

Shadowrun Abenteuer
„Die Rache des Frosthexers 33½“

Story: Bei diesem Run geht es um eine Beschaffung eines seltenen Artefakts. Einer magischen Waffe, die über 1000 Jahre alt sein soll. Das Besondere an der Story ist, dass sie mitten im Plot anfängt, ohne das die Spieler irgend etwas wissen, weil sie durch einen Zauber ihre Erinnerungen verloren haben (Falsche Erinnerung S. 6).

Die *Erfahrungsstufen* der Runner sollten schon ein wenig höher sein, das es mitunter ziemlich über abgeht. Optimale *Besetzung* besteht aus maximal einem Nahkämpfer der einigermaßen mit einem Schwert umgehen kann, vielen Fernkämpfern (Söldner o.ä.) und am besten einem Magier/Hexer der „Heilen“ kann. Rigger und Decker o.ä. sind kein Problem, sobald sie eine Schusswaffe geradeaus halten können. Bei dem durch die Gänge streifen soll so ne Art „the Rock“ Stimmung aufkommen, deshalb ist es ungünstig, mehrere mächtige Nahkämpfer dabei zu haben. Trolle sind tabu, weil einfach zu groß. Sorry Chummer´s !

Die Runner müssen sich nicht untereinander kennen, im Gegenteil- wenn sich alle schon kennen, senkt das den Spielspaß bei diesem Run.

Vorgeschichte: Ein Herr Schmidt hat die Runner beauftragt in einem Gebirgssee im Vogelsberg zu tauchen und dort in eine sehr alte Tempelanlage einzudringen. Dort sollen sie ein magisches Artefakt eine Waffe von höchster Güte suchen und bergen. Dafür versprach er ihnen 150.000 € und umfangreiche Spesen in Form von Ausrüstung. Die Runner fuhren daraufhin mit dem Schmidt nachts mit einem Boot auf den See und sind dort getaucht. Der See war sehr tief fast 100 Meter, die Runner müssten jedoch nicht bis ganz nach unten. Mit Hilfe eines fluoreszierenden Seils, in 60 Metern Tiefe wäre es sogar tagsüber absolut dunkel trotz des durchaus klaren Wassers (+8 bis +2 Modis.), gelangten sie an eine Steilwand mitten im See. An dem Steilhang ging es weitere 45m tiefer, allerdings schon 5m die Steilwand herab stießen die Runner auf einen ca. 1,5 Meter breiten Spalt in der Wand. Durch den senkrechten Höhleneingang gelangten sie ins innere einer rechteckigen Kammer 3 auf 9 Meter breit und sehr tief (15m), die jedoch nach oben hin offen war. Als sie auftauchten, kamen sie in einem ovalen Saal heraus, der von einem künstlichen Graben in zwei Hälften geteilt wurde. Der Graben war natürlich die Kammer aus der sie aufgetaucht waren. Das Wasser steht bis knapp unter den Rand des Grabens der von zwei kurzen Treppen an beiden Ufern vervollständigt wird. Diese Treppen führen aus dem Wasser heraus, ins innere des Tempels (Raum 12.). Auf der Südseite hatten die Runner das Artefakt gefunden, als ihnen beim Rückweg zwei Erdelementare und eine Handvoll Männer den Rückweg versperrten. Es kam zu einem heftigen Kampf bei dem der Magier des gegnerischen Teams getötet wurde und dadurch beiden Elementare fessellos wurden und diese dann Amok liefen und ihre eigenen Läufe töten¹. Den Runnern gelang es gerade noch durch einen Seitengang in einen anderen Raum zu fliehen, als die Elementare zum Abschied noch den Seitengang (zu Raum 1) einstürzen ließen. Ein NSC Runner wurde dabei verschüttet und ist jetzt tot!

Raum 1: Die Kammer des Vergessens

>>>>[*Sag's ihnen ins Gesicht*]<<<<<

„Langsam quält ihr euch durch die Dunkelheit zurück zum Licht des Bewusstseins. Endlich erwacht ihr wie aus einem tiefen Schlaf. Alles scheint fremdartig und feuchtkalt.

Ihr befindet euch in einem dunklen Raum, dessen Innenwände ihr im Schein einer einzelne auf dem Boden liegende Taschenlampe betrachten könnt. Die Mauern bestehen aus roh zusammengefügte Steinquadern. An ihrer Oberkante entlang verlaufen kleine Lüftungsschlitze. Der einzige Ausgang scheint eine nach abwärts führende Treppe in der Nordwand zu sein. In der Mitte des 4m hohen Raumes seht ihr ein altarähnliches Gebilde. Unsicher schaut ihr euch gegenseitig an. Die Gesichter scheinen fremd und doch vertraut. Ihr merkt schnell, dass sich keiner von euch mehr erinnern kann, was „gestern“ war, und verduzt fragt ihr euch, was geschehen ist und wo ihr denn eigentlich seid.“

>>>>[*Hinter den Kulissen*]<<<<<

Die Runner sollen sich ruhig untereinander misstrauen. Hilfreich dazu ist es, mit kleinen Zetteln geheime Botschaften mit einzelnen Spielern auszutauschen *g*. Die Geheimtür ist nicht gut getarnt (Wahrnehmung [6]: 2+ Erfolge). Ihr könnt erkennen, dass einige der Quader eine Tür in der westlichen Wand bilden. Sie lässt sich jedoch nicht öffnen. Auch nicht mit Gewalt. Sie kann aber evtl.

¹ SR 3.01, Seite 186

SR Abenteuer „Die Rache des Frosthexers 33½“ © Vielfrass

durchbrochen werden. (Bar. 14). Dahinter ist der Gang vollständig verschüttet. In den Trümmern befindet sich noch eine ¾ verschüttete Leiche (Stärke [5]: 4+ Erfolge um sie auszugraben) die genau die selbe Ausrüstung wie die Runner (Standartzeug) hat. Der altarähnliche Stein in der Mitte des Raumes ist mit verwitterten Steinmetzarbeiten verziert, die Menschen darstellen, die ihr Gesicht in den Händen verbergen. Der Boden des Raumes, sowie die Wände sind feucht und es herrscht eine hohe Luftfeuchtigkeit. Außerdem haben alle Runner Neoprenanzüge an, die ebenfalls feucht sind. [evtl. noch andere Ausrüstung, siehe Anhang] Der Astralraum des ganzen Klosters ist durch eine starke Hintergrundstrahlung [Stufe 4] verseucht².

