrt, die vorhin noch offen war (von den Terroristen verschlossen). Deshalb müssen sie zurück in die **Kabinenabteilung** gehen. Doch dort merken sie, dass es keine Kabine mit der Nummer 13 gibt. In ihrem Block gibt es nur die Kabinen eins bis zwölf. Die anderen befinden sich auf der anderen Seite des Schiffes, auf die sie nur kommen, wenn sie dem Flur folgen würden, auf dem sie vorhin wieder umgekehrt sind. Wenn sie nun wieder dorthin wollen, fällt ihnen auf, dass die zwei Terroristen vom Foyer nun hinter der Abbiegung stehen und sie nun nur in das Foyer schleichen können.

2. Wenn sie der größeren Menschenmenge folgen, gelangen sie in den **Speisesaal** mit dem angrenzendem **Restaurant** und der **Küche**. Hinter ihnen fällt auf einmal die Tür zu und nachdem auch die letzten Menschen im Saal angekommen sind, sieht man einen Terroristen, der die Tür gerade abschließt. Aus dem Saal gibt es drei Ausgänge, einen linken, vor dem die Charaktere gerade stehen, einen rechten, der zum Deck führt, und einen Durchgang zur Küche, vor dem ein paar Terroristen stehen. Ein Mann versucht durch den rechten Ausgang zu fliehen, woraufhin die Terroristen ihn verfolgen. Dann sind wieder Schüsse zu hören - der Mann ist erschossen worden.

Es bricht wieder Panik aus, in der Charaktere nun unbemerkt durch den Ausgang hinter ihnen fliehen könnten. Dort kommen sie durch ein Treppenhaus eine Etage nach oben und direkt in das Foyer. Doch die Tür schließt sich hinter ihnen und lässt sich von dieser Seite nicht mehr öffnen, -dazu braucht man nämlich eine Chipkarte des Personals.

◇◇◇

Nun sind die SC im **Foyer**. Es lässt sich nichts Besonderes finden. Im angrenzenden Empfang liegt eine Angestellte tot auf dem Boden. Es gibt dort ein verglastes Regal für die Chipkarten der Kabinen. Es ist abgeschlossen, doch sie können den Schlüssel in der Hosentasche der Frau finden. Es ist nur noch eine Karte mit der **Nummer 8** übrig. Wenn sie nun in diese **Kabine** gehen, finden sie dort eine Angestellte (Simone Müller). Diese hat eine Chipkarte, mit der sie die Türen öffnen können, die nur für das Personal gedacht sind. Doch nach kurzer Zeit hören sie wieder Schreie und dumpfe Schüsse. Dann wird eine Tür im Flur zugeschlagen und sie hören, wie die Terroristen in einer ihnen unbekanntem Sprache miteinander kommunizieren und eine nächste Tür aufmachen, die sich ganz nah an ihrem jetzigen Standort zu befinden scheint. Sie haben nun die Option, sich zu verstecken oder an den Terroristen vorbeizuschleichen, während diese mit dem Durchsuchen anderer Räume beschäftigt sind. Im Raum befindet sich ein Bett, unter das sie kriechen können, sowie zwei große Schränke und ein Bad mit Vorhang. Wenn die Terroristen dann in das Zimmer kommen, finden sie nur die Frau, die sich mit ihnen versteckt hat, und nehmen diese mit, ohne weiter zu suchen, sodass die SC dann wieder in Richtung Foyer bzw. Flur fliehen können. Wenn sie sofort versuchen vorbeizuschleichen, müssen sie warten, bis die Terroristen in einem Zimmer sind. Wenn sie weiter gehen, hören sie Schreie der Frau und können sehen, wie sie von den Terroristen mitgenommen wird. Dann steht den SC die Wahl offen, wohin sie als nächstes gehen und was sie unternehmen, um letztendlich eines der vorgegebenen oder ein ausgedachtes, eigenes Ziel zu erreichen. Dabei stoßen sie immer wieder auf patrouillierende und wachende Terroristen aber auch auf die vorgegebenen Personen, die ihnen helfen können. Sie können zum tiefer gelegenen **Maschinenraum** vorrücken und eine Bombe finden, die sie unschädlich machen können, indem sie sie z. B. über Bord werfen oder entschärfen. Sie können sich auch mit Messern



MITTLERE EBENE

aus der Küche und Waffen der Security aus dem Casino ausrüsten und gegen die Terroristen ankämpfen. Vor dem **Panikraum** steht der deutsche Terrorist (Ludger Schmidt). Das kann man erkennen, weil er gerade eine Sprachnachricht auf Deutsch versendet. Ihn könnten die SC überzeugen, ihnen zu helfen, wenn sie an seine Solidarität appellieren. Er kann sie aber auch warnen und Warningschüsse abgeben und die Gruppe somit zurückdrängen. Scharf auf auf die SC schießen wird er aber nicht. Sie können natürlich auch versuchen sich zu verstecken, wobei sie dann aber früher oder später durch die Ereignisse zum Handeln gezwungen werden würden.

