

# TRODOX

## ARS ARCANNA

### Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 62, 33. Jg./2021  
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autoren: Maike Schmidt, Marlena Bahnmann, Carolin Schiller, Antonia Hafer  
Zeichner/Fotos: Leipziger SBV, Serif, Josef Santo

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 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.

### Vorwort

Dieses Abenteuer ist hauptsächlich auf detektivische Arbeit ausgerichtet. Es spielt während des frühen Mittelalters und verzichtet auf Fantasy-Elemente. Wir erheben aber keinerlei Anspruch auf die historische Authentizität der Spielorte. Außerdem sind alle handelnden Personen frei erfunden. Als Rollenspielsystem für dieses Abenteuer eignen sich prinzipiell alle Fantasysysteme mit einer entsprechenden Spielweltmodifikation oder spezielle Systeme, mit denen das Mittelalter spielbar wird. AD&D - Charlemagne's Campaign wäre eines dieser Spiele, das die bekannten AD&D-Regeln der zweiten Edition mit der Welt Karls des Großen zusammenbringt.

### Szenerie

Die Szenerie ist in Deutschland zu Beginn des Mittelalters angesiedelt. Die Geschichte spielt im Norden Deutschlands im Königreich von Heinrich III. Während das Volk von Tag zu Tag mit der Armut kämpfen muss, lebt der König völlig unbeschwert in Reichtum.

### Grober Ablauf des Abenteuers

Zunächst werden die Spielercharaktere (SC) in das Schloss des Königs (Heinrich III) einbestellt. Die SC werden freundlich empfangen, wodurch der König vorerst sympathisch erscheint. Sie werden beauftragt herauszufinden, wer den Drohbrief an den König verfasst hat. Im Laufe des Spiels sprechen die SC mit mehreren Verdächtigen. Sie sollen dabei herausfinden, dass der Bruder des Königs (Friedrich), der Sekretär (Albert) und der Ritter Baldur gemeinsam eine Intrige gegen den König planen. Zudem sollen sie während des Spiels erkennen, dass der König sadistische Züge hat und seine Macht missbraucht. Am Ende des Abenteuers werden die SC vor die Entscheidung gestellt, ob sie die Intrige aufklären und somit den König schützen wollen oder sich auf die Seite der Intriganten

# Trügerischer Schein

Ein Abenteuer für AD&D  
Charlemagne's Campaign

stellen möchten. Die gesprächige Magd versucht den SC dabei zu helfen, die Intrige aufzuklären.

### Einleitung

Ihr befindet euch im Königreich von Heinrich III im Norden Deutschlands im frühen Mittelalter. König Heinrich III beauftragt euch, ihm zu helfen. Er hat eine anonyme Drohung erhalten. Jemand scheint die Absicht zu verfolgen, den König auf gemeine Art und Weise zu töten.

### Szene 1 - Im Schloss (Salon)

Die Spieler werden zu Beginn des Abenteuers ins Schloss des Königs beordert. Dort befinden sie sich in einem pompösen Salon, in dessen Mitte eine reichlich gedeckte Tafel aufgebaut ist. Die Wände sind mit Gold und Teppichen verziert und silberbeschlagene Leuchten hängen von der Decke den Raum. Am Tische sitzt der prunkvoll gekleidete, wohlgenährte König in seinem roten, kostbaren Königsmantel.

### bei genauerem Hinsehen:

Die SC erkennen große, fest verschlossene Schränke, Kerzenständer, teure, bunt verzierte Vasen und einen großen Wandteppich mit einem Porträt des Königs.

### Spielleiterinformationen:

In den verschlossenen Schränken befinden sich große Schwerter, Äxte und Armbrüste. Hinter dem großen Wandteppich befindet sich die Folterkammer des Königs.

