

## Intro

- Intro TTRPG
  - Jeder eine vorgefertigte Rolle
  - Learning-by-doing
  - Aeternum, Name in Spielwelt relevant
- Feedback
  - Zu Regeln, Charakterbogen, Setting sehr gerne gesehen
  - Content nicht balanciert, änderbar
- Spezielles im Oneshot
  - Etwas mehr Railroading, damit alles getestet wird
  - Fokus auf Auseinandersetzungen/Kampf, weil das letztes mal holprig war
  - Rest trotzdem vertreten
  - Viele Entwicklungspunkte zum Präsentieren
- Verteilung (3x Charakterbogen):
  - Alpha
  - Beta
  - Gamma
- Start mit Erwachen

## Erwachen

- Musik: Hintergrund
- Zusammenfassung: Erwachen, Gedächtnisverlust, Aufbruch
- Beschreibung:
  - Stiriler Raum weißer Raum, kaum mehr als 3 hohe Kapseln, in denen ihr liegt
  - Grelles Deckenlicht sticht euch in den Augen
  - Keiner von euch erinnert sich an wer er ist oder wo/warum ihr seid
  - Nur Namensschild auf eurer blauen MCPU Uniform gibt Auskunft
  - Auf der anderen Seite des Raums befindet sich eine metallische Doppeltür (verschlossen)
- Öffnen der Metalltür:
  - Ist verschlossen
  - Neben der Tür befindet sich ein Lüftungsschacht
  - (Körperkraft) Verkleidung des Lüftungsschacht abreißen
  - Dadurch klettert ihr bis der Lüftungsschacht unter euch zusammenbricht
  - Prallt auf dem Boden auf -1w4 LeP

## Botanisches Lager

- Zusammenfassung: Nützliche Pflanzen, Lockdown, 1. Kampf gegen Gärtner-Androiden
- Beschreibung:
  - Ihr steht vom Boden auf und steht in einem überwuchertem Labor voller Pflanzen, Beeren und Blumen
  - Ein dichter, moosartiger Geruch liegt in der Luft
  - Nach eurem Aufprall ist nur das regelmäßige Schnippen einer Schere zu hören
  - Zwischen den Pflanzen findet ihr zwei Gärtner-Androiden, die gerade die Pflanzen pflegen
  - Einige dicke, rote Beeren haben eurer Interesse geweckt
  - Außerdem liegen zwei Gartenschereen auf den Kübeln und ein Rucksack daneben
  - Aus dem Labor führt eine Glastür (gepanzert) in einen Gang mit weiteren Laboren
  - Die Tür scheint sich über ein danebenliegendes Touchpad zu steuern
- Findbare Gegenstände:
  - Rotbeeren (3x, benötigt Botanikprobe)
    - Dicke rote Beeren, die süßlich-sauer schmecken
    - Regenerieren 1w4 LeP
  - Synthetik-Fleisch (2x, lange zähe Blätter)
    - Fleischartiger Geschmack, hohe Nährwerte und liegt schwer im Magen
    - Proviand
  - Gartenschere (2x, liegen neben den Pflanzen)
    - Typ = Nahkampf
    - Waffenwürfel = 1w10
    - Schlagkraft = +3
  - Rucksack (4 Slots)
- Öffnen der Ausganstür:
  - Ist erneut verschlossen

- Das Touchpad zeigt an, dass Lockdown von User 'Gamma' eingeleitet wurde
- Lockdown kann erst in 24h aufgelöst werden
- Tür lässt sich nur mittels einer Master-Schlüsselkarte oder von einem Gärtner-Androiden öffnen lassen
- In dem Moment drehen sich die Gärtner-Androiden zur Tür
- Gärtner-Androiden: "Besuch des Gartens während des Lockdowns verboten. Bitte verlassen sie den Garten."
- Gärtner-Androiden: "Bitte umgehend den Garten verlassen. Sonst wird das Sicherheits-Personal gerufen."
- Gärtner-Androiden: "Schutzmaßnahme innitiert."
- Die beiden Gärtner-Androiden greifen an
- Kampf gegen Gärtner-Androiden:
  - 2 Gärtner-Androiden (Robust, Langsam)
  - Nahkampfangriff Gartenschere, 1w10<3, +3
  - 10 LeP(5 RS)
  - Metallhülle: Unbewaffnete Angriffe fügen dem Angreifer 1w4 Schaden zu
  - Roboterarm kann an Ausgangstür gehalten werden
- Hacken der Ausganstür:
  - Mithilfe des Computerchips des Roboters kann das System gehackt werden
  - Die Tür öffnet sich mit einem leisen zischen
  - >>> 3 Entwicklungspunkte >>>
  - Ihr geht den Gang hinunter und findet einige Labore, die alle verschlossen sind
  - Großes ProtoLink an der Wand
  - Nur eine Tür steht halboffen zu einem Büro
  - Am Ende des Ganges geht eine Treppe nach unten in eine Lagerhalle