DIE RÄUME DES SCHIFFES

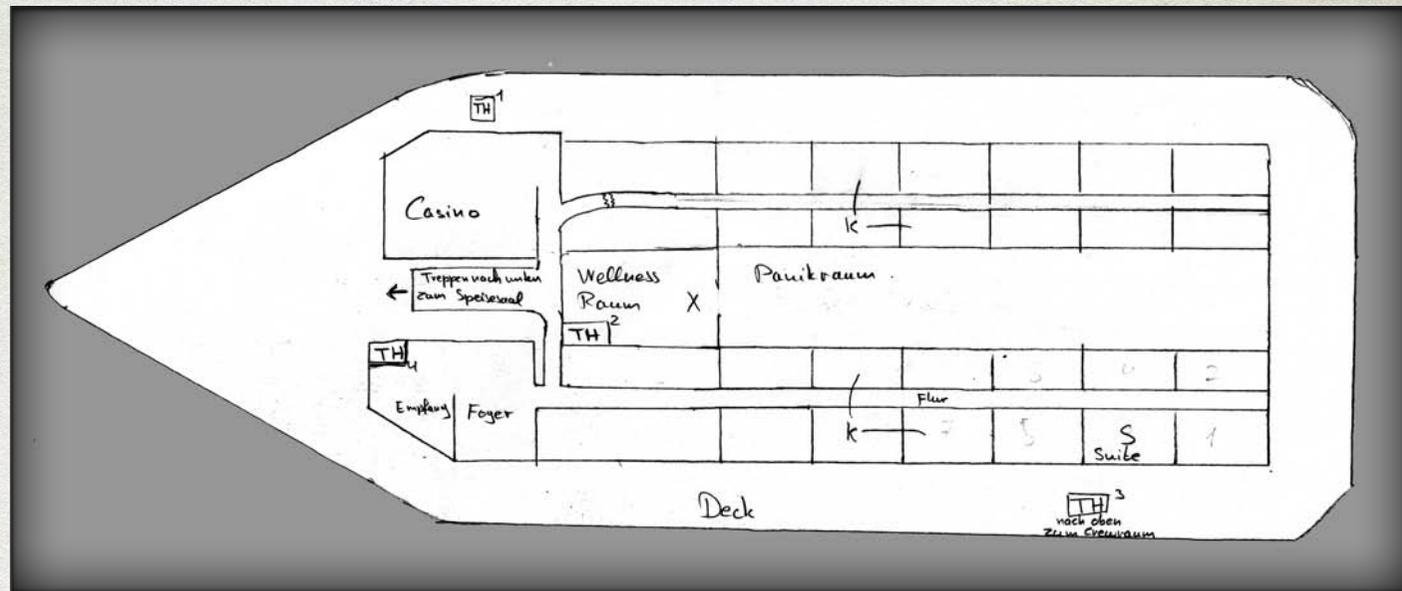
Hier werden die Räume beschrieben und der Spielleiter wird informiert, wie man in diese hineingelangt, was in den einzelnen Räumen passiert und welche Gegenstände gefunden werden können. Der Spielleiter soll versuchen zusätzlich zu den Vorgaben, den Spielern z. B. weitere Informationen über die Orte näher zu bringen oder die SC zusätzliche Gegenstände finden zu lassen, die sie für den weiteren Verlauf des Abenteuers brauchen könnten. Sollte die Gruppe nicht ziel führend arbeiten, kann der Spielleiter auch eine „Sonderregel“ einführen, die besagt, dass die Terroristen ab jetzt die Räume durchsuchen und die Gruppe deshalb nur begrenzte Zeit in jedem Raum besitzt. In wichtigen Räumen würde die Zeit dann noch knapper werden, da sie von den Terroristen öfter aufgesucht werden.

Suite:

Dies ist der Startpunkt der SC. In dem Raum befinden sich ein kleines Badezimmer, eine Minibar, zwei Betten, ein Sofa und drei Schränke. Die SC können durch das Suchen und Erforschen des Raumes z. B. Flaschen, Feuerzeuge, Zigaretten und Papier finden.

