

SR Abenteuer „Ein Wirtshaus im Odenwald“ © Vielfrass

Die Story: Die Runner sollen sich mit jemandem treffen, einen Magieprofessor der Heidelberger Uni ein Mann namens „Hein“, der einen mächtigen neuen Zauberspruch entwickelt hat. Dieser ist im Odenwald untergetaucht, weil er von mehreren Interessensgruppen wegen seines Zauberspruchs verfolgt wird.

Der Auftrag: Kinshi und Sangish bekommen einen Tag frei.. sie gehen mit Mortician in die Batschkapp. Dort wird Mortician Zeuge eines ungewöhnlichen Schauspiels. Während er auf dem WC ist hört er in einer Kabine wie sich jemand mehrmals gegen die Wände wirft und vor Schmerz aufschreit. Dann ist es ruhig.. er hört wie die Tür aufgeschlossen wird und ein ziemlich mitgenommener Ork vor ihm steht. Seine Augen sind total nach innen gedreht, so das nur noch das weiße zu sehen ist. Neben seiner stark blutenden Platzwunde am Schädel, läuft ihm ein kleines Rinnsal aus dem linken Auge. Er beginnt mit blubbernder Stimme zu sprechen: *„Mortician ich dein Meister komme zu dir in der Stunde der Not. Unsere Brüder sterben und du bist unsere einzige Hoffnung. Gehe zu einem Ort namens Erbach in den tiefen des magischen Odenwalds und finde einen Mann. Dieser Mann mit namens Hein besitzt einen Zauberspruch großer Macht finde die Zauberformel und bringe sie zu mir.. beeile dich und setzt alle Macht ein die möglich ist, den falls du versagst wird es unser aller Ende sein. Sein Bild ist schon unterwegs zu dir.. Sei auf der Hut unsere Gegner sind auch dorthin unterwegs. Enttäusche mich nicht Bruder.“*

Mortician's „Oberster Großer Meister“ Oseptron ist sehr an dem Zauberspruch interessiert, deshalb schickt er ihn um diesen zu besorgen. Er soll sich in den Odenwald genauer nach Erbach begeben, dort hat er auf magischem Weg den Gesuchten Hein aufgespürt. Mortician bekommt einen Artikel der magischen Fachzeitung „Ringgeister“ in dem Heins Zauber angekündigt wird, von Oseptron gefaxt. Dort ist auch ein Bild von ihm.

Hintergrund: Das Abenteuer spielt Ende Januar im Zentrum des Odenwaldes. Es sind zwar nur ca. 60 km bis zum FrankfurterPlex und damit bis zur Zivilisation aber diese 60 km sind pure Wildnis und sollten nicht unterschätzt werden besonders im Winter. Die meisten Straßen sind unpassierbar in dieser Zeit, selbst die wenigen die mit vollautomatischen Schneeräumssystemen gekoppelt sind, weisen nicht gerade ideale Bedingungen auf. Außerhalb des Plex sinkt die Temperatur rasch auf Minus 15 Grad.

Die verschiedensten Gruppen könnten an diesem Zauberspruch interessiert sein. Da sind zuallererst eine Gruppe von Vampiren die den Zauberspruch wegsperren wollen, um ihn nicht gegen sich selbst angewendet zu sehen, dann als mögliche Auftraggeber die Bischofsgarde mit Unterstützung vom Bischofstumm Worms. Natürlich können auch Konzerne mit von der Partie sein, jedoch ist ihr Interesse nicht sehr stark, nicht jeder neuer Zauberspruch versetzt nicht immer gleich die großen Acht in Aufruhr. Einzig der Bankenverein hat ein Team von Magiern damit beauftragt diesen Zauberspruch bzw. Hein zu lokalisieren. Hier könnten abermals Runner für die Drecksarbeit angeheuert werden.

Hein sieht sich diesen Gruppen schutzlos gegenüber, nachdem er in verschiedensten magischen Fachblättern seinen Zauberspruch vorgestellt und erläutert hat (jedoch nicht die eigentliche Formel). Er hat diesen Spruch Sonnenfeuer genannt. Es handelt sich um einen elementaren Manipulationszauberspruch der auf Licht (deshalb fürchten die Vampire sich davor) basiert. Der Clou an dem Spruch ist jedoch das er um den aussprechenden Zauberer herum gewirkt wird, d.h. das der Radius ab 50cm vom Zauberdnden als Mittelpunkt und dann bis zum Radius in Magieattribut x Metern wirkt. Die Sonnenstrahlen sind heiß und sehr schmerzhaft (Schweres Schadensniveau). Im Odenwald hält Hein sich versteckt, da er hofft, dass die magische Hintergrundstrahlung magisches Aufspüren seiner Feinde erschwert. Er hat vor die Formel im Erbach zu verstecken, um wenigsten sie zu retten. Er hat eine Schweineangst vor den Vampiren, die ihn schon besucht haben. Was ihnen nicht gut bekommen ist, da Hein seinen Zauberspruch anwenden konnte bevor sie ihn vernichteten. Er hofft, dass sobald eine andere Gruppe den Zauberspruch in die Hände bekommt ihn die Vampire in Ruhe lassen.

Odenwald:

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

Im Odenwald ist der Winter eingezogen und es sieht nicht danach aus als wäre er nur auf Besuch hier, abseits der Straßen türmt sich der Schnee stellenweise über einen Meter hoch auf. Die Straßen selbst scheinen gerade noch befahrbar zu sein, natürlich nur mit der geeigneten Winterausrüstung und einem Auto mit Vierradantrieb! Ihr kommt nur langsam voran, außerdem gibt es nur eine mögliche Spur, aber es scheint als wäret ihr ganz alleine unterwegs jedenfalls kommt euch niemand entgegen.

<<<Hinter den Kulissen>>>

Die Fahrt auf den Serpentinaen des Odenwalds ist heikel. Bei diesem Wetter mit geeigneter Winterausrüstung (Winterräder und Schneeketten) ist bei einer Geschwindigkeit von 40km/h eine Autofahrenprobe Handling +1 fällig. Erhöht man die durchschnittliche Reisegeschwindigkeit gibt es pro 10km/h mehr +1 auf den Mindestwurf.

