

Escape the Hive

Pre-Game: Rolle in Gang (Sneak, Tech, Brawler, Charmer);
Implants; Würfe gegen Spieler?

- Spieler starten in **Stadt (Name erfinden)** in einer **Holo-Arcade**.
 - Eure Gang die „**Scavangers**“ feiert letzte Erfolge.
 - Jeder Stellt sich vor (**Char, Rolle in Gang, Implants**, etc.)
 - Holo-Game ist Tears-Abenteuer (Wache Frank in Zelle)
 - „**Boss**“ hält Rede vor Gang, danach **holt er Leader der Gruppe zu sich**.
 - Boss teilt **Gerüchte über einen Maulwurf in Gang** mit, alle sollen aufpassen
 - **Erste große Mission** für Gruppe: sie sollen einen **Prototypen eines Tech-Unternehmens „Zenicorp“ stehlen**.
 - Keine Infos über den Prototypen, aber Pläne für Gebäude, Intel, etc.
 - Jeder bekommt **10.000 Credits** für Vorbereitungen (**Währungsname?**)
- Spieler sollen Stadt erkunden, vorbereiten, usw. aber werden nach kurzer Zeit von einem **Miliz-Kommando überwältigt und gefangen** genommen werden.
 - Spieler sind bewusstlos aber werden nach und nach wach
 - Sie sind nackt und alleine in einem weißen Raum ohne Fenster
 - Plötzlich geht Holo-screen an: **Welcome to Prison Pt 1**
„Achtung: Sie befinden sich mit sofortiger Wirkung unter Aufsicht der Freedom Federation unter Leitung von Direktor Ted Baumer. Zu Ihrer eigenen Sicherheit und der des Personals wurden Ihre waffenfähigen Cyber-Anpassungen deaktiviert.
Den Aufforderungen des Justizpersonals ist stets anstandslos zu folgen.“

Sie werden in Kürze kontaktiert, bitte halten sie sich für eine psychische und physische Evaluierung bereit.

Möchten Sie kooperieren? Dann sagen Sie jetzt: Ich möchte kooperieren.“

- Gruppe kann antworten, aber immer „Ja“

Welcome to Prison Pt 2

Vielen Dank für Ihre Kooperation!

Bitte ziehen sie jetzt den für Sie bereitgestellten Jumper an und treten Sie auf die Plattform in der Mitte des Raums.

- Gruppe fährt mit Aufzug in die Tiefen. Plötzlich sieht jemand eine große Glasscheibe: dahinter nur die Schwärze des Weltalls.
Sie erkennen: sie sind nicht mehr auf der Erde.

Willkommen im HIVE Text + Mirzapur New Bgm

- Sie kommen im Gemeinschaftsraum an, können sich „frei“ bewegen.
- Danach kommt Insasse „Hank“
- Ist auch noch nicht so lange hier
Zeigt ihnen Zelle, wie man zwischen „Stöcken“ wechselt, etc.
Fragt, warum sie sitzen? Wenn sie lügen, wird er ernster und warnt sie, hier aufzupassen wem sie an's Bein pissen
- Fragt, ob sie schon bei „Ihr“ waren, lacht nur.
- Jemand kommt in Zelle, flüstert Hank etwas zu, Hank geht wortlos raus.
- Die Person kommt und gibt Leader eine kleine Metallkapsel und geht wieder.
- In Kapsel: 4x Pille, Zeichen der Scavangers, seltsame Speicherkarte Wurf auf Hacken, etc: Hackkarte speziell für dieses Gefängnis, bei gutem Wurf: STARKE KARTE

- Spieler können nur begrenzt Gegenstände mitnehmen, kein Metall bei Transit zw. Stöcken, bei gutem Skill verstecken möglich, sonst in Zelle o.Ä. lagern, Durchsuchung jederzeit möglich!

