

Der Spiegel der Seele

Taliskrämerin Whoopi benötigt einen größeren Naturstein, etwa 100x50x50cm, mit schwach magischen Eigenschaften, um die Gartengestaltung eines betuchten Kunden zu vervollkommen. Sie ist die Besitzerin der Taliskrämerie „Rabekopf“ in der Waldschmidtstrasse (Megaplex Frankfurt, Stadtteil Bornheim).

Whoopi

Whoopi ist eine dunkelhäutige Frau mittleren Alters in luftigen blau-schwarze, Gewändern und Sportschuhen. In ihren Rasta-Locken mit sind bunten Kugeln eingeflochtenen und eine sympathische Zahnücke schmückt das Lächeln ihrer strahlend weißen Zähne. Sie ist ebenso neugierig wie gesellig, handelt bedacht und selten völlig uneigennützig.

(Mensch/32/1,68 m/74 kg)

Kon: 4 Sch: 3 Stä: 4 Int: 5 Cha: 5 Will: 6 Initiative: 1W6 +4
 KP: 7 ZP: 5 AstralKP: 8 Karmapool 2 Prof: 3

Aktionsfert.: Beschwören 6, Hexerei 5, Raufen 5, Verhandeln 4, Verzaubern 3, Gebräuche (Magie/Straße) 3(5/5), Heimlichkeit 3

Wissensf.: Magietheorie (Naturgeister) 4(7), Holz- und Metallbearbeitung 4, mag. Güter schätzen 5, Botanik (Teekräuter) 2(4), Taliskrämerie 5

Zauber: (Raben-Schamanin): Blitzstrahl 5, Levitieren 4, Schatten 5, Hellsicht 5(F), Betäubungswelle 7 (EX-Entzug), Wahrheit 5, Gefühle Beeinflussen 5

Ausrüstung: Panzerkleidung Stufe 2 (4/1) evtl. Panzerjacke (5/3), Colt Manhunter, 9M, HM, (-1 Laserponiter), verschiedenste Foki

Ein Meer aus Felsen ?



Die nahe liegendste Möglichkeit, an einen derartigen Stein zu kommen ist das im Odenwald liegende Felsenmeer. Ein aus Felsblöcken bestehender Hügel, der bei Lautertal (64686 Lautertal (Odenwald), etwa 4,5 Kilometer östlich von Zwingenberg (Hessen)) liegt. Der Ort befindet sich offiziell nicht in Privatbesitz. Es treten jedoch, wie an vielen anderen Orten dieser Gegend, hin und wieder magische Phänomene auf.

Da Whoopi keine Möglichkeit hat, den Stein zu transportieren, bittet Sie einen befreundeten, magisch begabten Runner, die Sache zu erledigen. Sie bietet dafür einen Preisnachlass von 10% auf den nächsten Einkauf bzw. alternativ 500 E.C. für diejenigen, die kein Interesse an magischen Utensilien anmelden.

Die Fahrt zum Felsenmeer führt die Runner von Frankfurt aus entlang der A5 nach Süden. An Darmstadt vorbei Richtung Bergstrasse, wo Sie auf den Hügeln linkerhand diverse Ruinen bewundern können (Ruine Frankenstein, Schloss Auerbach u.a.). Über die B47, Ausfahrt Bensheim, gelangen die Runner ins Herz des wilden Odenwaldes. Nach Verlassen des Ortes wandelt sich die B47 zu einer kurvenreichen und bergigen Strecke, der sogenannten Nibelungenstrasse.

Vorbei an Schloss Schönberg, der Nibelungenschänke und dem Teufelsbach gelangen die Runner zum Gasthaus zur Traube. Die hier Richtung Beedenkirchen abzweigende L3098 ist größtenteils einspurig und schlecht asphaltiert, führt die Runner jedoch nach einem knappen Kilometer zum Felsenmeer.

Ein stiller Beobachter

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

Der Blockhang selbst ist von der Strasse aus nur schwer einsehbar, da der größte Teil von Bäumen überwachsen ist, doch bereits die am Hangfuß sichtbaren Felsblöcke stellen einen deutlichen Schnitt im Landschaftsbild dar. Ein verlassener Besucherparkplatz und ein ebensolches Ausflugslokal zeugen von der ehemaligen Beliebtheit des Ortes.