Der König bittet die Spieler, sich zu setzen und schmeichelt ihnen, z. B.: „Was möchten sie trinken? Bedienen sie sich und fühlen sie sich wie zu hause.“ Dann zeigt er den Spielern eine Ratte, die mit drei Messerstichen getötet worden ist, und einen Drohbrief mit der Aufschrift: „Ihr werdet der Nächste sein!“ Der König fragt die Spieler, ob sie aufklären können, wer der Verfasser des Briefes ist. Der König bietet ihnen eine hohe Summe Geld dafür. Der Sekretär des Königs soll den Spielern anschließend die Gegend zeigen.

### Spielleiterinformationen:

Die drei Messerstücke in der Ratte stehen für die drei Intriganten (den Ritter, den Sekretär und den Bruder des Königs). Einer der drei hat den Brief verfasst.

### Szene II - Auf dem Marktplatz

Auf dem Marktplatz sind viele Stände mit unterschiedlichen Lebensmitteln zu sehen. Es kommt auf einmal eine Menge wütender Menschen auf die SC zu. Albert, der Sekretär, erklärt, dass dauernd Aufstände entstehen, seit der König regiert. Wenn die Spieler Albert fragen, wieso so das so ist, sagt er ihnen unter dem Siegel der Verschwiegenheit: „Die Menschen müssen sehr hohe Steuern zahlen und sind mit einigen Handlungen des Königs nicht zufrieden.“

Wenn die Spieler zu den Menschen, die am Aufstand teilnehmen, gehen und diese befragen, dann erfahren sie: „Der neue



König ist ein Mistkerl! Letzte Woche hat er unseren Nachbarn hängen lassen, nur weil er nach einer Beschäftigung gesucht hat. Und das ohne Verhör! Der Arme konnte sich nicht einmal verteidigen!“

Dann wird Albert von einer Person gerufen und verlässt den Schauplatz. Plötzlich kommt eine Magd des Königs auf die SC zu. Sie verhält sich zurückhaltend und sieht sich die ganze Zeit nervös um. Dann fragt sie leise: „Seid ihr die Beauftragten des Königs, die die Drohung aufklären sollen?“. Wenn sie nein sagen: Die Magd erzählt ihnen trotzdem, dass auch in den oberen Ständen Unruhen herrschen aufgrund des Königs.

Wenn die SC ja sagen: Sie erzählt ihnen von den Unruhen, die sich in allen Ständen seit Herrschaftsbeginn des neuen Königs ausweiten. Als Albert wieder zurückkehrt, sagt die Magd leise und mit aufgeregter Stimme, dass die SC niemandem von dem Gespräch erzählen sollen und läuft schnell weg, ohne dass Albert sie sieht.

#### **Spielleiterinformationen:**

Sofern die SC Albert auf die Unruhen in den oberen Ständen ansprechen, tut Albert so, als wüsste er nichts davon. Albert führt sie mit Absicht weg vom Schloss, sodass der Verdacht vom Adel abgelenkt wird. In Begleitung von Albert können die Spieler deshalb keine Beweise finden, da er vorsichtig ist und diese sofort beseitigt.

### **Szene III – Im Schloss (auf dem Zimmer)**

Auf dem Weg zum Schloss sehen die Spieler eine große, bewachte Mauer, die das Schloss des Königs vom Rest seines Königreiches abgrenzt.

Albert führt die Spieler auf ihr Zimmer, welches der König für sie herrichten lassen hat. Ihnen fallen zuerst die großen, verzierten Betten in der Mitte des Raumes auf. In jedem der Zimmer befindet sich außerdem ein Teppich, u. a. einer mit dem Portrait des Königs, und die Wände sind kunstvoll bemalt und mit Gold verziert. Albert sagt ihnen, dass sie sich wie zu Hause fühlen sollen und verlässt sie.

#### **Spielleiterinformationen:**

Unter dem Teppich mit dem Portrait befindet sich eine lang nicht mehr benutzte, fast vergessene Falltür, die zur Folterkammer des Königs führt.

### **Szene IV – Im Schloss (Salon, auf dem Zimmer)**

Entweder gehen die SC schlafen oder sie sehen sich im Schloss um und hören laute Stimmen aus dem Salon.