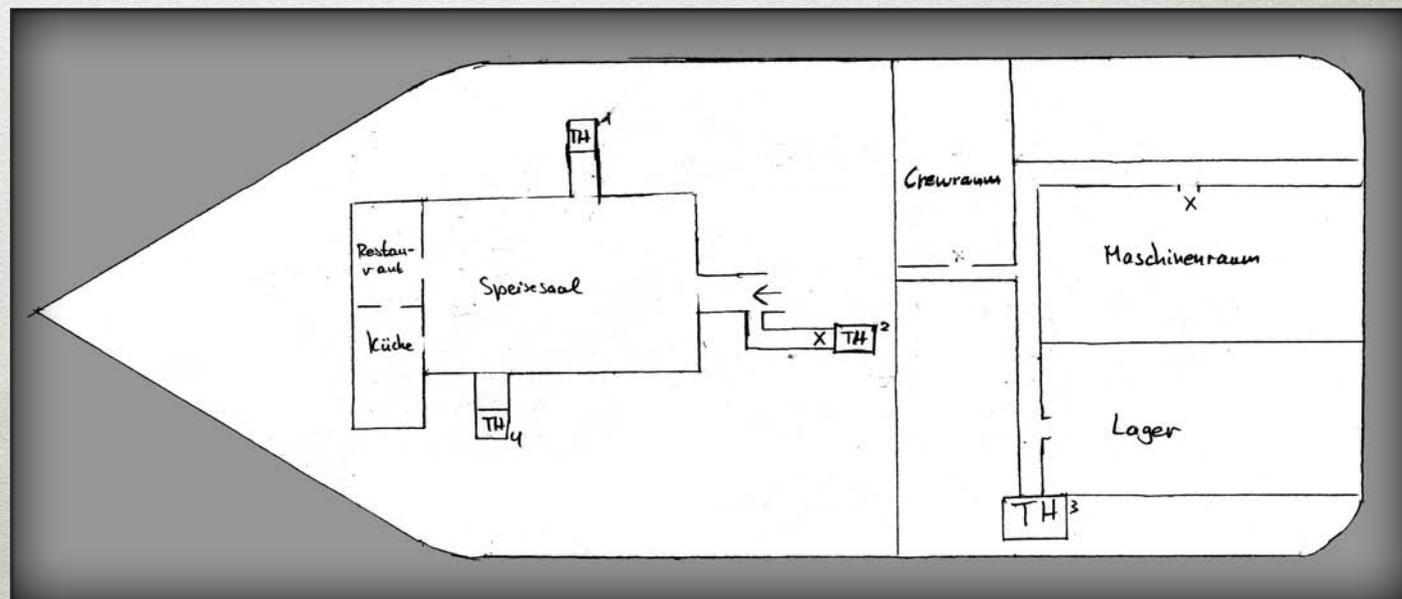
Flur:

Den Flur betreten die SC nach Verlassen der Suite. Im Flur befinden sich neben der Suite der SC auch noch weitere Kabinen, welche die SC allerdings nicht betreten können, bis sie eine Karte finden, die ihnen Zutritt zu jeder Kabine des Schiffes verschafft. Im Flur liegen viele Leichen auf dem Boden, alle erschossen. Zusätzlich dazu kann sich der Spiel-



S = Startpunkt
 K = Kabinen
 TH = Treppenhaus
 X = stark bewacht
 doppelte Schlangenlinien = Barrikade

UNTERE EBENE



S = Startpunkt
 K = Kabinen
 TH = Treppenhaus
 X = stark bewacht
 doppelte Schlangenlinien = Barrikade

OBERE EBENE

leitet weitere Gegenstände einfallen lassen, welche die SC an sich nehmen können, wenn sie die Leichen durchsuchen, wie z. B. Taschenmesser oder Handys (ohne Netzempfang).

Foyer:

Das Foyer ist verwüstet und es lässt sich nichts Besonderes finden. Hier haben die SC die Möglichkeit, über die Treppe ein Stockwerk nach unten zu gehen, sich in dieser Etage weiter zu bewegen, in der sich auch der Saal befindet, oder auf das Deck zu gehen. An das Foyer grenzt der Empfang an.

Empfang:

Der am Foyer angrenzende Empfang ist, abgesehen von der Karte, die man finden kann, ziemlich nutzlos für die SC.

Kabinen:

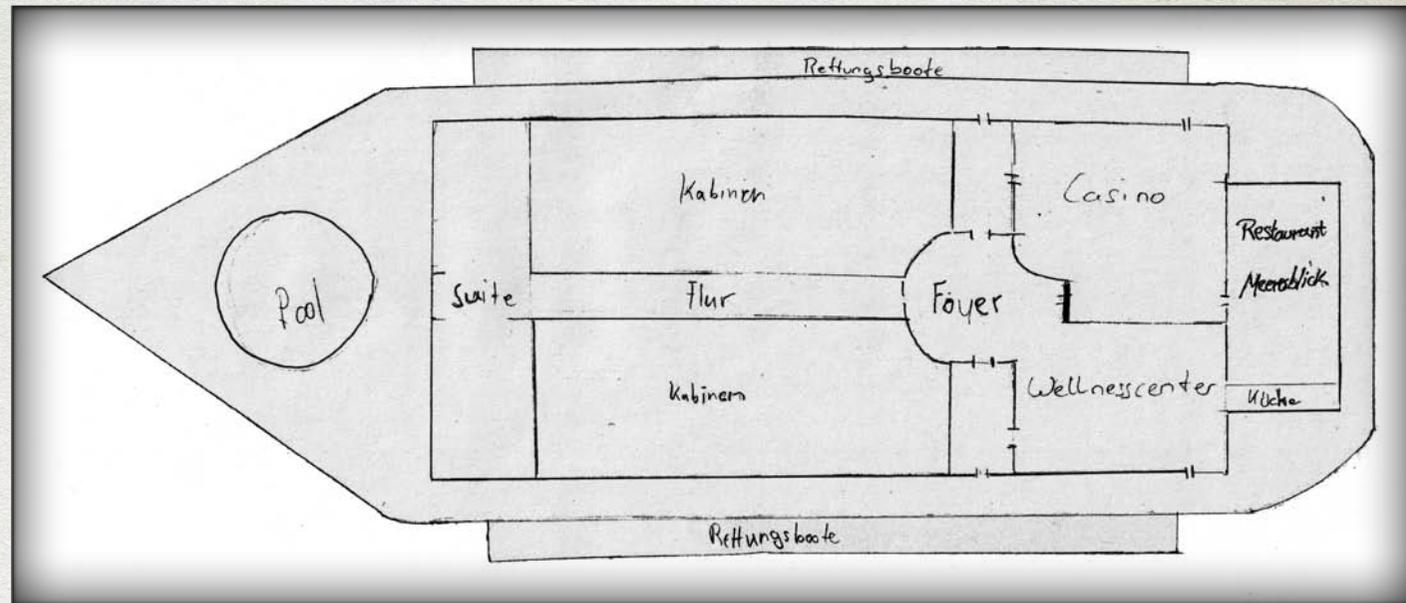
In einer der Kabinen, die sich durch die Karte öffnen lassen, finden die SC eine Angestellte des Casinos. Ansonsten sind alle Kabinen gleich aufgebaut und allesamt verschlossen. Sie lassen sich nur durch die Karten mit den jeweiligen Nummer von eins bis 24 öffnen. Die Karten können gefunden werden, wenn der Spielleiter es für nötig hält, um beispielsweise Gegenstände zu sichern.

Casino:

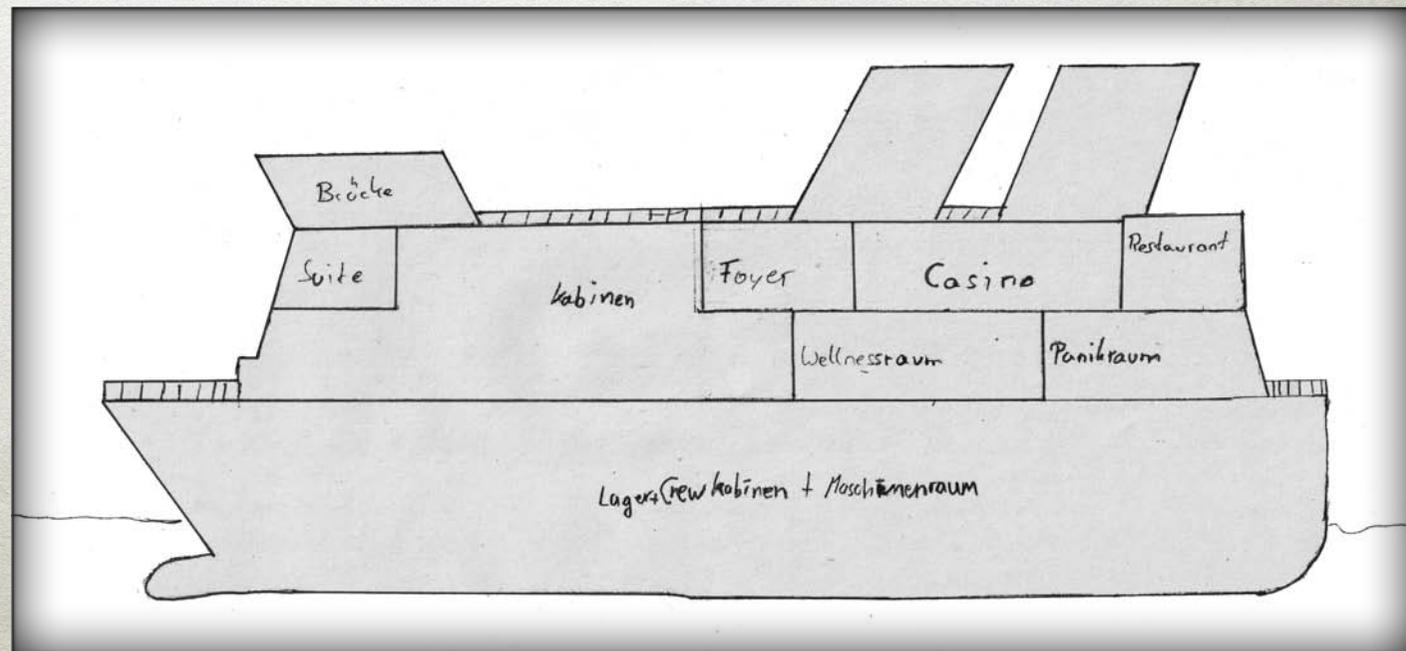
Das Casino kann mithilfe der Mitarbeiterin geöffnet werden. Unter anderem können die Helden Waffen finden, die den Security-Mitarbeitern gehören, die tot am Boden liegen. Einer von ihnen ist im Besitz eines Schlüssels, von dem die SC im Lagerraum Gebrauch machen können (das wissen die Charaktere jedoch nicht). Im Casino finden die SC Roulette-Tische, einarmige Banditen usw.. Durch die Unübersichtlichkeit und die schlechte bzw. defekte Beleuchtung eignet sich dieser Raum gut zum Verstecken.

