

TRODOX

ARS ARCANIA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 54, 32. Jg./2020
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autoren: Niklas Lampe, Yunis von Oy,
Leon Schweiger, Phil Wietelmann,
Fabian Zwartkruis
Zeichner/Fotos: Vecteezy.com,
de.clipart.me
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.

VORWORT

Dies ist ein kleines Abenteuer für das 70er-Jahre-Rollenspiel „Funky Colts“. Die in der Vorgeschichte genannten Figuren (*kursiv gedruckt*) sind die Mustercharaktere aus dem Regelwerk, das online über verschiedene Quellen als PDF kostenlos erhältlich ist. Es gibt auch eine Version zum Gratisrollenspieltag, auf das dieses Abenteuer konkret bezogen ist.

VORGESCHICHTE

Es ist ein ganz normaler Tag im Leben der Hippies. Sie verweilen alle in ihrer Heimat, in ihrem gemeinsamen Dorf. *Das Hirn* wirft einen Blick in den Kalender. Heute ist der 25.06.1979. *Der Kraftprotz* und *die scharfe Braut* drehen entspannt einen Joint auf dem Dorfplatz, neben der gerade neu erbauten Eisdielen. *Der Undercover-Bulle* kocht derweil das Dosen-Ravioli für alle, während alle zusammen die Sonne des Vormittags genießen. *Der Veteran* macht die Shots für alle bereit und so kann es bereits früh am Tag mit der Party losgehen. Hinter dem Wohnwagen spielen währenddessen fünf andere Hippies Blackjack um einen dicken Joint. *Der Kraftprotz*, *die scharfe Braut*, *das Hirn*, *der Undercover-Bulle* und *der Veteran* übertreiben die Sache ein bisschen. *Maurice-Marvin*, der Oberboss der Hippies, kommt mit dem Panzertape angelaufen und befestigt mit Freude damit die Bierdosen an den Händen *des Kraftprotzes*, *des Hirns*, *des Undercover-Bullen*, *der scharfen Braut* und *des Veterans*. Dann gibt es kein Absetzen mehr und niemand kann mehr nein zum Hyperverzehr des Biers sagen. Schon kurz darauf wird es dem *Kraftprotz* zu viel und er verziert den bereits schlafenden *Veteran* mit seinem Erbrochenen. Danach schläft er in Rekordzeit ein und gesellt sich so zu den anderen Vieren ins Land der wunderbaren und endlosen Träume. Dann...

BANG!!!

Designed by Vecteezy

[Explosion] [Wohnwagen fällt zusammen]

Die folgenden Szenen geben grob den Ablauf des Abenteuers in Szenen wieder, wie sie die Mustercharaktere erleben. Aufgabe des Spielleiters ist es, aus dem simplen linearen Verlauf ein Abenteuer für seine Gruppe zu improvisieren.

Situation 1:

Alles, was die fünf nach dem abrupten Erwachen zunächst sehen, sind weiße Zipfelmützen, die mit einem riesigen brennenden Kreuz um die Ecke zischen. Nur einer der Maskierten steht erst langsam vom Boden auf, nachdem er eine Weile dort gelegen hat. Alle fünf Spielercharaktere (SC) brauchen ebenfalls einen Moment, um klar zu werden. Aber sie sind schneller als das KuKluxKlan-Mitglied...

Der Maskierte nimmt seine Maske ab. Sein Gesicht ist totengleich blass. Er zittert am ganzen Körper und reagiert auf die Frage der SC, wer er sei und was er hier machen würde bzw. was hier gerade geschehen sei, nur mit dem kurzen Spruch: „Ich bin Jordan und darf nichts sagen.“

Je nachdem, wie die Spieler darauf reagieren, gibt er bei weiteren Fragen, Erpressung oder bei Folterung noch weitere Informationen zu einem Kontaktmann preis. All das erfolgt nur, wenn die jeweiligen Würfelproben bestanden werden. Die Situationen sind als variabel einzustufen. Man sieht dem Klanmitglied sehr deutlich an, dass es große Angst hat. Dem Geruch nach hatte das auch schon Folgen für seine Hose. Jordan erzählt außerdem, dass er von seinem Onkel zum Clanbeitritt gezwungen worden ist. Er hat sich dort aber nie wohl gefühlt und leider nie die Möglichkeit auszutreten. Erst jetzt hat er seine Chance genutzt und sich totgestellt. Bekanntlich lässt der Klan seine Toten gerne mal liegen.