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Die Treppe herunter kommt ihr an eine Tür aus massivem schwarzem Stein (Bar. 14). Auf dieser sind zwei Vertiefungen in Form menschlicher Hände. Drückt man gleichzeitig mit beiden ganzen Händen in die Vertiefungen hört man ein Klicken und ein Knarren aber sonst passiert nichts.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Wurde der Öffnungsmechanismus betätigt lässt sich die stark klemmende Tür mit vereinten Kräften aufdrücken. Dazu sind gleichzeitig 6 Erfolge bei einer Stärke [4] Probe nötig. Es können maximal drei Personen gleichzeitig an der Tür schieben.

Raum 2: Die Halle der Arbeit

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Die Halle ist dunkel und still. Im Licht eurer Lampen sehr ihr, dass der Boden von trübem Wasser bedeckt ist. An den Wänden sind merkwürdige Metallkleiderhaken (Fackelhalter) an gebracht. Die Halle ist sehr hoch etwa 15m. Die Decke wird von 6 Säulen gestützt. Es führen vier Türen (einschließlich derer durch die ihr gekommen seid) aus der Halle. An den Schmalseiten der Halle befinden sich zusätzlich jeweils zwei riesige zweiflügelige Steintore, die weit offen stehen.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Der Hallenboden ist mit allerlei Gesteinstrümmern übersät, die jedoch unter ca. 15cm hohem trübem Wasser nicht leicht zu erkennen sind. (Schnelligkeit [6] Probe um nicht zu Stolpern, Wahrnehmung [5] um die Trümmer zu umgehen.) Auf dem Boden ist ein Mosaik eingelassen, das sich aber *nur* durch gezieltes suchen oder ebenso gezieltes Wasser ablassen durch öffnen der beiden südlichen Türen, entdecken lässt es stellt ein Schwert dar. [Das ist der Todesengel, ABER die Runner dürfen an dieser Stelle noch nicht herausbekommen, dass sie die ganze Zeit mit dem zu suchendem Objekt rumrennen.]

Die beiden Tore sind Steinmetzarbeiten und haben nur symbolischen Wert, da sie sich nicht bewegen werden können. Die anderen Steintüren haben alle auf der Hallenseite Inschriften (in Altgermanisch). Diese lauten: Raum 1: *Bedenke wohl, ob du gewillt bist dieses Tor zu durchschreiten, da alles was du erlebt hast, sein wird wie ein Halm im Sturm.* Raum 2: *Ist jener schwach, der kommt, dieses Tor zu öffnen, so ist jener stark, der wiederkehrt, es zu schließen.* Raum 5: *Der Segen Wotans gibt dem Trank die Kraft.*

Raum 6: *Tritt ein, und Aug' wie Ohr werden Deine Weisheit zu bereichern wissen.*

Alle Türen sind aus schwarzem Stein (Bar. 14) aber mit Ausnahme zu Raum 6 nicht verschlossen aber verklemmt (Stärke [4] 6+ Erfolge zum öffnen).

Raum 3: Die Wohnstätte der Mönche

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr gelangt an eine Kreuzung. Links und rechts führen Gänge in dunkle Räume, geradeaus setzt sich der Gang anscheinend in die Dunkelheit hinein fort.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Bei dem Raum nach links ist der hintere Teil vollständig verschüttet. Ausgrabungen werden mit kleineren Erdrutschen belohnt. Im Rechten Raum liegen mitten im Wasser zwei Leichen (Untote-Geister, Regeln ca. wie Phantome³), die überraschend nach den Runner greifen, wenn diese in die Nähe kommen. (Wahrnehmung [8] +Lichtverhältnis)

² D.h. auf alle magischen Proben und aufs askennen +4 und auf den Entzugmindestwurf beim Zaubern und beim Beschwören +2.

³ Schattenzauber, Seite 122

Untoter-Geist: Besessenheit: eigener untoter Körper!

Kon: 5 Sch: 4 Stä: 5 Cha: -4 Int: 0/4 Wil: 4 Reaktion 4 +1W6 KP: 6 Kraft: 4
 Waffenloser Kampf 4: (5M), Immunität g. normalen Waffen (Bar. 8), altern, Gift, lähmende
 Berührung, Grauen

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Die Decke dieses Saales wird von rautenförmigen Säulen gestützt. Der hintere Teil ist völlig verschüttet. Hier steht das Wasser 30 cm tief, da man zwei Stufen in den Raum gehen muß. Die Wände sind mit abstrakten Fresken geschmückt; auf der linken Seite befinden sich zwei Nischen.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

In Nische **a** befinden sich zwei weitere Untote-Geister die an ihren vermoderten Körper gefesselt sind. Hinter dem Geröll zur Nische **b**, dass relativ einfach frei gegraben werden kann, befinden sich 2 weitere Untote-Geister. Außerdem liegt hier auf dem Boden unter Wasser ein stark verschmutzte und korrodierte Kunstgegenstand herum. (massive Goldkette, Materialwert ca. 15.000 €, Liebhaberwert bis 10fache)

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Geht man von der Kreuzung gerade aus kommt man an ein großes steinernes Tor. Das Tor wird von einem starken Metallriegel verschlossen. Der Riegel ist ca. 1,50 m lang und leicht nach innen, Richtung Gang gebogen. Es scheint fast als wäre einst Vielfrass⁴ von außen gegen das Tor gerannt, und hätte dieses leicht eingedrückt.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Der Riegel kann mit 10+ Erfolgen Stärke [4] gehoben werden. Die Tür steht jedoch unter starkem Druck da Erdmassen und Wasser dagegen drücken. Die Runner die sich an dem Riegel zu schaffen gemacht haben werden von dem Tor an der Wand eingeklemmt (16S, Stoßpanzerung zählt), wenn ihnen keine Reaktion [8] Probe 2+ Erfolge gelingt. Zusätzlich müssen alle Charaktere jetzt den Erdmassen die hier heraus kommen ausweichen [5], mit 4 Erfolgen werden sie nicht verschüttet und erleiden nur (8M-Nahkampfschaden). Bei verschütteten Charakteren (12S) und jede Konstitution x KR Erstickungsschaden (6M-Bet.), da hier jetzt auch noch Wasser nachfließt.

