

Der unheimliche Wissenschaftler

Ein Abenteuer von Daniel Golesny

Die Chroniken der Engel, Engel und das Engel-Logo sind eingetragene
Markenzeichen von *Feder & Schwert, Graute, Heweker, Hoffmann GbR*. Alle Rechte
vorbehalten.

Weitere ENGEL-bezogene Links:

<http://www.engel-net.com> - Die offizielle deutsche Seite des Rollenspiels ENGEL.

<http://www.feder-und-schwert.com> - Die offizielle Seite des Verlages Feder & Schwert, der
ENGEL publiziert.

<http://www.feder-und-schwert.com/forum/board.php?id=2> - Das offizielle ENGEL-Forum von
Feder & Schwert.

<http://www.chronikenderengel.de> - Fanseite für ENGEL, mit eigenem Forum.

<http://engel.weltfremd.org> - Noch eine Fanseite, ebenfalls mit Forum.

Und natürlich die Feder-Galerie selbst: <http://www.feder-galerie.de>
Besucht uns bei unserem galerie-eigenen Forum auf: <http://www.birdsgate.de/forum>



Oder auch unser Gehostetes Forum: <http://www.feder-und-schwert.com/forum/board.php?id=33>



Engel-Abenteuer – Der unheimliche Wissenschaftler

*Ein Abenteuer von Daniel Golesny (Kontakt: dgolesny@feder-galerie.de, www.feder-galerie.de)
speziell für den Hintergrund Engel vom Feder und Schwert Verlag (www.feder-und-schwert.com).*

Engel ist ein eingetragenes Markenzeichen von Feder und Schwert.

Vorgeschichte	1
Der erhoffte Hilferuf	1
Das Labor des Leonis	2
Neulich...	4
Plan	5

Vorgeschichte

Einst war Leonis einer der Mönche, die niemals wieder das Tageslicht zu sehen bekommen sollten, weil sie in den Tiefen des Himmels der Ragueliten arbeiteten. Er selber arbeitete an der Erforschung der Technik, die sichergestellt wurde und kannte sich so sehr gut damit aus. Doch als vor 12 Jahren der Himmel zerstört wurde konnte er im allgemeinen Chaos zusammen mit einem Freund mit einer Menge an Technik fliehen und errichtete ein eigenes Labor nicht weit von Trondheim entfernt. Sein Ziel, das Geheimnis der Mächte der Engel zu erforschen und nutzbar für jedermann zu machen schien aussichtslos, bis er auf die Seite der Traumsaat wechselte, weil er mehr Unterstützung bekam, u.a. als Verbündeten eine Gebär-Spinne¹, die ihm gehorcht. Er fand durch die gestohlenen Dokumente heraus, dass die Engelmächte allein mit der Farbe der Tätowierungen zu tun hat und diese die aktive Komponente der Mächte war. So beschließt er einige Engel zu fangen und sie zu untersuchen.

Dazu bereitet er eine groß angelegte Falle vor, um keinen Verdacht auf sich fallen zu lassen, wenn einige Engel nicht mehr zurückkommen. Sein Plan sieht folgendermaßen aus. Er nimmt zwei Dutzend Beutereiter gefangen und infiziert 6 Pferde und Reiter mit Plagewürmer. Die lässt er als Köder durch diese entlegende und einsame Gegend herumreiten, so dass sie immer auf der Suche nach neuen Lebenden zurück zu dem Gefängnis kommen. Hier bekommen sie aber immer nur einige neue Beutereiter sowie Pferde, dass es immer eine kleine Gruppe ist. Die restlichen Beutereiter und Pferde werden gut versorgt und es kommen aus einigen anderen Gegenden bald neue Beutereiter-Gefangenen hinzu. (Die Gefangennahme erwirkt er durch einen Schwarm aggressiver Mücken, die ihr Opfer mit einem hochgradig lähmenden Gift betäuben. Die Mücken hat er speziell präpariert, es sind keine Traumsaat-Mücken)

Der erhoffte Hilferuf

Monach Adalbert, der in der nur einige Kilometer entfernt liegenden gottesfürchtigen Gemeinde lebt, schreibt sobald er von dem herumstreifen der Beutereite gehört hatte einen Brief an den Himmel in Nürnberg, auf das Hilfe nahen solle, so wie es Leonis Plan vorsah.

