**Kapitel 1: Der Anfang vom Ende**

Agisni… Eine Welt voller Wunder und technologischem Fortschritt. Ein jeder kann hier ganz einfach zu Ruhm und Ehre gelangen. Die Zivilisation so aufbauen, wie man es sich in den kühnsten Träumen nicht hätte vorstellen können.

So oder so ähnlich habt Ihr den Flyer vor Augen, mit dem man Euch damals auf diesen Gott verlassenen Planeten warb.

Doch, vollständig gelogen waren diese Worte nicht. Ganz im Gegenteil. Technologisch ist es hier im Vergleich zur Erde wirklich eine Wunderwelt. Die Raumfahrt ist ein ständiger Begleiter des Alltags geworden. Fahrzeuge fahren nicht mehr auf dem Boden, sondern schweben durch die Luft. Oft finden Auktionen über neue Asteroiden statt, die nah genug kommen um, wie man hier sagt, „geräumt“ zu werden. Aber das, ist nur für die gehobene Gesellschaft. Die oberen 1%. Doch alles andere…

Sklaverei, oder wie man es gerne nennt, Lebensdienst steht an der Tagesordnung. Ganz offiziell von der Regierung erlaubt. Es soll den Armen helfen an Geld zu kommen.

Doch wer einmal sein Lebensband abgibt, schafft es nur sehr selten wieder auf die eigenen Beine.

Doch jetzt hat es auch Euch erwischt. Noch… leuchtet Euer Lebensband am Handgelenk grün.

! Ein jeder von Euch steht vor seiner Wohnung in **Neumannsburg, der Hauptstadt**. Traurig schaut Ihr Euren wenigen Habseligkeiten hinterher die gerade konfisziert werden denn wieder konntet Ihr die viel zu hohe Miete nicht zahlen. Wobei dies noch mit die günstigste Wohnung im ***Braunscheinviertel*** war. Ihr steht auf der Straße und habt lediglich den Brief von gestern Abend, die nötigsten Klamotten und {2W100} MiCs dabei.

? Den Brief lesen:

! Grob zusammengefasst verspricht Euch der Inhalt des Briefes den Erlass Eurer restlichen Schulden und bietet zusätzlich einen Haufen an Credits. Allerdings fordert man dafür den Lebensdienst bis Ihr eine ‚geheime‘ Aufgabe erfüllt habt. Ihr habt die einmalige Chance am heutigen Tag dieses Angebot anzunehmen. Das Taxi das Euch abholen soll, müsste in wenigen Minuten eintreffen.

# Noch nie hast Du Dir ein Taxi leisten können und dieser Unbekannte zahlt Dir sogar die Anfahrt

+ Die Spieler können sich auf dem Weg untereinander vorstellen

! Auf dem Weg zum Ziel seht Ihr mehrere Menschen mit einem roten Lebensband welche aus Geschäften geschmissen oder dem Stadtschutz übergeben werden. Kurz vor einer Schichttransferzone seht ihr sogar, dass ein Lebensdiener von mehreren Personen aus einem Lokal gezerrt und dort verprügelt wird. Die restliche Fahrt über passiert Ihr 3 weitere Schichttransferzonen und nach einer Weile erreicht Ihr ein nobles Haus welches im oberen Drittel der Stadt angesiedelt ist. Vor dem Eingang stehen zwei Muskelbepackte Wachleute jeweils mit einem Phaser ausgestattet. Beide haben das Auto ziemlich genau im Blick und schauen grimmig in Eure Richtung als Ihr aussteigt.

? Anklopfen / Klingeln etc.

! Nach einem kurzen Augenblick öffnet Euch ein Lebensdiener.

+ Die Spieler werden bereits erwartet

! Der Diener dreht sich um und signalisiert, dass Ihr Ihm folgen sollt.

? Folgen

! Ihr folgt dem Diener durch verschiedene Flure. Wenn ihr ab und an in versch. Räume reinschaut seht Ihr unter anderem einen Trophäenraum mit verschiedenen Auszeichnungen, antiken Gebilden und ausgestopften Tieren.

! Letztlich gelangt Ihr in eine riesige Bibliothek die wohl Unmengen an Wissen birgt. Direkt vor Euch seht ihr ein sehr nobles aber fast schon rustikal wirkendes Sofa welches vor einem prunkvollen Schreibtisch steht. Am Schreibtisch sitzt ein Mann mit Zylinder der gerade vertieft in einem Buch liest.

Ihr werdet gebeten Euch zu setzen.

