TRODOX
ARS ARCANA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 69, 34. Jg./2022
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autor: Lena Schumacher
Zeichner/Fotos: Heredium, Pixabay, Nils Rehm, Lena Schumacher
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 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. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/ Inhaber der Rechte.

ALLES EINE FRAGE DER MORAL

HEREDIUM

Amüsierte Schreie von spielenden Kindern, die sich mit Stöcken jagen, mischen sich mit denen einer Frau, die niedergekniet im Dreck hockt. Sie lehnt sich über etwas Kleines, Zerbrechliches. Zunächst beachte ich es nicht näher. Wahrscheinlich ist es nur ein kleiner Vogel, der sich bei dem Versuch, in ein Haus zu kommen das Genick am geschlossenen Fenster gebrochen hat. Ohnehin bin ich zu sehr damit beschäftigt, den beißenden Geruch in meiner Nase irgendwie zu ertragen - diesen widerwärtigen, modrigen Geruch, der mich schon seit meiner Ankunft an diesem schrecklichen Ort unter seiner Last zu erdrücken scheint und mir jede Luft zum Atmen nimmt. Meine Brust wird immer schwerer, meine Lunge fühlt sich immer leerer an, als würde ich jeden Moment hyperventilieren. Mein Körper ist nicht an diesen Schmutz gewöhnt: die verdreckten Straßen, Gullys, die anscheinend als öffentliche Toiletten verwendet werden, Wäsche, die zum Trocknen herausgehängt wurde, aber immer noch vor Dreck von alleine stehen könnte. Verzweifelt sauge ich die Luft durch den Mund ein, ein Würgereiz verkrampft meine Kehle, den Gestank kann man selbst schmecken. Mir kommt wieder die Frau in den Sinn, die sich über den vermeindlichen Vogel beugt. Ich bin schon einige Meter an ihr vorbeigelaufen. Mein Blick streift über meine Schulter, hin zur Frau. Von dieser Perspektive erkenne ich. über was sie sich wirklich beugt. Zunächst fällt mir nur eine Lache von Blut auf, die ich vorher nicht bemerkt habe. Ich stocke. Meine Schritte verlangsamen sich. Der Gestank um mich herum ist vergessen. Wie von alleine drehe ich mich vollständig zur Frau. Ich mache wenige Schritte auf sie zu. Alleine hockt sie über ihrem toten Kind. Die Hände in Blut getaucht hinterlassen eine erschreckende rote Spur über ihrem Gesicht, als sie sich die Tränen verzweifelt von den Wangen wischt. Und niemand, der sie tröstet oder ihr hilft. Noch ein Schritt. Dann noch einer. Immer weiter nähere ich mich der Frau. Sie scheint mich noch nicht bemerkt zu haben. Ich will ihr helfen. Sie trösten. Sie versorgen. Mit dem ganzen Dreck auf den Straßen könnte sie sich schließlich auch ernstzunehmende Infektionen einfangen. Dann geht alles ganz schnell. Eine Hand legt sich auf meine Schulter. Drückt zu. Reißt mich mit Schwung herum. Versucht mich näher zu sich zu ziehen. Durch die schnelle Drehung verschwimmt mein Blick. Ein dumpfes Geräusch. Das Gesicht meiner Leibwache taucht vor mir auf. „Bitte! Nur etwas Brot! Es kann auch schon hart und ungenießbar sein! Meine Kinder sind am Verhungern!“, schreit mir eine erstickte Stimme hinterher. Als sich die Stimme von mir entfernt, merke ich, dass mich mein Begleiter an der Hand mit sich zerrt. Erst die Frau, die auf offener Straße ihr Kind verliert, dann der Mann, der um so etwas Grundlegendes wie Essen betteln muss. „Wie kann es sein, dass ich von all dem nie etwas mitbekommen habe?“

Seit diesem Tag plagt Laureline der Gedanke an das Erlebnis auf den öffentlichen Straßen ihres Heimatplaneten Avonlea. Sie ist privilegiert aufgewachsen. War eine Teil der oberen Schicht der Gesellschaft. Nie hat sie ihren Wohlstand hinterfragt oder es für möglich gehalten, dass nicht alle die selben Lebensumstände genießen konnten wie sie. Doch seit diesem Tag, an dem es ihr zum ersten Mal gestattet war, mit einer Leibwache die schützenden Mauern des Kapitols zu verlassen, wurde ihr das Elend der Bevölkerung vor Augen geführt. Danach begann sie, wenn niemand sie weiter beachtete, nachzuforschen. Dabei fand sie heraus, wie schlecht es um den Planeten und seine Bewohner stand. Das einst fruchtbare Land glich dem einer Trockensavanne. Die früher so reich bestückten Minen waren bis aufs Kleinste ausgezehrt und die kostbaren Meere und Flüsse waren zu einer kleinen Pfütze oder einem unscheinbaren Rinnsal zusammengeschrumpft. Eine kleine Elite, zu der auch sie gehörte, besaß das letzte Bisschen an Ressourcen, was es gab, um zu überleben. Die restliche Bevölkerung wurde zum Sterben vom Kapitol ausgesperrt. Einfach sich selbst überlassen. Es dauerte nicht lange und Laureline vertraute sich ihren engsten Freunden an. Jeder stimmte ihr zu, dass etwas unternommen werden müsse. Kurzerhand beschlossen sie, sich in die Forschungsstation ihres Vaters zu schleichen. Der hat

