

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 65, 33. Jg./2021
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm

Layout: Nils Rehm

Autoren: Malte Hill, Thore Hackstedt,
Dustin Detering, Christian Heitbrink

Zeichner/Fotos: David Staeger,
Autoren

Redaktionsanschrift:

Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: www.trodox.de

eMail: Trodox@gmx.de

Copyrights: Kopien sind nur für die Ver-
wendung im Heimrollenspiel und zum
Spielen auf Cons gestattet. Für weiterge-
hende Nutzung ist vorher eine Genehmi-
gung der Redaktion einzuholen. Alle Ur-

heberrechte liegen bei den Autoren der
Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen
bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nut-
zung von Warenzeichen und sonstigen
Produktbezeichnungen stellt keine Verlet-
zung des jeweiligen Urheberrechts dar.
Das Copyright liegt beim jeweiligen Her-
steller/ Inhaber der Rechte.

Informationen für den Spielleiter

Die Spielercharaktere (SC) sind auf der Durchreise und wollen das Land Ascalon durchqueren. Einer der SC (am besten ein Händler) war vor drei Jahren schon einmal dort. Damals herrschte der barmherzige König Milan. Unter seiner Herrschaft erlebte das Volk goldene Zeiten. Alle Menschen lebten in Harmonie und Frieden. Aber diese Zeit sind längst vergangene. Heute herrscht ein Tyrann und knechtet sein Volk so sehr, dass sich schon Rebellen formiert haben.

Es dämmt gerade, als die SC die Grenze des Reiches bei einem Wachhaus an der Südstraße überqueren. Eine Wache tritt hervor und fordert einen horrenden Tribut für den Aufenthalt im Land. Weil die SC nicht genug Geld haben, müssen sie ihre gesamten Gegenstände abgeben. Die Wachen sind zu stark, um besiegt zu werden. Umkehren ist auch keine Option, da der Weg ohne Waffen zu gefährlich ist und es zudem bald die Dunkelheit einbricht. Es wurde sogar das Gebrüll von Raubtieren vernommen.

Erstes Ziel: Überleben

Das Hauptziel sollte also sein, eine Unterkunft zu finden. Möglichkeiten dafür sind entweder die Hauptstadt Asgath

TYRANNEN JAGD

Ein Abenteuer für Fantasy-Systeme

oder die Hafenstadt Mariall. Alles andere führt über kurz oder lang zum Tod.

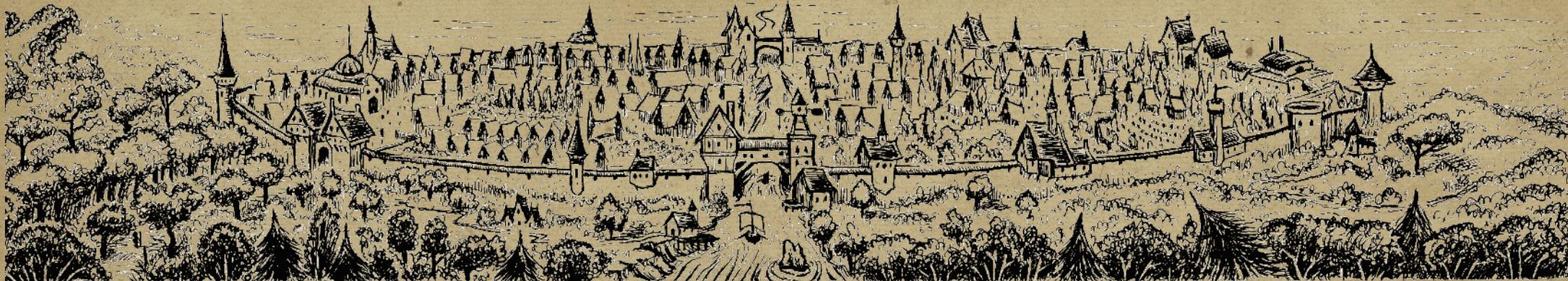
Zweites Ziel: Zusammenreffen mit Rebellen

Die SC können auf verschiedene Weisen mit der Rebellion in

Kontakt kommen. Das sollte auch früh im Abenteuer der Fall sein. Möglichkeiten dafür sind:

1. Gastwirt in der Wirtschaft, in der sie untergekommen sind (für Kost und Logis können sie bei ihm arbeiten)
2. Arbeiter in dem Hafen
3. ggf. Kontakt des Händlers