Einige verkommene, hölzerne Tafeln informieren über den geologischen Untergrund, die Einmaligkeit der Lage, Nutzungen seitens der Römer sowie die Sage, die sich um die Entstehung dieses Ortes rankt: Zwei urzeitliche, auf gegenüberliegenden Bergkuppen stehende Riesen fochten an diesem Ort eine Schlacht aus, in der sie sich mit mannsgrößen Felsblöcken bewarfen. Schließlich ging einem von ihnen die Munition aus und er wurde unter dem Angriff seines Gegners begraben. Ein mit einem Smiley verziertes ‚Spar Muni‘ zielt das Fußende der morschgewordenen Infotafel. Ein astraler Blick auf die Blockhalde enthüllt ein schwaches, magisches Leuchten, das die Felsen mit einem bläulichen Schimmer überzieht und sich harmonisch in das umgebende Leben der Lokalität einfügt. Alles in Allem sieht der Ort verlassen aus und tatsächlich scheint sich niemand außer Euch hier aufzuhalten.

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

Doch der Schein trügt, wie so oft. Eine astrale Wahrnehmung(8)-Probe lässt den aufmerksamen Erweckten die Umrisse einer im Farbton der Steine schimmernden, humanoiden Gestalt erkennen, die sich einige hundert Meter entfernt hinter dichtem Unterholz verbirgt.

Bei dieser Gestalt handelt es sich um einen Waldhüter, einen seltenen Waldgeist, der sich dem Schutz des Gebietes angenommen hat. Er erscheint üblicherweise in Gestalt eines etwa 1,80 großen, menschlichen Mannes in dunkel-naturfarbener Kleidung, kann sich aber ebenso gut als dunkler Schatten zeigen, sollten ihm die Eindringlinge zuwider sein.

Waldhüter, Kraft 7

Kon: 12, Sch: 16, Stä: 9, Cha: 7, Int: 7, Will: 7, Ess: 7 Init. (phys.): 17+1W6

KP: 10, AstralKP: 7, Init. (astr.): 27+2W6, Angriffe: 7S

Kräfte innerhalb seiner Domäne: Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Grauen.

sonstige Kräfte: Immunität (Normale Waffen), Magischer Schutz, Materialisierung, Bewegung, Wetterbeherrschung.

Ob der Waldhüter unseren Runnern nun hilft oder sie zum Teufel jagt, hängt allein vom Verhalten der Charakter ab. Der Waldhüter hat ein Problem, dass er alleine nicht lösen kann: ignorante Zeitgenossen haben eine hässliche Ladung Müll auf seinem Gebiet zurückgelassen, das er nun nicht selbst entfernen kann. Trotz seiner Fähigkeit, sich zu materialisieren und seine Domäne zu verlassen, ist er nicht in der Lage, den Unrat an den Ort zu bringen, aus dem er stammt – zurück die Stadt.

- Sollten die Runner den Ort aus eigenem Antrieb respektvoll und zuvorkommend behandeln oder gar versuchen, freundlichen Kontakt mit dem „Geist des Ortes“ aufzunehmen so gelingt dies nach einigem Bemühen (und einer Beschwören (5)-Probe). Während des Kontaktes erlangt der Beschwörer eine erweiterte Wahrnehmung. Er „spürt“ den unter ihm dahinplätschernden, kleinen Bach, hört das Flüstern der Bäume, die Rufe verschiedenster Tiere und spürt intensiv das momentan herrschende Wetter als Wärme bzw. Kühle auf seinem Körper. Der aufgebaute Kontakt enthüllt eine leicht wütende Grundstimmung im sonst unermesslich ruhigen Bewusstsein des Ortes. Falls der Erwachte gezielt eine Möglichkeit sucht, den Ort versöhnlich zu stimmen, bemerkt er einen „Juckreiz“, der aus eigener Kraft anscheinend nicht entfernt werden kann. Falls er der Sache nachgeht, entdeckt er eine am Fuß des Hanges zwischen den großen Steinen verborgene Müllansammlung aus Altbatterien, Medikamenten, Bestandteile von Plastikstühlen sowie alten Windeln, aus der undefinierbar rotbraune Flüssigkeit sickert. Falls einer der Runner den Unrat sorgfältig einsammelt und im Fahrzeug verstaut, wandelt sich die Wut des ‚Spiritus Loki‘ in einen Hauch von Dankbarkeit und es scheint dem Beschwörer möglich, ei-

nen Abseits liegenden, kleineren Stein zu entwenden, ohne den Zorn der Elemente auf sich zu ziehen. Auch der beobachtende Waldhüter ist nun durchaus bereit, die Runner zu unterstützen, falls das notwendig sein sollte.