Nachdem Jordan eine Bezugsperson verraten hat, recherchieren die Hippies nun, wer das ist und wo der sein Büro hat, denn das findet man eher heraus wie seinen eigentlichen Wohnort. Die Bezugsperson ist Hans-Jürgen (HJ). Die Spieler können entweder Kontaktdaten auf der Straße bei Passanten erfragen, welche diesen alle kennen, denn er ist der derzeitige Bauamtsleiter oder die Hippies können in einem Telefonbuch nachsehen und finden dort auch schnell seine Daten. Sein

vollständiger Name lautet Hans-Jürgen Müller und er arbeitet in der Vogelstraße 47 im Rathaus. Wenn sich *das Hirn* nun erinnert (Würfelprobe), fällt ihm ein, dass sich damals bei der Organisation des Bau der Eisdiele ein gewisser Herr Müller quergestellt hat. Das Rathaus ist zu Fuß gut erreichbar. Und somit machen sich nun alle auf dem Weg dahin.

Als sie das Büro erreichen, sehen sie gerade Menschen mit Zipfelmützen aus dem Rathaus rennen. Diese erinnern sie eher an die Menschen, die ihr Lager angegriffen haben. Vorsicht scheint also angebracht zu sein. Die SC gehen langsam sichernd in das Gebäude hinein. Das Büro des Herrn Müller finden sie direkt auf der rechten Seite beim Eintreten ins Gebäude. (Würfelprobe)

Als die Hippies eintreten, sehen sie auf einem Stuhl am Fenster einen dicken Mann im Anzug, welcher mit seiner glänzenden Glatze sehr amüsant und freundlich aussieht. Als er fragt, was sie wollen, schrecken die SC dennoch zusammen, denn der Mann hat eine sehr tiefe, gefährlich klingende Stimme und rollt das „r“. Falls die Hippies ihn mit den Dingen konfrontieren, die ihnen passiert sind, leugnet er jede Verantwortung. Dennoch ist der Mann bestechlich, man kann ihn gut unter Druck setzen und bei genauem Hinschauen kann man auf Zetteln auf dem Tisch erkennen, wo sich das Hauptlager des Klans befindet (ein Lagerhaus). Das Fenster steht offen und Hans-Jürgen versucht dilettantisch zu flüchten, wenn der Druck zu stark wird. Vorher greift er zum Telefon, um seinen Leute zu warnen. Somit ist den Hippies bewusst, dass er von



dem Anschlag weiß und somit auch weitere Kontakte zu anderen Personen aus dem Clan hat. Das provoziert die Hippies noch mehr und deshalb werden sie nun gewalttätig und durchsuchen, nachdem sie Hans-Jürgen gefesselt haben, sein gesamtes Büro, was auf dem ersten Anblick sehr einfach zu sein scheint. Der einzige Schrank im Zimmer ist der Rollcontainer neben dem Schreibtisch. Als die SC ihn öffnen, finden Pillen und Pulver sowie ein zerlegtes Scharfschützengewehr mit dem sie ihn dank integrierten Schalldämpfers einfach töten können, ohne dass es jemand bemerkt (Würfelprobe). Anschließend packen sie sich den gesamten Stoff ein und hauen mit den gesammelten Infos ab.

