

„Shadowrun - One OO One“

Ein Shadowrun 5 Abenteuer aus dem Rhein-Ruhr Megaplex

für 3-5 Spieler

von Oliver D. Haardt

Willkommen im No fireballs Indoors. Der Stammkneipe für Studenten der magischen Fakultät der Ruhr Uni Bochum. Für Mundane betreten auf eigene Gefahr. Was wie ein einfacher Babysitter Job beginnt, entwickelt sich schnell zu einem Alptraum, dem nur jene Entkommen, die über einen guten Selbsterhaltungstrieb verfügen.

Inhaltsverzeichnis

- S. 3: Anruf von Freddi dem Schieber
- S. 3: „No fireballs indoor“
- S. 4: Auftritt Jonas
- S. 4: Die Geschichte von Gazim dem Verschlinger
- S. 5: Käufer oder Kultist?
- S. 5: Sie kommen aus den Wänden!
- S. 6: Ich rieche das süße Fleisch von Sterblichen
- S. 6: Sirenen in der Ferne
- S. 6: Licht und Schatten

Anhang

- S. 7: Das „No fireballs indoor“
- S. 7: Der Kultist
- S. 7: Die blinde Marie
- S. 7: Erwin der Wirt
- S. 8: Gazim – Der Verschlinger
- S. 8: Howling Wolf
- S. 8: Jonas
- S. 8: Markus
- S. 9: Professor Eusebius
- S. 9: Willy der Türsteher
- S. 9: und viele andere
- S. 10: Karte „No fireballs indoor“

1. Anruf von Freddi dem Schieber.

Der Abend hätte so schön werden können. Karten für das Brandon Tusk Konzert in Essen, ein Date mit einer heißen Elfin. Warum Gott? Warum musste ausgerechnet heute Freddi eine Nachricht schicken. „He omae, ich brauch dich dringend. Ein sehr alter Freund hat mich um Hilfe gebeten. Der Mann braucht Rückendeckung für einen schnellen Austausch. Du erinnerst dich noch an das Letzte mal als ich dir aus der Scheiße geholfen habe? Zeit das Konto auszugleichen. Geh mit deinem Team heute Abend ins „No fireballs indoor!“ Mein Freund wird euch erkennen.“

Achte darauf was die Charaktere an Ausrüstung mitnehmen und welche SIN sie ausstrahlen. Die Uni Bochum liegt in einem A Gebiet. Bürger sind verpflichtet hier ihre SIN auszustrahlen und Polizeidrohnen (2) nehmen Stichproben. Trägt die Gruppe offensichtliche Schusswaffen mit sich, rücken 2 Streifenwagen an. Die Polizisten (GRW S. 383) haben bessere SIN Scanner (3) und verhaften Chars mit automatischen Waffen ohne Lizenzen zu überprüfen.

2. „No fireballs indoor“

Ein herrlicher Samstag Abend in Bochum. Frühlingshafte Temperaturen. Ihr kommt an den Ausläufern der Ruhr Universität an. Die verlassenen Betonblöcke aus dem letzten Jahrhundert stehen neben einigen neuen Gebäuden, in denen um diese Uhrzeit kaum noch etwas los ist. Anders sieht das in den Kneipen und Clubs aus die sich an den Busen der Alma Mater schmiegen. Das jüngere Volk zieht es in die neuen Läden aus denen laute Musik dröhnt. Euer Ziel ist dagegen unscheinbar. Die Fenster sind bunt, trübe und vergittert. Keine AR-Präsenz, nur eine Leuchtreklame, gleichermaßen Name und Warnung.

Will die Gruppe sich ein wenig umschaun sehen sie Arbeiter auf dem Weg nach Hause, Luden und ihre Huren, einige davon erwacht. Es spielen ein paar Straßenmusiker in der Nähe einer Trinkhalle. Der Türsteher ist ein gut gelaunter Troll mit dem Namen Willy (siehe Anhang). Misslingt eine Gebräuche (2) Probe, weist er die Chars darauf hin, das sie die Kneipe auf eigene Gefahr betreten. Die Waffenkontrolle findet nur mit den Augen statt. Leute die versuchen etwas größeres als einen Taser reinzubringen, lässt der Troll nur gegen eine Entschuldigung, die Waffe und ein Bestechungsgeld ab 100,- € rein.