#### **Spielleiterinformationen:**

Es handelt sich um die Stimmen des Königs und seines Bruders. Es scheint sich um einen Streit zu handeln. Die SC nehmen dabei Gesprächsfetzen wie „Du hast mir gar nichts zu sagen! Du bist doch lediglich der Zweitgeborene!“ und „Wir werden ja noch sehen.“ wahr. Dann verlässt der Bruder stürmisch den Salon – bemerkt jedoch die SC in seiner Wut nicht - und knallt die Tür hinter sich zu.

Wenn die SC hinterherlaufen und den Bruder (Friedrich) ansprechen, fragt er sie, wer sie seien und droht damit, die Wachen zu rufen. Wenn die SC erwähnen, dass sie wegen der Drohung im Schloss sind, wird er plötzlich sichtbar hellhörig. Sollten die Spieler fragen, wieso er sich mit dem König gestritten habe, entgegnet er, dass nichts Schlimmeres passiert sei und versucht von sich abzulenken. Dann weist er darauf hin, dass der König als Regent ungeeignet sei, da er z. B. letzte Woche das Kind eines Ritters öffentlich hat hinrichten lassen, nur weil dieses einen Scherz über den König gemacht hat. Danach geht Friedrich weg und ist zu keinem Gespräch mehr bereit.

Wenn die SC den König nach Friedrich fragen, stellt sich der König als unschuldig dar und behauptet, dass sein Bruder nur eifersüchtig auf seine Position sei.

Der Bruder des Königs ist Teil der Intrige. Falls die SC ihn nicht schon an dem Abend befragen, muss dafür gesorgt werden, dass die SC am nächsten Tag mit ihm reden. Schon hier wird deutlich, dass die Intrige schnell in sich zusammenfällt, da die Intriganten sich gegenseitig verraten.

### **Szene V – Im Schloss (Salon)**

Am nächsten Morgen ist eine reichlich gedeckte Frühstückstafel für die SC hergerichtet. Dabei fragt der König anfangs mit freundlicher Stimme, ob die SC neue Informationen zur Drohung haben.

Wenn die SC die Frage bejahen und die Vermutung äußern, dass der Bruder den König umbringen wollte könnte entgegnet der König, dass diese Information nicht genüge und dass sie endlich etwas Handfestes herausfinden sollen. Er droht ihnen. Wenn die SC die Frage verneinen, droht der König ihnen direkt (s.o.).

Der König lädt die SC außerdem für heute Nachmittag als Gäste bei einem Ritterturnier ein, das er ausgerichtet lässt. Illustre Gäste werden erwartet.



## Szene VI - Beim Ritterturnier

Ritter Baldur wird aufgerufen zum Turnier. Wenn die SC mit dem Ritter nach dem Turnier reden, erzählt er ihnen davon, dass der König korrupt sei und sein Kind umgebracht habe. Er beschwert sich die ganze Zeit über den König und macht Andeutungen, dass er gerne einen anderen König hätte. Es scheint allerdings, als sei dem Ritter eigentlich alles egal.

### Spielleiterinformationen:

Der Ritter ist in die Intrige involviert und versucht seine Wut auf den König während des Gesprächs zu unterdrücken, um nicht als Verdächtiger aufzufallen. Ein paar Sticheleien kann er sich aber nicht verkneifen.

### Bei genauerem Hinsehen:

Es fällt auf, dass der Ritter während er von seinem verstorbenen Kind redet, Tränen in den Augen hat und leicht zittert.

Nach dem Gespräch merken die SC, wie etwas schnell an ihnen vorbeihuscht und sie anrempelt.

### Bei genauerem Hinsehen:

Einem der SC fällt auf, dass sich ein Brief in seiner/ihrer Tasche befindet auf dem steht: „Treffen um 18.00 Uhr am Pferdestall. Passt auf, dass euch niemand folgt oder sieht!“

### Spielleiterinformationen:

Die Magd (kann als ehemalige Novizin schreiben), die sie schon einmal auf dem Marktplatz gesehen haben, hat ihnen den Zettel zugesteckt. Sie weiß über die Intrige Bescheid.

## Szene VII - Am Pferdestall

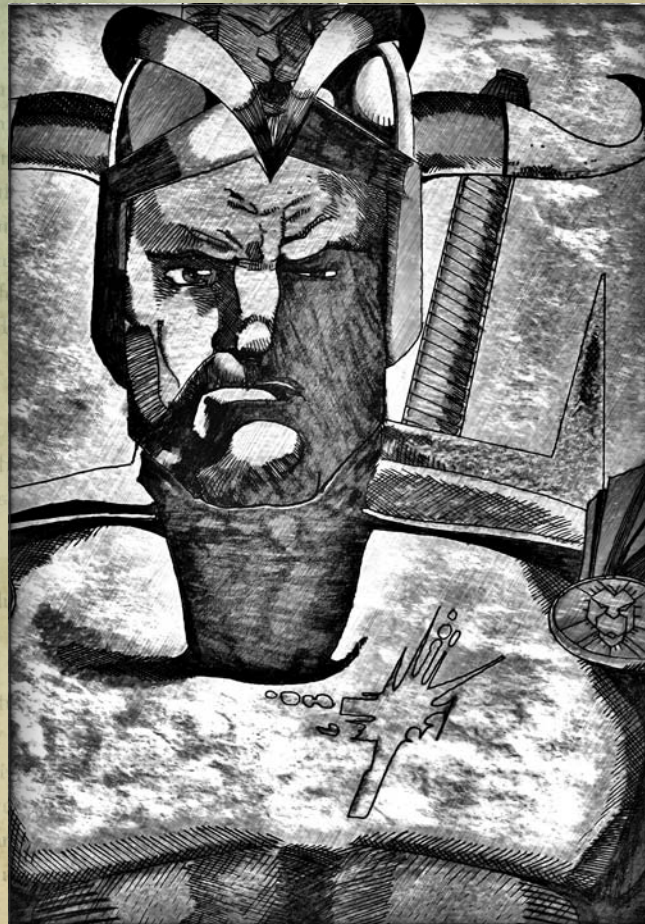
Den SC ist es gelungen, ohne von anderen bemerkt zu werden, zum Pferdestall zu gelangen. Dort brennt kein Licht. Auf einmal werden sie von der Magd in den Stall gezogen. Sie erzählt ihnen, dass sie ein Treffen von Albert, dem Ritter, und Friedrich, dem Bruder des Königs, beobachtet hat und dabei mitbekommen hat, wie einer von ihnen sagte: „Du Hund, du hast uns alle verraten.“ Sie erzählt außerdem, dass ihre Freundin, eine andere Magd und gleichzeitig die Frau von Albert, Verletzungen an den Armen hat, und dass ihr Name Hilde ist.

Falls die SC fragen, wieso die Magd alles, was sie weiß, nicht öffentlich macht, erklärt sie, dass sie Angst um ihre Arbeit habe und vor allem vor den Intriganten. Tatsächlich würde ihr Wort aber auch wegen ihres Standes kein nennenswertes Gewicht haben.

Als die SC wieder zurück zum Schloss gehen wollen, kommt ihnen Albert entgegen und fragt nach, was sie getan haben und erklärt, dass der König mit dem Mahl schon auf sie wartet.

### Spielleiterinformationen:

Albert ist in die Intrige verstrickt, da der sadistische König auch seine Frau gefoltert hat (Hilde). Er macht sich Gedanken, ob die Spieler schon mehr über die Intrige herausgefunden haben könnten.



## Szene VIII - Im Schloss (Salon)

Dieses Mal wirkt der König nicht mehr so freundlich, sondern ist wütend und fordert die SC auf, Platz zu nehmen. Er zeigt ihnen einen weiteren Brief, in dem steht: „In 12 Stunden seid ihr tot...!“ und schreit wütend: „Wenn ihr diesen Unhold nicht schon zur Strecke gebracht habt, dann erledigt das tunlichst sofort! Sonst werdet ihr erfahren, was mit Unfähigen passiert!“ Dabei hält er einem der SC ein Messer an die Kehle.