! Nach einem kurzen Augenblick erhebt sich die Person.

„Ich habe von Ihrer brenzliche Situation mitbekommen. Waren sie doch immer fleißige Arbeiter. Aber entschuldigt, ich bin **Richard** von Dunkelau. Ein Edelmann der Wissenschaft.“

+ **Richard** unterschlägt Ihnen das Angebot so lange in seinen Dienst über zu gehen bis sie ein seltenes Artefakt gefunden haben.

+ Bei dem Artefakt handelt es sich um ein Buch welches eine Vielzahl an geheimen Formeln und Blaupausen beinhaltet. Es wurde damals von der Kirche erworben, ist aber vor gut 2 Wochen aus deren Besitz entwendet worden.

! Angeblich hat ein Schmuggler aus der Gosse (***Unterstadt***) weitere Informationen über den Aufenthalt des Buches. Leider konnte **Richard** diesen nicht aufspüren. Der Name des Schmugglers ist **Silberzunge**.

+ Einem *zufälligen* Spieler ist dieser Name bekannt

# In ***Unterstadt*** hast Du mal einige Personen in einer Kneipe über **Silberzunge** reden hören. Es ging darum, dass er in großen Schwierigkeiten sei weil er die falsche Ware geschoben hat. Der Name der Kneipe war ‚Der Braune Säufer‘

+ Nach dem Gespräch werden die Spieler aus dem Haus geführt. Haben Sie dem Dienst zugestimmt, wird vor dem Ausgang noch der ‚Transfer‘ vollzogen und sie gehen in den Dienst von Richard über. Ihre Lebendsbänder färben sich daraufhin rot und in vielen Lokalen der Stadt der unteren Schichten werden sie nicht mehr willkommen sein.

? Wurde der Lebensdienst angenommen:

+ Im Anschluss wird ein Taxi gerufen welches die Spieler nach ***Unterstadt*** bringt.

? Nachfragen nach Unterstützung:

! **Richard** überträgt jedem von Euch 1 Credit auf Euer Band.

**In Unterstadt**

! Das Taxi hält vor einem ziemlich herunter gekommenen alten Theater. Dennoch seht Ihr wie gerade eine Gruppe von mehreren Personen aus diesem heraus kommt. Generell ist es hier unten ziemlich düster. Licht gibt es, dank der über Euch liegenden Ebenen, nur von Straßenlaternen, sofern es überhaupt welche gibt die noch funktionieren. Das Bild ähnelt einer verlassenen Stadt bei Dämmerung. Um Euch herum spicken Stützpfeiler die Umgebung an welchen sich oft Kameras befinden die die Umgebung absuchen.

! Als das Taxi Euch raus lässt und abfährt, bemerkt Ihr beim Umsehen, wie Ihr von mehreren Personen mit fiesem Blick angeschaut werdet. Auch glaubt ihr verschiedene Sprüche wie ‚Was wollen diese Leblosen denn hier‘ und ähnliches zu hören.

! Generell scheint die Stimmung ziemlich rau und an verschiedenen Geschäften seht Ihr Schilder mit der Aufschrift ‚Leblose unerwünscht‘. Es wird schwierig sein hier gewillte Ansprechpartner zu finden.

+ Die Spieler werden in **Unterstadt** nicht sehr wohlwollend empfangen. Die Bewohner sind hier gegen ‚Leblose (Lebensdiener)‘ eher negativ eingestellt.

+ Je nach Aktion der Spieler kann es vorkommen, dass die Spieler von bewaffneten feindseligen Gruppen angegriffen werden wobei diese nur deren Credits wollen.

+ Unbewaffnet ist es ratsam, dass sie hier keinen Krawall anfangen

$ Ziel sollte es erst mal sein die *Kneipe* zu finden, in der damals über **Silberzunge** geredet wurde.

? Rumfragen

+ Viele Personen entgegnen den Spielern wegen des Lebensdienstes eher abweisend aggressiv. Sie können die Personen aber bestechen oder ähnliches versuchen.

+ Aggressive Handlungen erhöhen die Chance eines Überfalls und bringen den ‚Angegriffenen‘ ggf. selbst dazu aggressiv vor zu gehen.

! Nach etwas längerem umherlaufen hört Ihr Hilfe-Schreie aus eine der Gassen. Es hört sich so an als sei eine Frau in Gefahr.