Ihr betretet die Kneipe die um diese Uhrzeit schon ordentlich gefüllt ist. Die Gäste sind junge Studenten, größtenteils männliche, klar zu erkennen an ihren Ledertaschen die mit fremdartigen Symbolen verziert sind. Der Rest des Publikums sind Metamenschen mittleren Alters. Für einen kurzen Moment sind alle Augen auf euch gerichtet, dann füllt sich der Raum wieder mit Gesprächsfetzen und Gelächter. Eine alte Dame direkt neben dem Eingang blickt euch weiter aus blinden Augen an, dann lächelt sie. Aus der uralten Musikbox dröhnt ein irisches Volkslied. Statt LED Beleuchtung reihen sich Flaschen mit Kerzen aneinander, und tauchen die Kneipe in ein warmes aber unstabiles Licht. Manche davon stehen auf den Fensterbrettern, andere in Regalen direkt neben Büchern aus echtem Papier. Ein Tisch in der Mitte der Kneipe ist noch frei. Der Barmann ist ein Ork in den späten Dreißigern. Die Biere die er zapft, schweben zu den Gästen an den Tisch.

Für den aufmerksamen Beobachter gibt es einiges zu entdecken, während die Gruppe auf ihren Auftraggeber wartet. Da wäre Markus (siehe Anhang) der die Gruppe durchdringend mustert und jeden einzelnen askennt. Eine Gruppe junger Mädels die kichernd tuscheln und deren Aufmerksamkeit einer Gruppe gutaussehender Magiestudenten gilt. Eines davon trägt eine Magierrobe, die ganz offensichtlich aus dem Kostümverleih stammen. Drei junge Orks an einem der mittleren Tische, die lauthals prahlen das sie keine Angst vor Magie haben. Ein schmieriger Hehler versucht ihnen gefälschte alchemistische Präparate anzudrehen. Die blinde Marie nahe dem Eingang, deren Blick trüb aber zielgerichtet ist. In der Ecke am Kamin sitzt ein in Felle gekleideter Ork indianischer Abstammung, der ein Buch liebt und eine Pfeife raucht (in seiner Nähe riecht es nach Deepweed).

Im Astralraum geht es noch bunter zu. Die Hintergrundstrahlung(2) ist hier aspektiert auf hermetische Magie. Mit Magiethorie(1) weiß ein Char, das dies von regelmäßiger hermetischer Zauberei in der Bar her rührt. Die Kerzen, insgesamt 36 alchemistische Präparate Lichtzauber(3) brennen nicht wirklich, sonst würde der Laden schon in Flammen stehen. Neben einigen der Gäste schweben Geister. Watcher fliegen zu Erwachtem, flüstern mit ihnen, verlassen das Lokal, kommen wieder zurück. Mehrere der Gäste haben auf sich Zauber gewirkt.

Während die Gruppe wartet wird sie merken, das Mundane hier nicht bedient werden. Wer Bier will muss es selbst holen. Die Preise hier sind gesalzen. Mit Ausweis der magischen Fakultät trinkt man zum halben Preis. Bier und Korn verkauft sich gut, aber auch die Whiskeysammlung kann sich sehen lassen. Essen gibt es keins „Essen? Wir sind hier in Bochum“. Am Tisch mit den drei Orks passieren merkwürdige Dinge. Die Magiestudenten machen sich langsam warm und wirken einige Zauber der Stufe 1 auf die Großmäuler

3. Auftritt Schmitt.

Als ihr ein zweites Mal auf die Uhrzeit achtet öffnet sich die Tür erneut. Der Blick aller Anwesenden richtet sich auf einen ramponiert aussehenden Mann dem Blut über die Stirn läuft. An seiner Seite hält er einen runenverzierten Beutel mit beiden Händen fest, als wollte er ihn zerquetschen. Seine Blick hastet von Tisch zu Tisch bis er auf euch fällt. Er setzt sich zu euch und schaut euch hoffnungsvoll an. „Seid ihr die Jungs die Freddi geschickt hat?“

Der Neuankömmling flüstert die ganze Zeit über, stellt sich vor als Jonas (siehe Anhang) und fällt sofort mit der Tür ins Haus. Er wurde grade von einer Gestalt angegriffen die hinter etwas in seiner Tasche her ist. Etwas das er „völlig legal“ erworben hat und hier heute Abend an einen Käufer übergeben will. Eine einfache Transaktion für die er Rücken- deckung braucht. Die Gruppe bekommt 10% des Kaufpreises, der noch nicht ausgehandelt ist. Dann ordert er ein Bier und levitiert es sich in die Hand. Will die Gruppe wissen was in der Tasche ist, holt er die Lampe (siehe Anhang) einfach raus. Auf Hinweis das dies unklug sei, erwidert er der Käufer sei vielleicht schon hier, und werde sich erst zu erkennen geben wenn er die Ware askennt hat.