in den vergangenen Jahren an Raumschiffen gearbeitet, die nach einem alternativen Planeten suchen sollen, um dann die gehobene Schicht zu retten und die einfachen Leute endgültig ihrem Schicksal zu überlassen. Auch Laureline wollte sich auf die lange Reise begeben, um einen Ersatz für Avonlea zu finden, aber mit dem Ziel, allen Bewohner Avonleas eine neue Perspektive zu schaffen und sie so von ihrem Leid zu befreien. Man kann es naiv nennen, aber so kam es dazu, dass sie und ihre Freunde nun alleine im All umherirren, auf der Suche nach einem geeigneten Stückchen Erde, um sich dort neu anzusiedeln.
Lärm beginnt aus allen Lautsprechern zu schallen. Laureline muss sich ihre Ohren zuhalten, um einen klaren Kopf zu bewahren. Grüne LEDs blinken auf, tauchen das Raumschiffsinnere in giftgrünes Licht, nur um es dann wieder der Dunkelheit zu überlassen. „Was bedeutet das?“, ertönt eine entfernte Stimme. „Kompatibler Planet gefunden, bereitmachen zur Landung!“, schrillt eine mechanische Stimme. Der Lärm verschwindet und an seine Stelle tritt die künstliche Stimme, die immer wieder diesen Satz wiederholt. Einen Satz, den Laureline schon geglaubt hatte, nie zu hören. Freudenschreie ertönen aus jedem Winkel des Raumschiffs, auch Laureline selber beginnt laut zu jubeln. Es gibt einen Planeten, der geeignet für sie ist! Der genau die richtige Menge an Strahlung aufweist, damit sie ohne gesundheitliche Schäden dort leben können. Es gibt dort Wasser und fruchtbares Land. Laureline läuft zu einem Bullauge, um zu sehen, auf welches Ziel der Autopilot zusteuert. Als sie sieht, dass sie mitten auf etwas zusteuern, was aussieht wie ein gewaltiger Wirbelsturm, ist es schon zu spät. Ein heftiger Aufprall gefolgt von rotem Licht. „Schäden am Schiff! Notaggregate aktiviert! Vorbereitung auf kontrollierten Absturz!“ Das Raumschiff ist mit etwas kollidiert. Nicht nur einmal. Das gesamte Raumschiff wird von Stößen erschüttert. Laureline schleudert umher. Weiß nicht mehr wo oben und unten ist. Zunächst spürt sie noch Schmerzen, dann lässt der Schmerz nach und Nebel umhüllt ihren Geist. Das nächste, was sie wahrnimmt, ist das Keuchen ihrer Freunde und die Sonnenstrahlen auf ihrem Gesicht. Irgendwie haben sie es lebendig zu ihrem Ziel geschafft.

ALTERNATIV DEN LETZTEN TEIL DIREKT DEN SC VORLESEN:

Lärm beginnt aus allen Lautsprechern zu schallen. Ihr müsst euch eure Ohren zuhalten, um einen klaren Kopf zu bewahren. Grüne LEDs blinken auf, tauchen das Raumschiffsinnere in giftgrünes Licht, nur um es dann wieder der Dunkelheit zu überlassen. „Was bedeutet das?“, ertönt Laurelines Stimme. „Kompatibler Planet gefunden, bereitmachen zur Landung!“, schrillt eine mechanische Stimme. Der Lärm verschwindet und an seine Stelle tritt die künstliche Stimme, die immer wieder diesen Satz wiederholt: einen Satz, von dem ihr schon geglaubt habt, ihn nie zu hören. Freudenschreie ertönen aus jedem Winkel des Raumschiffs, jeder von euch beginnt laut zu jubeln. Es gibt einen Planet, der geeignet für euch und die Bewohner Avonleas ist! Der genau die richtige Menge an Strahlung aufweist, damit ihr ohne gesundheitliche Schäden dort leben könnt. Es gibt dort Wasser und fruchtbares Land. Jeder von euch läuft zu einem der Bullaugen, um zu sehen, auf welches Ziel der Autopilot zusteuert. Als ihr seht, dass ihr mitten auf etwas zusteuert, was aussieht wie ein gewaltiger Wirbelsturm, ist es schon zu spät: ein heftiger Aufprall gefolgt von rotem Licht. „Schäden am Schiff! Notaggregate aktiviert! Vorbereitung auf kontrollierten Absturz!“ Das Raumschiff ist mit etwas kollidiert. Nicht nur einmal. Das gesamte Raumschiff wird von Stößen erschüttert. Ihr schleudert umher. Stoßt miteinander zusammen. Wisst nicht mehr, wo oben und unten ist. Zunächst spürt ihr noch Schmerzen, dann lässt der Schmerz nach und Nebel umhüllt euren Geist. Das nächste, was ihr wahrnehmt, sind euer Keuchen und die Sonnenstrahlen auf euren Gesichtern. Irgendwie habt ihr es doch noch lebendig zu eurem Ziel geschafft.