SR Abenteuer „Ein Wirtshaus im Odenwald“ © Vielfrass

Ein Fahrzeug mit Vierradantrieb senkt den Mindestwurf wieder um -2. Ohne Schneeketten und Winterreifen gibt es noch mal +3 Handling.

Der Odenwald ist ein stark magisches Gebiet hier gibt es schwankende Hintergrundstrahlungen von 1 bis 5. Am stärksten sind diese im berühmten Felsenmeer. Gelegentlich gibt es hier sogar Manastürme die fast immer von heftigen weltlichen Stürmen begleitet werden. Schneefall sollte als Sichtmodifikator wie Regen behandelt werden. Je nach Stärke leichter bzw. starker Regen.

Wenn man will kann man hier schon eine erste Begegnung mit Fenriswölfen einfügen, oder eines Einzelnen für den Anfang. So a la „Krokodil Dundee“ mit einem riesigen Wolf der irgendwas halb gefrorenes auf der Straße zerlegt und sich nicht von dem Auto beidrücken lässt oder nur sehr schwer..! Auf jeden Fall sollte hier überkommen das der Wolf wenig Angst hat und ein erstzunehmender und eindrucksvoller Gegner ist .. und das er hier Zuhause ist und nicht die Runner!

Das Wirtshaus:

<<<Sag´s ihnen ins Gesicht>>>

Im Erbach angekommen findet ihr ein kleines Dorf mit etwa 60 Häusern. Alles ist verrammelt und kein Mensch auf den Straßen zu sehen. Die Häuser sind auffällig massiv gebaut und durchweg im Erdgeschoss vergittert, zusätzlich sind überall die Rollläden heruntergelassen bis auf in einem Haus. Dort sieht man Licht aus den halb heruntergelassenen Läden heraus scheinen.

<<<Hinter den Kulissen>>>

In der „Ruhestätte“ so heißt das Wirtshaus in Erbach haben sich einige Dorfbewohner eingefunden um diese Tage zu überstehen. Den ihre Heizungen sind ausgefallen oder nicht in der Lage bei diesen Temperaturen genügend Wärme zu produzieren. Die meisten Bewohner harren jedoch in ihren verbarrikadierten Häusern aus.

<<<Sag´s ihnen ins Gesicht>>>

Ihr klopft an die schwere und überaus große Tür der „Ruhestätte“. Nach einer kleinen Ewigkeit und einem zweiten lauterem Klopfen wird die Tür von einer massigen Trollfrau, dick mit Kleidung eingemummelt aber mit einem unverkennbaren Kellnerinnen-Outfit darüber, geöffnet. Ihr seht mehrere Augenpaare aus dem Schankraum auf euch gerichtet. „Guten Tag die Dame und der Herr. Was kann ich für sie tun.“

Als ihr hereingelassen werdet seht ihr dass das Wirtshaus gut besucht ist, besonders für diese Jahreszeit denkt ihr euch. Es gibt heiße Gulaschsuppe und Brot auf der Mittagskarte und Getränke aller Art auch heiße.

<<<Hinter den Kulissen>>>

Hein tarnt sich mit Hilfe eines mächtigen Maskenzaubers, er sieht wie ein heruntergekommener Ork aus. Außerdem ist er maskiert. Im Wirtshaus befinden sich die Zwergen Familie Reisklaue Herr und Frau Reisklaue und ihre 6 jährige Tochter Rachel, die Wolfsgestaltwandler Familie Ostheim mit ihren drei Kindern 12, 10 und 7 Jahre alt, eine polnische kinderlose Familie mit ihrem orkischen Bruder Dimitri. Die Orkfamilie Breslau mit 7 Kindern zwischen 13 Jahren und 8 Monate. Zwei Menschenfamilien die Herber´s und Meier´s. Später kommen die Hirsch´s noch dazu.

Gemütlichkeit:

<<<Sag´s ihnen ins Gesicht>>>

Die Stimmung ist recht gemütlich aber die Gäste der Ruhestatt scheinen ein Talent dafür zu besitzen euch nicht in diese Gemütlichkeit mit einzubeziehen. Einige der Kinder toben durch den Schankraum scheinbar unbeobachtet von ihren Eltern, doch als ein Kind ein kleines Orkmädchen beim Fangen spielen gerade unter eurem Tisch Deckung gesucht hat springt eine Orkfrau auf ruft das Mädchen unverzüglich zu sich herüber.

„Nina komm sofort hier her.. belästige dies Leute nicht!“ Alle Augenpaare diese Kneipe sind auf euren Tisch gerichtet und ohne das ihr es bemerkt habt ist es mucksmäuschenstill geworden...

<<<Hinter den Kulissen>>>

Hier können die Runner punkten wenn Sie sich zu einer „menschlichen“ Regung hinreisen lassen und die Kinder ruhig zum weiterspielen animieren o.ä. den das ganze Dorf ist ausgesprochen Kinderlieb. Die meisten Dorfbewohner haben sich hier her zurückgezogen um dem hektischem und für Kinder gefährlichem Treiben des MegaPlex zu entkommen. Einige haben noch zusätzliche Gründe die relative Einsamkeit von Erbach zu suchen.. den hier wird man nicht nach seinem Aussehen, Rasse o.ä. benachteiligt. Jeder wird toleriert der dem Dorf keine Schaden verursacht oder es in Gefahr bringt. Für Hein ist dies auch sehr gefährlich.. aber noch niemand ahnt das er verfolgt wird und seine Häscher durchaus hier auftauchen werden.

SR Abenteuer „Ein Wirtshaus im Odenwald“ © Vielfrass

Der Schnee:

<<<Sag´s ihnen ins Gesicht>>>

Nach einigen Minuten zieht ein heftiger Schneesturm auf, der Wind heult ebenso heftig außerdem meint man Stimmen im Sturm zu hören. Der Trollwirt "Erwin" telefoniert und stellt kurz darauf hin fest das die Familie Gonzales jetzt herüberkommt ihr Generator hat einen Defekt. Einige Gäste werden ein wenig nervös und schauen nach draußen... "Der Sturm ist schon ganz schön heftig!" Als nach einigen Minuten sind die Gonzales immer noch nicht da sind gehen einige Männer los um sie zu suchen...