Raum 4: Das Verlies des Dämons

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Hinter der Steintür ist ein kurzer Gang mit einer Treppe die nach leicht nach oben führt, am Ende der Treppe befindet sich eine total morsche Holztür die kaum noch in ihren Angeln hängt. Der Raum hinter der Holztür, die in sich zusammen fällt sobald man sie berührt, ist aus dem Felsen gehauen und dementsprechend unregelmäßig. Die Wände sind aus einer Art Quarzgestein der im Lichtstrahl glitzert.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Kurz hinter der Tür liegt ein Zauberspeicher (Stufe 10) in Form einer 2 m langen dünnen Goldkette auf dem Boden. Diese Kette ist jedoch unter einer schleimigen Staubschicht verborgen. (Wahrnehmung [10] 1+ Erfolg. Da ist irgend etwas auf dem Boden...) Mit Astraler Wahrnehmung sieht man jedoch noch etwas mehr, nämlich eine Astrale Barriere Stufe 10 die direkt von der Kette ausgeht und den Raum abschließt. Wird die Kette auch nur leicht bewegt, endet der Zauber und es materialisiert sich ein mächtiger Insektengeist, der hier sehr lange gefangen gehalten wurde.

Mantide: Gottesanbeter Männchen

Kon: 8/7 Sch: 11 Stä: 8 Cha: 6 Int: 6 Wil: 6 Reaktion 28 +1W6 KP: 11 Kraft: 6
 Angriff[18]: (6M), Materialisierung, Gift, gest. Sinne (Geruch), Verwundbarkeit (Insektizide), reduz. Sinn(Sicht)

Er greift die Runner drei KR lang gnadenlos an, danach flieht er in seine Metaebene falls er den Raum verlassen kann. D.h. die Runner den Weg aus dem Raum freigeben.

⁴ berühmt berüchtigter CyberSöldner Runner mit Vorliebe für Kopfnüsse *g*

Raum 5: Das Labor

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Als ihr die stark klemmende Türe geöffnet habt, fließt Wasser in den dahinter liegenden großen rechteckigen Raum, in dessen Mitte zwei Feuerstellen zu sehen sind. Über diesen hängen diverse Apparaturen, deren Sinn und Zweck nicht eindeutig zu bestimmen sind. Außerdem gibt es noch drei größere Schränke und zwei Tische aus massiven Holz auf denen wieder merkwürdige Gerätschaften diesmal wohl aus erblindetem Glas stehen.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Die Schränke befinden sich noch in einem einigermaßen gutem Zustand, jedenfalls bis man sie gewaltsam öffnen will (sie sind alle verschlossen!). Dann fallen sie nämlich auseinander und begraben ihren Inhalt unter sich. Die Schränke lassen sich leicht mit einer scharfen Waffe, aufschneiden da das Holz morsch und weich ist [Schnelligkeit [5] 2+ Erfolge und man kommt an den Inhalt ohne das dieser zerstört wird.

Der Inhalt besteht aus diversen antiken Laborgeräten die jedoch keinen realen Wert darstellen. Und mehreren Fläschchen von denen jedoch alle bis auf 5 eingetrocknet sind. 2 Fläschchen mit Zauberspruch: Frischzellenkur. Dieser riecht modrig und hat eine dunkelblaue Farbe. 2 Fläschchen mit Zauberspruch: Heilen 5, riecht würzig und ist klar; und einer mit einem Gift der Stufe 6 das jede Konsti x5 Minuten 5M-Schaden verursacht und man zusätzlich noch Fieber bekommt (+1 auf Mindestwürfe). Nach 5 Stunden verfliegt die Wirkung und der Körper kann sich wieder erholen. (nach den Standard-Regeln)

In einem der Schränke befindet sich ein doppelter Boden (Wahrnehmung [6] 2+ Erfolge) in dem sich ein Fläschchen mit Alchimistengold (sozusagen Orichalkum, in zähflüssiger Form, Wert: 60.000 €) befindet.

Raum 6: Die Bibliothek

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Der Raum ist von innen Verbarrikadiert. Hier braucht man eine Stärke[4] Probe 10+ Erfolge um diese zu öffnen. Inne liegen diverse morsche Trümmer und ein massiver Steinerner Kubus mit einer Kantenlänge von einem Meter. Überall liegen halbvermoderte Bücher auf dem Boden, außerdem liegen ganz hinten in einer Ecke die skelettierten Überreste eines Menschen in einer Kutte. Der Körper ist eng zusammengerollt, die Arme sind über der Brust verschränkt.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Der Kubus hat eine Mulde in seiner Oberseite, sonst jedoch keine weiteren Verzierungen. Die Bücher fallen allesamt auseinander, wenn man sie berührt. In den Trümmern befindet sich ein kleines Kästchen, (Wahrnehmungsprobe [5]: 3+ Erfolge) in dem sich 5 kleine goldene Ringe befinden. Sie haben einen Radius von 3cm und scheinen keine Funktion zu besitzen.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Plötzlich passiert etwas grauenhaftes. [Grauen-Kraft: Stufe5] Aus dem Körper des toten Menschen erhebt sich eine weißer Dunst, der langsam die Gestalt eines in eine Kutte gekleideten Mannes annimmt.