Die SC unterhalten sich mit der jeweiligen Person. Diese erzählt ihnen darauf die Geschichte der Entwicklung Asgaths: Eines Tages machte sich König Milan mit seiner Frau und seinem Sohn auf den Weg, um ihn mit der Prinzessin aus dem benachbarten Land zu vermählen. Während der Nacht wurde die Königskolonne von einem blutrünstigen Stamm des Nordvolks überfallen. Dabei kam die Königsfamilie ums Leben, der Nordstamm konnte von der königlichen Leibgarde noch auf der Flucht getötet werden. Der König hatte aber noch einen weiteren Sohn, der währenddessen im Palast der Hauptstadt verweilte, da er mit sechs Jahren zu jung für die Reise war. Dieser Sohn, Nidan war sein Name, war der letzte Thronerbe Ascalons. Bei seiner Krönung wurde ihm vom hohen Rat ein Berater zugewiesen, der ihn in politischen Fragen unterstützen sollte. Es ist der enge Freund, Orluma. Er sollte dazu beitragen, dass das Königreich weiterhin gute Zeiten erlebt. Doch innerhalb von drei Jahren ereignet sich genau das Gegenteil. Das Königreich Ascalon verfiel in Tyrannei verfallen, weil Berater



Orluma seine bösen Saat in dem jungen König keimen ließ. Die Steuern sind unbezahlbar, die Gesetze unterdrücken und kontrollieren die normalen Bürger, zu hohen Strafen für leichte Taten werden auferlegt, Wachen werden für alle Tageszeiten verschärft und niemand auf der Straße traut sich, ein Wort gegen den König zu erheben. Eine Schreckensherrschaft regiert die Lande Ascalons.

Spieters Ziel: Der Auftrag

Die SC bekommen über eine Kontaktperson nach Wahl des Spielleiters (sie outet sich als Rebell) den Auftrag, der Rebellion permanenten Zugang zum dritten Ring (Adel, Klerus) zu verschaffen. (Ausgabe der groben Karte von Asgath)

Möglichkeit 1: Schlüssel bei Torwächter stehlen

Möglichkeit 2: Einstieg über Abwasserkanäle

Möglichkeit 3: Torwächter bestechen (er will Alkohol aus dem Weinkeller)

freie Handlungsmöglichkeiten

- Die SC finden sich bei einem Informanten (Gastwirt „Zum tanzenden Bär“ auf seine „Hortensien“ ansprechen) ein, erhalten den Standort ihrer Quartiere im Keller und werden aufgenommen in die Rebellion.

- SC treten in die Quartiere ein

- Der Hauptmann der Rebellion Andemus begrüßt die SC und übergibt einen Brief, der sie als Mitglieder der Rebellion ausweist. Zudem werden die SC noch mit Standardausrüstung ausgestattet.

- Die SC begeben sich Abends in das Arbeiterviertel, wo sich das Rotlichtmilieu befindet.

- Orluma befindet sich im gut von Türstehern bewachten Bordell „Die Zwei Schwestern“. Es befindet sich eine Tür an der Rückseite des Hauses. Falls Orluma getötet wird, erhalten die SC eine bessere Ausrüstung und 30 Goldtaler

- Der nächste Tag wird in der Stadt verbracht. Quests können vom Spielleiter spontan ausgedacht werden (z.B. Arena, Casino, Saufen, Nutten, etc.)

- Nächster Tag: Hauptmann Andemus sagt, die SC sollen sich in der Hafenstadt Mariall einfinden und mit dem Kapitän der goldenen Galeone über die Rebellion reden.

Die Hafenstadt Mariall gehört zu Asgath und gilt als ein eigenes Viertel. Überall herrscht reges Treiben in der Stadt und Schiffe fahren im Minutentakt ein und aus. Die meisten Bürger der Stadt leben von der Fischerei. Die Straßen sind eng und es ist aufgrund der Lage am Wasser meist neblig. Der Geruch ist eher unangenehm (nach altem Fisch).

- Die SC suchen die Goldene Galeone auf und sprechen mit dem Kapitän Karle, dem Seebären. Dieser sagt, eine Waffenlieferung für die Regierung solle um Mitternacht im Hafen ankommen. Es liegt nun an den SC, diese zu verhindern. Gegebenenfalls können auch Waffen für die Rebellion mitgenommen werden. Dies ist allerdings sehr schwer. Für eine erfolgreiche Lieferungsverhinderung gibt es 50 Goldtaler Belohnung.