Der Schneesturm ist so heftig das er starke Sichtmodifikationen mit sich bringt, ebenfalls sind Athletik oder Stärke-Proben angebracht um sich durch den Sturm zu kämpfen. Die Gonzales sind in ihrem Haus eingeschlossen, da ihre Tür total zugeweht wurde (und sie nach außen hin aufgeht).

<<<Hinter den Kulissen>>>

Wenn die Runner hier ihre Hilfe anbieten könnten Sie wiederum bei den Dorfbewohnern punkten. Was für spätere Situationen durchaus von Vorteil wäre. Ab diesem Zeitpunkt funktioniert kein Handy o.ä. mehr nichts was nicht eine ECCM Stufe von mindestens 6 besitzt. Denn zu diesem Zeitpunkt wird von den Vampiren ein sehr leistungsstarker Störsender aktiviert!

Der Mord an Hein:

<<<Sag´s ihnen ins Gesicht>>>

Als die Runner wieder zurück in Wirtshaus kommen finden sie einen im sterben liegenden Ork vor sich.. einige Dorfbewohner stützen ihn und ihr seht wie sich Frau Reisklaue wild mit ihren kurzen Armen wedelnd über ihn beugt.. sie versucht ihn offensichtlich mit Magie zu heilen. Aber erfolglos. Es geht ihn einige Sekunden besser in denen er etwas flüstert... „Sie haben mich gefunden.. die wesdt *hust, hust* der Nacht. Seit auf der *hust* sie wollen die Sonne vebdfj *hust* Ich habe die Formel hier versteckt ihr müsst die Rätsel *hust*“ Dann stirbt er.. und verwandelt sich zurück in einen Menschen Anfang fünfzig. Es ist Hein!

<<<Hinter den Kulissen>>>

Hein ist vergiftet worden. Bei näherer Untersuchung stellt sich heraus, das ihn schwere innere Verletzungen und ein starkes Nervengift getötet haben. Er wurde auf der Rückseite des Wirtshauses von Erwin dem Wirt gefunden, der durch den kalten Windzug der durch die offene Hintertür entstand auf den dort im Schnee liegenden schwer verletzten Ork aufmerksam wurde. Dieser Ork war seit zwei Tagen sein Gast. Sehr höflich aber irgendwie ängstlich.. Erwin vermutet das er vor irgendetwas weggelaufen ist. Er hat sich aber keine Sorgen gemacht, da es hier sehr abgelegen ist.

Falls die Runner nicht mit nach draußen gegangen sind um bei der „Rettung“ der Gonzalesfamilie zu helfen, ging Hein mit und wird tot zurückgebracht. Seine Warnung konnte er dann aber **nicht** aussprechen.

Die Suche:

<<<Sag´s ihnen ins Gesicht>>>

Nach einiger Zeit tosendem Schneesturm flaut der Wind plötzlich ab, es wird mucksmäuschenstill draußen. Ihr hört nach einer Minute eine laute aber irgendwie merkwürdige Stimme sprechen... Sie scheint von draußen vor dem Wirtshaus zu kommen. „**Ihr die ihr das schmerzende Licht sucht.. höret und findet!**“ ***laut*** Dieser Spruch wird immer wieder wiederholt. Wenn sich die ersten Personen nach draußen begeben, sehen sie einen über 3m großen humanoiden Erdklumpen. Ein Erdelementar und dazu noch ein mächtiges. Wieder sagt er seinen Spruch auf doch diesmal redet er weiter...

Spruch 1 "Ihr die ihr das schmerzende Licht sucht.. höret und findet den ersten Teil.

Nach einem viertel eurer Tage komme ich wieder. Nun höret:“

"Ein blindes Tier ist nicht zuhaus', doch sieht es schon so ähnlich aus. Feucht und kalt ist es gefertigt, jedoch wird selten hier beerdigt. Weiterhin rate ich dir, denke nicht hier wäre kein Getier."

-Kanalisation von Erbach / in einem Rattenloch (Stimme des Erdelementar langsam und vokalbetont)

<<<Hinter den Kulissen>>>

Es handelt sich um einen Stufe 9 Erdelementar, der auf jede Aggression ebenfalls aggressiv reagiert, jedoch nur demjenigen gegenüber der ihn angegriffen hat bzw. kurz davor ist. Er kommt alle 6 Stunden und stellt sein nächstes Rätsel. Lösungen werden nicht verraten auch ist er an keinerlei Unterhaltung interessiert. Wird er vernichtet kehrt er nach 6 Stunden wieder zurück und sagt sein nächstes Rätsel auf. Auf Bann oder Übernahmeveruche reagiert er auch nicht wirklich... er kommt einfach immer nach 6 Stunden wieder.

SR Abenteuer „Ein Wirtshaus im Odenwald“ © Vielfrass

Jeder Fundort birgt einen kleinen verschraubbaren Zylinder mit einem Zettel, auf dem ein Teil der Formelbeschreibung steht. Dies ist jedoch verschlüsselt, die Buchstaben sind geviertelt. Außerdem steht hinter jedem Zettel noch eine Anmerkung. *Findet die anderen Botschaften und des Rätsels Lösung wird euch offenbar.* Damit soll vermieden werden das die Runner stundenlang versuchen einen Zettel isoliert zu enträtseln. Z.B. Dieser Zauberspruch ist ... => debph ireri eZrs sa.. usw. Man muss die einzelnen Buchstaben von oben nach unten lesen, dann ergibt es einen Sinn.

Latein: (Sonnenfeuer über euch!) (Das Feuer der Sonne streckt alle nieder.)

Im Auge der Sonnen stehe ich. *"Ego in luminis solis sto"*

eiuiio

gnmsls

o i it

Inssso = Verschlüsselt 4!

Beschreibung: Dieser elementare Schadenszauber ruft eine Sonnenexplosion hervor, mit dem Zaubern den als Mittelpunkt. Der schwere Schaden wird mit einem elementaren Lichteffect auf alle Ziele um den Zaubern den, mit einem Radius gleich dem Magieattribut des Zaubern den gewirkt.