Der Himmel schickte eine Hundertschaft Inquisitoren, aber die interessierte Leonis nicht und so schickte er eine der schrecklichsten Traumsaat-Wesen in Kampf. Seine Verbündete. Die Gebärspinne¹. Die Spinne metzelte die Mannen mit Leichtigkeit nieder und so schickte der Himmel die von Leonis erwartete Schar.

Er lockte die Schar mit ein paar Geiseln in eine enge Schlucht (10-15m breit, 150 m lang) und schickte seine präparierten Mücken los. Doch der Gabrielit und der Raphaelit setzen ihre göttlichen Mächte ein (Rüstung und bittere Galle) und so schickte er die Spinne in die Schlucht, um die beiden letzten zu vernichten, was nicht sonderlich schwer war.

So blieben ihm noch drei lebende Engel und 2 tote, die er erst einmal mitnahm in sein geheimes Labor.

Das Labor des Leonis

Es ist ein unterirdisches Labor mit engen Gängen und kleinen aber vielen Räumen. Es ist speziell dafür gebaut worden, das sich Engel möglichst schwer darin bewegen können.

Wichtige Einrichtungen: Mehrere Säurebecken und Lösungsbecken, um die Nanoviren aus der Haut der Engel zu lösen, was teilweise auch gelungen ist und diese Farbe ist nun in kleinen Reagenzgläsern. Viele Destillierapparate, um die Farbe aus dem gelösten Zustand in einen reinen Zustand zu bringen. Einige Gefängnisse mit gehärteten Stahltüren die mechanisch verriegelt werden können. In einem Raum liegen viele Zeichnungen von Engelstätowierungen herum.

Der Eingang zu dem Labor liegt versteckt hinter Büschen (hier stehen aber überall Büsche) und führt in den Berg neben der Schlucht. Die Tür ist aber nicht abgeschlossen. Da er weiss, wann die Engel in sein Labor kommen, installiert er noch eine Mücken-Falle direkt im Eingang (Auslöser ist das Öffnen der Tür). Der Assistent im Technikraum (siehe Karte) hat die Schlüssel zu den sehr stabilen Hand- und Fußschellen im Gefängnis.

Die beiden toten Engel (Gabrielit, nur an roten Haaren erkennbar, und Raphaelit, nicht erkennbar) häutet er und experimentiert mit der Haut rum. Er schneidet nur die tätovierten Hautteile ab. Er konserviert die Körper (wie www.koerperwelten.de) und schickt Späher (Plagewurm-Beutereiter) los, um Ausschau nach neuen Engeln zu halten, die sicherlich die verschwundenen suchen sollen. Nach einigen Tagen, lässt er beide gehäutete Engel in die Schlucht legen, und positioniert die erneut präparierten Mücken (in einem Gefäß) in der Schlucht. Er kann von dort über ein Loch in die Schlucht schauen und über einen Seilzug die Mücken loslassen.

Nach einigen Wochen konnte er endlich die Farbe des Ramieliten extrahieren und untersuchen (dieser ist inzwischen auch tot und gehäutet, sowie konserviert, aber diesmal in der Nähe des Dorfes auf einen Pfosten mit dem Bauch noch oben gespiesst). Er hat die Frequenz der Funkwellen (Seele der Schar) herausgefunden und ein modifiziertes Funkgerät so eingestellt, dass er die Funkwellen überlagern und die Schar-Kommunikation stören kann. Nach ein paar Versuchen konnte er so die Kommunikation abhören und sogar auch sprechen. Dies testete er zur Genüge an den gefangenen Engeln aus (Michaeliten und Urieliten).

Das nutzt er schamlos aus und versucht einzelnen Scharmitgliedern zu verwirren. Sein Hauptziel, die Mächte komplett zu entschlüsseln ist er damit ein Stück weiter, aber dafür braucht er mehr Engel.

Monach Adalbert im Dorf erfährt wieder von dem schrecklichen Fund und schreibt erneut einen Brief. Darauf hin schickt der Himmel eine weitere Gruppe Engel ...

Jetzt kommen die Spieler in Spiel: Die Schar der Spieler bekommt nun den Auftrag eine Gruppe verschwundener Engel zu suchen und als Verdächtige sind nur die Beutereiter bekannt. Von dem gepfälten Engel wird nicht geredet, aber im Dorf traut sich auch keiner den gehäuteten Engel abzunehmen, weil sie nicht genau wissen, wie man einen Engel würdig begräbt und sie denken, das Gott seinen Boten selber holt. Aber Gott scheint ihn nicht zu wollen. Ein herzlicher Empfang für die Schar ...