- Falls die Runner die Würde des Ortes jedoch nicht respektieren und sich schnurstracks ihren Aufgabe widmen, versucht der Waldhüter, sie Anstand zu lehren, indem er die Kraft „Grauen“ gegen die Steindiebe anwendet. Sollte dies keinen Erfolg zeigen, greift er zu drastischeren Mitteln und wirkt die Kraft „Unfall“ auf das mit dem Abtransport des Steines beschäftigte Team, was in dieser Umgebung bereits recht schmerzhaft enden kann. Sollte einem der bemitleidenswerten Helden der gestohlene Stein auf die Füße fallen, ist eine Schadenswiderstandprobe gegen 15S fällig. Selbst Stahlkappen ertragen keine unbegrenzte Belastung.

Die Geisterkraft Unfall: *Diese Kraft verleiht einem Wesen die Fähigkeit, scheinbar normale Unfälle geschehen zu lassen. Wird ein Charakter durch diese Kraft beeinflusst, muss er eine Probe auf Schnelligkeit oder Intelligenz (das höhere) gegen einen Mindestwurf in Höhe der Essenz der Kreatur würfeln. Scheitert die Probe, verliert der Charakter aufgrund eines Unfalles seinen nächsten Initiative-durchgang.* (Geisterkräfte, SR3, S.264f.)

Lektion in Sachen Schwerkraft

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

Es ist gar nicht so einfach, in der Halde aus riesigen Steinblöcken einen kleineren Stein mit annähernd den gewünschten Maßen ausfindig zu machen. Mit einer Wahrnehmung (6)-Probe bemerkst Du einen kleineren, nicht unter riesigen Felsblöcken verkeilten Stein. Dieser muss nun nur noch zum Fahrzeug befördert werden. Leider befindet sich der Stein weit oben am Hang, etwa 350 Meter vom Wagen entfernt. Es ist nicht möglich, ihn hinabrollen zu lassen, da das Gelände, wie gesagt aus Felsblöcken besteht.

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

Um den Stein aus dem Blockfeld zu tragen und über Hindernisse hangabwärts zu bewegen, ist Stärke und Ausdauer gefragt. Der gewählte Felsblock besteht aus Granit und wiegt etwa 700kg.

Ein Charakter kann ohne Probleme das fünffache seiner Stärke (in kg) tragen. Das Doppelte der Traglast (Stärke x 10kg) lastet so schwer auf ihm, dass er nach einer Zeit von Konstitution mal Kampfrunden einen leichten Schaden (Betäubung) hinnehmen muss.

Ein Charakter mit Konstitution und Stärke 5 erhält demnach in der 6. Kampfrunde, nach 15 sekündigem Tragen einer 50 kg schweren Last, einen leichten Betäubungsschaden. Ab jetzt erhält er jede weitere KR eine zusätzlichen Schadenskästchen, bis er die Last ablegt oder bewusstlos zusammenbricht. Dieser Erschöpfungsschaden kann nicht mittels Schadenswiderstandsproben umgangen werden. Analog hagelt es bei dreifacher Traglast (Stärke mal 15kg) mittlere und bei vierfacher Last schwere Wunden. Gleichzeitig sinkt die Bewegungsrate auf ein Drittel, bzw. ein Viertel der Ausgangsgeschwindigkeit. (S. 247 SR3.01D)

Ein mit Konstitution 13, Schnelligkeit 8 und Stärke 12 gesegneter Troll kann demnach bei maximaler Überlastung $12 \times 20 = 240$ Kg für etwa 40 Sekunden tragen und kommt dabei 26 Meter weit, bevor er schwer erschöpft aufgibt.

Okee-Dee, da hilft wohl nur ein Kranwagen (der nicht auf den Berg manövriert werden kann) oder.. Magie. Beispielsweise **Levitieren** (elementare Manipulation, Grundmindestwurf 4). Der Mindestwurf erhöht sich pro volle 100 Kilo Masse um +1.

Unser Stein wiegt 700kg. Es gilt als MW4 (die ersten 100kg) plus 6 (die restlichen 600kg). Wir kommen also auf einen Mindestwurf von lächerlichen 10 ! Viel Spaß.

Der Fels bewegt sich bei Erfolg mit einer Geschwindigkeit von Magieattribut x Erfolge in Meter pro Sekunde. Bei einem Erfolg und Magieattribut 6 also 6m/s. In einer Kampfrunde legt der schwebende Stein auf diese Weise 18 Meter zurück.