- Die SC begeben sich zurück in die Quartiere der Rebellion und werden böse überrascht: Sie finden ein Blutbad vor. Es scheint zunächst, als seien alle Rebellen tot. Ein Rebell lebt aber doch noch, wie eine genauere Untersuchung ergibt. Falls die SC das Quartier verlassen wollen, regt er sich in der Ecke. Er liegt im Sterben.

Der überlebende Rebell erzählt schwach hörbar, was geschehen ist: „Eine Gruppe von 30 Wachen stürmte das Quartier...

sie kamen überraschend. Niemand hat mit ihnen gerechnet... sie töteten beinahe jeden... Als ich verletzt wurde, habe ich...“

Er röchelt „Habe ich mich tot gestellt... Andemus und ein paar weitere konnten fliehen... wahrscheinlich...“ Er hustet erneut und spuckt Blut „Wahrscheinlich...in... den Wald...“. Er hustet erneut und die SC sehen, wie das Licht in seinen Augen erlischt.

- Die SC sollten sich nun in den Wald begeben. Dort werden sie von riesigen Keilern angegriffen, weil sie in ihre Kuhle gelaufen sind. Die SC liefern sich gegen die drei Keiler einen erbitterten Kampf. Maximal sollten dabei zwei Spieler leicht verletzt werden.

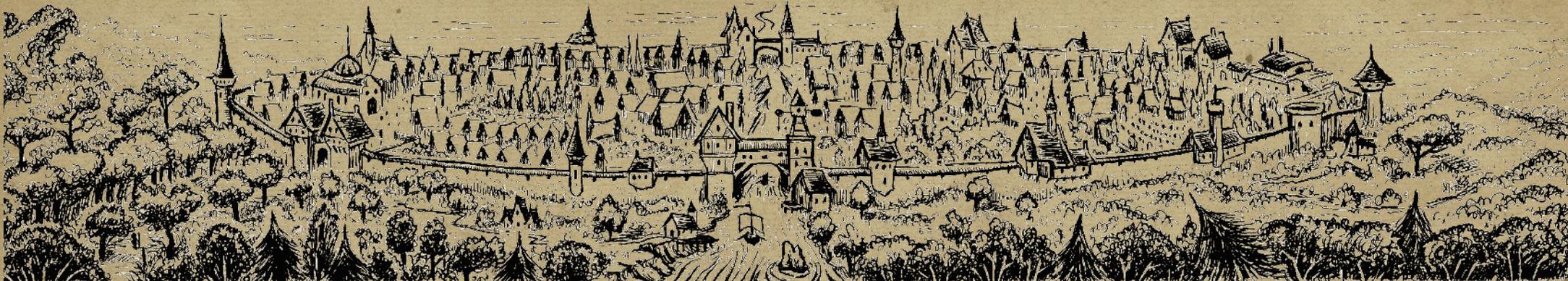
Viertes Ziel: Einbruch in die Waffenkammer

Plötzlich tauchen mit Umhängen bekleidete und mit Bogen bewaffnete Männer aus dem Dickicht des Waldes auf. „Nehmt sie gefangen“, sagt eine raue Stimme, die vom größten der Weidmänner herrührt. „Wir bringen sie zum Anführer. Es sind bestimmt Wachen, die verdeckt arbeiten.“ Die SC werden zum Lager der Männer gebracht, wo sie auf Ademus stoßen. Dieser erkennt die SC und heißt sie willkommen und spricht sie dann direkt an: „Wir haben einen herben Rückschlag erlitten. Der König weiß, dass wir jetzt geschwächt sind. Also rechnet er nicht mit einem Angriff unsererseits. Jemand muss in die Waffenkammer einbrechen, da unsere Waffen gegen die königliche Leibgarde nur Wasser auf dem heißen Stein waren. Die Waffen dort sind von höchster Qualität. Könnt ihr dies übernehmen, meine Freunde?“

Um in die Waffenkammer zu gelangen, müssen die SC in den dritten Ring gelangen. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten:

- als verkleidete Adelsleute hineingelangen

- nachts über die Mauern klettern; ein paar Wachen ausschalten



- durch die Abwasserkanäle

Letztlich bleibt es dem Spielleiter überlassen, wie sie dahin gelangen.