Restaurant, angrenzende Küche und Saal:

Diese Räume befinden sich etwa in der Mitte des Schiffes. Der Saal ist relativ groß, gut beleuchtet und es stehen viele gedeckte Speisetische gleichmäßig angeordnet im Raum. Die Küche und das Restaurant (der Teil, in dem man die Gerichte bestellen kann) grenzen an den Saal. In der Küche ist Kochausrüstung vorzufinden, darunter auch scharfe Messer. Es gibt einen Ausgang, der über das Treppenhaus zum Foyer führt,



SEITENANSICHT



und einen weiteren, der auf das Deck führt, jedoch regelmäßig und gut bewacht wird.

Lager:

Das Lager befindet sich unter dem Deck und lässt sich über ein Treppenhaus erreichen, das man durch den Saal erreicht. Hier finden die Helden viele Truhen und Kisten. Die Truhen sind verschlossen und lassen sich mit den Schlüsseln öffnen, die man bei der Security finden kann. Die Kisten sind jedoch mit Seilen verschnürt, die man mit scharfen Gegenständen aufschneiden könnte. In einer dieser Kisten findet man schwere Werkzeuge, wie beispielsweise große Schraubenschlüssel, die sich für den Nahkampf eignen könnten. In den Truhen befinden sich kleine Pistolen, jedoch nur mit einem Magazin mit zwölf Schuss.

Crewraum:

Der Crewraum befindet sich eine Ebene höher als die Kabinen. Man kann ihn erreichen, wenn man vom Deck aus über das Treppenhaus, von dem aus man auch nach unten kommt, einfach nach oben geht. Der Crewraum wird jedoch gut bewacht. Dort befinden sich Billardtische, Dartscheiben, Sofas, ein Tresen und Schränke. In den Schränken finden die SC die Uniform des Angestellten Jens Meier. In seiner Uniform können sie einen sechsstelligen Code finden, mit dem man den Panikraum aufschließen kann.

Maschinenraum:

Der Maschinenraum befindet sich ebenfalls unter dem Deck neben dem Lager. Vor dem Maschinenraum stehen vier Terroristen. Diese müssen die SC überwältigen, um an ihnen vorbei in den Maschinenraum zur Bombe zu gelangen. Das schaffen sie allerdings erst, nachdem sie sich passend ausgerüstet und bewaffnet haben. Die Bombe können sie unschädlich machen, indem sie sie beispielsweise mit einem Werkzeug von der Wand lösen und über Bord werfen. Eine Entschärfung durch die hier im Abenteuer genannten SC ist kaum möglich, aber mit Hilfe von Crewmitgliedern könnte sie gelingen. Auf dem Weg zum Deck treffen die SC jedoch auf Hindernisse, die sie umgehen müssen (z. B. weitere Terroristen).

Wellnessraum:

Dies ist ein Durchgang zum Panikraum.

Der Panikraum:

Vor dem Raum, der sich zwischen den beiden Kabinenblocks befindet und zu erreichen ist, wenn man dem Flur vor dem Saal weiter folgt, befindet sich ein Schloss, das man mit einem sechsstelligen Code öffnen kann. Diesen finden die Helden im Crewraum. Im Panikraum befindet sich ein Funktelefon.

Das Deck:

Um auf das Deck zu kommen, müssen die Helden vier Terroristen ausschalten. Dafür müssen sie sich allerdings zuerst ausrüsten, damit sie eine Chance haben, an den Feinden vorbeizukommen.