+ Gehen sie diesem nach finden sie schnell eine Frau die gerade von zwei Männern überfallen wird. Einer der Männer hat ein Messer am Gürtel. Auffällig ist, dass die Frau kein Rotes Band trägt.

+ Wurde der Frau geholfen, gibt sie den Spielern jeweils 20 MiCs

? Die Kneipe gefunden:

! Ihr steht vor einem, für diese Gegend eher hochwertigem Gebäude. Kein Wunder das hier her auch gelegentlich Bewohner der etwas höheren Schichten kommen. Das Bier ist günstiger als es weiter oben der Fall ist und die Gesellschaft nicht ganz so schlimm. Dennoch fällt direkt das Schild mit der Aufschrift ‚Achtet auf Euch, Leblose!‘ auf.

Scheinbar sind auch hier die Lebensdiener nicht von hohem Ansehen aber nichts desto trotz seht Ihr wie ein andere Lebensdiener gerade seelenruhig die Kneipe verlässt. Auf der Gegenüberliegenden Straßenseite seht ihr zudem ein Schild mit der Aufschrift ‚Busgleiter‘.

! Nahe der Tür seht ihr ein Kind, welches auf dem Boden sitzt und dem Anschein nach bettelt.

**In der Kneipe**

! Ihr betretet die vermeintliche Kneipe in der Ihr schon mal von **Silberzunge** gehört habt. Viele der Anwesenden tragen ein grünes Band. Nur sehr wenige haben dem Dienst zugestimmt und vertreiben sich das bisschen Freizeit das sie noch haben. Aber gerade die sind es die Euch mehr Beachtung schenken als die Anderen.

+ In der Kneipe besteht die Möglichkeit Nahrung oder ähnliches zu kaufen. Der Besitzer selbst ist aber sehr unfreundlich und verkauft den Spielern jegliche Ware für das doppelte.

+ Nach einer Weile kommt eine Gruppe von 3 bewaffneten Stadtschutz-Beamten. Diese entgegnen den Anwesenden gegenüber eher abwertend. Den ‚Lebensdienern‘ hingegen sind sie freundlich gegenüber. Was aber auch die Stimmung der ‚Nicht-Diener‘ gegen die Beamten und den Lebensdienern verschlechtert.

+ Die Beamten Fragen mit rauem Ton allgemein in den Raum nach **Silberzunge** und bieten 10 MiCs für hilfreiche Tipps.

+ Tragen die Spieler sichtlich Waffen wird ein Lizenzcheck über deren Lebensband durchgeführt.

**Die Kneipe verlassen**

! Ihr tretet ins Freie und seht direkt einen ‚Lamium Adler Model 2‘, einen der Gleiter die vom Stadtschutz verwendet werden. Dieser wurde von den Beamten vor dem Haus gelandet.

+ Nach ein paar Augenblicken:

! Ihr macht ein paar Schritte und hört ein für diese Stadt eher untypisches Geräusch. Hinter der Kneipe vernehmt ihr ganz klare Geräusche von Quietschenden Reifen, so als ob es jemand sehr eilig hätte.

+ Kann auch vorher entdeckt werden

? Hinters Haus rennen:

! Tatsächlich! Als Ihr um die Ecke kommt seht ihr in der Ferne ein Auto davonrasen.

Ihr meint auf dem Nummernschild ‚Silver‘ gelesen zu haben.

In die Richtung müsste das ***Braunschlammviertel*** liegen.

**? Probe auf Ortskenntnis:**

*Erfolg:* ! Das ist wiederum ziemlich merkwürdig, da der Boden dort nur teilweise befestigt ist und viele Kanäle hindurch laufen. Das passieren mit einem bereiften Fahrzeug dürfte ziemlich schwierig sein! Zudem ist es dort auch Wahrscheinlich das toxische Geysire an die Oberfläche treten.

+ Nach wenigen Augenblicken werden auch die Beamten aus der Kneipe gestürmt kommen. Sie werden die Spieler nach Hinweisen fragen und ggf. die Verfolgung aufnehmen.

+ Ggf. kann der Gleiter mit entsprechenden Fertigkeiten gehackt und kurzgeschlossen oder sabotiert werden.

+ Sollten, warum auch immer, die Beamten sterben so treffen in wenigen Minuten weitere schwer bewaffnete Beamte ein die den gesamten Bereich abriegelt. Diese melden sich mit immer lauter werdenden Sirenen an.