1. ÜBERSICHT

1.1. FÜR WELCHE CHARAKTERE IST DAS ABENTEUER GEMACHT?

Die Charaktere sind normale Menschen ohne besondere Fähigkeiten oder Eigenschaften. Sie kommen unvorbereitet auf der Erde an und kennen sich dadurch, dass sie alle mit Laureline befreundet sind. Sie kommen alle vom Planeten Avonlea, ein Planet, der eine höhere Strahlung in der Atmosphäre aufweist. Sobald diese „natürliche“ Strahlung einen zu niedrigen Wert annimmt, können die Charaktere nicht mehr vernünftig existieren und werden krank.

1.2. WAS MUSS ICH ALS SPIELLEITER WISSEN?

1.2.1. Vorgeschichte

Avonlea ist von Armut und Ressourcenknappheit gezeichnet. Lange können die Bewohner den Planeten nicht mehr besiedeln. Die obere Schicht sperrt sich in Luxus ein und lasst die untere Schicht verhungern. Um der Bevölkerung einen Ausweg zu suchen und sie zu retten, flohen Laureline und ihre Freunde mit einem Raumschiff auf der Suche nach einem geeigneten Ersatzplaneten, der alle Bewohner Avonleas beherbergen kann.
Die Erde, das Ziel von Laureline und ihren Freunden, wurde von einer immensen (Natur-) Katastrophe erschüttert und ist deshalb nicht mehr so, wie sie einmal war. Der Mond ist zersplittert, wodurch radioaktive Strahlung freigesetzt worden ist. Wegen diesen Splittern in der Exosphäre kam es auch zu dem Unfall im Shuttle.

1.2.2. wichtige Nichtspielercharaktere

Laureline

1.2.3. wichtige Orte

Labor in den Bergen
Quartier der Pagans
Siedlung der Similars
Raketenwrack

1.2.4. verschiedene Gruppierungen

Spielercharaktere (SC)
Pagans
Similars
Menschen in den Bergen

2. DAS ABENTEUER

2.1. ÜBERSICHT

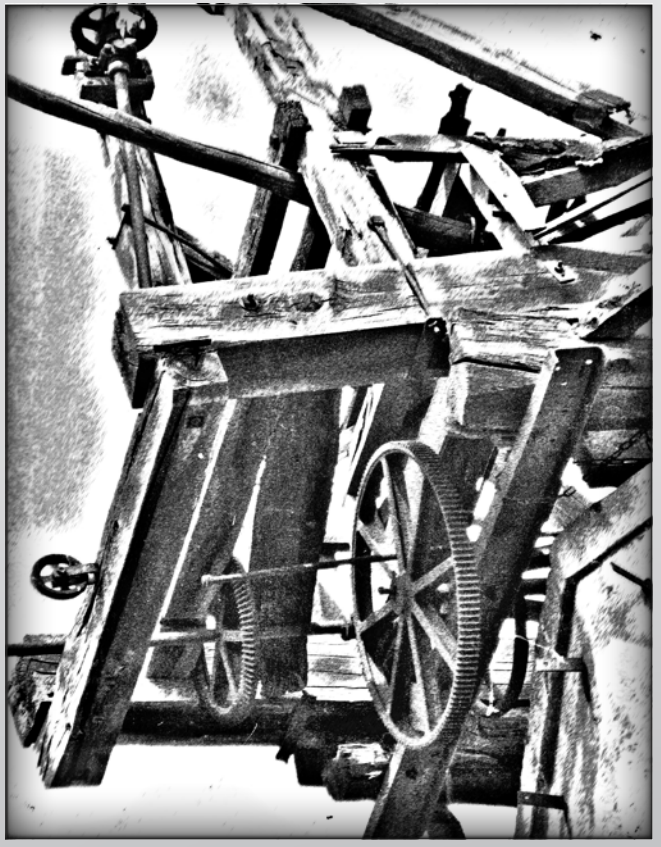
siehe Übersichtsgrafik auf der letzten Seite

2.2. DIE EINZELNEN SZENEN

Zunächst scheint die Rettung Laurelines die Hauptaufgabe und den Kern des Spiels auszumachen. Nach und nach geht es mehr darum, was die Bergmenschen mit ihren Versuchen und Experimenten tatsächlich bezwecken. Außerdem müssen die SC schließlich auch um ihr eigenes Leben bangen.

Szene 1: Auftakt

Es gibt keine festgelegten Events in dieser Szene, weshalb sie möglichst kurz gehalten werden sollte.