DIE TERRORISTEN

Abdullah El-Abdiz:

El-Abdiz ist der Anführer der Terroristengruppe. Mit einem Alter von 35 Jahren ist er der Älteste der Organisation. In seinem Heimatland Syrien hat er eine Ausbildung zum Schiffskapitän abgeschlossen, ehe er von einer großen Terrororganisation radikalisiert wurde. Er übernimmt nach dem Angriff das Steuer des Schiffes und ist somit dauerhaft auf der Brücke anzutreffen. Sein größtes Erkennungsmerkmal ist eine Maske, die sein Gesicht komplett entstellt. Nicht einmal seine Kameraden kennen sein wahres Gesicht (Das Bild rechts zeigt ihn ohne Maske.). Dies schmälert allerdings auch das Vertrauen, dass seine Crew in ihn hat. Aufgrund seiner Kaltschnäuzigkeit in Personalentscheidungen und seiner seelischen Kälte ist er längst nicht mehr unumstritten bei den anderen Terroristen. Abdullah hat vor 13 Jahren seine Geliebte an einen reichen Europäer verloren. Seitdem schwört er auf Rache und ist bereit, über Leichen zu gehen.

Salah Izmalik:

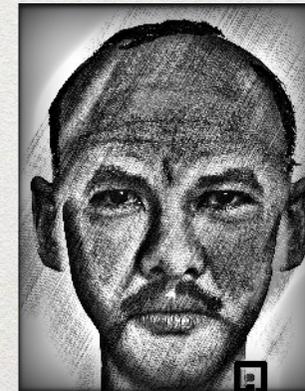
Izmalik ist die linke und rechte Hand von El-Abdiz. Als sein Handlanger hat er sich einen sehr soliden Stand in der Organisation erarbeitet. Izmalik trägt ständig ein Bandana-Halstuch, das er sich allerdings über das Gesicht zieht, wenn Fremde im Anmarsch sind. Der 29-jährige hat außerdem immer ein offenes Ohr für seine Kameraden, weshalb er einige Vertraute besitzt. Izmalik hält sich auf der Brücke auf, wo er El-Abdiz mit Wort und Tat zur Seite steht. Obwohl er gut verdient, schielt Salah schon länger auf das Amt seines Vorgesetzten

Abdullah. Trotzdem geht der Iraker für seinen Anführer zur Not durch das Feuer und hat ihm die Treue geschworen. Noch zumindest...

Mustafa Salah:

Salah ist der Mann für das Grobe. Ausgerüstet mit einer bemerkenswerten Sturheit und Zielstrebigkeit schüchtert er alles und jeden ein. Salah hat immer seine Kalaschnikow bei sich und hat keine Angst, von ihr Gebrauch zu machen. Der Syrer ist schon länger unzufrieden mit seiner Rolle in der Organisation, da er oftmals für die „Drecksarbeit“ eingeteilt wird. Der Mann, der keine Furcht hat, sein Gesicht zu zeigen, ist keineswegs ein Freund von El-Abdiz und versucht insgeheim ihn vom Thron zu stürzen, um selber an die Macht zu kommen.

Abdullah El-Abdiz



Salah Izmalik



Mustafa Salah



Ludger Schmidt

Salah bewacht die Umgebung der Brücke rund um die Uhr und schießt auf alles, was keine Tarnfarben trägt und auf ihn zukommt.

Ludger Schmidt:

Fröhlich wurde vor zwei Jahren von der Terrorgruppe aufgespürt. Früher oftmals Außenseiter war es den Terroristen ein Leichtes, Schmidt zu radikalieren. In seiner Jugend genoss der 21-jährige aber eine gute Erziehung, was man noch heute merkt. Der Umgang mit Waffen fällt ihm nicht leicht, weshalb ihm meistens nur die einfachsten Arbeiten zugeteilt werden. Seine Aufgabe auf dem Schiff ist es, den Panikraum zu bewachen. Aufgrund seiner Vergangenheit könnte man versuchen ihn auf die gute Seite zu ziehen, wobei auch die deutsche Sprache helfen könnte...

CHARAKTERE, DIE IM SPIEL AUFTAUCHEN

Thomas Bergara:

Thomas ist ein sehr guter Freund der Gruppe, der schon jahrelang mit den SC durch dick und dünn gegangen ist. Er von Dennis Klinken eingeladen worden, mit auf den Junggesellenabschied zu kommen. Während die anderen sich noch im Zimmer aufhalten, um sich für den Abend schick zu machen, ist er zum Restaurant gegangen, damit die Gruppe einen Tisch für den Abend hat. Als er wieder zurück zum Zimmer gehen will, wird er von einem der Terroristen ohne Vorwarnung erschossen. Er ist der erste Tote, den die SC sehen, nachdem sie ihre Suite verlassen haben und könnte ein Hauptgrund für die SC sein, um sich an den Terroristen zu rächen.