Situation 2:

Nachdem die Gruppe das Rathaus aus Situation 1 überlebt hat, ist sie nun auf dem Weg zu dem großen Lagerhaus. Währenddessen treffen sie eine Gruppe von kleinen Hosenscheißern, die denken, nur weil sie das erste Mal einen Joint geraucht haben, wären sie jetzt unbesiegbar. Kurz: Sie suchen Stress und rempeln die SC an. Zwei der vier Jugendlichen haben ein Messer mit und mucken auf „Ey du Dreckshippie, ham wir ein Problem?! Wollt ihr Stress oder was?“ (sehr aggressiv). Die Spieler sind auf einer unbefahrenen Straße unterwegs und die vier Jugendlichen sollen relativ einfach zu besiegen sein. Dieser Kampf kann mit recht einfachen Würfelproben geregelt werden, sobald man nur einen Kämpfer hat.

Durch die Reflektion einer Sonnenbrille merken SC danach, als sie gerade um die Ecke eines Fabrikgrundstücks gehen, dass sich dort die gesuchten Clanmitglieder in einer Lagerhalle aufhalten. Sie unterhalten sich offen. Die SC gehen daraufhin weiter auf die alte, abgeranzte Lagerhalle zu. Die Steine haben schon Grünspan, es riecht sogar schon moderig, das Dach ist zum Teil eingefallen, was man schon von außen sehen kann. Überall ist Moos und es sieht wirklich sehr gruselig aus. Die Spieler nähern sich der Halle über das fast schon tot aus-sehende Schottergelände. Direkt beim Eingang stehen zwei breite Wachen in Gangstermontur in Anzug und mit AK 47. Beide haben eine Sonnenbrille und Handschuhe an. Hinter ihnen kann man drei schwarzlackierte, parkende Mercedes Benz-Limousinen sehen. An ihnen lehnt ein weiterer Mann in Arbeiterklamotten und steckt sich gerade eine Zigarette an. Wenn die Spieler genauer hinschauen, sehen sie,

dass auch er eine Pistole bei sich trägt. Man sieht links nur das eingefallene Dach und dass sogar schon Pflanzen an der Wand hochwachsen und Moos, dass überall sprießt. Man sieht links auch noch ein altes Regal, welches durchgerostet ist und die allgemeine Stimmung stärkt. Hinten in der Lagerhalle sieht man einen normal gekleideten Mann. Nur wenn man genauer hinguckt, sieht man eine große Narbe, die sich von seinem linken Auge zu seinem Mund zieht. Weiter rechts ist ein Büro, in dem auch schon der Putz abblättert. Ob sich hier jemand auffällt, kann man nicht erkennen. Sobald die SC sich durch durchgekämpft haben, können sie ins Büro, um dort bei der Durchsuchung ein altes Regal mit Ordnern zu sehen, die mit Abrechnung und den Jahreszahlen von 1937-1956 beschriftet sind - unwichtiger Kram. Allerdings liegt auf dem Platz noch ein aufgeschlagener Ordner. Hinter dem Schreibtisch hört man was. Wenn die Spieler nachgucken, sehen sie am Boden hinter dem Schreibtisch einen mickrigen zusammengekauerten Sekretär mit 32er Revolver. Falls die SC ihn nicht sofort erschießen, verwundet er einen SC. Sobald er tot ist, finden die SC bei näherer Untersuchung des aufgeschlagenen Ordners einen Zettel, auf dem handschriftlich steht: „Bitte, was habe ich euch denn getan. Ich will hier raus!“ Er ist unterschrieben mit Maurice-Marvin. Auf der Rückseite erkennt man einen gedruckten Briefkopf vom hiesigen Gefängnis, einer privaten Einrichtung. Jetzt wissen die SC, dass sie in der dritten Situation ins Gefängnis müssen.