#### Offenstehendes Büro

- Zusammenfassung: Rätsel, Geheimversteck, Schutzausrüstung
- Beschreibung:
  - Ihr kommt in unaufgeräumtes Büro
  - An den Wänden hängen unzählige Plakaten von Filmen und Serien
  - Nur überschattet durch ein großes Bücherregal, was scheinbar oft hin und her geschoben wurde
  - Daneben eine Ledercouch mit Rissen und Kekskrümeln drauf
  - Die Kekskrümel findet ihr aber auch auf dem Schreibtisch und in der Tastatur wieder
  - Das einzige was sauber scheint ist der große Monitor
- Ungeräumtes Zimmer
  - (Wahrnehmung) Inliner Schützer (RS 1)
- Schreibtisch / PC
  - (Technikaffinität) Findet verschlüsselten Ordner
  - Mastermind Rätsel für Passwort
  - Steuert ein Bücherregal zur Seite, dahinter offener Safe
  - Zettel "Nicht wieder Überdosis"
  - Beutel (2 Slots mit Kampf++)
  - Schmerzmittel (stapelbar, 2 Portionen, regenerieren 1w10 LeP)
  - >>> 1 Entwicklungspunkte >>>

#### Lagerhalle

- Zusammenfassung: Klone, Waffen
- Beschreibung:
  - Etwas unsicher geht ihr durch die großen Regale und betrachtet was ihr so seht
  - Unzählige Holz und Metallkisten sind in den Regalen aufgestellt
  - Beschriftet mit Quantimize
  - Dann hört ihr, wie ein Kiste kraftvoll aufgerissen wird
  - Ihr seht 2 Menschen am anderen Ende der Lagerhalle, die eine größere Kiste durchsuchen
  - In dem Moment schrecken sie auf, schnappen sich etwas aus der Kiste und rennen wie wilde aus Sichtweite zwischen Regalen
  - Die Kiste steht noch offen
- Suche
  - Großer roter Vorhang der zur Ausstellung führt
- Zurückgelassene Kiste:

- 2 Pistolen verfügbar
- 1 größere Waffe wurde rausgeschnappt
- Pistole:
  - Typ = Leicht
  - Reichweite = Mittel
  - Waffenwürfel = 2w10
  - Schlagkraft = +2
  - Magazingröße = 4
  - Nachladedauer = 2