Bhb seercearfiSepihoiearnstpt

eruDelnehu tnonloertmun tu

seniret asbr eneunr bdaMen

cige maSdzeue nxs vmdZeelilk = Verschlüsselt 4

DseSdw elneiekulze bdmemd idmertsun i

ecrceimemetncftfli dzeei igceaa bdgr

rhehnrii ma hf euearntrulhmgtdzeek

w a dtneerLteaa lmnun ease ituearnwt = verschlüsselt 4

Zum Schluss der Nachricht findet sich noch ein letztes Rätsel.

*Das Licht scheint auf das Tier,
und singen tut es stündlich hier.
An hohem Ort ist es gelegen,
das kommt euch sicherlich gelegen.*

DLthtfsenint nciao ggdktcirhln

ai e rdn sdhenhoieeeao hcl e

scsiadT gtetl r ersslnsme higg

hcnuaiuseus?ih hmtt e musecee = verschlüsselt 4

Die Kanalisation:

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

Die Kanalisation in Erbach ist natürlich nur so groß wie der Ort selbst d.h. eine Hauptstraße wo der Durchgangsverkehr durchfährt und noch drei Parallelstraßen zwei am Berg und eine Richtung Feld + Fluss. Es gibt insgesamt 4 vertikale Straßen. Der Kanal ist identisch mit den Straßen angelegt. Es gibt ein Sammelbecken Richtung Fluss und eine kleine unterirdische Kläranlage. In den Kanälen gibt es einige Teufelsratten.

<<<Hinter den Kulissen>>>

Der gesuchte Zylinder befindet sich mitten in einem Vorbecken des Klärwerks das mit Ratten überfüllt ist. So ca. 80 Viecher. Es gibt hier einige duzend halbgefrorene Müsliriegel über die sich die Ratten wohl gerade hermachen... Man hört die Ratten schon von der nächsten Kreuzung!

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

Der Zylinder ist aus Edelstahl und luftdicht verpackt, ihm ist nur schwer etwas anzuhaben (Bar. 6). Er ist ca. 20 cm hoch und hat einen Durchmesser von 5 cm, der Deckel lässt sich einfach abschrauben. Im Inneren befindet sich eine Schriftrolle mit wirren Buchstabenfolgen darauf. Offenbar ist es verschlüsselt.

Zettel: eiuiio

Bhb seercearfiSepihoiearnstpt DseSdw elneiekulze bdmemd idmertsun i

DLthtfsenint nciao ggdktcirhln

Überfall der Wölfe:

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

So gegen Mitternacht bzw. nachdem die Runner die Kanalisation verlassen tauchen mehrer große gelbäugige Wölfe auf. Fenriswölfe sind in die Stadt eingedrungen.. ihr hört Schüsse.. es kommt vom Wirtshaus. Dort angelangt seht ihr das es den Wölfen irgendwie gelungen ist eines der großen Frontfenster zu zerstören und jetzt wütend versuchen nach innen zu gelangen.

<<<Hinter den Kulissen>>>

Ein Wolf ist mit vollem Anlauf durch das Fenster in den Schankraum der „Ruhestädte“ gesprungen und hat danach die Gäste angegriffen. Einige sind verletzt jedoch wurde wie durch ein Wunder niemand getötet. Jetzt sind Erwin und drei weitere Männer hinter dem offenen Fenster in Stellung gegangen sind jedoch in arger Bedrängnis da auch der massive Rollladen beschädigt wurde. Der tote Fenriswolf liegt mitten in der Kneipe.

Rätsel 2 das Dach:

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

Das Erdelementar kommt nach genau 6 Stunden wieder und sagt solange seinen Spruch auf bis ihn jemand zu ihm kommt dann...

Spruch 2 "Ihr die ihr das schmerzende Licht sucht.. höret und findet den zweiten Teil.

Nach einem viertel eurer Tage komme ich wieder. Nun höret:"

"Im Winter ist es schwer wie Stein, doch schützen tut es Mark und Bein. Je schräger desto besser ist's, sonst aufgestaut die Kälte ist. Ist es doch zu schwer geworden, machst du dir Kummer und Sorgen am nächsten Morgen."
-Dach des Wirtshauses / im Schnee

<<<Hinter den Kulissen>>>

Das Rätsel sollte schon ein wenig schwieriger sein. Falls niemand auf die richtige Idee kommt, findet es nach 3 Stunden grübeln und suchen die Vampirgruppe heraus. Diese fangen an den Schnee des Wirtshauses mit Magie abzuschmelzen, sollten die Runner sie angreifen viel Spaß. Die Vampire ziehen sich zurück falls sie geschlagen werden.. jedoch nur kurzfristig.

Zettel2: gnmals

eruDelnehnunonloertmun tu ecceimemetncftfli dzeei igceaa i bdgr
ai e rdn sdhenhoieeeeao hcl e

Exbürgermeister:

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

Spruch 3 "Ihr die ihr das schmerzende Licht sucht.. höret und findet den dritten Teil.

Nach einem viertel eurer Tage komme ich wieder. Nun höret:"

"Viel Geschwätz und leere Worte, nun findet raus wo dieser wohnte. Dort wo es knackt gehr ihr herunter und findet es seit nur recht munter. Kleine Dinge Menschgestalt werden jetzt bestimmt nicht alt."

-ExBürgermeisterwohnung / unter der Treppe

<<<Hinter den Kulissen>>>

Der Bürgermeister von Erbach hat sich vor einigen duzend Jahren aus dem Staub gemacht. Diese Info ist fasst jedem Dorfbewohner bekannt, jedoch sind sie allesamt sehr verschlossen was außenstehende angeht. Hier kommt es darauf an ob sich die Runner irgendwelche Freunde im Dorf gemacht haben. Das Haus wird jetzt von der Familie Hirsch bewohnt, diese ist nun ebenfalls im Wirtshaus untergebracht und das Haus ist schwer verrammelt. Aber der 33 jährige Sohn der Hirschs Herbert ist leicht paranoid bzw. schizopren. Er wird die Runner verfolgen sollten diese in sein Haus eindringen, und schließlich wird er ihnen auflauern und versuchen sie zu töten. Im Haus sollte es nicht so schwer sein verschiedenste Gipsstatuen in Menschengestalt zu finden, es gibt jedoch Unmengen davon (Wahrscheinlichkeit das die Runner die richtige finden = 4 auf 4W6) aber nur einige in die so ein Metallzylinder reinpassen würde (1 auf W6) die in einem Abstellkammer unter der Treppe stehen.