Ziel: Zunächst einmal sollen sich die SC näher mit ihrer Umgebung vertraut machen. Der Spielleiter entscheidet, wie lange diese Phase (Auftakt) der Geschichte andauert.
Das Spiel beginnt: Die SC kommen langsam wieder zu Bewusstsein. Sie wachen auf inmitten von Trümmern und Scherben. Durch die Notlandung haben sie sich Verletzungen zugezogen. Ihrer langen Reise im All geschuldet, sind die Spieler noch etwas schwach. Ihre Muskeln müssen sich erst wieder an die Schwerkraft gewöhnen und zusätzlich kommt noch dazu, dass sie Hunger haben.
Was sieht man: Mit ihrem Raumschiff sind die SC am Rande des Feldbausystems der Similars gelandet (dass diese Felder den Similars gehören, wissen die Spieler noch nicht, da ihnen die Spezies noch unbekannt ist). Auf dem Feld wachsen Grundnahrungsmittel, wie Kartoffeln, Kohl, Karotten, Tomaten und Erbsen.
Richtung Nord-Osten liegt die Siedlung der Similars. Diese Siedlung sieht ziemlich durchdacht und organisiert aus. Man sieht schon von weitem, dass die Häuser alle in geraden Reihen zueinander stehen. Östlich umgibt sie ein dichte Wald.
Nordwestlich erstreckt sich eine Bergkette und südwestlich sieht man die Mauer einer Zitadelle. Von einem großen, kastenförmigen Gebäude in der Mitte der Festung abgesehen, kann man nicht erkennen, was hinter den Mauern liegt.
Zwischen der Bergkette und der Zitadelle (bei der Zitadelle handelt es sich um das Quartier der Pagans) fließt ein großer, tiefer Fluss.

Szene 2: die Spezies "Similars" wird eingeführt

Ziel: Die SC sollen sich in die Siedlung der Similars begeben und sie kennen lernen. Es soll Neugier darüber entstehen, wer die Similars sind und wieso sie so merkwürdig sind.
Was die SC in der Siedlung sehen: Wenn man die Menschen nicht näher betrachtet, fällt einem nur auf, dass es keine unterschiedlichen Haarfarben gibt und alle ungefähr im selben Alter sind. Bei näherem Betrachten kann man noch erkennen, dass sich auch die Gesichtszüge, Augenfarbe und Bewegungsarten kaum voneinander unterscheiden. Die einzigen deutlichen Unterschiede sind zwischen Mann und Frau zu sehen. Ansonsten sind die Frauen untereinander nahezu identisch, ebenso wie die Männer nahezu identisch aussehen.
An sich macht die Siedlung einen relativ zurückgebliebenen Eindruck. Es gibt keine weiterentwickelte Technologie und die Art zu leben ist nicht sehr spektakulär. Merkwürdig ist hier nur, dass es

NSC UND VÖLKER/GRUPPIERUNGEN

LAURELINE

Laureline hat einen großen Sinn für Gerechtigkeit. Sie ist ziemlich naiv und gutgläubig, ebenso wie enthusiastisch und motivierend. Schlechte Laune hat sie so gut wie nie und in ihrem Freundeskreis ist sie der gute Geist und die wandelnde Moral. Sie hat lange, hellblonde, leicht gewellte Haare. Ihre Augen sind grün und sehr ausdrucksstark. Trotz ihrer eher zierlichen Gestalt hat sie ziemliche Kraft, vor allem Willenskraft.

SPIELERCHARAKTERE (SC)

Kommen von dem Planeten Avonlea und begaben sich auf die Reise mit der gemeinsamen Freundin Laurelin. Für sie ist es von biologischer Wichtigkeit, dass auf dem Planeten auf dem sie leben (wollen) eine nennenswerte Menge an Radioaktivität herrscht, da ihre Körper sonst schwächeln und sich verändern.

PAGANS

Die plötzliche Strahlung durch das Zersplittern des Mondes hat dafür gesorgt, dass eine Gruppe von stark psychisch gestörten Gewaltverbrechern mutierte. Die Strahlung konnte überlebt werden, da die Medikamente zur Behandlung ihrer Störung mit der Strahlung zusammen zu Mutationen geführt haben, welche den Körper zwar extrem entstellten, jedoch nicht töteten. Die Pagans sind ein sehr grausames, gewalttätiges Volk. Jedoch sind sie ebenso genial und hinterhältig.

SIMILARS

Die Similars wurden in-vitro von den Menschen in den Bergen gezüchtet. Das ist auch der Grund dafür, wieso sie alle ähnlich aussehen und ungefähr gleich alt sind. Sie dienen den Menschen als Mittel zum Zweck. Die Similars werden von den Menschen instrumentalisiert und benutzt, da sie selber nicht ihren geheimen Bunker verlassen können. Die Strahlenbelastung würde sie sofort töten.

MENSCHEN IN DEN BERGEN *(für die SC unbekannt)*

Wenige Menschen konnten die Katastrophe überleben. Eine Gruppe von Wissenschaftlern arbeitete zur Zeit der Katastrophe an einem geheimen Experiment und war deshalb in den Bergen (mit ihren Familien) in einem Bunker. Der Bunker, ihre eigentliche Rettung, ist jetzt ihr Gefängnis, da sie ihn nicht verlassen können, solange die radioaktive Strahlung so hoch ist. Deshalb züchteten Sie die Similars und versuchen durch sie nun die vom Mond ausgehende Strahlung zu unterbinden.

anscheinend trotzdem Elektrizität gibt. Wenn die SC gezielt darauf achten, lässt sich erkennen, dass das Licht in regelmäßigen Abständen flackert (was daran liegt, dass das Labor in den Bergen den meisten Strom bezieht und die Forschungen in zeitlichen Spitzen viel Energie benötigen). Die Gliederung der Stadt ist sehr übersichtlich. Die Straßen sind als Schachbrettmuster fest angelegt, jedoch nicht geteert sondern lediglich sehr fest gestampft. Atmosphärisch sollen die SC das Gefühl bekommen, sie befänden sich unter einem Ameisenvolk. Alle gehen in festen Spuren und nirgendwo herrscht Trubel oder Gedrängel. Insgesamt sieht alles sehr ähnlich aus, Individualität ist nicht vorhanden.