„Helft, helft, die ihr die Einzigen seid, die meine Stimme noch zu erreichen vermag! Zerstört diese Waffe, die wir geschaffen haben, diese Waffe, die uns Wotan vergessen ließ in unserer Eitelkeit, diese Waffe, die ihn aus unseren Leben verbannte, die uns unseren glauben kostete, helft, helft...“ Mit einem leisen Seufzer erstirbt die Stimme und die Gestalt löst sich auf.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

In der Kutte des Toten kann man bei einer gelungenen Wahrnehmungsprobe [4] ebenfalls einen kleinen goldenen Ring entdecken, dieser fühlt sich jedoch warm an. Dreht man diesen Ring auf der Mulde des Bockes. Ertönt eine klare, helle Stimme den Raum: „die, die ihr diese Nachricht hört, wisset, es sind die Wörter von Niam, dem letzten der Abtrünnigen, den nun auch bald die Strafe Wotans ereilen wird. Wir vergaßen unseren glauben und schmiedeten den Todesengel, um die Dämonen zu besiegen. Doch zu groß war unsere Vermessenheit, härteten wir doch die Klinge in Blut, vertrauten wir der weltlichen Magie; und Wotan strafte uns. Meine Brüder seelenlose Monster, der Abt ein Schatten in der Dunkelheit; Aron Dylac, der Hexenmeister, verflucht sei er auf ewig. Oh wie mächtig war unser Werk, wie falsch unser Glaube. Ihr, die ihr mich hört, vernichtet den Todesengel und gebt uns den Frieden.“

SR Abenteuer „Die Rache des Frosthexers 33½“ © Vielfrass

Danach fällt der Ring leicht klingend um und bleibt liegen. Mit 30% brennt er aus, so dass man eventuell die Nachricht kein zweites Mal hören kann.

Raum 7: Die Halle der Wappnung gegen das Böse

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Hier ist es stockdunkel (+8) den euer Licht wird merkwürdigerweise wie absorbiert. (Dunkelheit Zauber Stufe 8)

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Bei Infrarot Sicht jedoch nur +4. Allerdings könnt ihr außer schemenhaften Gebilden im Raum höchstens eure Kameraden sehen. Der Hexer Aron Dylac ist zu einem Phantom geworden der sich jedoch nur in dem Bereich der Dunkelheit aufhalten kann. Er sieht in der Dunkelheit perfekt da er ein Dualwesen ist. Er greift Lebewesen am liebsten mit Zaubersprüchen an, die ihn nicht in Gefahr bringen, außerdem labt er sich an der Furcht seiner Opfer. Er ist noch begrenzt dazu in der Lage logisch zu denken, wird jedoch von sadistischen Trieben gelenkt.

Phantom-Geist: Aron Dylac

Kon: 5 Sch: 8 Stä: 4 Cha: 6 Int: 4/6 Wil: 6 Reaktion 7 +1W6 KP: 6 ZP: 5 Kraft: 6
Waffenloser Kampf 7: (4M), Immunität g. normalen Waffen (Bar. 12), Grauen, Materialisierung
Hexerei 6; Todeshand 5T, Energiegeschoss 5M, Handlungen beherrschen 5, Zauberschild 5,
Temperatur ändern 5

In dem Raum stehen Statuen die im Astralraum einigermaßen gut zu sehen sind und auch in der Dunkelheit ist eine der Statue zu sehen so bald man näher als einen halben Meter an diese herankommt. Die Statuen stehen selbst auf 50cm hohen und doppelt so breiten Sockeln. Sie sehen allesamt schrecklich aus, Dämonen mit ledrigen Schwingen und Insekten so groß wie Menschen. Im Astralraum sieht es sogar danach aus, als würden sich diese bewegen.

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Der nördliche Teil wird nicht von Dunkelheit beherrscht. Dort befinden sich drei Nischen in der Wand. In diesen steht jeweils ein Statue in Form eines in Kutte gekleideten Menschen mit Masken aus einem silberähnlichen Metall, an denen aber die Augenschlitze fehlen. Die beiden äußeren sind menschengroß, die mittlere ist jedoch größer ca. 2,5 m hoch.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Die Masken sind aus massiven Platin (30.000 ¥ je Maske). Sie sind mit primitiven Fallen gesichert, mit einem hervorschnellendem Giftstachel, bei dem das Gift längst verflogen ist. (3L-Schaden jedoch keine Panzerung da er die Hand trifft.) Bei der mittleren Maske passiert gar nichts mehr, da Wotan seine Macht heutzutage eingebüßt hat. (Der Spielleiter sollte sich aber ruhig eine Notiz machen wer die Maske abgenommen hat und wer sie jetzt bei sich trägt, gelegentliches Nachfragen darüber hebt garantiert die Spannung! (*g*))

Gang: Es geht hier eine Treppe nach unten zu einen 6m langen mit 1,6 Meter tiefem Wasser bedeckt Gangteil. Auf der Anderen Seite geht es jedoch fast 2 m hoch so das dort auch kein Wasser die Räume erreichen konnte.

(Je nach Zustand der Runner könnten hier im Wasser noch einmal 3 Untote-Geister rumliegen /tauchen... *g*)

Raum 8: Die Kammer der Verzweiflung

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Vor euch liegt eine Kammer mit einer Feuerstelle und einem schiefen Regal, auf dem viele morsche und verrostete Werkzeuge liegen; eine halb bearbeitete angelaufene Silbervase steht zudem auf dem Regal. Weiterhin sind große Gläser mit eingetrockneten Rändern zu sehen. Auf der linken Seite des Raumes steht ein länglicher Quader. Davor liegt eine kleine morsche Schatulle.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

In der Schatulle befinden sich drei kleine angelaufene Silberbarren. (Wert je 10.000 ¥) die Silbervase ist ebenfalls so viel Wert.

Raum 9: Die Gruft

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Die Tür in der Wand besteht aus dunklem morschem Holz, in dem jedoch ein Schriftzug mit Silber eingelassen ist: (Wahrnehmung [5] 1+Erfolg:) *Lasset die Toten ruhen, auf dass sie euch ruhen lassen!* (Natürlich in Altgermanisch) Es kommt euch ein bestialischer Gestank entgegen. Im Innern findet ihr einen langen Raum mit balsamierten Toten, die aber lustig vor sich her faulen. Sie liegen auf steinernen Blöcken die reich mit Silber verziert wurden.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Am Fußende jedes Blockes befinden sich kleine Geheimfächer: Wahrnehmung [8] 2+ Erfolge. In denen sich je eine Silbervase mit eingelegtem Herzen befindet, die Herzen sind erstaunlicher Weise nicht angefault. Vergreift man sich an den Herzen, wird ein alter Schutzzauber wirksam (der einen Manablit 5S, mit 6 Würfeln auslöst).