Die Geisterkraft „Bewegung“ kann nur angewendet werden, um ein bereits bewegtes Objekt oder eine sich bewegende Person zu beschleunigen. (SR3, S.262) Ein Naturgeist oder Elementar der Stufe 8 erreicht nicht mehr als Konstitution und Stärke 12, kann den Fels also ebenfalls nicht tragen.

Der Angriff

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

Was war das ? Ein Geräusch wie aufeinanderschlagender Stein vom gegenüberliegenden Rand der Blocksteinhalde lässt Euch aufschrecken. Zwischen den Felsen erspähst ihr ein riesiges, dunkles Wesen, das mit unangenehmer Zielstrebigkeit auf euch zusteuert.

Bei genauerem Hinsehen, entpuppt sich die Gestalt als etwa 3 Meter großes, trollähnliches Wesen mit überlangen Armen und hässlichen, knollenartigen Auswüchsen. Dunkelbraune Zotteln bedecken die Brustpartie des Wesens und seine gebleckten Schneidezähne lassen darauf schließen, dass es sich mitnichten von Gänseblümchen ernährt.

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

Tja, was soll ich sagen ? Es handelt sich um einen ausgehungerten Steintroll, der vom verlockenden Geruch der Menschlein aus seinem Versteck gelockt wurde und nun ..angreift. Falls die Runner bis jetzt den Waldhüter für sich gewinnen konnten, wird sich dieser nicht länger gegen sie stellen – vielleicht hilft er ihnen sogar, dem hungrigen Troll zu entkommen ? Falls er jedoch noch immer verärgert sein sollte, wird er dem Steintroll auf seiner Futtersuche behilflich sein und sich gegen die Eindringlinge wenden.

Der Steintroll (Critter, S.43) ist ein Troll, der mit der Abart des Vampirischen Virus infiziert ist (MMVV-2). Bei den knollenartigen Verdickungen unter seiner Haut handelt es sich um säureabsondernde Drüsen. Steintrolle sind vorwiegend nachtaktiv, jagen jedoch auch tagsüber, wenn sie sehr hungrig sind. Ihr Intelligenzniveau variiert von überwiegend instinktgeprägt bis zu intellektueller Brillanz.

Bringen Sie bei dieser Auseinandersetzung möglichst alle Modifikatoren (Fernkampfmodi, Sichtverhältnisse SR3, S.112) ein, die sich aus den jeweiligen Lichtverhältnissen, der deckungsreichen Landschaft und dem Status der Runner ergeben und beachten Sie die besonderen Kräfte des Steintrolls.

Steintroll

Kon: 10/3, Sch: 4x2, Stä: 11, Cha: 1, Int: 3, Will: 4, Ess: 5 Initiative: 4+1W6

KP: 10, Angriffe: 9 \bar{I} , +1 Reichweite

Kräfte: Ätzende Sekrete, Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, dreimal pro Tag gesteigert um [Essenz:2] für [Essenz]W6 Kampfrunden), Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Magischer Schutz (Nur Selbst), Pestilenz (MMVV-2)

Schwächen: Allergie (Luftverschmutzung, mittel; Sonnenlicht, lästig)

Zurück in die Zivilisation

Sollten die Runner diesen Kampf überleben, befinden sie sich früher oder später auf dem Rückweg. Ob sie den gewünschten Stein mit sich führen oder nicht und welche Erfahrungen sie an diesem magischen Ort sammeln durften, hängt zum größten Teil davon ab, wie sie ihrer Umwelt entgegengetreten sind, dem Spiegel ihrer Seele.

Bei Whoopi angekommen, können sie das Monstrum in ihrem Hinterhof abladen und bekommen den vereinbarten Lohn gezahlt bzw. beim nächsten Einkauf gutgeschrieben. Bei entsprechender Frage bringt Whoopi zum Ausdruck, dass es ihr im Nachhinein ebenfalls unangenehm sei, etwas von einem magischen Ort entwendet zu haben. Sie dankt den Runner daher besonders, falls es ihnen gelungen ist, im Einverständnis des Ortes zu handeln.

Falls die Runner hingegen große Schwierigkeiten bekamen, weil sie die Elemente gegen sich aufbrachten, bringen sie auch Whoopi gegen sich auf, die keinesfalls bereit ist, eine nachträgliche „Gefahrenzulage“ oder Wiedergutmachung zu leisten.

Karma:

1 Karma – überlebt

1 Karma – Stein besorgt

1 Karma - Müll freiwillig abtransportiert

1 Karma – Geist des Ortes besänftigt