Situation 3:

Nachdem die SC erfahren haben, dass die nun zum Gefängnis müssen, haben sie sich erst mal schlau gemacht, wie weit das entfernt ist. Man könnte ganz einfach zu Fuß gehen, aber unsere Hippies sind viel zu faul und nehmen einfach das Auto. Als sie das Gebäude sehen, fällt ihnen auf, dass es im ersten Augenblick gar nicht wie ein Gefängnis aussieht, sondern einfach wie eine stinknormale Lagerhalle. Sie entscheiden sich deshalb, leise einzuschleichen und die Lage abzusichern. Einen Vorraum können sie einfach passieren, weil die zwei Wachmänner komplett ermüdet, fast schon schlafend vor dem PC sitzen. Dem einen läuft schon die Sabber aus dem Mund und bei dem anderen ist der Kaffee schon ganz kalt geworden. Auf den Überwachungsbildschirmen erkennen die SC die verschiedenen Insassen in den Zellen und auch dass sich dort

weiter vier Wachmänner aufhalten, die ihren Job aber absolut nicht ernst nehmen und komplett gelangweilt aussehen. Somit wissen sie also, dass man die Wachmänner vermutlich ganz leicht ausschalten kann, um - so schnell es geht - Maurice-Marvin aus der Zelle zu holen. Um zu wissen, wo sich Maurice-Marvin aufhält, müsst die SC das Verhalten der Gefangenen auf den Bildschirmen entschlüsseln. Ihre Zielperson ist die einzige, die deprimiert in der Ecke sitzt und eine Hippiefrisur hat. Alle anderen gehen irgendwelchen Aktivitäten (z. B. Fitnesstraining) nach.

Die Wachmänner sind das eine Problem, das andere Problem ist nun, dass die SC herausfinden müssen, wie sie den Zaun zu den Zellen öffnen können. Bei genauerem Betrachten der Monitore sieht man an einer Wand einen Button, mit dem man das Tor aufmachen kann. Das Tor jedoch ist mit einem Kennwort geschützt. Das Kennwort steht aber auf einem Post-It-Zettel am Monitor im Büro der Wachmänner („Jockelstrunz“). Damit bekommen die SC den Zaun ganz einfach geöffnet.

Das einzige, was jetzt noch zu tun ist, um die ganze Sache zu beenden, ist zum einen, die vier weiteren Wachmänner innerhalb des Zauns auszuschalten (Kampf oder Gasgranate) und dann blitzschnell Maurice-Marvin zu befreien und dann mit ihm die Kurve zu kratzen...

Schluss:

Letztendlich schaffen es die SC, Maurice-Marvin aus seiner Zelle zu befreien und aus dem Lager zu entkommen. Danach erreichen sie erleichtert ihre Wohnwagen. Durch den heutigen, großen Sieg über den Ku-Klux-Klan und die Rettung von Maurice-Marvin sind alle in Feierlaune. Daher gibt es ein paar Extrarunden Jägermeister und Wodka. Gras habt ihr ja sowieso immer zur Verfügung. Dank Maurice-Marvin könnt ihr euch wieder Heroin durch seine Kontakte besorgen. Am Abend trinken *der Kraftprotz* und *das Hirn* die beiden Flaschen Jägermeister und Wodka sehr schnell aus. Der Wohnwagen sieht danach allerdings nicht mehr lange gut aus. *Das Hirn* ist auf der Toilette eingeschlafen und träumt von einer riesigen Grasplantage, die nur ihm alleine gehört. Die anderen drehen sich zusammen einen Joint und haben sehr, sehr gute Laune. Erst am nächsten Tag wachen alle ungefähr um 17 Uhr auf und sind entweder komplett verkatert oder noch so stoned,

dass die reale Welt größtenteils an ihnen wirkungslos vorbeizieht. Am Abend entscheiden sich alle zusammen mit ihrem neuen Anführer Maurice-Marvin, mit ihrer Gemeinschaft in einen deutlich friedlichere Gegen umzuziehen. Die Wohnwagen werden reisefertig gemacht und der gesamte Tross zieht dem Horizont entgegen. Vielleicht finden sie ja einen Ort, an dem sie der KuKluxKlan nicht findet und sie wirklich wie Hippies friedlich leben können.

Von Niklas, Yunis, Fabian, Leon und Phil