WIE TICKEN DIE SIMILARS?

Es kann sein, dass die SC Gemüse vom Feld ernten. Die Similars würden sie nicht davon abhalten, sondern nur am Feldrand stehen, sich ansammeln und gaffen.

Dadurch soll eine leicht merkwürdige, vielleicht auch gefährlich scheinende, Atmosphäre entstehen. Was die SC zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, ist, dass die Similars neuen Input schlecht bis gar nicht verarbeiten können. Wenn sie sich sammeln und die SC merkwürdig betrachten, liegt das daran, dass sie nicht richtig wahrnehmen können, was passiert. In ihren Köpfen herrscht Leere bzw. Es gibt lediglich primitive Gedanken (guter Natur). Von den Similars wird dementsprechend keine Gefahr ausgehen, was die SC aber erst selber herausfinden müssen.

Szene 3: Entführung von Laureline

Ziel: Laureline wird zum Zentrum der Handlung. Es soll die Hauptaufgabe entstehen, Laureline zu finden und zu retten. Außerdem

sollen Fragen aufkommen, z. B. wieso es so grundverschiedene Spezies auf dem Planeten gibt und wohin Laureline entführt wurde.

Äußere Handlung: Wenn die SC in Ruhe im Spiel „angekommen" sind und sich in der Siedlung der Similars befinden, dann kommt es bald zum Angriff der Pagans. Dieser soll nicht allzu brutal gestaltet sein, sondern lediglich skurril wirken. Eine kleine Gruppe von fünf Pagans nähert sich der Siedlung. Sie kündigen sich mit Hörnern an und die Similars scheinen schon zu wissen, was sich anbahnt. Vor die Türen der Häuser legen die Similars je einen Leib Brot und begeben sich alle in die Häuser. Die SC sollen verwirrt werden, da sie zwar den Klang der Hörner und das darauf folgende Verhalten der Similars bemerken, aber noch nicht wissen, dass die Pagans kommen/existieren.

Die Pagans sammeln die Nahrung ein. Laureline ist erschrocken aber auch fasziniert von den Pagans. Am Ende wird sie von den Pagans gekidnappt und verschleppt. Eingeholt werden können die Pagans nicht, da sie ziemlich schnell sind und die SC noch nicht bei vollen Kräften sind.

Verhalten der Pagans: Sie halten inne wenn sie die SC bemerken. Dann fangen sie an, in der Luft zu schnüffeln und präsentieren sich ziemlich animalisch.

Sie gehen mit Laureline auf eine animalische, grobe aber dennoch bedachte Art um. Das heißt, sie zeigen sich grobmotorisch, jedoch darauf bedacht, ihr nicht merklich wehzutun. Sie haben vor, Laureline näher zu erforschen, da ihr Körper weiblich ist und sie deshalb interessant auf die Gruppierung wirkt.

Varianten (Achtung: Railroading vermeiden):

- Je nachdem wie sich die SC verhalten, könnten sie sich in einem Haus in Sicherheit begeben, auf der Straße bleiben oder aber versuchen die Siedlung zu verlassen. Bei den ersten beiden Varianten treffen sie auf die Pagans.
- Wenn sie vorhaben sollten, die Stadt zu verlassen, dann können sie das tun, verlieren aber Laureline aus den Augen. Diese wird trotzdem von den Pagans verschleppt. Die SC müssen hier nur irgendwie mitbekommen, dass die Pagans Laureline haben. Dabei muss man darauf achten, in welche Richtung sich die SC aus der Siedlung entfernen. Gehen sie zurück zum Wrack, ergibt es Sinn, wenn Laureline versucht den Pagans zu entkommen und in diese Richtung flieht. Gehen die SC Richtung Wald, könnten sie durch einen Schrei von Laureline dazu animiert werden umzukehren.

WICHTIGE ORTE

DAS RAKETENWRACK

Dieser Schauplatz ist der Starpunkt des Abenteuers. Von hier aus starten die SC in ihr Abenteuer. Daher sollte dieser Ort so interessant wie möglich beschrieben werden.

Durch die harte, unkontrollierte Landung ist die Rakete komplett zerstört. Lose Metallteile liegen verstreut auf dem Boden, die Luft riecht nach Treibstoff und Rauch. Rund um die Absturzstelle erstreckt sich eine verkohlte Landschaft. Die Bäume ringsherum sind zu Asche geworden und alles im näheren Umfeld ist mit Asche überdeckt. Für die fortlaufende Geschichte hat dieser Schauplatz jedoch keine weitere Bedeutung.

HÜTTE IM WALD

Wenn sich die SC in den Wald begeben, haben sie die Chance, eine schäbige, alte Holzhütte zu entdecken. Da sie von diversen Rankpflanzen und Büschen überwuchert worden ist, müssen sie aber genauer hinsehen. In dieser Hütte sieht es ganz anders aus, als man es von außen vermutet hätte. Alles ist mit Stahl verkleidet und wirkt sehr modern. Überall stehen große reagenzglasähnliche Behälter mit Föten darin. Es handelt sich um die Aufzuchtstation der Similiars, die die Menschen betreiben.