- Gruppe fällt auf, sie haben im Hive wenig Freunde.
 - Wurf auf Gangwissen o.Ä.: sie erkennen 3 Gangs:
 - Bottom Street Boys: Gang aus starken Männern, keine od. wenig Implants, Erpressung, Geldwäsche, etc.
 - Crazy Sisters: Frauen und queere Männer, keiner weiß so wirklich womit sie zu tun haben, aber sie haben seit Jahren Erfolg damit
 - Purple Velvet Gang: Hacker, Netrunner, Cyborgs und Tech. Damit ist alles was es über die PVG zu sagen gibt gesagt.
 - Sie bekommen immer wieder böse Blicke, Getuschel und Handzeichen, teilweise werden per Handschlag Päckchen übergeben und Schlägereien sind an der Tagesordnung
 - Nur von dem angekündigten „Justizpersonal“ ist bis jetzt keine Spur...

- Gruppe wird von lautem Geräusch erschreckt: das Signal zum Essen
 - Essen ist „Hühnchen“ aber geschmacklos. Dafür schleimig
 - Ihnen fällt Küchenchef auf, bei Nachfrage erfahren sie Name „Jaques“. Er soll sehr temperamentvoll sein, wenn man sein Essen kritisiert
 - Wer zu ihm will, muss zuerst mit seinem Sous Chef „Tiny Cesar“ sprechen, der will Job erledigt haben.
 - Sie sollen einen Bottom-Street-Boy töten
 - Bei Kritik: fordert zu Kochduell heraus: bei Gewinn dürfen sie einen Tag ihrer Wahl statt ihm kochen und bekommen 2000 Credits, falls

er gewinnt schulden sie ihm 2000 Credits und bekommen nur mehr Reste

- Falls sie ablehnen, bekommen sie nur Reste und werden von allen ausgelacht, Respekt sinkt (wird schwerer Leute zu überzeugen)
 - Kochduell: Wurf auf Kochen von allen 4, dann Wurf von Jaques x2, Gruppe beschreiben was sie kochen
 - Bei Gewinn, Respekt steigt (wird leichter Leute zu überzeugen)
 - Gruppe hat Zugang zu Küche, muss aber kochen
 - In Küche Messer, brennbare Flüssigkeiten, Materialien, etc.
-
- Falls jemand verletzt wird, kommt in Krankenstation.
 - Dort sind Menschen in Ärztekitteln und Schutzmasken, man sieht keine Gesichter. Auch Roboter und Drohnen, die med. Leistungen bringen
 - Ärzte fragen kurz und knapp, holen dann Oberarzt, Spieler hat ca. 10min
 - dann od. falls erwischt wird Spieler betäubt
 - Andere spielen lassen, dann wird Spieler wach und hat Verband am Unterschenkel, hat dort Nähte, kleiner Schnitt
 - Ärzte sagen er hatte dort einen Metallsplitter der entzündet war, kann sich nicht erinnern
-
- Nach Essen wieder zu Zelle od. frei Erkunden, dann Signal zur Arbeit
 - Dort sieht Gruppe das erste Mal Wachen: dunkle Rüstung, Schlagstöcke mit Elektroschocker, finstere Mine
 - Sie werden an der Sicherheitsschleuse durch Metalldetektoren geführt und zur Seite genommen.
 - Ihnen wird heute die Abteilung „Recycling“ zugeteilt.
 - Es gibt 3 Abteilungen: Recycling, Wäscherei, Administration
 - Man muss sich hocharbeiten... oder kaufen
 - Sie sollen mit Laserschneidern alte Schiffsteile zerschneiden und die Metalle sortieren

- ca 100 Häftlinge, nur 2 Wärter
 - Dort werden sie von Hank angesprochen und er zeigt ihnen Tricks zum Arbeiten.
 - Er sagt ihnen, er würde für seine Freiheit alles tun
 - Sie hören Gefangene über Lieferung in 2 Tagen sprechen, einer hat das Shuttle gesehen (Infos über Shuttle, kommt alle 7 Tage mit neuen Häftlingen und Nahrung; der einzige Weg rein und raus vom Hive)
 - Undercover-Cop wird von PVG Mitglied angesprochen er kenne ihn von wo, aber könne sich nicht genau erinnern... geht wieder
 - Arbeitsende, zurück durch Sicherheitsschleuse in Zelle, noch kurz Zeit, dann Zellenschluss um 21:00; ab 22:00 Licht aus
-
- Am nächsten Morgen nach Frühstück wird Gruppe zur Evaluierung gerufen.
 - Vor der Tür 2 Wärter
 - Im Büro gelangweilt wirkende Frau im grauen Anzug, stellt sich als Miss Vaskov vor, die örtliche Psychologin.
 - Ein gelangweilter Gehilfe deutet die Spieler einzeln in zylindrische Kammer zur Überprüfung der Körperfunktionen zu treten
 - Danach spielt Miss Vaskov ein Holoband ab Strafmaß
 - Miss Vaskov fragt oberflächlich nach Befinden, will aber nur sagen, die Gruppe wird in 7 Tagen wegen Verbrechen gegen Zenicorp hingerichtet.
 - Danach bittet sie die Spieler zu gehen und die Tür hinter ihr zu schließen. Falls nicht, Wache gibt Schlag mit Schlagstock
 - Gruppe muss zurück zu Gemeinschaftsraum