CHARAKTERE, AUF DIE MAN IM SPIEL TREFFEN KOENNTE

Claudia Frank:

Claudia hat auf dem Schiff ihren neunjährigen Sohn Shane verloren, weil der wie eigentlich jeden Tag alleine spielen gegangen ist, während sie sich ihr tägliches Wellness-Programm gönnte. Allerdings kam Shane zum Essen nicht wieder, worauf sich Claudia Sorgen machte. Sie begab sich also zum Empfang, um eine Durchsage zu machen. Dort traf unsere Gruppe auf sie. Claudia ist sehr fürsorglich, wenn es um ihren Shane geht,

und würde für ihn selbst ins Feuer springen. Aufgrund dieser Eigenschaft könnte sie der Gruppe eventuell nützlich sein.

Shane Frank:

Shane ist ein sehr neugieriger Mensch, weshalb er immer allen mysteriösen Dingen auf der Spur ist. Beim Fußballspielen mit seinen erst kürzlich gefundenen Freunden Mino und Jordan flog der Ball plötzlich auf das Unterdeck. Shane begab sich natürlich sofort auf die Suche, jedoch ohne die Hilfe von Mino und Jordan. Die beiden Brüder mussten nämlich zum Mittagessen mit ihrem Vater Jörg. Shane war also auf sich allein gestellt. Als er den Ball endlich gefunden hatte, bemerkte Shane Stimmen, die eine seltsame Sprache sprachen, die er noch nie zuvor gehört hatte. Sie kamen von zwei Männern, die in einem dunklen Raum hinter der Treppe zum Oberdeck standen. Shane wollte eigentlich nur einen Blick durch die Tür wagen, doch bevor er sich versah, fiel die Tür hinter ihm zu und verriegelte sich. Er konnte zusehen, wie die Terroristen die Bombe aktiviert haben und kann somit die Spieler darauf hinweisen.

Gisela Ludwig:

Gisela, eine ältere Dame, die sehr viel Wert auf ihr Äußeres legt, bekam zu ihrem 60. Geburtstag eine Luxus-Kreuzfahrt geschenkt, die sie zusammen mit ihrem Gatten Herbert bestreiten sollte. Jener wurde allerdings eine Woche vor Beginn krank und so kam es, dass Gisela die Reise alleine antreten hat. Sonne, das Meer, Wellness und kein grantiger Herbert, der sich über alles aufregt - was könnte es Schöneres geben? Nach dem Ruck, der durch das Schiff ging, packte Gisela allerdings die Panik und sie ging zum Restaurant, um die Nerven bei einem leckeren Ramazotti wieder zu beruhigen. Das Zittern verschwand allerdings nicht und so folgte noch ein Drink. Und noch einer. Und noch einer. Ihre leicht beschwipsten Aussagen über das Geschehene sind daher nicht allzu ernst zu nehmen und bringen die Gruppe nicht weiter...

Dr. med. Heinfried Zuber:

Heinfried ist Professor an der Hamburger Universität. Sein Fachbereich ist die Allgemeinmedizin und wäre sicher ein ausgezeichneter Arzt, wenn er es nicht vorgezogen hätte, angehende Ärzte zu unterrichten, anstatt selbst eine Praxis zu eröffnen. Da seine Frau Martha allerdings bei der Reiseorganisation der Kreuzfahrt beteiligt war, gab er nach und über-

nahm den Job als Notarzt auf dem Schiff. Weil er aber auch leicht seekrank wird, ist er den ganzen Tag vor dem Fernseher im Crewraum anzutreffen. Ab und zu begibt er sich dennoch auf das Oberdeck, um Martha Fotos von der „schönen Aussicht“ zu schicken. Er selbst interessiert sich nicht für die Natur. Seine ruhige Art lässt ihn vertrauenswürdig und kompetent wirken. Er kann der Gruppe nach einem paar Gesprächen jederzeit mit seinem Wissen beistehen...

Frank Ouverkerk:

Frank ist ein holländischer Mechaniker, der schon erfahren im Kreuzfahrtgeschäft ist. Unzählige Schiffe hat er schon repariert und seine Fähigkeiten dabei stetig ausgebaut. Sollte es an dem Kreuzfahrtschiff irgendwelche Probleme geben, kümmert er

Thomas Bergara



Claudia Frank



Gisela Ludwig



Frank Ouverkerk

sich darum. Aktuell befindet er sich im Maschinenraum, um ein Ventil am Motor auszutauschen. Er hat auch schon vom Vorfall auf der Brücke gehört und kennt sich außerdem bestens auf dem Schiff aus. Er kann der Gruppe behilflich sein, wenn es um Infos zum Schiff geht...

Simone Müller:

Simone ist eine Angestellte des Kreuzfahrtschiff-Casinos. Sie besitzt Zugang zu allen Mitarbeiterräumen und kann der Gruppe beim Auffinden von Waffen helfen. Sie selbst besitzt eine Dose Pfefferspray und ein kleines Taschenmesser, was sie der Gruppe allerdings nicht anvertrauen will...