Die SC sind schließlich in der Waffenkammer angekommen. Dort ist alles sehr prunkvoll geschmückt. Die Wachen im Gang sind wach, sitzen allerdings am Rand und spielen Karten. Die Wachen müssen besser abgelenkt oder getötet werden.

In der eigentlichen Kammer sind ebenfalls zwei Wachen postiert. Allerdings schlafen diese. Links sehen die SC ihre eigenen Waffen, die man ihnen beim Grenzübertritt als Tribut abgenommen hat. Weiter hinten liegt auf einem goldenen Altar ein violetter Edelstein. (Der Edelstein ist essentiell.)

Von der Waffenkammer ist es ein Leichtes, in den Palast zu gelangen, denn der Weg ist schlecht bewacht. Das Innere des Palasts glänzt wie pures Gold. Alle Wände sind mit goldfarbenen Täfelchen verkleidet, die Teppiche am Boden und jene an der Wand sind mit Gold- und Silberfäden bestickt. In Vitrinen stehen kostbare Vasen und Schmuckstücke. Am Ende befindet sich eine Treppe, die dem Schein nach in den oberen Bereich des Palastes führt. Dort befindet sich den Informationen der Rebellen nach auch der Thronsaal.

Tagsüber hält sich der Tyrann und sein Gefolge dort auch auf, des Nachts sind er mit seinen Gespielinnen aber wahrscheinlich in den jeweiligen Gemächern. Im Palast stehen außerdem gut ausgerüstete Männer der Leibgarde Wache (siehe Karte „Das Innere des Palasts“).

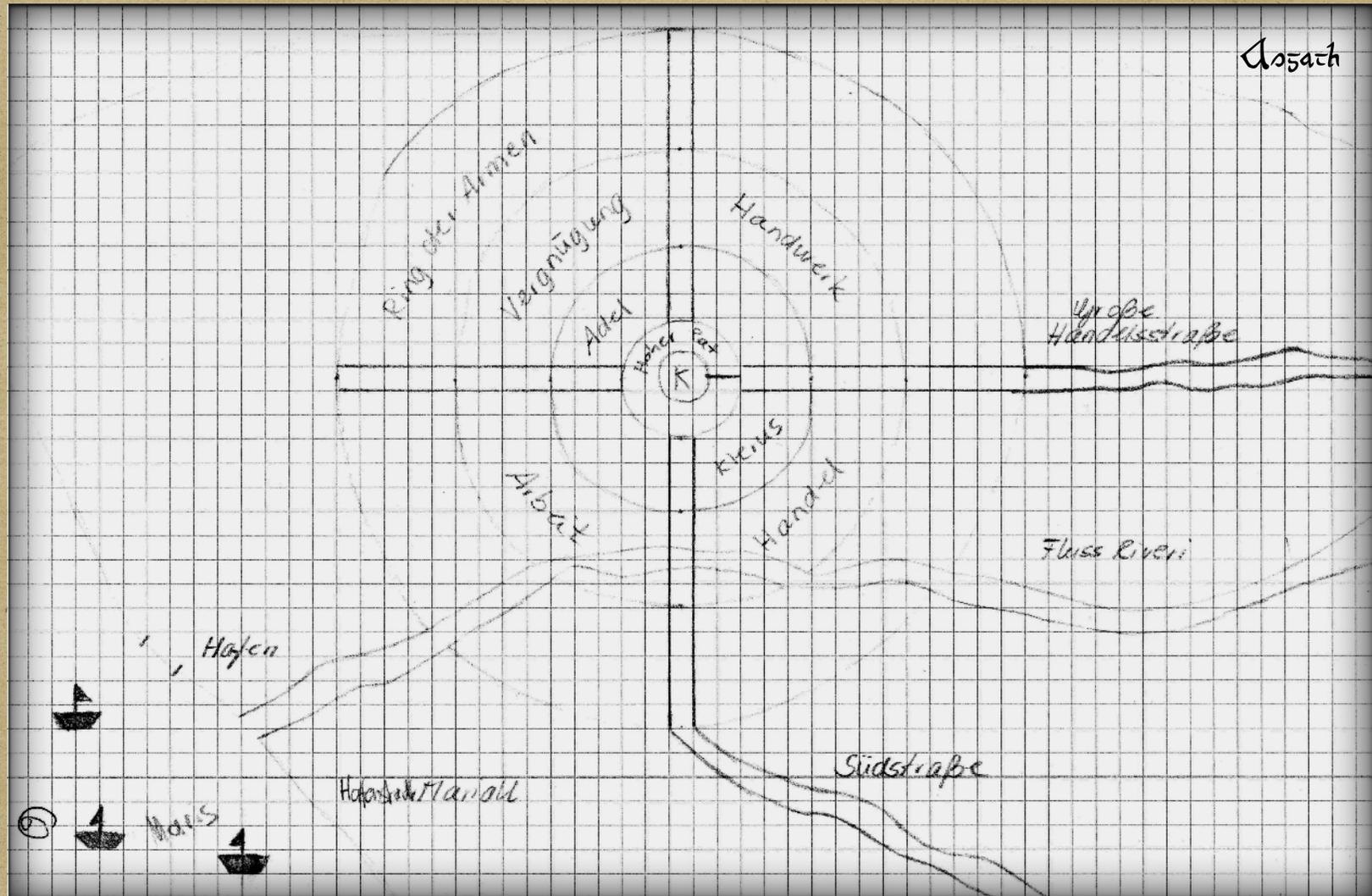
Die SC stehen nun vor der Tür vom Zimmer des Königs. Sie lässt sich nicht öffnen. Im nächsten Zimmer finden sie einen Leibwächter vor, der aufgewacht ist. Er greift sein Schwert und ruft: „Dreckiger Rebellionsabschaum!“ und greift sie darauf hin an.