SIEDLUNG DER SIMILARS

Die Siedlung der Similars ist das genaue Kontrastprogramm zum Quartier der Pagans. Hier ist alles sehr durchstrukturiert, sauber und fest angelegt. Der Straßenverlauf ist übersichtlich, nach den Himmelsrichtungen ausgerichtet und wirkt zwar monoton, erweist sich deswegen aber auch als sehr effizient. Auffällig ist hier, dass alles gleich aussieht. Nicht nur die Menschen wirken einander wie aus dem Gesicht geschnitten, auch die Häuser sehen alle gleich aus und insgesamt vermittelt die Siedlung den Eindruck, man befände sich unter einem Armeisenvolk.

QUARTIER DER PAGANS

Das Quartier der Pagans erinnert leicht an eine Mischung aus Mittelalter und Moderne. Im Mittelpunkt der zitadellenförmigen Festung steht ein altes Klinikzentrum für Menschen mit schweren psychischen Erkrankungen. Das Gelände rund um das Klinikum stinkt abscheulich nach Kot, Alkohol und Rauch. Die unbefestigten Wege sind schlammig und alles macht einen dreckigen, fast schon modrigen Eindruck. Auf größeren, freien

Zeitlich Folgendes: Die SC können den Spuren der Pagans zu dem Fluss folgen. Am Flussufer liegen lange, dünne Stäbe. Wer genauer hinsieht, kann am Uferrand kleinere Löcher erkennen, die denselben Durchmesser wie die Stäbe haben. Die Pangans haben die Stäbe benutzt, um den Fluss zu überqueren, indem sie die Stäbe in den Boden gerammt haben und mit Schwung über das Gewässer gesprungen sind. Wenn die SC bei der Zitadelle sind, können sie einfach durch das offene Tor hineingehen und treffen auf eine völlig neue Welt. Im Keller des Klinikzentrums finden die SC Laureline gefesselt in einem sauberen Kleid, einbalsamiert mit wohl duftender Lotion. Wenn versucht wird Laureline aus den Fesseln zu befreien, sorgt eine klingende Glocke dafür, dass die Pagans davon Wind bekommen und es kommt zu einem Kampf.

Szene 4: körperliche Veränderungen
(der Spielleiter kann entscheiden, wann es eintritt)

Ziel: Die SC sollen auf die Fährte der Menschen in den Bergen *kommen.*
Äußere Handlung: Die SC beginnen, sich schlapp und müde zu fühlen. Ihre Glieder schmerzen. Es ist etwa so, also würden alle eine Grippe bekommen. Vom Spielleiter wird betont, dass sie sich zwar schlecht fühlen, aber es sich anders als eine bevorstehende Krankheit anfühlt. Auch dass alle gleichzeitig schlapp werden, passt nicht zu einem Infekt. Zwischendurch treten auch Symptome wie Nasenbluten, Ohnmacht und Taubheitserscheinungen auf. Je nachdem, wo sich die SC gerade befinden, bemerken sie, dass Similars merkwürdige Bauteile in den Wald bringen.

Szene 5: die Folgen werden immer sichtbarer

Ziel: Aufbauen von Zeitdruck
Äußere Handlung: Die SC merken deutlich, dass nicht nur sie von den plötzlichen Beschwerden betroffen sind. In der Siedlung der Similars liegen viele Personen auf dem Boden, atmen nur noch ganz flach, mitunter sind auch schon einige tot. Es sieht fast schon so aus, als würde eine Seuche die Siedlung heimsuchen, nur dass die Personen keine äußeren Auffälligkeiten aufzeigen. Bei den Pagans ist genau dasselbe zu erkennen.

Szene 6: Entscheidung

Ziel: Die SC sollen eine moralische Frage für sich beantworten und danach handeln. Die Frage ist, ob die Similars und Pagans, ebenso wie sie selbst, überleben sollen oder ob sie die Menschen dabei unterstützen, sich ihren Heimplaneten wieder als Lebensraum zu erschließen. Je nachdem kann es auch sein, dass andere Möglichkeiten von den SC in Anbetracht gezogen werden.

Szene 7: Erlösung oder Tod

Ziel: Die SC haben eine Entscheidung getroffen und müssen sich dementsprechend ihrer Verantwortung stellen.

3. SPIELERCHARAKTERLENKUNG DURCH LEITFRAGEN

1. Wieso sind wir abgestürzt?
Antwort: Der Mond ist zerbrochen. Deshalb sind lauter Splitter in der Atmosphäre. Wegen dieser Splitter kam es zu Turbulenzen, was letztendlich zum Absturz führte.
Lösungsfindung: Wenn die SC in der Nacht gezielt darauf achten, wie der Himmel aussieht, könne sie erkennen, dass Objekte, die aussehen wie zu große Sternschnuppen, am Horizont entlangziehen.

2. Was ist mit dem Planeten passiert?
Antwort: Der Kern des Mondes war radioaktiv. Da er zerbrochen ist, wurde diese Strahlung frei und kontaminierte den Planeten. Die Radioaktivität tötete die meisten Menschen.
Lösungsfindung: Unterlagen über die Geschehnisse könne entweder in dem ehemaligen Klinikzentrum im Quartier der Pagans oder aber in einem beliebigen Haus bei den Similars, falls es nötig ist, gefunden werden. Die SC sollten aber gezielter suchen und die Unterlagen nicht einfach vor die Nase gesetzt bekommen.