Zettel3: o i it

seniret asbr eneunr bdaMen rhenrii ma hf eeuearntnrulhmgtdzeek
scsiadT gtetl r ersslnsme higg

SR Abenteuer „Ein Wirtshaus im Odenwald“ © Vielfrass

Das Bergwerk:

<<<Sag´s ihnen ins Gesicht>>>

Spruch 4 "Ihr die ihr das schmerzende Licht sucht.. höret und findet den vierten und letzten Teil, nun komme ich nicht mehr wieder. Verwendet das Licht gegen die Geschöpfe der Nacht, wie es gedacht war. Nun höret:"

"Klopfen tat es immerdar, das Licht jedoch war selten da. Tief und lang und kreuz und quer, liegen Schienen rum daher. Gib auf deine Schritte acht, sonst hast du deinen letzten leicht gemacht."

-Bergwerk / Felsspalte

<<<Hinter den Kulissen>>>

Im Bergwerk angekommen werden die Runner mit den üblen Ausdünstungen eines Lindwurms konfrontiert.

Dieser verhält sich jedoch passiv sollten die Runner keine übermäßige Aufmerksamkeit erregen.

Nach ca. 100m geradeaus durchläuft ein Riss den Boden (Wahrnehmung[4] +/- Lichtmodis) in den man sehr unangenehm mit dem Fuß hereintreten kann. Dort ganz am Boden in ca. 1,5 Metern tiefe liegt der Zylinder mit dem 4 Teil der Formel. Der Spalt ist jedoch nur ca. 20 cm breit was die Sache ohne Magie schwierig machen dürfte.

Zettel4: Inso

cige maSdzeue nxs vmdZeelik w a dtneerLteaa lmnun ease ituearnwt
hcnuaiuseus?ih hmtt e musecee

Entschlüsseln ist angesagt:

<<<Sag´s ihnen ins Gesicht>>>

Jetzt sitzen die Runner leicht auf dem Schlauch den sie haben alle Rätsel gelöst und alle Teile gefunden/bekommen. Aber der Zauberspruch ist noch immer nicht in ihren Händen..!?

<<<Hinter den Kulissen>>>

Der letzte Teil der verschlüsselten Botschaften auf den Papierrollen in den Zylindern ist noch einmal ein Rätsel.

*Das Licht scheint auf das Tier,
und singen tut es stündlich hier.*

*An hohem Ort ist es gelegen,
das kommt euch sicherlich gelegen.*

- Kuckucksuhr

Dort befindet sich der letzte Zylinder mit der ganzen Formel und sämtlichen verschlüsselten Botschaften aufgeschlüsselt.

Karma:

1 Überlebt

1-2 gutes Rollenspiel

1 Karma pro gelöstes Rätsel

2 der Zauberspruch nicht den Vampiren überlassen und geborgen

1 den Zauberspruch der Allgemeinheit zugänglich gemacht

Zeitplan / Rätsel:

Kanal 22:00

Dach 4:00

Bürgermeister 10:00 (die Vampire sind von Sonnenaufgang 7:30 bis 17:30 wenig Bedrohung)

Bergwerk 16:00

Meister-Anmerkung für MultiuserRun:

Dieser Run ist auch für zwei Runnergruppen geeignet, aber sie sollten einigermaßen ausgeglichen sein. Möglichst pro Gruppe eine Person die askennen kann und auch eine die Latein spricht. Natürlich muss auch darauf geachtet werden falls eine der Gruppen vom Bischofstumm Münster angeworben wird, das diese keine Metamenschen beauftragen würden usw. Es wird sehr schwierig werden die Zettel zu entschlüsseln, wenn man nicht wenigstens drei davon besitzt, deshalb könnte es schnell hässlich zwischen den Runnergruppen werden.

SR Abenteuer „Ein Wirtshaus im Odenwald“ © Vielfrass

NSC's:

Erwin Grabeswald: Troll Wirtshausbesitzer in Erbach. Er hat lange graue Haare mit Zopf und ist 2,70m groß.
 Kon: 10(14) Sch: 4(6) Stä: 9(11) Cha: 3 Int: 4 Wil: 6 Initiative: 1W6 +4 KP: 8
 Fertigkeiten: „zuhören“ 6, Schrotflinte 4, Klingenwaffen 4, Raufen 5 [Rundumschlag, Wurf] (15M-Bet.)
 Cyberware: Dermalpanzer 2, Kunstmuskel 2, Kompositknochen (Alu) und natürliche Infrarotaugen
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) und Panzerkleidung Stufe 3 (4/1) = (7/3), Feldflasche, Überlebensmesser 13M,
 Mossberg CMDT, SM, 9S bzw. 12T, 8(s) [Massivgeschoss], Tarn 2 meist in einem verschlossenen Schrank
 hinter der Theke. [Daumenabdruckscanner Stufe 6]

Stumpet Reisklaue: Zwerge Wildschweinschamanin (+2 Kampf, +1 dienst auf Geister zum Kampf, -1 Würfel
 auf Illusionszauber, Willenskraft [6] Probe um sich aus einem Kampf zurückzuziehen) Sie kämpft nicht gern
 sondern sehr gerne jedoch nie ohne Grund, wie z.B. zum Spaß. Sie lebt mit ihrem Mann einem Zwerg namens
 Johannes Reisklaue in Erbach sie haben eine kleine Tochter im Alter von 5 Jahren „Rachel“.
 24 Jahre, kurze wilde hellbraune Zotteln.