Raum 10: Die Schmiede

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Allem Anschein handelt es sich bei diesem großem Raum um eine Werkstatt. An der rechten Wand sind mehrere Arbeitsplätze an morschen Tischen eingerichtet, die einst wohl durch eine große Zahl von Fackeln in Fackelhaltern an der Wand darüber gut beleuchtet waren. Man erkennt verschiedenste handwerkliche Werkzeuge wie z.B. die eines Schusters, eines Töpfers, sowie mehrere filigrane Schmiedewerkzeuge. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand steht eine große Esse mit einem Blasebalg. In Ihrer Nähe ist ein schwerer Amboss zu sehen und an Haken hängen Zangen und Hämmer verschiedenster Größe.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

An der Wand befindet sich eine Zeichnung (Wahrnehmung [5] 1+ Erfolg um sie zu finden). Auf dieser ist der Plan einer Waffe gezeichnet, es handelt sich um ein großes Schwert dessen Griff über und über mit winzigen Totenschädeln übersät ist. Weiterhin sind überall magische Zeichen zu erkennen. (Magietheorie [4] 1 Erfolg: Einige Zeichen sind vermutlich zur Bindung eines Fokus gedacht. Ab jetzt sollte der Spielleiter für jeden Runner eine Wahrnehmung [6] würfeln:
 1-2 Erfolge: Das Schwert hast du schon irgendwo gesehen, jedenfalls scheint es dir vertraut.
 3+ Erfolge: HEY! Ähm sag mal, was hast du da eigentlich auf deinem Rücken, das ist doch...!!!
 2-3 Erfolge: Viele Zeichen beschäftigen sich mit Insektengeistern. 4-6 Erfolge: Es handelt sich um einen Waffenfokus mit zusätzlichen Verzauberungen wobei eine Geisterbarriere gegen Insektengeister und etwas anderes zu sein scheint. Zusätzlich handeln ein paar Symbole von Blutmagie. 9+ Erfolge: Alle Infos: siehe Todesengel!
 Unter einer der Arbeitsbänke findet sich ein vergoldeter Streitkolben (Wahrnehmung 5+) in einer verborgenen Schublade: Waffenfokus Stufe 2, vergoldet! (wie Knüppel; Tarn 4, Reichweite +1, Gewicht 1,5 kg, (STR+1) M)

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Als ihr die Schmiede über die Treppe nach oben verlassen habt, hört ihr plötzlich Geräusche, die euch das Blut in den Adern gefrieren zu lassen drohen:
 „Ein Zischen dann hämmernde laute Schläge, ein flackerndes rötliches Licht erhellt den unteren Teil der Treppe. Als ihr vorsichtig zurück schleicht, bietet sich euch ein überwältigender Anblick: In der Esse lodert eine fauchende Flamme, die selbst zu beleben scheint. Zwei Männer mit bloßem muskulösem Oberkörper bewegen den mächtigen Blasebalg, und ein Zauberer in prachtvollem Gewand schleudert machtvolle blau schimmernde Zauberformeln in das Feuer. Ein anderer Mann, in eine prunkvolle Robe gekleidet, schlachtet gerade ein merkwürdig aussehendes verlumptes Wesen⁵. Dessen Blut fließt geradewegs auf die lodernden Flammen zu und scheinen diese zu nähren, da diese darauf hin noch heller aufleuchten. In mitten dieses Geschehens steht ein riesiger muskelbepackter Kerl mit wirren krausen Haaren, der ein großes Schwert aus dem Feuer hebt und es mit mächtigen Schlägen auf dem Amboss formt.“
 (Bei einer Wahrnehmung 5+) sieht man, dass in einer dunklen Ecke eine andere in Robe gekleidete Gestalt steht, mit einen Ausdruck tiefster Traurigkeit auf seinem Gesicht. Langsam wendet sich dieser Mann von den Ereignissen ab und verschwindet beim weggehen. Ganz zum Schluss taucht der Schmied noch einmal das Schwert in eine mit dunkler Flüssigkeit gefüllte Schale worauf es mächtig

⁵ Wahrnehmung [5] 2+ Erfolge: humanoides Wesen!

SR Abenteuer „Die Rache des Frosthexers 33½“ © Vielfrass

anfängt zu dampfen und alles in dunkelrote Wolken gehüllt wird. Ein gurgelndes, blubberndes Schreien erklingt und hallt in euren Ohren wieder. Einige Sekunden später ist alles fort. (geht einer der Runner näher an das Ereignis heran oder attackiert es sonst wie, werden die Bilder und Töne abgehackt und verschwinden immer wieder kurz bis sie schließlich ganz verschwinden! Es kann durchaus möglich sein, dass die Runner dann nicht alles sehen können, aber dann halt Pech gehabt *g*)

Raum 11: Das Tor zur Halle des Schwertes

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Ihr seht einen Raum, in dessen gegenüberliegender Wand ein dunkles, fast schwarzes Tor eingelassen ist, das über und über mit verwirrenden Schnitzereien bedeckt ist. Plötzlich greift eine schattenhafte Gestalt nach euch!

Todesschatten: Der Abt⁶

Kon: 3 Sch: 2 Stä: - Cha: 3 Int: 3 Wil: 3 Reaktion 1 +1W6 KP: 4 Kraft: 6
Besessenheit +Zwang(Bluttausch), Immunität g. normalen Waffen (Bar. 12), Materialisierung, Essenzentzug

Der Abt ist nur in der Lage die Abtei zu verlassen, wenn er einen Körper besessen hat. Er zwingt die Runner gegenseitig auf sich loszugehen.

*Nach dem Kampf mit dem Abt erkennt ihr in dem verschlossenen Tor eine eingelassene Inschrift (in Altgermanisch): **Ihr seht, der Weg ist euch verwehrt, sprecht ihr es leis`, ist es verkehrt, doch ihr dürft hoffen, der weg steht offen, sprecht ihr es laut und umgekehrt!***

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Das Zauberwörtchen heißt **SE**, und sobald man es laut ausruft antwortet eine Stimme: „...lig sind die, die ihren Gott nicht vergessen!“ Daraufhin öffnet sich das Tor unter lautem Knirschen.