+ Je nach Verhalten werden die Spieler verdächtigt und in eine Polizeistation gebracht. Sollte das passieren werden sie, sofern sie den Lebensdienst eingegangen sind, nach geraumer Zeit von **Richard** ausgelöst, da der Dienstnehmende bei Gefangennahme kontaktiert wird. Dieser wird fortan den Spieler etwas negativer gegenüberstehen was sich am Ende auf das Ergebnis auswirken könnte.

+ Es gibt die Möglichkeit mit einem Busgleiter durch die Gegend und zum ***Braunschlammviertel*** zu fahren. Die Fahrt kostet je nach Strecke 5 MiCs aufwärts. Wenn sie sagen, dass der Dienstnehmende übernimmt, wird das ohne Nachfrage vom Busfahrer akzeptiert. Dadurch verschlechtert sich aber der Ruf zu **Richard** da so etwas nicht abgesprochen war.

**Kapitel 2: Durch und durch, … Schlamm**

! Im **Braunschlammviertel** angekommen habt Ihr einen extrem moderigen und nach Abfall riechenden Ort vor Euch. Überall wo etwas Licht, von den wenigen Lampen die es dort gibt, das Dunkel erhellt seht Ihr entweder Dreckwasser, Abfallhaufen oder irgendwelche Wartungsgebäude. Sporadisch könnt Ihr einige Menschen erkennen die trotz der Gefahren hier leben. Ein paar Meter vor Euch hört ihr aus dem Boden ein zischen welches langsam immer lauter wird.

+ Nach einem kurzen Augenblick stößt aus dem zischenden Boden ein toxischer Geysir. Sollten die Spieler zu nah sein erleiden sie Schaden und ggf. eine Vergiftung oder Verätzung.

+ In den Schrotthaufen können verschiedene Materialien und eine defekter Handphaser gefunden werden. Dieser liegt unter einem ‚Chad Banner‘ Poster und scheint auf den ersten Blick aber funktionsfähig. Der Phaser besitzt einen An/Aus Schalter.

+ Die ‚Anwohner‘ können nach Hinweise gefragt werden welche sie bereitwillig preisgeben. Gerne sehen sie aber auch ein paar MiCs.

+ Zusätzlich können auf dem Boden teilweise Reifenspuren ausgemacht werden welche die Richtung angeben.

+ Letztlich führen alle Hinweise zu einem Wartungseingang vor dem in einer Schlammgrube auch noch das Dach des alten Wagens zu erkennen ist.

? Den Wartungseingang gefunden

! Nachdem Ihr allen Hinweisen möglichst gut gefolgt seid, steht ihr vor einer Schlammgrube. Die Spuren enden vor dieser was daran liegt das Ihr darin noch das Dach des Wagens von vorhin erkennen könnt, wie dieser ganz langsam einsickert. Wenige Meter weiter seht Ihr einen Wartungseingang dessen Luke geöffnet und aufgeschlagen ist.

? Umsehen

! Wenn man genauer hinsieht erkennt man auf dem Boden Fußspuren die Richtung Luke führen aber auch Spuren einer etwas größeren insektenartigen Lebensform die in dieselbe Richtung führen

! Ihr nährt Euch der Luke. Kurz bevor Ihr diese erreicht springt eine Riesenkakerlake aus dieser hervor und greift Euch an.

? Ist die Kakerlake besiegt

! Die Luke führt hinab in einen Wartungstunnel der nach wenigen Metern von einer Eisengittertür blockiert wird. Links vor der Tür seht Ihr eine Konsole dessen Verkleidung abgenommen wurde. Einige Kabel liegen frei und wurden aufgetrennt. Auf der Konsole blinkt eine rote LED mit dem Text ‚Err‘.

+ Die Tür ist ins Schloss gefallen kann aber mittels Konsole und entsprechender Fertigkeit freigeschaltet werden. Schlägt dies fehl muss die Tür ausgehebelt oder das Schloss zerstört werden

+ Durch die Auslösung des Fehlers ist bereits ein Techniker unterwegs der die Spieler evtl. überrascht. Dieser steht ihnen dann aber entsprechend skeptisch gegenüber

? Die Tür durchquert

! Hinter der Tür erstreckt sich ein langer, nicht erhellter Gang.

? Licht

+ Nein: Da es sich um einen Wartungstunnel handelt ragen immer mal wieder Rohre in den Gang hinein. Diese können in der Dunkelheit nicht erkannt werden und führen dazu, dass sich die Spieler evtl. den Kopf stoßen könnten.

! Nach einer Weile teilt sich der Gang an einer T-Zweigung. Aus dem linken Gang sieht man Lichtstrahlen die Kreuzung erhellen.