Kon: 7 Sch: 5 Stä: 6 Cha: 5 Int: 5 Wil: 7 Initiative: 1W6 (3W6) +5 KP: 8 Magie: 6 ZP: 6
 Hexerei: 6, Beschwören 6, Athletik 5, Heimlichkeit 5, Pistolen 5, Raufen 5 (6M-Bet.)
 Ausrüstung: Tarnanzug (5/3) u. Panzerkleidung Stufe 3 (4/1) = (7/3), Colt Manhunter 9M, HM, 16(s), (-1 LP)
 Zauber: Manablit 5S (+2W), Panzer 5, Betäubungswelle 7S(+2W, exklusiv), Erde formen 5, Heilen 5,
 Energieblitz 7S (+2W, exklusiv), Gecko Gang 5, Reflexe +3 steigern 1 (Zauberspeicher: Panzer5 / Reflex1)

Herbert Hirsch: Er ist ein 38 jähriger 1,78 großer Mensch der ab und zu leichte Aussetzer [Flashbacks] hat.
 In ihm lauert eine wahnsinnig aggressive Ader. Gabe: Schmerzresistenz 6
 Kon: 4 Sch: 5 Stä: 4 Cha: 2 Int: 5 Wil: 4 Initiative: 1W6 + 5 KP: 7
 Heimlichkeit 4, Athletik 3, Klingenw. 5, Sturmgewehr 5, Raufen 5 [Ausmanövrieren, Voller Angriff] 5M-Bet.
 Ausrüstung: Tarnanzug (5/3) und Panzerkleidung Stufe 3 (4/1) = (7/3), evtl. AK-97 8M, HM-AM, 38(s), 4,5kg,
 Schulterstütze (1), Dikote-Überlebensmesser 6M

Dimitri: Der polnische zum Ork mutierte Dimitri ist der Handwerker in Erbach, derjenige der die elektronischen
 Spielsachen des Dorfes wartet und repariert. Er ist 36 Jahre alt und nicht sehr gewissenhaft aber irgendwie
 scheinen seine Reparaturen immer zu funktionieren, obwohl er selber nicht zu wissen scheint warum. Dunkler
 osteuropäischer Typ mit fettigen kurzen Haaren und starker Raucher.

Kon: 6 Sch: 4 Stä: 5 Cha: 3 Int: 4 Wil: 3 Initiative: 1W6 + 4 KP: 5 Prof. 2
 Autos (B/R) 5, Elektronik 5, Klingenwaffen 4, Auto 4, Raufen 4 [Ausmanövrieren, Voller Angriff] 3M-Bet.
 Gaben/Handicaps: Unaufmerksamkeit, Begabung Elektronik
 Ausrüstung: Tarnanzug (5/3) und Panzerkleidung Stufe 3 (4/1) = (7/3), Feldflasche, Überlebensmesser 7L

Wolfgang Ostheim: Wolfgestaltwandler Er wird seine wahre Gestalt nur im absoluten Notfall einsetzen, z.B.
 um seine Familie zu beschützen. Wenn er einen guten Grund hat könnte er ein mächtiger Verbündeter sein.

Kon: 7 Sch: 6x5 Stä: 6 Int: 4 Wil: 6 Ess: 8Z Initiative: 2W6 + 5 KP: 7
 Athletik 5, Heimlichkeit 6, Pistolen 4, Auto 5, Raufen 6 [Ausmanövrieren, Voller Angriff] 6M-Bet.
 Wolf-Angriff[8Würfel]: 8M
 Kräfte: Körperliche Attribute steigern 10W6 KR (2x), gest. Sinne (Geruch, LV), Regeneration

Tobias Breslau: Hat sehr schlechte Erfahrungen mit Menschen gemacht. Deshalb ist er mit seiner Familie auch
 aus dem Plex gezogen. Er arbeitet als Programmierer Freiberuflich und nur über die Matrix.

Kon: 8 Sch: 5 Stä: 7 Cha: 3 Int: 5 Wil: 4 Initiative: 1W6 + 5 KP: 6 Prof. 1
 Computer (B/R) 5, Computer(Software) 5(8), Auto 3, Raufen 4 [Ausmanövrieren, Voller Angriff] 7M-Bet.

Ignazio Gonzales: Ist Restaurantbesitzer leider ist sein Generator defekt deshalb muss er auch „umziehen“.
 Was ihm nicht gefällt da er Erwin nicht so gut leiden kann. Er ist Ende 30ig und hat einen stattlichen Bauch.

Kon: 5 Sch: 3 Stä: 4 Cha: 4 Int: 4 Wil: 5 Initiative: 1W6 + 3 KP: 6 Prof. 1
 Auto 4, Athletik 4, Klingenwaffen 4, Schrotflinten 4, Kochen (Fisch) 5(7), Gebräuche (Erbach) 5

Wilfried Meier: 17 jähriger jugendlicher Sohn der Familie Meier. Er ist begeistert von den Rätseln und hilft
 gerne wenn es seine Eltern erlauben.

Kon: 4 Sch: 5 Stä: 3 Cha: 4 Int: 5 Wil: 3 Initiative: 1W6 + 5 KP: 6 Prof. 1
 Auto 5, Athletik 4, Klingenwaffen 3, Raufen 4 [Ausmanövrieren, Voller Angriff] 3M-Bet.

SR Abenteuer „Ein Wirtshaus im Odenwald“ © Vielfrass

Salvatore: Vampir Vollmagier. Mit seinen 1,80m und seinen langen schwarzem Haar ist der südländische Mensch schon etwas auffällig hier im Odenwald. Er scheint erst Mitte 20 zu sein redet und bewegt sich aber mit großem Selbstvertrauen. Er ist der Anführer der kleinen Vampir Einheit. Ihr Van steht versteckt im Wald inkl. Störsender.