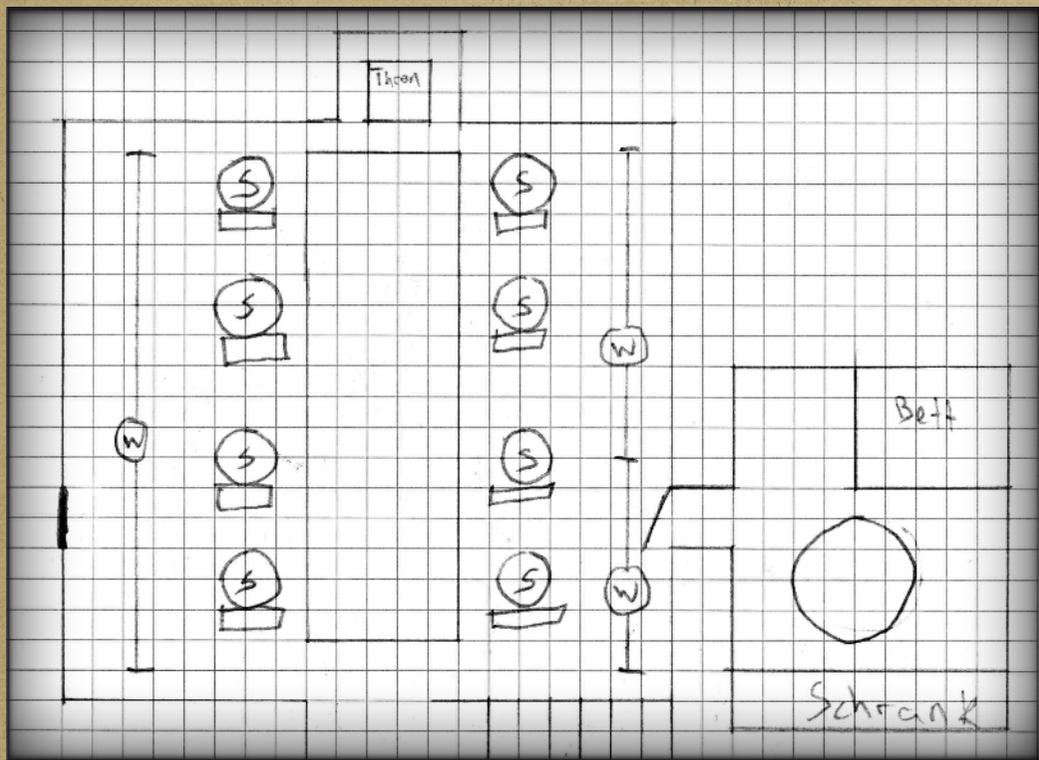
Nach seinem Tod hören die SC einen Schrei vom Flur. Sie rennen hinaus und sehen den jungen, kleinen König im Flur stehen. Er steht leicht gebeugt und schwer atmend etwa sieben Meter von den SC entfernt. Seine Augen sind komplett