+ Wenn man genau hinhört, kann man jemand hören, der scheinbar irgendwas umherschiebt oder durchsucht.

+ Der rechte Tunnel führt in ein verzweigtes Tunnelsystem welches Hauptsächlich zur Wartung der Versorgungssystem verwendet wird. Je tiefer sie in diesen hinein gehen, desto wahrscheinlicher ist ein Angriff von weiteren Riesenkakerlaken.

? Zum Licht abbiegen

! Ihr biegt um die Ecke und steht direkt vor einer Art Aufenthaltsraum, scheinbar für Wartungsarbeiter. Die Tür zu diesem ist massiv und steht offen. Am anderen Ende des Raums seht Ihr einen Mann der in verschiedenen Kisten und Spinden rumwühlt.

? Rein gehen

**? Probe auf Umsehen**

+! Direkt vor Euch erkennt Ihr ein kleines Schimmern das von einem fast unsichtbaren Stolperdraht reflektiert wird.

-! Beim Betreten des Raumes löst Ihr einen Stolperdraht aus. Mit einem kurzen klacken rollt von der Seite ein kleiner blauleuchtender ballförmiger Gegenstand auf euch zu.

**? Probe auf Reflexe**

+ In der nächsten Sekunde geht ein grelles Licht von der Kugel aus die jedem die Sicht nimmt, der eine Reflexprobe nicht geschafft hat

? Hat jemand die Falle überstanden

+ Die Person (**Silberzunge**) dreht sich um und

++ ist nicht schlecht beeindruckt als er sieht das die Falle (zumindest von einigen) überwunden wurde.

-+ lacht als er sieht, dass die Spieler alle geblendet sind. Er zieht einen Revolver und richtet Ihn auf die Spieler.

+ Hat **Silberzunge** den Revolver noch nicht gezogen und zu viel Zeit zieht er diesen. Vorher macht er immer wieder verdächtige Bewegungen die dies andeuten

! **Silberzunge**: Und ich dachte schon der Stadtschutz hat mich gefunden. Stattdessen habe ich hier irgendwelche Möchtegerns die mein Versteck entdeckt haben.

+ Was wollt Ihr? Der Aufenthaltsort des **Buches** ist ihm bekannt. Ein ‚Client‘ hat es vor geraumer Zeit haben wollen. Seit dem hat er nur noch Probleme. Ein Privatmann von der 2. Ebene im ***Turmbauerviertel***.

? Konflikt nicht friedlich gelöst / **Silberzunge** ist tot

! In der Tasche von **Silberzunge** befindet sich ein Notizzettel

Hi, S. Ich habe gehört Du hast Das Buch bekommen? Sehr gut! Bring es mir in meine Bleibe im ***Turmbauerviertel***. Ich erwarte Dich. **Antons**

+ Das Problem an dieser Info ist, dass es 2 Turmbauerviertel gibt. Eines in der 2. Und eines in der 3. Ebene. Durch geschicktes Nachfragen kann das richtige Haus auf der **2. Ebene** aber ausgemacht werden.

? Den Raum Verlassen

! Ihr geht gerade aus dem Raum als ihr aus Richtung Eingang Geräusche vernehmt, die sich so anhören als würde etwas gegen Metall schlagen. Kurz darauf seht Ihr fern in der Dunkelheit des Ganges ein rotes Licht angehen das anfängt die nahe Umgebung zu scannen. Kurz darauf folgt ein Geräusch das einem laufenden Sägeblatt ähnelt.

+ Die Spieler bzw. **Silberzunge** wurde von einem Assassinen Roboter ‚Nautilus‘ aufgespürt. Dieser ist ihnen nicht feindlich es sei denn sie greifen an oder beschützen **Silberzunge**. Dieser wird den Spielern aber einreden, dass er auch für sie gefährlich ist.

**? Probe Robotik**

+! Nach deinem Wissensstand handelt es sich um einen Assassinen Roboter ‚Nautilus‘. Diese greifen nur das einprogrammierte Ziel an es sei denn man stellt sich Ihm in den Weg.

**Kapitel 3: (Ein)Bruch beim Sammler**

? Im **Turmbauerviertel**

! Das **Turmbauerviertel** ist ein etwas gehobenes Viertel. Viele der damaligen Erbauer der Stadt haben sich hier niedergelassen. Erst seit kurzem, als die alten Erbauer langsam der Zeit erlagen, hat man angefangen die leeren Wohnungen wieder zu verkaufen. Das ist auch der Grund dafür, dass von ein auf den anderen Moment die Häuser sehr gepflegt und dann doch wieder sehr heruntergekommen aussehen.