Ciro Monte:

Ciro hat im Restaurant auf seinen Vater gewartet, der bei dem Vorfall auf der Toilette war. Er kam allerdings nicht wieder und aus Angst versteckte sich Ciro dann unter dem Tisch. Die Tischdecke hing so herab, dass er nur aus einem bestimmten Blickwinkel zu sehen ist. Er hat die Terroristen gesehen, als sie bewaffnet in Richtung Maschinenraum gegangen sind. Allerdings spricht er nicht die deutsche Sprache...

DIE SPIELERCHARAKTERE

Dennis Klinke:

Dennis ist der Grund, warum diese Reise stattfindet. Er heiratet in vier Wochen seine angebetete Simone Bohne. Der Handwerker, der seinen Wehrdienst gerade abgeschlossen hat, ist zwar nicht sehr schlau, hat dafür aber ordentlich was in den Armen. Der gebürtige Bielefelder ist groß, breit gebaut und überschaubar gebildet, weshalb er neben Deutsch nur ein bisschen Englisch beherrscht.

Attribute:

Stärke: 16 Intelligenz: 8
Geschicklichkeit: 8 Konstitution: 16

Thomas Hartmann:

Der beste Freund des zukünftigen Bräutigams hat die ganze Kreuzfahrt geplant und ist dafür verantwortlich, dass der ganze Trip planmäßig abläuft. Der Psychologiestudent gilt als sehr talentiert und wird voraussichtlich schon im jungen Alter von 25 Jahren seinen Dokortitel in diesem Gebiet erreichen.

Er ist mit Dennis Klinke schon seit dem Kindergarten befreundet und ging mit ihm schon durch dick und dünn. Der kleine schlaksige Ostwestfale ist exzellent darin, sich in die Köpfe seiner Gegenüber hineinzuzusetzen.

Attribute:

Stärke: 6 Intelligenz: 16
Geschicklichkeit: 11 Konstitution: 7

Matthias Pälzer:

Matthias ist schon seit Schulzeiten mit Dennis befreundet. Sie haben sich in der Grundschule kennen gelernt und ihre Freundschaft hält bis heute an. Obwohl sie sich aufgrund der Wohnorte nicht mehr so oft sehen, versuchen sie trotzdem einmal im Monat etwas zusammen zu unternehmen. Matthias wohnt circa 40 Kilometer weit entfernt auf dem Land und kümmert sich um den Kuhbetrieb seiner kürzlich verstorbenen Großeltern. Der 1,85m große Bauer bewahrt in Notsituationen immer die Ruhe. Ihn kann nichts so schnell aus der Bahn werfen, auch keine Terroristen.

Attribute:

Stärke: 12 Intelligenz: 10
Geschicklichkeit: 12 Konstitution: 14

Luca Schmidt:

Luca Schmidt ist Dennis direkter Nachbar, seitdem dieser mit seiner Simone in die Vorstadt gezogen ist. Nach einem Grillabend, zu dem Dennis Luca eingeladen hat, sind die beiden sehr gute Freunde und gehen fast jede Woche zusammen einen trinken. Dennis ist einer seiner wenigen guten Freunde. Der Grafikdesigner ist sehr schüchtern, ängstlich und fühlt sich eigentlich nur in der Gruppe wohl. Aufgrund seines Berufes ist der gebürtige Sachse sehr geschickt und auch ziemlich informiert in Sachen Technik.

Attribute:

Stärke: 10 Intelligenz: 12
Geschicklichkeit: 16 Konstitution: 10

DAS SPIELSYSTEM

Die hier kurz geschilderte Regelsystem ist nur für den Fall gedacht, dass der Spielleiter kein anderes Rollenspielsystem

nutzen will. Andernfalls kann man die angegebenen Werte bei den SC auch als Orientierung zur Adaptierung auf das Lieblingssystem nutzen.

Wenn die Spieler eine Aktion durchführen möchten, müssen sie drei W6 würfeln. Wenn die Summe unter dem Attribut bzw. dem Mittelwert bei mehreren zutreffenden Attributen liegt, ist die Aktion geglückt. Attribute liegen zwischen drei und 18 (bester Wert). Gegenstände und Werkzeuge können einen Bonus verschaffen, Verletzungen oder andere Ereignisse den Wert senken. Der Spielleiter hat hierbei viel Handlungsspielraum und kann selber entscheiden, welche Attribute wichtig sind und welche Boni oder Mali die Spieler erhalten.

Mattes Kühn, Mattis Bollhorst, Timon Ewald, Jonas Becker, Felix Roeske, Paul Albrecht, Willi Jordan

Simone Müller



Ciro Monte



Dr. med. Heinfried Zuber