WICHTIGE ORTE

Plätzen kämpfen Gestalten mit einem gladiatorähnlichen Auftreten. Sie kämpfen um etwas, das aussieht wie ein Hundeschädel. Manche schwingen Morgensterne, andere dreschen mit Schwertern aufeinander ein.

DAS LABOR IN DEN BERGEN

An diesem Ort leben jene Menschen, die es geschafft haben, sich vor der Naturkatastrophe in Sicherheit zu bringen. Viele dieser Menschen hatten auch Glück, dass sie zufälligerweise, während der Mond zerbrochen ist, in dem Forschungslabor ihrer Arbeit nachgegangen sind.
Das Labor erstreckt sich über zwei Stöcke: Im Erdgeschoss ist auf dem ersten Blick nichts auffällig oder spektakulär. Weiße Gänge erstrecken sich endlos in die Ferne, Lichtröhren, die vereinzelt nicht funktionieren, sind mittig an der Decke befestigt und werfen flackerndes, kaltes Licht auf den gefliesten, weißen Boden. Die Wände sind ebenfalls weiß. Durch das Licht sieht man Staubpartikel durch die Luft schweben. Links und rechts führen immer wieder Gänge ab. Es kann also leicht passieren, dass sich die SC verlaufen. Vereinzelt tauchen auch Türen auf, hinter denen Zimmer liegen, die an sterile Krankenhauszimmer erinnern. Die SC haben die Chance, hinter diesen Türen schlafende Menschen zu finden. Dabei kann der Spielleiter selber entscheiden, wann und wie das der Fall ist. Unter den in den Zimmern stehenden Betten, führt ein Gang in Richtung eines Untergeschosses. Wenn man genau hinschaut, kann man um die Betten herum leichte Kratzspuren auf den weißen Fliesen erkennen, die durch das Verrücken der Bettgestelle zustandegekommen sind.
Das Untergeschoss sieht ganz anders aus als das Erdgeschoss. Es erinnert an eine alte Bibliothek oder Universität. Alles ist in Brauntönen gehalten. Die Wände sind mit Mahagoni verkleidet, an den Wänden hängen naturalistische Bilder und insgesamt ist alles sehr sauber. In großen Gesellschaftsräumen laufen Kinder, Frauen und Männer herum, manche von den Erwachsenen tragen Laborkittel. Auch hier tauchen immer mal wieder Türen auf. Manche von ihnen sind aus Holz. Hinter diesen Türen befindet sich nichts Interessantes, lediglich Wohnungen, Aufenthaltsräume und Bibliotheken. Dann gibt es noch eiserne Türen. Diese sind alle verschlossen und hinter ihnen befinden sich die Laborräume.

3. Wieso sind die Spezies Similars und Pagans so unterschiedlich?
Antwort: Die Pagans sind durch die Strahlung mutiert. Sie waren einmal Menschen mit einer psychischen Krankheit. Die Similars sind künstlich durch Menschenhand erschaffen worden und handeln nach dem Wunsch ihrer Schöpfer.
Lösungsfindung: In dem Klinikzentrum befinden sich noch alte Krankenakten der Patienten. Dadurch können sich die SC erschließen, wer die Pagans sind. Wenn die SC die Hütte im Wald finden, sehen sie dort, dass die Similars gezüchtet werden.