Generell ist auf den Straßen eher weniger los und die wenigen Personen die Ihr sehen könnt sind größtenteils im gehobenen Alter.

? Das richtige Haus erfragt

! Ihr steht vor einem vergleichsweise großem Haus welches in der unteren Etage Gitterstäbe vor den Fenstern hat. Wenn Ihr durch die Fenster schaut, seht Ihr verschiedene untypische Gegenstände wie Ritterrüstungen, Pianos und vieles weitere was vor langer Zeit auf der Erde seinen Nutzen hatte. Zwei mächtige verzierte Säulen tragen ein Vordach in dem ein Balkon eingelassen ist. Auf der Seite des Hauses ist ebenfalls ein kleiner Balkon angebaut auf dem ein Stuhl zu sehen ist.

+ Klingeln sie, öffnet niemand die Tür. Das Haus ist derzeit verlassen. Allerdings antwortet ein Haustürroboter welcher sagt, dass der Eigentümer einen Freund besucht. Dieser kann mit entsprechender Probe gehackt werden um zu verraten, dass er noch 10 Minuten weg ist.

? Im Haus

+ Ab hier gibt es noch etwas 10 Minuten Zeit. Sollten die Spieler zu lange brauchen kommt **Antons** nach Hause und wird direkt den Stadtschutz rufen wenn er sie entdeckt.

+ Das Haus am besten aufzeichnen

+ Raummöglichkeiten: Arbeitszimmer, Schlafzimmer, Gästezimmer, WC, Trophäenraum,

Esszimmer, Küche, Wohnzimmer, Flure, Dachboden

+ Das Haus hat 2 Etagen + Keller und Dachboden, im Schlafzimmer befindet sich ein Kleiderschrank mit doppeltem Boden wo das Buch eingelagert wurde

? Antons weiß vom Einbruch

+ **Antons** ist ein mächtiger Mann. Wenn er mitbekommt, dass jemand in seinem Haus war wird er die Spieler von Spezialisten jagen lassen. Bevor diese bei **Richard** ankommen werden diese die Spieler aufspüren und nach **Unterstadt** verschleppen.

+ Dort werden diese versuchen heraus zu bekommen wer der Auftraggeber war.

? Sonst

+ Auf dem Weg nach **Richard** gelangen die Spieler in eine Routinekontrolle. Sie haben nichts zu befürchten. Machen sie aber Anstalten das Buch zu verstecken oder verhalten sich sonst auffällige, werden sie entsprechend behandelt.

+ Kurz bevor Sie das **Turmbauerviertel** verlassen wartet eine Teilvermummte Person auf die Spieler.

! Ihr geht die Straßen entlang in Richtung …. Gerade als Ihr in die nächste Straße abbiegt pfeift eine teils vermummte Person von der anderen Straßenseite. Als diese Person sieht, dass Ihr Ihn bemerkt hat winkt er Euch fordernd zu Sich und verschwindet in einer Gasse.

? Gehen Sie zu Ihm

+ Die Person ist groß und schlank und trägt dunkle Kleidung. Es handelt sich um **Karnos** einem Rebell der Stadt. Er warnt die Spieler vor **Richard**. Diese wird sie ‚verschwinden‘ lassen wenn er das Buch hat. Er schlägt ihnen vor das Lebensband zurück zu setzen wenn sie sich den Rebellen anschließen.

? Willigen Sie ein

! „Geht nach **Zwergrosenbach** einem gehobenen Stadtteil auf Ebene 3. Dort findet Ihr den Energiewerkzeugschuppen ‚**Braunecks Energie**‘. Fragt dort nach **Zwick** und sagt Ihm das Ich euch schicke.“

! **Karnos** wendet sich von Euch ab und hebt sanft und leise in die Lüfte. Als er davonschwebt erkennt Ihr auf seinem Rücken einen Gravitationsumkehrer.

? Sie gehen zu **Richard**

+ Gehen die Spieler schließlich doch zu **Richard** bedankt sich dieser bei Ihnen und lockt Sie in ein Hinterzimmer um angeblich die Lebensbänder wieder frei zu stellen. Dort werden die Spieler allerdings ‚entsorgt‘. Sie haben die Möglichkeit Ihn vorher noch aufzuhalten.

? Sie gehen zu **Zwick**