Fragen beantwortet Jonas. Er ist verzweifelt genug die Wahrheit zu erzählen, da er auf die Gruppe angewiesen ist. Er wird von gefährlichen Leuten verfolgt, die glauben die Lampe gehöre ihnen. Die Lampe ist ein magisches Artefakt und sehr wertvoll. Er fragt die Gruppe ob sie die Geschichte von Gazim dem Verschlinger kennt. Wenn die Gruppe die Geschichte nicht hören will ...

4. Die Geschichte von Gazim dem Verschlinger.

Nutze die Pausen. Kein Spieler hört sich gerne einen Monolog an. Lass sie zwischendurch irgendwas in der Kneipe bemerken. Es sind genug interessante Gestalten anwesend, und es kommen weitere in den Laden. Jedesmal wenn ein Gast keine Waffe zieht wird die Wachsamkeit der Gruppe ein wenig nachlassen während sie weiter der Geschichte lauschen. Lasse sie auf passende Wissensfertigkeiten über Geschichte oder Krieg würfeln, damit aus dem Vortrag ein Dialog wird.

Es war zur Zeit des zweiten Dschihad, als die Allianz für Allah die Festung Europa stürmte. Griechenland, Rumänien, Ungarn, die Gotteskrieger zerstörten jeden Widerstand mit einer Grausamkeit die man nur gottlos nennen kann. Ihre Spezialeinheiten töteten mit Hilfe von Magie die Führung der Gegner, bevor die Truppen angriffen. Erst vor den Toren Wiens konnte die islamische Bedrohung ein weiteres Mal aufgehalten werden. Die Geschichte von Gazim dem Verschlinger beginnt dort. (Nimmt einen Schluck Bier)

In Wien bekamen die Gotteskrieger zum ersten mal militärisch organisierten magischen Widerstand. Die Tiger Allahs wurden beim Angriff auf einen Stützpunkt bei Simmering geschlagen und zogen sich in die Lobau zurück um sich neu zu organisieren. Ab hier beginnt der Teil der Geschichte der sich nicht belegen lässt. Verwundet und gedemütigt entschloss sich der stellvertretende Kommandeur Aziz zu einem verzweifelten Schritt. In einer großen Beschwörung riefen die verbleibenden Magier einen Geist der Schatten zur Hilfe. Eine fatale Entscheidung, denn der Geist ließ sich nicht kontrollieren und befreite sich aus dem Bannreis. Er tötete die Sterblichen die es gewagt hatten ihn zu rufen. Mit jeder erwachten Seele die er verschlang wurde er nur noch mächtiger. Alle bis auf Aziz wurden getötet. Der Geist ließ ihn Leben als Dank für seine Wiederkehr in unsere Welt und als Strafe für seinen Hochmut. (Bier)

Der Geist der sich selbst den Namen Gazim gab wütete noch eine ganze Zeit lang in der Umgebung von Wien und machte sich dann auf nach Norden über die Grenze nach Bayern. Keine 2 Wochen vergehen, da bestellt ein anonymes Anrufer beim bayrischen Rundfunk ein Kamerateam in die Ramsau. Die schicken ihre 3te Garnitur, die bald darauf die Erste bei MCT Media wurde. Nebelherr persönlich erschien vor Ort und vernichtete Gazim. Die Aufnahmen vom Kampf waren scheiße, da der Geist sich nicht materialisierte, aber das anschließende Interview wurde mehrfach ausgezeichnet. (Bier)

Von da an wird es wieder vage. Gazim habe den Kampf überlebt, seine Essenz sei in einem Gefäß eingesammelt worden. Angeblich von islamischen Fanatikern. Ein Kult entsteht und betet das Gefäß an. Wartet auf den Tod von Nebelherr damit Gazim wieder befreit werden kann. Na da können die lange warten. Der Kult verkriecht sich irgendwo in der arabischen Welt, und das war das letzte was jemand von denen gehört hat. Der Teil der Geschichte der belegbar ist wird verfilmt, ein B-Movie mit miesen Effekten. Der Kampf von Nebelherr und Gazim wird an den magischen Fakultäten analysiert und gelehrt. Und da werde ich auf die Geschichte aufmerksam. (Bier)

Ich will euch jetzt nicht mit Details belästigen wie diese Lampe in meinen Besitz gekommen ist. Ich war leider auf der Suche nach einem Käufer unvorsichtig, habe zu viele Informationen raus gerückt. Kurz darauf stelle ich fest das der Kult wohl doch noch existiert, naja oder billige Nachahmer. Der Kerl der mich erwischt hat war nicht mal erwacht.