## Ausstellung

- Musik: Hintergrund2
- Zusammenfassung: Forschungsprojekte, 2. Kampf gegen Klone, paranoiden Wissenschaftler
- Beschreibung:
  - Nachdem ihr durch den Vorhang geht, kommt ihr in einer Ausstellungshalle an
  - Sie wirkt verlassen und vergessen
  - Wie eine kleine Messe sind mehrere Stände und Ausstellungsstücke zu sehen
  - Nach einem Moment, wo ihr euch an das spärliche Licht gewöhnt seht ihr einen großen Ausgang, der auch als solcher beschriftet ist
  - Als ihr näher kommt seht ihr, wurde vor kurzer Zeit verschweißt + scheinbar zusätzlich barikadiert von außen (Kein Durchkommen)
  - Ihr dreht euch wieder zurück und entscheidet euch die Stände etwas genauer zu betrachten
  - Ihr geht durch einen der Gänge und betrachtet die Ausstellungen
    - ProtoLink
    - Stände zu geklonten Tieren mit kleinen Wiesen davor
    - Synthetische Fleischalternativen steht in Snackständen
    - Ein größerer Rundthron wo ein Haufen Flyer noch rumliegen
- Erkunden
  - (Wahrnehmung Hinterhalt) Falls misslungen, Spieler überrascht -Beta
  - Drei Menschen springen von einem der Standdächer runter und greifen an
    - Sehen exakt aus wie Alpha, Beta und Gamma
    - Tragen gleiche blaue MCPU Uniform
- Kampf gegen Klone:
  - Eventuell überrascht wegen Hinterhalt
  - Nach einer Weile kommt ein Wissenschaftler reingelaufen, ist geschockt und versteckt sich
  - Alpha (Aggressiv, Übermütig)
    - Fernkampfangriff Sturmgewehr, 3w6<6, +2
    - Nahkampfangriff Faust, 1w6<6,+0
    - 16 LeP (0 RS)
  - Beta & Gamma (Kämpfen zusammen, halten fest)
    - Nahkampfangriff Brechstange, 1w6<6, +1
    - Nahkampfangriff Faust, 1w6<6, -2
    - 14 LeP (0 RS)
- Sturmgewehr:
  - Typ = Mittel
  - Reichweite = Mittel
  - Waffenwürfel = 3w6
  - Schlagkraft = +2
  - Magazingröße = 6
  - Nachladedauer = 4
- Brechstange
  - Typ = Nahkampf
  - Waffenwürfel = 1w6
  - Schlagkraft = +1
- Paranoider Wissenschaftler
  - >>> 5 Entwicklungspunkte >>>
  - Clemens (Kurzer Mensch, dreckigen Laborkittel, kahlköpfig)
  - Nach Kampf ist er skeptisch, ob Spieler Klone oder echte Menschen sind
  - Scheint sehr nervös, hat ein einfaches Test-Gerät im Labor zur Verfügung
  - (Wesenskenntnis Lügen) Neben seiner Nervosität scheint er auch nicht ganz ehrlich zu sein
  - Geht mit den Spielern über eine Abkürzung zurück zu den Laboren

## Labor

- Zusammenfassung: Fälschlicher Klon-Test, Verrat von Clemens
- Beschreibung:
  - Der Wissenschaftler Clemens schließt seine Labortür auf
  - Es ist gerodnet, aber dreckig und scheint länger nicht genutzt worden zu sein
  - Clemens: "Es gibt einen recht einfachen Test über eure Iris"
  - Clemens zeigt auf ein Plakat dass eine Illustration eines Raumschiffs im Weltall darstellt
  - Clemens: "Stellt euch davor, konzentriert euch auf alle Details und sagt mir was ihr seht. Na los."
  - Clemens: "Ich kann dann mit einem Messgerät die Irisaktivität feststellen, ich hols während ihr euch fokussiert."
  - (Wahrnehmung) Während ihr euch konzentriert, hört ihr das vorsichtige Laden einer Schrotflinte
- Schrotflinte:
  - Typ = Mittel
  - Reichweite = Kurz
  - Waffenwürfel = 1w8
  - Schlagkraft = +8
  - Magazingröße = 2
  - Nachladedauer = 4
- Clemens versucht sie zu töten
  - Schusssichere Weste (+3 RS)
  - Schlüssel für Sicherheitslabor

## Sicherheitslabor

- Zusammenfassung: Forschungsbericht
- Beschreibung:
  - Ihr betretet das Sicherheitslabor
  - Der runde Raum wird von den vielen Kabeln und Monitoren dekoriert
  - Erinnern an einen High-Tech Pavilion
  - Zentral steht drei weitere Kapsel, wie die aus denen ihr erwacht seid
    - Darin exakte Klone von euch, scheinbar immernoch in einem Hyperschlaf
    - Die Kapseln sind alle gekennzeichnet mit X-11
  - Ihr spürt einen Schauer durch euren Körper fließen
  - Sie ist angeschlossen an einen Hauptcomputer
  - Hauptcomputer ist außerdem an eine kleine Glaskammer angeschlossen, die daneben auf einer Kiste liegt
- ProtoLink-Hauptcomputer hat drei Anwendungen
  - Forschungsberichte
  - Druckkammer-Kontrolle
  - Klonkapsel-Kontrolle (Programm erwartet Input, können versuchen Klonkapsel zu öffnen)
    - Öffnen der Kapseln könnte gefährlich sein
    - Verängstigte Klone, wollen wieder zurück in ihrem Schlaf, Selbstmord?
- Forschungsbericht:
  - Liste mit Klonversuchen
  - Ablauf beim Klonen:
    - Personen werden in Klonkapseln gestellt
    - Personen mehrere Tage/Wochen betäubt
    - Währenddessen wird vollkommener Scan durchgeführt
    - Weitere Klonkapsel kann Struktur langsam synthetisieren
  - Nebeneffekte in Ursprungswesen und Klon:
    - Körperlicher Zerfall
    - Kontroll- und Gedächtnisverlust
    - Psychische Belastung / Identitätskrisen
  - Viele Fehlschläge, nur 4 markiert als erfolgreich:
  - Diese 4 sind kommentiert mit
    - "Aussehen gut, animalisches Verhalten"
    - "Zwillingsstatus erreicht"
    - "Zwillingsstatus erneut erreicht"
    - "Verbesserte Fähigkeiten?"

- Druckkammer-Kontrolle
  - Öffnet vorsichtig die Druckkammer mit Gegenständen
- Druckkammer
  - Kammer ist aus Schweren Metall und doppelter Verglasung hergestellt
  - Gekennzeichnet ist sich mit Explosiv-Warnsymbolen und einer Etiketle "Hochdruck"
  - 1x Sprengladung (Für verbarikierte Ausgangstür)
  - 1x Vortex-Granaten

#### Finale in Ausgangsschleuse

- Musik: Finale
- Zusammenfassung: 3. Kampf gegen Klone, Ausgang
- Beschreibung:
  - Ihr setzt die Sprengladung an und den Timer auf 10 Sekunden während ihr hinter dem nächsten Stand in Deckung geht
  - Die Sprengladung explodiert //beschreibung//, dann schaut ihr nach oben
  - Innerhalb von Sekunden nehmt ihr alles auf
  - Die riesige Metalltür liegt auf dem sonst geschmückten Boden
  - Der dahinterliegende Raum ist ein feierlicher Anblick
  - Überall liegen alte Banner, die ihr gerade mit der Explosion wegkatapultiert habt
  - Luftballons-Girlanden die schon seit langem platt sind hängen an den Wänden und Decken
  - Große Lautsprecherboxen stehen seit langem Bereit, ein Publikum zu begrüßen
  - Sogar eine gut bestückte Bar steht halboffen im Raum
  - Das ganze wird nur von einem großen Fenster überschattet worin ihr die Leere des Alls seht
  - Ihr wart die ganze Zeit auf einer Raumstation...
  - Daneben die große Luft-Schleuse, wovor euresgleichen steht
  - Klon-Beta: "Ihr habt keinen Platz mehr in dieser Welt, es tut uns leid"
- Endkampf gegen verbesserte Klone
  - Klon-Alpha (Taktisch, Koordiniert, sucht Schwachstellen)
    - Nahkampfangriff Faust, 1w6<6, +2
    - 24 LeP (0 RS)
    - Flaschenwurf: 1w12<6, -1
    - Schwachstellen: 1w20<16, Alle anderen Angriffe erleichtert, +2 SP
    - Formation: Verteidigungshaltung für alle
  - Klon-Beta (Aggressiv, versucht Helden zu spielen, Spieler entwaffnen)
    - Nahkampfangriff Faust, 1w6<6, -2
    - 20 LeP (0 RS)
    - Entwaffnen: 1w20<12 nimmt Waffe weg und wirft sie zu Klon-Gamma
  - Klon-Gamma (Wartet auf Waffe von Beta, versteckt sich und lenkt ab)
    - Nahkampfangriff Faust, 1w6<6, -2
    - 16 LeP (0 RS)
    - Fernkampfangriff (geklaut) Pistole, 2w10<6, +2, (4/2)
- Nach Kampfe:
  - Neben der Schleuse ertönt das Kommunikationssystem
  - Eine freundliche Stimme (Captain Nika) ruft nach euch
  - (russischer Akzent) "Komrads, seit ihr noch da? Scheiße was war das für eine Explosion?"
  - "Ahh eure Stimmen beruhigen mich, ich fürchtete eure Verfolger hätten euch"
  - "Die schöne Dunja ist angedockt. Vergesst nicht den Whiskey, den ihr mir versprochen habt! Und raus da"
  - "Wie war dein Name?"
  - "Blyat, du meinstest doch Redburry Whiskey. Was soll das?"
  - "Setzt euch, die Dunja bringt euch hier erstmal weg"
  - Ihr nehmt Platz und werdet sofort in euren Sitz gedrückt während ihr mit hoher Geschwindigkeit die ProtoLink-Station verlasst
  - Viele Fragen gehen euch dabei durch den Kopf
    - Seid ihr echte Menschen? Oder nur Klone?
    - Wie heißt ihr wirklich? Wer seid ihr überhaupt?
    - Und was macht ihr mit eurer Freiheit nun?