Raum 12: Die Halle des Schwertes

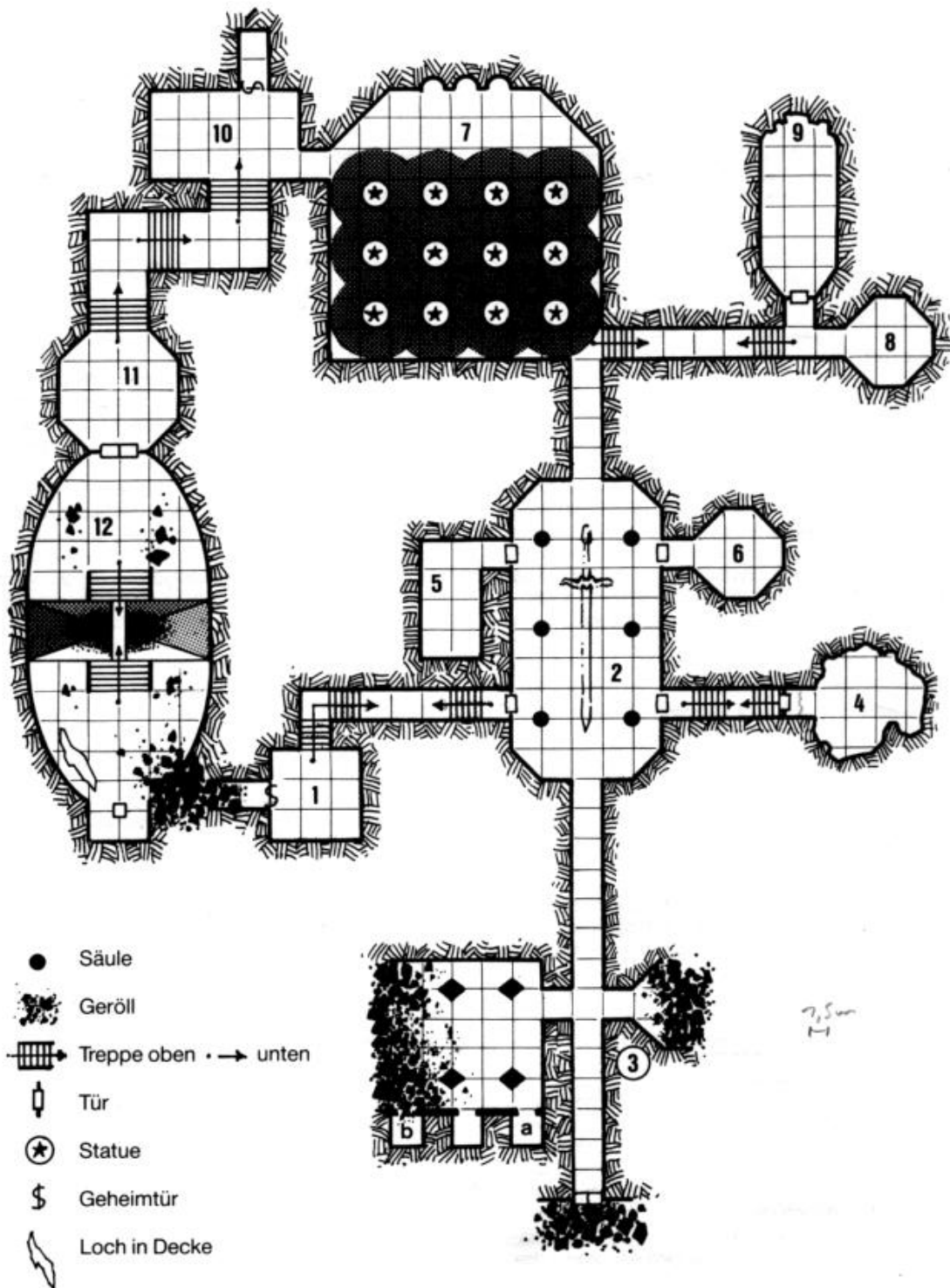
>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Hinter dem Tor blickt ihr in eine große Halle, in der ein fahles Licht den hinteren Teil ausleuchtet. Der Boden ist mit einem marmornen Pflaster bedeckt. Der Raum wird durch einen Graben in zwei Hälften geteilt. In dem Graben befindet sich dunkles Wasser.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Auf dem Boden liegen überall große Steinbrocken herum. Außer dem Geröll sind Sturen eines Kampfes zu entdecken, es liegen mehrere Männer in Neoprenanzügen tot auf dem Boden. Sie sind mit schwarzen Gesichtsmasken, Sichtgläsern, Maschinenpistolen und kleinen Sauerstoffgeräten ausgerüstet. An der einen Wand ist die Halle eingestürzt, dort liegt auch noch ein Toter halb von den Trümmern begrabener Mann, er hat jedoch andere Ausrüstung dabei. (Es handelt sich um einen Runner der ursprünglich zu der Gruppe gehörte, jetzt aber ein bisschen tot ist.) Es liegen auch noch eine Anzahl der Runner +1 Taucherausrüstungen herum. In der hinteren Wand ist ein großer Block aus Marmor aus dem die Waffe, zur Hälfte aus dem Stein herausragend, steckte. Das Licht stammt von einem mittelgroßen Halogenleuchter der auf den Marmorblock gerichtet ist. Diese Marmorblock (1m³) war der Aufbewahrungsort des Todesengels. Hier wird dieser durch einen äußerst komplizierten magisch/alchemistischen Vorgang schon seit hunderten von Jahren mit Lebensenergie direkt aus Mutter Erde versorgt. Steckt man den Todesengel in den Block fängt dieser rötlich an zu pulsieren. Der Graben ist in 2 Metern tiefe Unterwasser von einem großen Riss in einer Seitenwand aufgebrochen. Durch diesen Riss kann man nach draußen in den See tauchen.

⁶ Critter, Seite 44f



2. Teil: Alles gute kommt von unten...

>>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Tauchen-Probe (4+): 1 Erfolg reicht.

Hintergrund Tauchen (Wissensfertigkeit) Probe (5+): Tauchzeit ermitteln⁷

>>>>>[Evtl. wenn die Runner noch fit sind!]<<<<<

⁷ Arsenal, Seite 129

SR Abenteuer „Die Rache des Frosthexers 33½“ © Vielfrass

Beim Tauchgang kommen den Runnern eine Anzahl Runner Kon-Truppen entgegen.