5. Käufer oder Kultist?

Vermutlich werden die Chars nach Bedrohungen Ausschau halten. Wenn du deine Spieler überrumpeln kannst, lass Jonas hier sterben. Wenn nicht bringe ihn im Kampf gegen die Schatten um.

Die Tür öffnet sich ein weiteres mal und eine Gestalt in einer dunklen Robe betritt die Kneipe. Das Gesicht ist unter der Kapuze nicht zu erkennen. Sie blickt sich kurz um und geht dann auf euren Tisch zu.

Jonas redet weiter mit der Gruppe und schenkt dem Neuankömmling keine Beachtung. Erst wenn ihn jemand auf die Gestalt aufmerksam macht dreht er sich um. In dem Fall bekommt er den Dolch in den Hals statt in den Nacken.

Noch während ihr euch fragt ob die Gestalt der Käufer ist, fällt ihr ein Dolch aus dem Ärmel in die Hand. Mit einem schnellen Stoß gräbt er sich in den Nacken eures Auftraggebers.

Der Kultist versucht Jonas zu töten und die Lampe zu stehlen, wenn die Gruppe ihn nicht aufhält. In dem Fall werden mutige Gäste den Mörder stellen. Während des Kampfes brüllt er wirres Zeug „Spürt den Zorn von Gazim dem Verschlinger.“ „Meister beschütze deinen Diener.“ Sollte der Kultist zu Boden gehen, nutzt er sein Edge für das Recht der späten Rache. Er fängt an zu singen und zu leuchten bevor er das Bewusstsein verliert. Einer der Magiestudenten versucht noch Jonas zu heilen, um seine Groupies zu beeindrucken. Vergeblich.

6. Sie kommen aus den Wänden!

Jedes Gespräch in der Kneipe verstummt. Alle Blicke haften an dem Irren auf dem Fußboden. Aus der Musikbox jammern drei Schwestern namens Jenny ein Lied über den Tod. Die Kerzen fangen an nervös zu flackern und werfen lange Schatten an die Wände.

Lass die Gruppe einer Wahrnehmungprobe (4) werfen. Magier die astral wahrnehmen benötigen die nicht. Wer sie schafft, bemerkt das die Schatten (siehe Anhang) aus den Wänden kommen und die Gäste angreifen. Gehe direkt in die Initiative. Der Rest der Anwesenden wird die Situation nicht so schnell begreifen. Vor allem die Mundanen denken das gehört alles zur Show um sie raus zu ekeln. Lass die Atmosphäre in der Kneipe langsam im Verlauf mehrerer Kampfrunden kippen.

36 Schattengeister, einen für jede Lichtquelle im Raum, alle unfreiwillig materialisiert. Ihre Kraftstufen liegen zwischen 1 und 6. Alle Attribute und Fertigkeiten entsprechen ihrer Kraftstufe. Alle Geister haben Immunität gegen normale Waffen. Sie haben einen Dienst und können daher leicht gebannt werden. Jeder Geist greift den am nächsten Stehenden an, was der Gruppe in der Mitte des Raumes noch eine Kampfrunde Zeit lässt, bevor sie angegriffen werden. Danach werden sich die Geister jenen zuwenden die sie aktiv bekämpfen oder versuchen einen der Ausgänge zu erreichen. Verliere dich nicht in Details bei dieser Massenschlacht. Nur was Spielerchars und neben ihnen stehende NSCs betrifft, muss gewürfelt werden, den Rest beschreibst du. Wenn ein Charakter Ziel eines Geistes wird, würfelle mit einem W6 seine Kraftstufe aus. Würfel dann mit einem W6 aus wie der Geist angreift. Denke daran das die Geister nicht in die aspektierte Domäne passen, und auf jeden Wurf -2 bekommen, was die Stufe 1 Geister völlig ungefährlich macht.