Was müssen die Engel erledigen:

- Schlachtfeld der Inquisition untersuchen und feststellen, dass der Gegner (in Übereinstimmung mit der völlig übertriebenen Erzählung der Dorf-Bewohner) ein riesiges schwer zu besiegendes Wesen ist, welches nicht zu unterschätzen ist.
- Plagewurm-Beutereiter finden, ggf. verfolgen (zu den gefangenen Beutereitern) und vernichten. Die Spuren führen immer in die Schlucht.
- Beutereiter befreien! Wenn es zu knapp wird, infiziert Leonis alle Gefangenen und schickt alle 10 verbliebenen Beutereiter (infiziert) los gegen die Engel
- Den gefangenen Urieliet und den Michalit finden und befreien.
- Die beiden gehäuteten Engel aus der Schlucht holen und begraben
- Einrichtungen und Labor finden und zerstören.
- Spinne vernichten, was nicht besonders leicht ist, vor allem, wenn die Mücken noch im Spiel

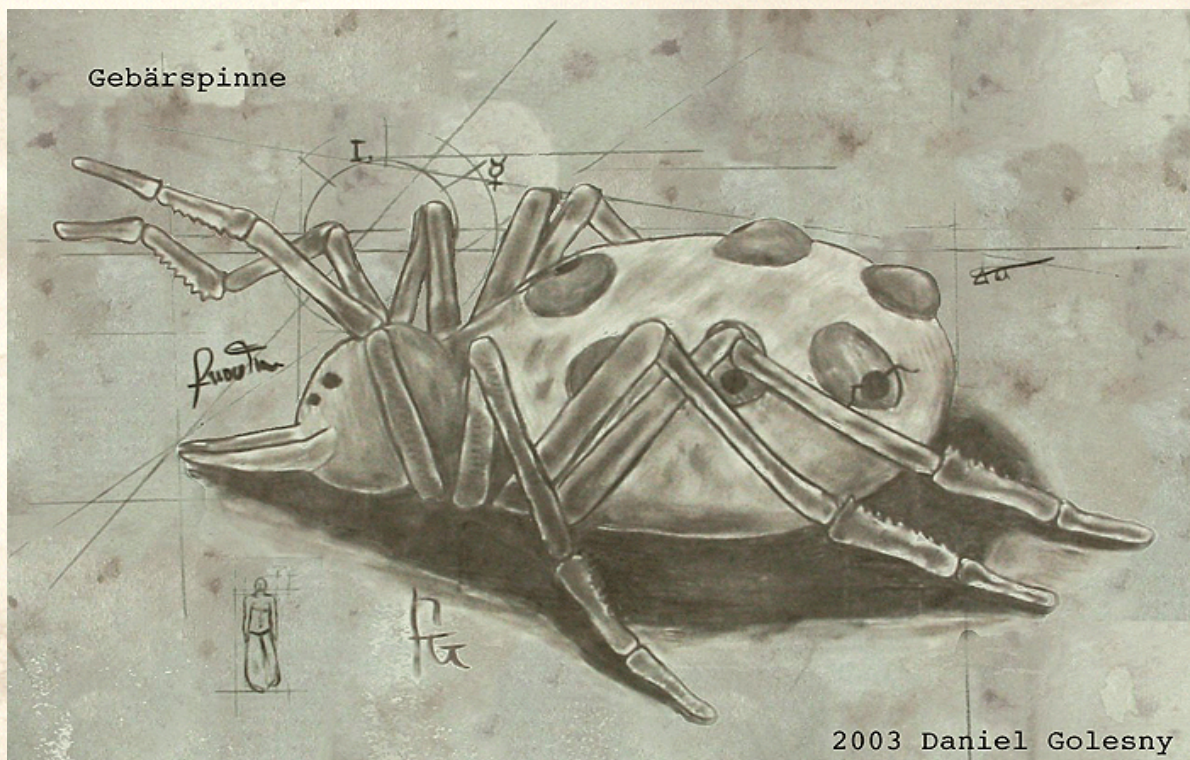
sind, deswegen sollten die Engel feststellen, dass die Schlucht eine Falle ist
- Leonis und seinen Assistenten stellen und als Ketzer hinrichten