Weg 1: Escape Pods

- Falls Gruppe zu Escape Pods kommt, viel Personal am Tag, Nachts weniger
- Waffenkammer in Mitte des Stocks, mit biometrischem Scanner gesichert (entweder Finger oder Auge v. Wächter)
- **Wurf auf Technik, etc.: Escape Pods brauchen Code**
- **Bei gutem Wert: ihr müsst in Nähe v. Planeten sein**
- Aufkleber auf Tür: Sobald Tür v. Pod geöffnet wird, Alarm auf Schiff
- Falls Code erhalten & nahe Planeten, oder geschafft Scavangers zu rufen schaffen sie die Flucht

Weg 2: Shuttle

- Shuttle kommt Morgens und verlässt Station am Abend
- Schwer bewacht rund um die Uhr
- Nur als Techniker oder Wärter Zutritt zu Stock, biometrische Prüfung am Eingang v. Schiff
- Falls Spieler reinkommt, riesiges Schiff voller Zellen, kaum Wachen
- Kein Zutritt zum Flugdeck
- Kann Andere über Wartungstunnel reinlassen
- **Wurf auf Technik, etc.: Bewegungssensoren im Tunnel**
- **Bei gutem Wurf: Sensoren noch deaktiviert, aktiv ab Start**
- Schiff startet Abends
- Gruppe muss sich verstecken
- Falls Wärter schafft Hilfe zu funken, Alarm auf Schiff -> Ende

- Falls Gruppe Hank mitnimmt, kann Hank den Wärter ausschalten ohne Alarm auszulösen

Falls Flucht geschafft

- Schiff holt sie unerwartet ab, im Auftrag vom Boss
- Bringt sie zu Boss ins HQ
- Boss empfängt sie stolz und will feiern
- Frau im Arztkittel kommt mit Skalpell auf VERLETZTE PERSON zu
- Bittet, auf Liege plattzunehmen und gibt AirHypo zur Beruhigung
- Naht am Unterschenkel wird aufgetrennt und kleiner Chip kommt zum Vorschein
- Boss erklärt, der Plan habe funktioniert und dank Gruppe werden sie endlich die Spreu vom Weizen trennen
- Chip ist eine Datenbank über alle Undercover-Agenten der Polizei
- Der Agent, der den Chip schmuggeln sollte, wurde gefasst und hingerichtet, konnte den Chip aber noch Hank geben.
Der Boss musste Hank sehr viel bezahlen, um den Chip zu verwahren. Er brauchte jemanden, der in einem Gefängnis nicht auffällt, aber auch nicht mehr weiß, als er soll.
- Boss wusste, keiner würde damit rechnen
- Jeder bekommt 100.000 Credits

Jobs:

- | | |
|--|--------|
| - Eine Waffe finden und übergeben | 1500 C |
| - Einen Brand zur Ablenkung in Cafeteria/Küche legen | 1000 C |
| - Die Tür zu Zelle 347 öffnen | 500 C |
| - Eine Crazy Sister zusammenschlagen NICHT TÖTEN! | 500 C |
| - Eine Kamera hacken | 1000 C |

Karte: in Küche; Admin; Direktorbüro

Keycard S1: Jaques, Wärter, oder besser

Keycard S2: Direktorbüro Safe (Kombo: Jahreszahl v. Weinflasche in Regal), Oberarzt Krankenstation

Shuttle Keycode: Direktor, Admin E-mail: Rechtlich Verbindlicher
Sicherheitshinweis: 5427