1. Elementarer Angriff (Schwarzes Feuer)
2. Gifthauch (Säure)
3. Nahkampf
4. Verschlingen
5. Lähmende Berührung
6. Essenzentzug! (GRW S. 396. Die Regeln sollten sitzen da betroffene Spieler sofort jammern werden)

Mundane Gäste, sollten sie noch anwesend sein, versuchen den Ausgang zu erreichen, bzw springen durch die Fenster, die ja leider von außen vergiftet sind. Das Verhalten der wichtigsten NSCs im Kampf ist im Anhang beschrieben. Versuche als SL die Kneipengäste zu nutzen um Tote unter den Spielern zu vermeiden. Ein NSC, der panisch in einen Angriff auf einen Spielerchar rennt, ist glaubhaft, ein NSC der sich heldenhaft opfert nicht. Folgende Handlungen der Gruppe sind denkbar:

- a) Die Gruppe versucht zu fliehen. An der Vordertür saugt mindestens ein dutzend Schatten die Fliehenden aus. Deren Körper blockieren die Tür. Hier kommt man nur mit Würfelglück raus. Der Weg über die Tür ins Lager wird ebenfalls von Schatten belagert. Der Ausgang durch die Hintertür hat ein Magschloss (3) dessen Karte Erwin hat. Alle Fenster sind vergiftet (Barriere 12/16). Weiter bei 8.
- b) Die Gruppe versteckt sich. Unter dem Tisch finden die Geister die Chars. Schaffen sie es ins Lager oder auf die

Toiletten sind sie sicher. Nicht sehr heldenhaft, aber effektiv. Die Geister ziehen sich in die Lampe zurück, wenn alle Lebenden im Hauptraum ausgesaugt sind. Weiter bei 8.

c) Die Gruppe kämpft. Ja das wird ein längerer und harter Kampf, aber sie hat eine Kneipe voller verbündeter Magier. Gehen die Spieler taktisch klug vor und schützen ihre Glaskanonen können sie gewinnen. Weiter bei 9

d) Die Gruppe kommt auf die Idee die Geister mit Lichtzaubern oder Taschenlampen anzugreifen. Eine Wahrnehmungsprobe (3) und der handelnde Spieler bemerkt, das die neue Lichtquelle einen weiteren Geist aus der Wand treten lässt. Stellt er sie ab löst sich der Geist kreischend auf.

e) Die Gruppe zerstört, löscht die Kerzen. Mit jeder Kerze, löst sich der Geist kreischend auf. Bevorzugt die, die grade Gruppenmitglieder angreifen. Macht die Gruppe den Rest der Anwesenden darauf aufmerksam, werden Wind,- und Wassergeister gerufen. Nach einer Kampfrunde dürfte der Spuk vorbei sein. Weiter bei 9.

f) Die Gruppe zerstört die Lampe (dumme Idee). Weiter bei 7.

7. Ich rieche das süße Fleisch von Sterblichen.

Das Tongefäß zerspringt in Scherben. Die Schatten im Raum kreischen auf und werden von der Lampe angezogen. Sie verdichten sich innerhalb von Wimpernschlägen zu einer pulsierenden dunklen Masse die eine menschliche Gestalt annimmt und bis an die Decke ragt.. Als sie spricht halten sich alle Anwesenden die Ohren zu. Die Kneipe fängt an zu beben. „Ich rieche das süße Fleisch von Sterblichen.“

Lasse alle Chars gegen Lähmendes Heulen (4 Erfolge) würfeln. Verbleibende Mundane sacken wo sie stehen zusammen, oder gehen in Embryohaltung, Die Erwachten werden geschwächt (-1 Reaktion und Geschick).

Gazim fängt in der nächsten Kampfrunde an einen Erwachten nach dem anderen zu verschlingen und ihnen die Essenz zu entziehen. Danach macht er mit den Mundanen weiter. Wenn die Gruppe jetzt nicht flieht darf sie gerne einen epischen Tod im Kampf gegen einen Freien Geist suchen. Der einzige NSC der diesen Kampf aufnimmt ist Howling Wolf und das wird sein letzter. Flieht die Gruppe darf sie sich Gazim als (1/1) Feind aufschreiben. Gazim wird alles Essenz in der Kneipe aufsaugen und sich danach im Astralraum nach Süden verschwinden. Ein Folgeabenteuer an den Ort seiner Geburt wird notwendig um den Feind wieder loszuwerden.