### Bei genauerem Hinsehen:

Auf den zweiten Blick sehen die SC Wächter des Königs mit Waffen in der Tür stehen, die nur auf ihren Einsatz warten. Der König nimmt das Messer wieder weg und verlässt wütend den Raum.

## Szene IX - Im Schloss (auf dem Zimmer)

In der Nacht hören die SC auf einmal einen lauten Schrei.

### Bei genauerem Hinsehen:

Der Schrei klingt wie der einer Frau gekommen ist und muss unter dem Zimmer der SC entstanden sein.

### Spielleiterinformationen:

Unter dem Teppich befindet sich eine Falltür, die zur Folterkammer führt. Die SC müssen über eine Leiter durch die Tür im Boden nach unten gehen. Sie befinden sich in einem ganz schmalen Gang, in dem es nur ein paar Lampen gibt. Sie hören die Schreie einer Frau.

### Bei genauerem Hinsehen:

An den Wänden hängen Waffen (Keulen, Armbrüste). Die SC nehmen Peitschenknallen und laute Schreie hinter einer Tür wahr. Als sie zur Tür gehen, sehen sie den König auf einem Stuhl sitzen. Er lacht und ist glücklich. Auf der anderen Seite des Raums sehen sie viele Folterinstrumente und eine Frau, die gerade ausgepeitscht wird. Der König sagt: „Hilde, so gefällt du mir!“

### Bei genauerem Hinsehen:

Die SC sehen Wächter, die sich vom Geschehen abwenden, und Kinder, die angekettet, weinend auf Stühlen sitzen, während der König den Folterknecht antreibt.



### Szene X - Im Schloss (Folterkammer)

Nun gibt er mehrere Möglichkeiten, wie die Spieler fortfahren können:

- sie können die Waffen benutzen, um den König zu töten und die Wachen auszuschalten und somit die Folter beenden
- sie können einfach flüchten und die Intrige der drei anderen geschehen lassen
- sie können sich den Intriganten anschließen und versuchen mit ihnen den König zu töten
- sie können dem König von der Intrige erzählen und bekommen die Belohnung

### Verhalten in Extremsituationen

- wenn die Spieler Albert angreifen und verhören/wenn die Spieler versuchen wichtige Personen umzubringen, eilen Knechte zur Hilfe und retten die Person; evtl. Sanktionen für die Spieler (Gefängnisaufenthalte etc.)
- wenn die Spieler den König umbringen wollen, **bevor** sie bei Szene X angelangt sind, werden sie eingekerkert und irgendwann wieder frei gelassen
- wenn die Spieler an einen anderen Ort gehen als vorgesehen, werden sie durch Hinweise eines Händlers oder einer anderen beliebigen Person wieder auf den richtigen Weg gelenkt

### Charakterübersicht (für den Spielleiter)

#### König:

- sadistische Züge
- Machtmissbrauch
- zu hohe Steuern, lebt auf Kosten des Volkes
- terrorisiert seinen Bruder
- wird bedroht

#### Bruder des Königs (Friedrich):

- plant mit Albert und dem Ritter eine Intrige gegen den König
- versucht von sich abzulenken, indem er die Spieler auf den Ritter aufmerksam macht
- wird vom König terrorisiert

#### Sekretär des Königs (Albert):

- seine Frau wird vom König gefoltert
- deshalb plant er die Intrige mit den anderen

#### Ritter Baldur:

- sein Kind wurde ohne triftigen Grund vom König erhängt
- deshalb unterstützt er die Intrige

#### Magd:

- hilft den Spielern
- hat Angst, ihren Arbeitsplatz zu verlieren
- sehr gesprächig

Maike Schmidt, Marlena Bahnemann, Carolin Schiller, Antonia Hafer