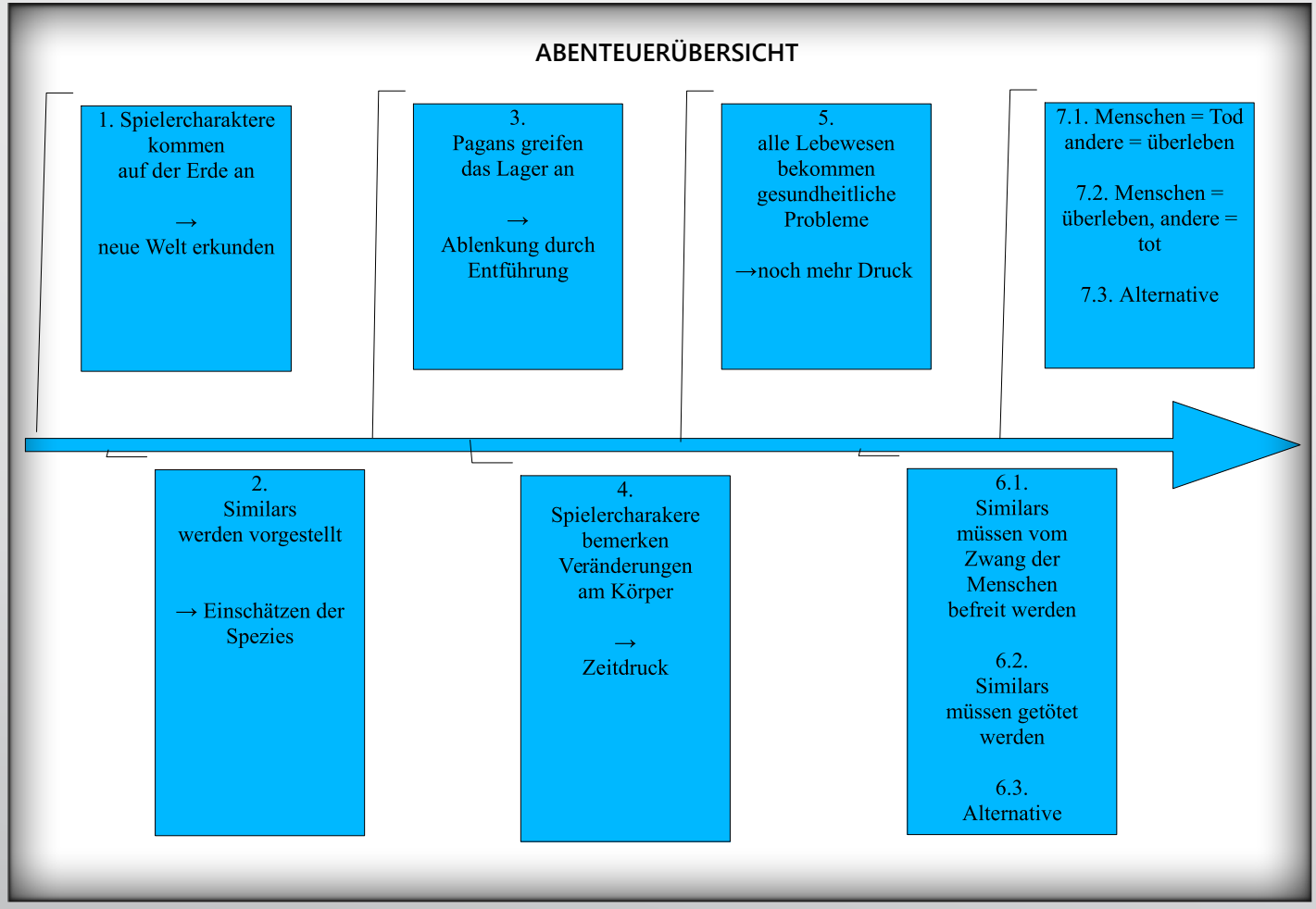
4. Was haben die Similars für Beweggründe?
Antwort: Die Similars werden von den Menschen instrumentalisiert, um Maschinen zu installieren, welche die Strahlung wieder neutralisieren können. Diese Neutralisierung würde dazu führen, dass sowohl die Similars, als auch die Pagans und SC auf dem Planeten sterben.
Lösungsfindung: Im Mittelpunkt des Labors finden die SC eine große Maschine und Menschen, die an dieser Maschine arbeiten. Dabei können sie ein paar Arbeiter dabei belauschen, was es genau mit diesem Projekt auf sich hat und welche Rolle die Similars dabei spielen. Sie können aber auch im Wald auf eine Lichtung stoßen, die von den Similars langsam freigemacht wird, um dort die Bauteile zusammenzufügen.

5. Wohin ist Laureline während des Paganangriffs verschwunden?
Antwort: Sie wurde von den Pagans mitgenommen und wird von ihnen als Versuchsobjekt missbraucht. Da die Pagans ausschließlich männlich sind, haben sie ein starkes Interesse am weiblichen Körper. Sie wird in einem Kerker festgehalten. Zwar ist sie gefesselt, wird jedoch auf eine kranke Art und Weise wie eine Heilige behandelt.
Lösungsfindung: Reifenspuren von den Pagans führen hin zum Fluss. Am Ufer des Flusses liegen längere, stabile Stangen, mit denen man über den Fluss springen kann, wenn man die Stangen in den Boden stemmt und mit Schwung springt.

6. Wieso werden die Körper immer schwächer?
Antwort: Die Similars fangen an, die Strahlung zu neutralisieren, die aber für die SC überlebenswichtig ist.
Lösungsfindung: Die SC können sehen, wie einige Similars Bauteile in den Wald tragen. Der Weg führt von eine Art Garagentor, das im Berggestein eingelassen ist, über eine fern gelegene Brücke, hin zu dem Wald. An den Bauteilen hängen zum Beispiel noch Konstruktionspläne, auf denen erkennbar ist, was diese Maschine für einen Zweck hat.

7. Wo befinden sich die Menschen, die überlebt haben?
Antwort: Sie befinden sich in einer Gebirgskette ganz in der Nähe, versteckt und geschützt hinter dem Gestein. Es gibt eine Stahltür, versteckt im Gestein.
Lösungsfindung: Es könnte sich ein Mensch aus dem Labor trotz Strahlung nach draußen begeben haben, da er es in den immer gleichbleibenden Räumen der Schutzbunker nicht mehr ausgehalten hat. Durch die Strahlenbelastung stirbt er zwar langsam, die SC können aber Informationen aus ihm herausbekommen, da er sich bereits in einem Delirium befindet.

ZUSATZINFORMATIONEN

- Das Licht flackert, da die Forschungen der Menschen im zweiten Stock ziemlich energie-/stromintensiv sind.
- Bei den optisch an ein Krankenhaus erinnernden Zimmern handelt es sich nur um Schlafräume. Die UV-Lampen an der Decke sollen für die Vitamin-D-Versorgung der Menschen sorgen.

Lena Schumacher