8. Sirenen in der Ferne.

Ihr blickt zurück zur Kneipe. Aus einem der vergitterten Fenster schaut ein Arm heraus, der sich langsam vom Rest des Körpers trennt und in den Blumenrabatten liegenbleibt. Neben euch zuckt ein Magiestudent auf dem Boden. Blut läuft ihm aus Augen, Ohren und Nase. In der Ferne könnt ihr Sirenen hören.

Die Gruppe kann bleiben und mit Polizei und Presse reden. Neben genaueren SIN Kontrollen (4) erwartet sie auch noch ein bis zwei Punkte an Prominenz, falls sie Interviews geben. Je nach dem wie sie sich im Kampf verhalten haben können sich die Runner noch Magier, deren Leben sie gerettet haben, als Connection aufschreiben. Geld gibt es leider keins aber Karma. 2 fürs Überleben. Ziele leider nicht erfüllt, da Jonas tot ist. 2 weil es für eine gute Sache war. Schwierigkeit ist 2, wenn Gazim befreit wird und einen Char angreift steigt sie auf 3. Die Kerzen zu löschen gilt als gute Idee die einen Extrapunkt für den Spieler gibt.

9. Licht und Schatten

Pass das Ende an die Ereignisse an. Wenn Erwin tot sein sollte trauert einer der anderen Stammgäste um Marie.

Der letzte Schatten verschwindet mit einem Kreischen als ihr die letzte Kerze löscht. Dunkelheit herrscht in der Kneipe. Sehen könnt ihr wenig, aber wenigstens gibt es keine Schatten. Neben dem Stöhnen der verwundeten hört ihr die Unversehrten schwer atmen. Dann hallt ein ohrenbetäubendes Heulen durch den Raum. Der Orkschamane ist auf den Tisch gesprungen und fängt an zu singen und zu tanzen. Zaghafte werden erste Lichtzauber gesprochen. Die Schatten bleiben an den Wänden.

Die anderen Gäste sehen nicht glücklich aus. Zu viele Tote liegen am Boden. Der Türsteher versucht bei den am Boden liegenden erste Hilfe zu leisten. Einer der Studenten kniet neben einem schwer verletzten Freund und fängt an zu Leuchten obwohl ihm bereits Blut aus Augen, Ohren und Nase läuft. Erwin hält weinend den Körper der blinden Marie in den Armen. Sein Blick richtet sich auf euch: „Ihr ... ihr seid dafür verantwortlich. Dieser Klumpen Ton trägt die gleiche Signatur wie diese Viecher. Raus hier RAUS, und wagt es ja nicht euch hier wieder blicken zu lassen!“

Einige Augen schauen euch dankbar an, andere vorwurfsvoll. Ihr habt jeden einzelnen der Anwesenden gerettet, aber mit euch kam der Tod an diesen Ort. Licht und Schatten ...

Anhang

Legwork und NSCS

Das „No fireballs indoor“ - Bars und Clubs (2) oder ähnliche Wissensfertigkeit

Das „No fireballs indoor“ ist eine Kneipe für Erwachte. Sie ist vor allem Treffpunkt für die Studenten und Mitarbeiter der magischen Fakultät der Uni Bochum. Mundane sind hier nicht gerne gesehen, werden aber reingelassen. Es gilt als Sport unter den Stammgästen die Normalsterblichen wieder raus zu graulen. Andere verkaufen ihnen wertlosen Plunder als magische Artefakte. Der Name des Wirts ist Erwin, ein hermetischer Magier.

Der Kultist (Elf, Ende 20, durchschnittlich, aspektierter Magier)

Konsti: 3 Geschick: 4 Reaktion: 4 Stärke: 3 Wille: 4 Logik: 2 Intuition: 3 Charisma: 3 Magie: 2 Essenz: 6 Edge: 2
Körperliches Limit: 5 Geistiges L.: 4 Soziales L.: 6
Initiative: 7+1w6 Panzerung: 2

Wichtige Fertigkeiten: Gebräuche: 3 Spruchzauberei: 3 Waffenloser Kampf: 4 Wahrnehmung: 4

Sprüche: Todeshand, Schmerz, Maske, Gedanken beherrschen, Gazims Lampe entdecken.

Die blinde Marie (Mensch, Ende 70, gebrechlich, blind, freundlich)

Die blinde Marie ist eine Institution im „No fireballs indoor“. Sie kommt hier hin, seit es den Laden gibt. Eine der wenigen Erwachten die kein Problem mit Mundanen in ihrem Stammlokal hat.

