

CODEx CHRONOMICON

WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)

Ära: Anno Mysterii | Epos: Andere Länder, andere Haine ... | 1. Äventiure: Eine Nacht in Prag
Empfohlene EP: beliebig | Empfohlene Mächte: Pakt der Mächte (Astharia coop. Nagoch)

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 - Die Vinohradska: Die SC sind auf dem Weg in einen erwachten Nachtclub, einem etablierten Hain in einer Gasse der Vinohradska, einer der Partymeilen Prags. Nach einer kurzen Suche sollten die Charaktere eine Gasse entdecken, die nahezu ignoriert zu werden scheint. In der Seitenstraße gibt es keine Probleme den Club zu finden, die Gasse ist leer bis auf eine kleine Schlange, die vor einer mit bunten Neonlichtern geschmückten Tür wartet. Aus dem Club dringen die Bässe elektronischer Musik und die dumpfe Stimme eines DJs, der sein Publikum zum Tanzen antreibt. Nachdem die Charaktere die Szenerie überblickt haben, befindet sich vor ihnen in der Reihe nur noch ein Trollpaar. Nachdem die Trolle kontrolliert wurden, sind die SC dran. B. B., der Türsteher, findet alle Waffen und Artefakte. Es sei denn, ein Charakter hat vorher explizit etwas versteckt, dann besitzt der Türsteher einen Geistwert von 75 um die Gegenstände zu finden und erhält einen Malus von 20-40 je nach Vorgeschichte des Charakters.

Szene 2 - Das Nachtleben: Im Club treibt sich eine bunte Vielfalt Erwachter herum, die ausgelassen feiern. An der Bar gibt es billige Drinks zu billigen Preisen, exquisit wäre eine Flasche Champagner für 50 €M. Die Toiletten haben schon einmal bessere Zeiten gesehen und sobald sich ein SC aus der Gruppe entfernt, wird er angesprochen, ob er "was zu rauchen" oder "was zum schnuppern" braucht. Die SC können Päckchen verschiedener Schläferdrogen für 20 €M erhalten. In einer Ecke findet ein Knüppelkampf in einem schäbigen Ring statt, einige Erwachte wetten. Die SC haben die Möglichkeit, gegeneinander oder gegen einen oder beide Champions, Drago und Silvio, zu kämpfen.

Szene 3 - Die Razzia: Wenn die SC genug Zeit hatten, verstummt die Musik und es betreten 6 in schwarze Anzüge und rote Krawatten gekleidete Herren den Raum. Die Augen hinter ihren Sonnenbrillen scheinen alles und jeden im Raum zu Scannen. Drei weitere Anzugträger treten ein und stellen sich als Aetherpolermittler vor, die nun alle Anwesenden im Club kontrollieren. Die Aetherpolermittler kontrollieren alles mit einem Geistwert von 80, erhalten nie einen Malus und beherrschen Aurasicht (Sonnenbrillen = Mechatronik/Stufe 2/Aurasicht).

Szene 4 - „Wie arm sind wir?“: Nachdem die SC, falls sie illegale Waren oder versteckte Gegenstände bei sich hatten, getadelt und/oder bestraft wurden, können sie weiter im Club bleiben. Der Abend verläuft von nun an ruhig und spätestens zum Morgengrauen werden die SC von der Putzmannschaft aus dem Club geschmissen.

WEITERE INFORMATIONEN

Ziel der Äventiure ist es, den SC einen etwas anderen Hain zu präsentieren. Der Spielleiter sollte versuchen, die Charaktere dazu zu verführen, etwas Spaß zu haben und eventuell etwas über die Stränge zu schlagen, was die Razzia durch Aetherpol interessanter macht. Aetherpol verhängt Bußgelder, die Werte können in anderen Regionen und Situationen stark variieren. Versteckte Waffen 500 €M, versteckte Artefakte Stufe = 100 €M, Substanzen Stufe = 100 €M, Schläferdrogen sind in Prag durch die Schläfer geduldet und werden nicht belangt. Der Ring für die Knüppelkämpfe ist ca. 3 m im Durchmesser und es wird mit Einhand-Stöcken gekämpft, die im Ring liegen.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Drago** ist ein Ork (Furia) mit Überstärke, Schadensresistenz 2, Nahkampfmeister 3, besitzt einen Körperwert von 60 und einen Geistwert von 40
- **Silvio** ist ein Elf (Furia) mit Schadensresistenz 4 besitzt einen Körperwert von 70 und einen Geistwert von 65
- **B.B.** Der Türsteher ist ein Minotaure (Libra) im Anzug und findet alle Waffen, Artefakte und Substanzen am Körper der Charaktere, es sei denn ein SC hat angekündigt das etwas versteckt getragen wird. Dann besitzt der Türsteher einen Geistwert von 60, um die Gegenstände zu finden. Er erhält einen Malus von 20-40, je nach Vorgeschichte des Charakters.
- Die Bardamen **Elena** ist eine erstaunlich hübsche Orkin (Furia), in weiß-pinker Szenekleidung.
- **Galina** eine stark gepiercte Elfe (Vita).
- **Nathalie** ist eine Dame, die man am besten als Grufti mit ausgeprägten Hörnern auf der Stirn beschreibt (Chaos).