Kon: 5(8) Sch: 5(7) Stä: 4(7) Cha: 5 Int: 5 Wil: 6 E: 8Z Ini.: 1W6 +5(6) KP: 9 Magie: 6 ZP: 5
 Hexerei: 6, Beschwören 6, Heimlichkeit 5, Pistolen 4, Karate 5 [Körperkontakt, voller Angriff] (7M-Bet.)
 Kräfte: Steigerung körperlicher Attribute, gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Infrarotsicht), Essensentzug, Immunität (Alter, Krankheit Gifte), Infektion, Nebelgestalt, Regeneration
 Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, extrem), Essensverlust, Verwundbarkeit (Holz), Induzierter Schlaf
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3), Colt Manhunter 9M, HM, 16(s), Laserpointer -1, Headkom Stufe 7,
 Waffenfokus Stufe 1/Zauberspeicher(Panzer 5) [Schwert] 9M, +1 Reichweite
 Zauber: Chaotische Welt 5, Gesteigerte Unsichtbarkeit 5, Stille 5, Schockhand 7T-Bet. (ex), Heilen 5,
 Erde formen 5, Manaball 7M (ex), Feuerstrahl 5M, Panzer 5, Barriere 7 (ex)

Frost: Vampir Adept. Die 1,80m große Frost hat militärisch kurze weiße Haare und eine extrem bleiche Haut. Spätestens wenn man in ihre roten Augen schaut wird einem klar das sie ein Albino sein muss.

Kon: 5(8) Sch: 6(8) Stä: 5(8) Cha: 5 Int: 6 Wil: 6 E: 8Z Initiative: 3W6 +11 KP: 11
 Athletik 6, Heimlichkeit 6, Pistolen 6, Karate 7[9] [Körperkontakt, Fußfeger, Blindkampf, voller Angriff, volle Verteidigung] (8M), Auto 4, Elektronik (B/R) 4, Maschinenpistolen 6, Gebräuche (Straße) 3(5)
 Kräfte: Steigerung körperlicher Attribute, gesteigerte Sinne (Gehör, Geruch, Infrarotsicht), Essensentzug, Immunität (Alter, Krankheit Gifte), Infektion, Nebelgestalt, Regeneration
 Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, extrem), Essensverlust, Verwundbarkeit (Holz), Induzierter Schlaf
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) und Panzerkleidung Stufe 3 (4/1) = (7/5), Headkom Stufe 7,
 Urban Combat 7M, HM-AM, 36(s), APDS, Laserpointer -1, Rückstoßdämpfer 3, Schallunterdrücker
 Adeptenkräfte: spurloser Schritt [0,5], Kampfsinn Stufe 1 [1], gesteigertes Karate Stufe 2 [1], gesteigerte Reflexe Stufe 2 [3], Mystischer Panzer Stufe 2 [1], Todeskralle Mittel [1]

Standard: Vampir Adept. (3x)

Kon: 6(9) Sch: 6(8) Stä: 6(9) Cha: 5 Int: 4 Wil: 6 E: 8Z Initiative: 3W6 +10 KP: 9
 Athletik 5, Heimlichkeit 4, Pistolen 5, Karate 5[7] [voller Angriff, volle Verteidigung] (9M), Auto 4
 Kräfte & Schwächen: s.o.
 Ausrüstung: Panzerjacke (5/3) und Panzerkleidung Stufe 3 (4/1) = (7/5), H&K 227-S 7M, HM-SM, 28(s),
 Laserpointer -1, Schalldämpfer, Rückstoßdämpfung 1, Headkom Stufe 7, 3x IPE Schockgranaten 16M
 Adeptenkräfte: gest. Karate 2 [1], gesteigerte Reflexe 2 [3], Mystischer Panzer 2 [1], Todeskralle Mittel [1]

Critter:

Fenriswolf: Schulterhöhe ca. 1,5m 2m lang

Kon: 10 Sch: 5x4 Stä: 9(14) Int: 2/5 Wil: 5 Ess: 5 Initiative: 2W6 +4 KP: 7
 Angriff[4Würfeln]: 10S(15S)

Kräfte: Stärke steigern 10W6 KR (2x/Tag), gest. Sinne (Gehör, Geruch, LV), Grauen, magischer Schutz

Feuerfalken:

Kon: 1 Sch: 5x5 Stä: 1 Int: 1/4 Wil: 2 Ess: 6 Initiative: 1W6 +5 KP: 7
 Angriff[5Würfeln]: 2L

Kräfte: gest. Sinne (optische Vergrößerung, Infrarot)

Piasma:

Kon: 11/2 Sch: 4(10)x5 Stä: 13(19) Int: 2/4 Wil: 4 Ess: 6 Initiative: 2W6 +4(7) KP: 6
 Angriff[4Würfeln]: 9T (+1 Reichweite)

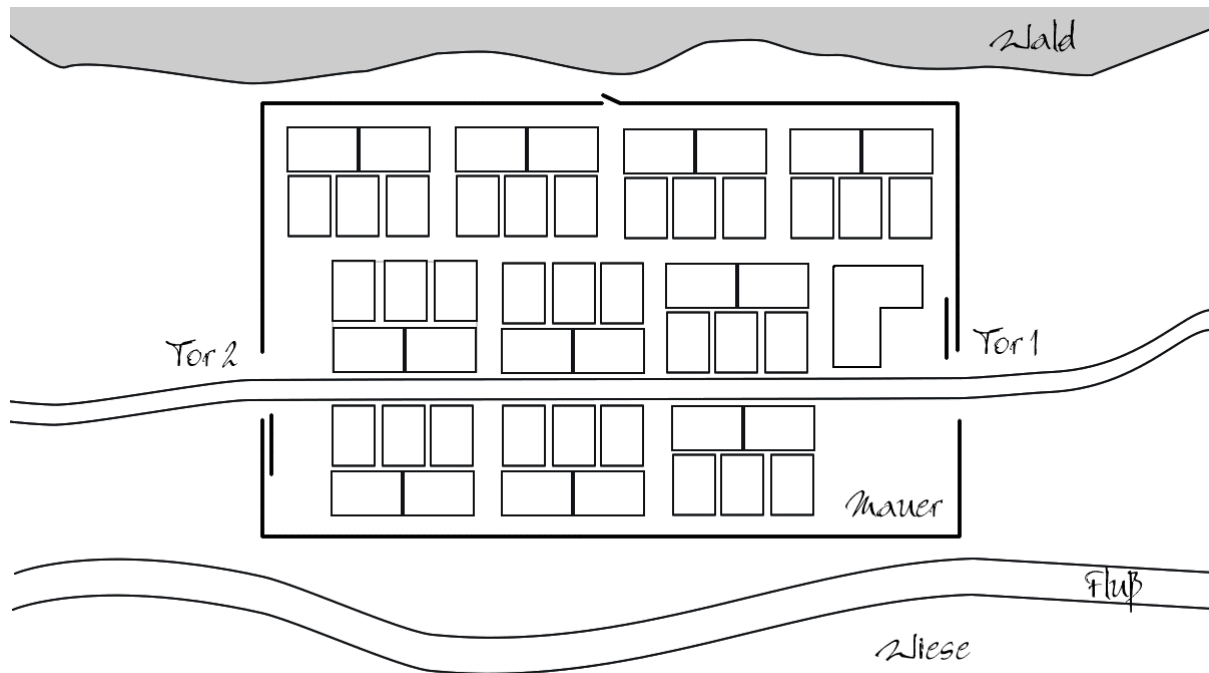
Kräfte: Stärke o. Schnelligkeit steigern 10W6 KR (2x), gest. Reaktion, gest. Sinne (Infrarot, Breitbandgehör)
 Schwächen: Allergie (sonnenlicht, lästig)