Konsti: 1 Geschick: 2 Reaktion: 1 Stärke: 1 Wille: 4 Logik: 3 Intuition: 4 Charisma: 4 Magie: 3 Essenz: 6
Körperliches Limit: 2 Geistiges L.: 5 Soziales L.: 7
Initiative: 5+1w6 Panzerung: -

Wichtige Fertigkeiten: Antimagie: 3 Askennen: 6 Gebräuche: 5 Spruchzauberei: 4

Sprüche: Heilung; Schockhand; Levitieren; Wahrheit prüfen.

Besonderheiten: Jup die Lady wird lieber sterben als ihre Kneipe einem Haufen Schattengeistern zu überlassen. Auch sie kämpft. Sie wird begleitet von einem verbündeten Geist des Menschen (3)

Erwin (Ork, Ende 30. durchschnittlich, freundlich, hermetischer Magier)

Wirt des „No fireballs indoor“, der Kneipe für Erwachte an der Uni Bochum. Wird der Gruppe Lokalverbot erteilen falls er überlebt.

Konsti: 6 Geschick: 3 Reaktion: 3 Stärke: 5 Wille: 3 Logik: 3 Intuition: 4 Charisma: 4 Magie: 4 Essenz: 6
Körperliches Limit: 7 Geistiges L.: 5 Soziales L.: 6
Initiative: 7+1w6 Panzerung: 2 Waffe: Knüppel (Waffenfokus 1)

Wichtige Fertigkeiten: Antimagie: 7 Gebräuche: 6 Knüppel: 4 Spruchzauberei: 4 Waffenloser Kampf: 4 Wahrnehmung: 4

Sprüche: Manablitz, Betäubungsball, Levitieren, Zauberfinger, Trugbild, Stabilisieren, Entgiftung.

Verhalten im Kampf gegen die Schatten: Erwin wird seine Bar verteidigen, bis er die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert. Dann versucht er durch das Lager zu fliehen. Er zaubert gezielt um seine mundanen Gäste zu schützen.

Gazim der Verschlinger – (Freier Geist, Schatten in menschlicher Form, abgrundtief böse und immer hungrig)

Kraftstufe: 9 (Alle Attribute und Fertigkeiten damit auch)
Initiative 18+2w6: Panzerung 9 (Immunität gegen normale Waffen)

Gazim benutzt die selben Angriffe wie die Schatten.

Verhalten im Kampf: Lachen, Lähmen, Aussaugen und von vorne.

Magische Bedrohungen (6), Großdrachen (6), Geister (4); Geschichte der ADL oder des 2ten Dschihad (4)

Gazim der Verschlinger ist ein freier Geist, mit Appetit auf Essenz. Nach dem Kampf gegen Nebelherr 2033 wurde Gazims weltliche Form verbannt. Gerüchte besagen das er fliehen konnte und das seine Essenz von seinem Kult bewahrt wird.

oder - magische Kulte (4)

siehe oben. Der Kult wurde angeblich von Gazim ausgelöscht.

oder – Action Trideos (2)

Ist der Böse in „Islamische Invasion“ einer billigen Propagandaproduktion

Howling Wolf (Ork, Ende 30, muskulös, Wolf-Schamane aus den Cascade Hügeln, stoisch und stoned)

Austausch Professor aus dem Salish Side, und Krieger des Cascade Ork Stammes. Falls die Gruppe mit ihm gemeinsam kämpft und siegt bekommt sie ihn als 4/3er Kontakt.

Konsti: 6 Geschick: 3 Reaktion: 3 Stärke: 5 Wille: 5 Logik: 3 Intuition: 5 Charisma: 4 Magie: 6 Essenz: -
Körperliches Limit: 7 Geistiges L.: 6 Soziales L.: 7
Initiative: 8+1w6 Panzerung: 9 Waffe: Dolch 6K (Waffenfokus 3)
Zauberspeicher Heilung (4) derzeit leer.

Wichtige Fertigkeiten: Antimagie: 4 Askennen: 4 Astralkampf: 7 Gebräuche: 1 Klingen: 7 Spruchzauberei (Kampf): 5(9) Waffenloser Kampf: 6 Wahrnehmung: 6

Sprüche: Reflexe Steigern, Kampfsinn, Blitzstrahl, Feuerball, Manablitz, Heilen, Panzerung, Feinde entdecken.