Unterwasserkampf:

Zwei Mann haben Harpunen und einer ist Magier und hat einen Wasser Elementar Stufe 5 dabei...

>>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<<<

Die Runner tauchen ca. 60 Meter nach oben, um dann nachts auf einer Seeoberfläche herauszukommen.

Dort hat ein Boot geankert das gerade von einem feindlichen Angriffsteam geentert wurde.

Tauchen die Runner besonders laut oder nahe am Boot auf, dann werden sie vom Angriffsteam entdeckt und prompt beschossen.

Schleichen sie sich heran, bekommen sie mit, wie das Angriffsteam nach dem „Artefakt fragt und gerade entdeckt das wohl Taucher im Moment dabei sein müssten dieses zu beschaffen. Darauf hin schauen sie sich auch die Oberfläche des Sees direkt um das Boot an. Die Runner müssen sofort tauchen sonst werden sie entdeckt.

>>>>[Hinter den Kulissen]<<<<<

Die Runner müssen sich entscheiden ob sie das Boot stürmen wollen oder lieber versuchen zu fliehen. Das entscheiden stellte sich aber als problematisch heraus, da die Runner unter Wasser nur nonverbal kommunizieren können.

Auf dem Boot befinden sich Herr Schmidt und seine beiden Leibwächter, die jedoch beide verwundet sind (M und S-Schaden) sowie ein toter Rigger, der dieses Boot steuerte. Das Angriffsteam besteht aus Anzahl der Charakter KON-Soldaten + einem Magier. An Bord sind sie mit einem Hubschrauber gekommen, der jetzt am südlichen Ufer gelandet ist und auf Befehle wartet. An Bord des Hubis befinden sich ein Rigger und ein Bordkanonier, der die montierte Vindicator mit Explosivmuni bedient.

Retten die Runner den Schmidt, gibt es die versprochenen 250.000 Nuyen und einen Bonus von 30.000 für gute Arbeit. *g* Ansonsten könnte ein Runner versuchen das Schwert zu behalten. Das geht aber nicht lange gut, weil der Todesengel Essenz benötigt. Wird die nicht regelmäßig „zugeführt“, versucht sich der Blutgeist der Essenz seines Trägers zu bemächtigen!

KON-Angriffsteam:

Kon: 5(8) Sch: 5(8) Stä: 4(7) Cha: 2 Int: 4 Wil: 5 Reaktion: 3W6 +6(9) KP: 8 E: 3,84 Prof: 3
 Athletik 5(6), Klingenwaffen 4(5), MP 7, Pistolen 5, Karate 6(7) [9M] (Fußtritt, v. Angriff, Blindkampf)⁸,
 Wurfaffen 5(6), Heimlichkeit 4(5), Gebräuche (Straße/Konzern) 2(4/4), Biotech (Erste Hilfe) 2(4)
 Cyberware [Alpha]: Dermalpanzerung 2, Smart II, verstärkte Reflexe 3, Kompositknochen [Plastik]
 Bioware⁹: Muskelstraffung 3, -verstärkung 3, Hochleistungsgelenke, Schadenskompensator 2;(BI 3,4)
 Ausrüstung: Leichte Sicherheitspanzerung m. Helm (7/6)¹⁰, Rettungsweste (Schwimm),
 Überlebensmesser (9L), Heckler & Koch *Urban Enforcer* (MP)¹¹, Tarn 5/-, 36(s), HM-AM, 7M, 4 kg,
 Smart II, Rückstoßdämpfung 3 u. integrierter Minigranatwerfer, 6(m), EM, wie Granate; biometrischer
 Sicherheitsschaltung¹²

KON-Magier: (Elf, LV-Augen)

Kon: 2 Sch: 5 Stä: 2 Cha: 7 Int: 5 Wil: 6 Reaktion: 1W6 +5 KP: 8 Magie: 6 Prof: 3
 Athletik 4, Pistolen 5, Karate 4 [2M] (Fußtritt, v. Angriff)¹³, Hexerei 6, Beschwören 6, Auren lesen 5,
 Gebräuche (Magie/Konzern) 3 (6/5), Magietheorie 5
 Zaubersprüche: Behandeln 7 (Exklusiv-Entzug), Manawelle 5 (Schaden: 5S, Entzug 2T), Levitieren 5,
 Stille 5, Energieblitz 5 (Schaden: 5S, Entzug 3S), Magie aufspüren 5, Hellsicht 5, Panzer 5
 (Zauberspeicher Stufe 5)
 Wasserelementar Stufe 5 (3 Dienste): Kon: 7 Sch: 5 (x2) Stä: 5 Wil: 5 Reaktion: 1W6 +16 KP: 7
 Angriff[6Würfel]: 5S-Betäubung, oder Verschlingen[5Würfel]: 5M-Betäubung¹⁴.

⁸ Arsenal, Seite 118f; +1 Würfel bei der Option Volle Verteidigung u. Angriff

⁹ Mensch & Maschine, Seite 170

¹⁰ LV-Sicht, integriertem Stufe 8 Headkom mit Verschlüsselung 7, chemische Isolation 5

¹¹ Arsenal, Seite 33

¹² Arsenal, Seite 112

¹³ Arsenal, Seite 118f; +1 Würfel bei der Option Volle Verteidigung u. Angriff

¹⁴ SR3.01, Seite 265

SR Abenteuer „Die Rache des Frosthexers 33½“ © Vielfrass

Anhang:

Jeder Charakter hat folgende Ausrüstung dabei: *UND NUR DIESE !!!*

- Gepanzerter Taucheranzug (4/2)¹⁵ und am linken Oberarm ein Halogenlichtstrahler Reichweite bis max. 20m¹⁶
- Taucheruhr (mit Kompass, usw.)
- 2x Colt M24A3 *Water Carbine* Tarn 5, 30(s), HM/SM, 6M, 3,5 kg mit Unterlauf "Blitzlicht" Taschenlampe¹⁷
- Seine persönliche Primärwaffe in einem einigermaßen wasserdichten Halfter.
- Ein Charakter mit Talentleitung bzw. Datenbuchse reicht auch, hat einen Sprachchip *Alt-Germanisch* Stufe 6 dabei um irgend etwas zu übersetzen was geschrieben steht, muß dieser eine Sprache Probe Mindestwurf 3+ schaffen je nach Anzahl der Erfolge so viele Wörter werden übersetzt.
- Charakter mit Talentleitung haben einen Tauchen Chip bis max. Stufe 6. bzw. Wissensfertigkeit Tauchen 6!
- GANZ WICHTIG! Einer der Charakter hat ein Schwert auf dem Rücken geschnallt, es handelt sich um den Todesengel was dieser Runner nicht weis und auch nicht herausbekommen soll, jedenfalls jetzt noch nicht.
- GANZ WICHTIG2!! Einer der Runner findet in seiner Headware-Memory oder auf einem Daten-Chip eine *Nachricht*: „Finden Sie den Todesengel und bringen sie ihn mir. Denken sie an die großzügige Belohnung, die ich ihnen zugesichert habe. Und wagen sie es nicht mich zu enttäuschen!“ (je nach dem, welches Format der Runner lesen kann, handelt es sich entweder um eine Video, reine Audio oder Textnachricht.)

Todesengel:

Bei dem Todesengel handelt es sich um ein großes Schwert das nur mit Kraft 5+ einhändig getragen werden kann: Tarn 3, Reichweite +1, (STR+3) M, Gewicht 3,5 kg. Es ist von blutroter Färbung und sehr scharf geschliffen.

Die Waffe ist ein Waffenfokus Stufe 4 mit integriertem Zauberspeicher Geisterbarriere Stufe 8 die jedoch hauteng anliegt. Was jedoch die wahre Macht dieses Artefakts angeht; ein **Blutgeist** (Stufe 6) wurde darin permanent gefangen. Dieser setzt eigenhändig seine Kräfte ein: Verschlingen¹⁸ oder Grauen gegen Gegner des Schwertkämpfers, jedoch nur wenn er das Schwert kampfbereit in den Händen hält (aktiviert hat), wobei er jedoch keinesfalls seine Opfer tötet nur kampfunfähig macht denn es will ja Essens. Diese entzieht er jedem angegriffenen Ziel, falls dieses Schaden erleidet, was natürlich auch zum Tod führt aber irgendwie eindrucksvoller. Die Kraft Schutz setzt er gegen Geisterkräfte ein, falls diese die Geisterbarriere überwinden sollten. Wird die Waffe allerdings mehrere Minuten in der Hand gehalten, ohne das ihr Essenz zugeführt wurde, setzt sie bei einer 1 auf W6 ihre Kraft des Essenzentzugs¹⁹ gegen den Träger ein. Pro 2 Stunden die keine Essens zugeführt wurde erhöht sich dieser Wurf um Eins. Nach 10 Stunden ist er also bei 1-6 auf W6 = 100% Chance. Nur in dem Marmorblock in Raum 12 ist der Blutgeist ununterbrochen „versorgt“.

Handout: (je nach Befähigung der Charakter, aber keinesfalls eigene Ausrüstung)

- Gepanzerter Neoprenanzug (4/2) und am linken Oberarm einen Halogenlichtstrahler Reichweite bis 20m.
- Nachtsichtbrille
- Headkom
- Uhr (mit Kompass, wasserdicht, usw.)
- in einem Neoprenhalfter auf dem Rücken geschnalltes Schwert, Tarn 4, Reichweite +1, (Str+2 M), 1kg
- Mossberg CMDT (Schrott), Tarn 2, 9S, HM/SM, in einem Neoprenhalfter (Rücken)
- 15 Schuss Ersatz Muni

- Gepanzerter Neoprenanzug (4/2) und am linken Oberarm einen Halogenlichtstrahler Reichweite bis 20m.

¹⁵ ganzer Körper aber keine Panzerung an Kopf, Händen und Füßen. Gegen Kontakt Gifte Panzerung 4, Arsenal, Seite 81

¹⁶ Batterien halten noch 1W3 Stunden

¹⁷ Arsenal, Seite 64f, bzw Seite 31 für die Colt MP

¹⁸ Das Opfer wird von Blut erstickt; Regel wie beim Verschlingen mittels Wasser, SR3.01, Seite 265

¹⁹ Vergleichende Probe auf Willenskraft des Opfers und Kraftstufe des Geists (6), die positive Differenz entzieht der Geist Essenzpunkte!

SR Abenteuer „Die Rache des Frosthexers 33½“ © Vielfrass

- Nachtsichtbrille
- Headkom
- Uhr (mit Kompass, wasserdicht, usw.)
- Colt M24A3 (MP), Tarn 5, 30(s), HM/SM, 6M, 3,5 kg mit Unterlauf "Blitzlicht" Taschenlampe
- 30 Schuss Ersatz Muni

-Gepanzerter Neoprenanzug (4/2) und am linken Oberarm einen Halogenlichtstrahler Reichweite bis 20m.

- Nachtsichtbrille
- Headkom
- Uhr (mit Kompass, wasserdicht, usw.)
- Ares Predator 3, Tarn 4, 9M, HM, 15(s), 2,25 kg, Smart II, in einem Neoprenhalter (linke Armbeuge)
- 15 Schuss Ersatz Mini

-Gepanzerter Neoprenanzug (4/2) und am linken Oberarm einen Halogenlichtstrahler Reichweite bis 20m.

- Nachtsichtbrille
- Headkom
- Uhr (mit Kompass, wasserdicht, usw.)
- Colt M24A3 (MP), Tarn 5, 30(s), HM/SM, 6M, 3,5 kg mit Unterlauf "Blitzlicht" Taschenlampe
- 30 Schuss Ersatz Muni

Nachricht: „Finden Sie den Todesengel und bringen sie ihn mir. Denken sie an die großzügige Belohnung, die ich ihnen zugesichert habe. Und wagen sie es nicht, mich zu enttäuschen!“

-- Das vorliegende Abenteuer beruht auf dem Midgard-Abenteuer "Die Rache des Frosthexers" von Heinrich Glumpler, copyright 1989 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg. Das Fantasy-Abenteuer wurde mit freundlicher Erlaubnis des VFSS von mir gekürzt und auf Shadowrun übertragen. Copyright für die Shadowrun-Konvertierung 2002 by Vielfrass. --