Lindwurm:

Kon: 9 Sch: 3x2[x6] Stä: 8 Int: 2/4 Wil: 4 Ess: 6Z Initiative: 2W6 +4 KP: 6
 Angriff[4Würfeln]: 9S (+1 Reichweite)

Kräfte: gest. Sinne (LV), Grauen, Immunität (Gifte), Gift(6S)

Schwächen: Allergie (sonnenlicht, lästig)



Erbach:

Das L-förmige Gebäude an Tor 1 ist das Gasthaus zur „Ruhestädte“.

Die Mauer ist 3,50 Meter hoch und mit 30cm langen stählernen Spitzen versehen, außerdem scheinen sie recht massiv (Bar 16). Die einzelnen Häuser sind fast ausschließlich ebenso massiv gebaut und nahezu jedes im Notfall autark. Die Nördlichste Straße direkt an der Mauer zum Wald heißt Dusterwaldstraße. Parallel darunter kommt die Unterbergstraße dann die Hauptstraße und Ringstraße ganz im Süden. Die Querstraßen heißen von Westen nach Osten. An den Auen, Mittelweg und Osgiliath-Straße. In der Südöstlichen Ecke des Ortes, der zwar offiziell „Erbach“ hieß aber von den Bewohnern scherzhaft als „Helms Klamm“ ihre Zuflucht bezeichnet wurde, gibt es einen großen Platz zum parken o.ä. Die Zufahrtstore sind normalerweise ständig versperrt und werden mittels Gegensprechanlage und Videoüberwachung gesteuert. Außerdem gibt es noch je einen kleinen Ultraschallsender an den Toren die genau dazu eingestellt sind die hier lebenden übergroßen Wölfe zu vertreiben. Der Sender hat aber nur eine sehr begrenzte Reichweite von 30-40m.

SR Abenteuer „Ein Wirtshaus im Odenwald“ © Vielfrass

Handout 1:

Zettel1: eiuiio

Bhb seercefisepihoiearnstpt DseSdw elneiekulze bdmemd idmertsun i
DLthtfsenint nciao ggdktcirhln

Findet die anderen Botschaften und des Rätsels Lösung wird euch offenbar.

Zettel2: gnmsls

eruDelnehnunonloertmun tu ecceimemetncffli dzeeiigceaaibdgr
ai e rdn sdhenhoieeao hcl e

Findet die anderen Botschaften und des Rätsels Lösung wird euch offenbar.

Zettel3: o i it

seniretasbr eneur bdaMen rahnrii mahf eeuearntnrulhmgtdzeek
scsiadT gtetl r ersslmsme higg

Findet die anderen Botschaften und des Rätsels Lösung wird euch offenbar.

Zettel4: Inso

cige maSdzeue nxs vmdZeelilk wa dtneerLteaa lmnun ease ituearnwt
hcnuaeuseus?ih hmtt e musecee

Findet die anderen Botschaften und des Rätsels Lösung wird euch offenbar.

Ringgeister — Das Magazin rund um die Magie

Dr. mag. Hein: Ist Magietheorieprofessor mit einem Lehrstuhl an der magischen Fakultät der Justus-Liebig Universität Giessen. Ihm gelang es eine Innovativen neuen Zauberspruch den er nicht unbescheiden „Sonnenfeuer“ genannt hat zu entwickeln. Es handelt sich um einen elementaren Manipulationszauberspruch der auf Licht basiert. Das besondere an diesem Spruch ist jedoch das er um den aussprechenden Zauberer herum gewirkt wird, d.h. das der Radius ab 50cm vom Zaubernden als Mittelpunkt und dann bis zum Radius in Magieattribut x Metern wirkt. Die Sonnenstrahlen sind heiß und sehr schmerzhaft. Nach einer eindrucksvollen Demonstration können wir bestätigen das bei diesem Zauberspruch Bescheidenheit nicht angebracht ist. Nunmehr ist es kein Problem alles abzuwehren auch wenn es sich direkt hinter einem befindet. Wir freuen uns schon darauf das der Zauberspruch den Weg in die Regale der Taliskrämerläden und Universitäten findet.



Verschieden Konzerne allen voran Novatech haben schon Interesse An der Vermarktung des Patents angemeldet. Jedoch ist der Zauberspruch natürlich erst zur umfassenden Untersuchung zum Bundesamt für Hermetik und Hexerei gesendet worden, wo man sich ja bekanntlich gerne etwas Zeit bei solchen Untersuchungen und der Vergabe der magischen Patente lässt.

Als wir einmal nachfragten weniger aus Neugier sondern mehr um dem Bundesamt etwas Beine zu machen. Tischt man uns eine abenteuerliche Geschichte auf, sämtliches Forschungsmaterial wäre bei einem Unfall vernichtet worden. Ob es sich bei dem Unfall um Sabotage oder um eine Instabilität des neuen Zauberspruches handelt wollte man uns dann aber doch nicht mitteilen.

Letzte unbestätigten Gerüchten zufolge ist Dr. mag. Hein verreis. Es heißt das er versucht in einem Land, ohne umständliche und zeitraubende Prüfung durch ein Bundesamt, seinen Zauberspruch zu veräußern. Wir halten sie weiterhin auf dem laufenden.

Ihr Ringgeister Team die Reporter rund um die Magie.