Besonderheiten: Der Schamane ist grade auf Deepweed und daher gezwungen Astral wahrzunehmen. Sein Begleiter im Astralraum ist ein gebundener Geist des Tieres (6, 4 Dienste)

Verhalten im Kampf: Er wird ihn annehmen und bis zum Tod kämpfen. Auch Feuerbälle mit kleiner Kraftstufe dorthin werfen wo kein Metamensch mehr lebt. Der Schamane wird gegen Gazim als erster fallen.

Jonas (Mensch, Ende 20, athletisch, nervös)

Marderschamane und Profidieb. Hat sich mit Gazims Lampe deutlich übernommen.

Besonderheiten: Wird sterben, egal wie die Gruppe handelt. Hat einen Ebbs mit 500,- € in der Tasche, sowie 10 Dram magischer Reagenzien.

Markus (Mensch, Mitte 50, dick, schlecht gelaunt)

Stammgast mit offenen Vorurteilen gegen Mundane. Demütigt gerne mundane Teenymäuse indem er sie maskiert abschleppt und den Zauber nach dem Sex fallen lässt.

Konsti: 4 Geschick: 3 Reaktion: 3 Stärke: 2 Wille: 4 Logik: 3 Intuition: 3 Charisma: 2 Magie: 2 Essenz: 6
Körperliches Limit: 4 Geistiges L.: 5 Soziales L.: 5
Initiative: 6+1d6 Panzerung: 4

Wichtige Fertigkeiten: Gebräuche: Waffenloser Kampf: Wahrnehmung:

Sprüche: Physische Maske; Manablitze, Orgasmus, Beeinflussen, Levitieren.

Besonderheiten: Hat eine Maske Zauber (2, 5 Erfolge, dank Reagenzien) auf sich, der ihn wie einen jungen gut gebauten Studenten aussehen lässt.

Professor Eusebius (Mensch, Mitte 40, hager, arrogant)

Hermetischer Magier an der Uni und der Käufer der Lampe. Wird sich nicht zu erkennen geben, da er nicht mit dem Massaker in Verbindung gebracht werden will. Hat die Kneipe gewählt da er hier nicht auffällt und Leute mit komischen Artefakten auch öfters auftauchen.

Konsti: 4 Geschick: 3 Reaktion: 3 Stärke: 3 Wille: 6 Logik: 5 Intuition: 3 Charisma: 5 Magie: 7 Essenz: 6
Körperliches Limit: Geistiges L.: Soziales L.:
Initiative: 6+1w6 Panzerung: 8
Kraftfokus (3)

Wichtige Fertigkeiten: Antimagie: 8 Bannen: 8 Gebräuche: 5 Spruchzauberei: 8 Waffenloser Kampf: 1 Wahrnehmung: 4

Verhalten im Kampf: Wird sich einen Geist Herbeirufen und dann gezielt anfangen Geister zu bannen. Vor allem die, die seine Studenten angreifen. Flieht wenn er die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert.

Willy (Troll, Mitte 20, muskulös, Adept)

Türsteher und Nahkämpfer. Steht seit einem Jahr an dieser Tür und hat die Zeit seines Lebens. Was hier in und vor dem Laden passiert ist Eintritt wert. Willy genießt die Show und hat ein nettes Wort für jeden Mundanen der mit vollgeschissenen Hosen aus dem Laden stürmt.

Konsti: 8 Geschick: 3 Reaktion: 3(4) Stärke: 7 Wille: 3 Logik: 3 Intuition: 4 Charisma: 3 Magie: 3 Essenz: 6
Körperliches Limit: Geistiges L.: Soziales L.:
Initiative: 7+2w6 Panzerung: 8;

Todeskrallen, Gesteigerte Reflexe (1)

Verhalten im Kampf: Wird zuerst denken das wieder ein paar Mundane erschreckt werden. Sobald der erste Verletzte aus der Kneipe flieht, schaut er rein. Er wird versuchen so viele Gäste wie möglich aus dem Laden zu retten. Wenn er $\frac{3}{4}$ seiner Trefferpunkte verliert wird er fliehen.

und jede Menge andere Gäste die den Geistern als Futter dienen. Studenten, Magiergroupies, Unipersonal. Insgesamt 30 Metamenschen von denen die Hälfte diese Splatter Orgie nicht überleben wird.