leer und schwarz. Dann zuckt er ein paar Mal zusammen, und schreit auf eine solch unmenschliche Art und Weise, die jedem das Blut in den Adern gefrieren lasst. Plötzlich bricht aus seiner Brust ein riesiges schwarzes Etwas mit demselben Gebrüll hervor. Ein etwa vier Meter großes Ungetüm, bestehend aus Schatten und Flammen richtet sich vor den SC auf. Es ist ein Dämon. Mit einem Sprung ist er bei den SC und stößt sie durch einen Schlag zurück. Dabei fällt einem der SC der violette Edelstein aus der Tasche. Dieser fängt an, mystisch zu leuchten. Dabei weicht der Dämon einige Schritte zurück,

macht sich dann aber wieder zum Angriff bereit. Der Edelstein ist der einzige Weg, den Dämonen zu besiegen. Er muss ihm auf die Stelle, wo bei Menschen das Herz sitzt, gesetzt werden. Die SC müssen selbst auf diese Idee kommen. Wenn der Dämon besiegt ist, wird Andemus als neuer König von Ascalon gekrönt und führt wieder Frieden in das Königreich ein.

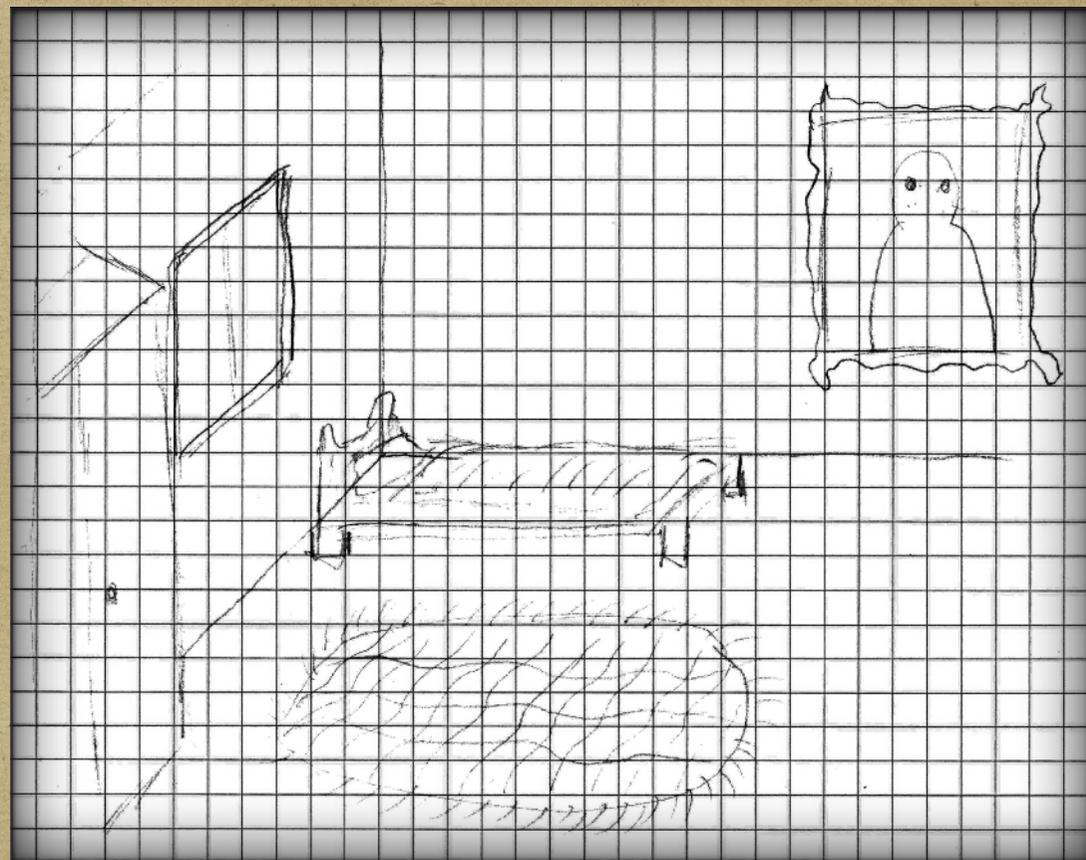
Malte Hill, Thore Hackstedt, Dustin Detering, Christian Heitbrink





Das Innere des Palasts

S = Säulen
W = Wachen, die patrouillieren



Zimmer

Der Spielleiter hat Optionen für den Geheimgang: 1. Falltür unter dem Teppich 2. hinter dem Bild (in die Augen drücken) 3. unter dem Bett 4. im Schrank