Was tut Leonis währenddessen

Er versucht einen Engel zu überzeugen, dass Gott zu ihm spreche und er das Monster nur mit Hilfe eines besonderen Kristalls, eines göttlichen Kristalls töten könne, indem er ihr zu fressen gegeben werde. Sein Gerät kann 2km weit funken und 5 km horchen und so kann er immer hören, was die Engel (über Seele der Schar) sagen und entsprechend unentdeckt bleiben. (Wenn die Engel Leonis finden, sollte das Funkgerät so eingestellt sein, dass die Gespräche gehört werden können, damit die Spieler wissen, warum Leonis immer alles wusste, was sie taten) Sollte er einen Engel überzeugen können, den Kristall zu finden und der Spinne zu fressen zu geben, dann sagt er diesem auch, dass sich der Kristall weit oben auf einem Berg in einer kleinen unzugänglichen Höhle wächst (deshalb wird er den Urieliten aussuchen für seine Gottesgespräche). Dieser Kristall ist vonnöten, um einen Laser (oder was auch immer) zu bauen, mit dem er weitere Untersuchungen zu machen. Die Spinne wird den Kristall nehmen und in ihre Höhle gehen, um ihn dort Leonis zu übergeben und dann erst mal zur Tarnung nicht wiederkommen.

Leonis beginnt sofort damit den Laser zu schleifen, wenn er Zeit hat. Sein Assistent belauscht permanent die Engel und ihre Pläne und ist über Funkgeräte mit Leonis verbunden.

Je nachdem was die Engel machen, schickt er die Beutereiter oder kleinere Gebär-Spinnen, um die Engel hinzuhalten bzw. in die Schlucht zu locken. Dort wartet dann die grosse Spinne.



[1] Gebär-Spinne:

Eine bis zu 15 m große Spinne, die 6 Beine zur Bewegung und 2 Fangarme hat. Dazu zwei mit Widerhaken besetzte Zangen vor ihrem Mund. Sie kann 25 m weit aus ihrem Hinterteil gleichzeitig bis zu 10 einzelne Fäden schleudern, die aber nur in eine Richtung fliegen können, dadurch ihr Ziel aber vollkommen einschnüren, wenn es getroffen ist. Die Schnüre sind bis zu 0,5 cm dick, kleben extrem und sind besonders reissfest. Eben Spinnenweben.

Doch das besondere ist, dass sie auf ihrem Rücken bis zu 6 ausgewachsene kleinere Spinnen (bis 20% des Eigengewichts) sitzen hat, die sich in stark gepanzerten Chitinhöhlen verstecken können, aber voll kampffähig sind. Sie können genauso Fäden werfen und mit ihren Zangen

Opfer fangen und mit ihrem Speichel verdauen lassen. Die Mutter-Spinne gebärt die ganze Zeit neue kleine Spinnen. Sobald eine kleine Spinne gross genug (2m) ist, geht sie aus der Schutzhülle raus und verbleibt aber in der Nähe der Mutterspinne und fängt an stark zu wachsen und dann selber zu einer Mutterspinne zu werden. Die Spinne hat eine sehr harte Panzerung, die kaum mit einem Schlag zu durchschlagen ist. Die aufgesetzten Panzerhöhlen für die Kinder-Spinnen sind noch besser gepanzert. Die Schwachstelle liegt aber genau hier. Da die Panzerung dort ein Loch hat, dort wo die Kind-Spinne herausguckt, kann man, vorausgesetzt, die Kind-Spinne ist tot oder weg, einfach schwere Wunden schlagen.

Neulich ...

Ich habe das Abenteuer geleitet und unser Urieliet meinte auf der Erkundungstour gerade aus quer durch die Schlucht, die beiden toten Engel missachtend zu den Beutereitern zu fliegen (dort ritten die Plagewurm-Beutereiter hin) und stand nun da allein gegen die grosse Spinne. Die „göttliche Stimme“ hatte ihn dann überredet den Kristall zu holen und der Spinne zu geben, die darauf hin zurück in ihre Höhle kroch. Dann überredete ihn die Stimme noch die Spinne zu töten und verriet ihm die (natürlich falsche) Schwachstelle. Es sollte das Hinterteil sein, dort wo die Fäden rauskommen.

Die Fäden kamen dann auch und beim Ausweichen zog er die Karte „Gefangenschaft“. Perfekt! Somit hatte Leonis noch einen Urielieten gefangen, ohne grosse Probleme.

Vom Michaeliten hat er dann auch noch einen Einlauf bekommen, als er wieder befreit war. Ich wünsche viel Spass mit den Abenteuer.

Und gebt mal Feedback und/oder neue Anregungen für Abenteuer

Daniel Golesny

Plan:

